

Министерство образования и науки Хабаровского края  
Краевое государственное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Хабаровский краевой центр развития творчества детей и юношества»  
Центр художественно-эстетического развития

## **Затей и идеи для летнего отдыха детей**

**Сборник досугово-образовательных мероприятий  
в помощь педагогическим работникам  
системы дополнительного образования  
при организации летней занятости детей**



Хабаровск  
2016

Печатается по решению  
научно-методического совета  
КГБОУ ДО ХКЦРТДиЮ  
протокол № 4 от 18.12.2015 г.

Затей и идеи для летнего отдыха детей. Сборник досугово-образовательных мероприятий в помощь педагогическим работникам системы дополнительного образования при организации летней занятости детей / Сост. Г.А. Заяц. – Хабаровск: КГБОУ ДО ХКЦРТДиЮ, 2016. – 28 с.

Ответственный редактор: Г.А. Бровка  
Ответственный за выпуск: О.В. Елякина  
Компьютерная верстка: В.А. Тирская

Сборник досугово-образовательных мероприятий составлен на основе материалов, использованных в практической работе в ходе летних профильных смен в условиях турбазы «Азимут» КГБОУ ДО ХКЦРТДиЮ. Игры, познавательно-развлекательные программы, конкурсы рассчитаны на проведение их в детских коллективах, в которых ребята знают друг друга или уже успели познакомиться в процессе совместного отдыха, какой-либо совместной деятельности.

Сборник адресован педагогам дополнительного образования, педагогам-организаторам, учителям, воспитателям, вожатым. Каждый из предложенных конкурсов можно провести в любой период года, а игры использовать в любом мероприятии для детей от 7 до 17 лет.

# Содержание

От составителя	2
Игры-пятиминутки	4
Игровое ассорти	7
«Олимпийские игры по-нашему». Игровая программа	10
«Сбор макулатуры». Игровая программа	12
«Гиннесс-шоу». Сценарий познавательно-развлекательной программы	15
«Великолепная семерка». Сценарий конкурсно-познавательной игры	18
Советы ведущему игр и мероприятий	25

## От составителя

Если спросить детей, приезжающих в лагерь, что для них есть игра, то большинство начинает перечислять различные компьютерные игры, в лучшем случае – спортивные, а вот про обычные игры, в которые можно играть в зрительном зале, на площадке, на пляже с друзьями, мало кто вспоминает. Дело в том, что дети разучились играть. Причины этого можно искать и находить, но дело не в этом. Необходимо говорить о том, что надо учить детей играть. Играть с самим собой, играть с друзьями – вот что важно. А если добавить, что через игру можно решать целые комплексы педагогических целей и задач, то становится понятным место и значимость игры в нашей работе.

Иногда, чтобы организовать интересное мероприятие, организаторам требуется помощь. Трудно придумать что-то новое, поразить воображение детей в условиях повального увлечения компьютерными играми и Интернетом.

Я попробую немного раскрыть свой опыт работы с детьми в летнем оздоровительном лагере.

В этом сборнике предлагаю игры с залом. Почему начинаю с них? Во-первых, часто бывает так, что запланированное мероприятие по какой-либо причине задерживается, а детей необходимо занять. Вот тут-то и надо иметь в запасе игры. Во-вторых, игры с залом не требуют от участников большой подготовки. Эти игры играют здесь и сейчас. Даже если необходимо разучивать слова, то все это делается по ходу, уже само разучивание слов – игра.

Если для участников игры большой подготовки не надо, то ведущему необходимо готовиться, и готовиться тщательно. Ведь вы устраиваете целое представление, театр одного актера. Вы стоите перед полным залом, а дети, сидящие в нем, по взмаху вашей руки выполняют различные действия. Вы одновременно и актер, и дирижер, и конферансье, и статист, вы ведущий игры. Помните об этом. Будьте веселым, жизнерадостным, ироничным, добрым. Играйте сами, и тогда дети тоже будут играть вместе с вами.

В программе смены иногда случаются незапланированные паузы. Очень часто дети скучают, когда возвращаются с экскурсии, во время регистрации на заезде, организации сбора отряда. Чтобы продуктивнее использовать это время, предлагаю поиграть в удовольствие себе и на радость детям в игры, которые собраны в главе «Игровое ассорти».

А еще с радостью поделюсь сценариями познавательно-развлекательных программ «Великолепная семерка» и «Гиннесс-шоу». Эти программы можно проводить для детей любого возраста, только вопросы необходимо предусмотреть соответствующие. Во время проведения этих мероприятий дети не только узнают много интересного, но и становятся участниками конкурсов, предусмотренных данным сценарием. Это не просто развлекательные, но и познавательные мероприятия. Дети с радостью принимают в них участие.

В настоящих спортивных соревнованиях в лагерях детского досуга обычно недостатка нет. Но из темы олимпийских игр можно устроить для ребят настоящий веселый праздник. Например, завершить полезный рассказ об истории олимпийского движения развлекательными конкурсами, которые можно устроить в рамках отрядного мероприятия. Предлагаю идеи для проведения игровой программы «Олимпийские игры по-нашему».

В данном сборнике изложен практический опыт работы, помогающий организовать и провести занимательные и познавательные игры в летнем лагере.

Сборник адресован педагогам дополнительного образования, воспитателям, вожатым, организаторам воспитательной работы в условиях летних смен оздоровительных лагерей.



## Игры-пятиминутки

Игры-пятиминутки – это своеобразная пауза в сценарии. На первый взгляд эти игры малозначительны и не серьезны. На самом деле данный блок игр очень интересен и важен в организации детского отдыха. Зачастую на мероприятиях разного уровня возникают заминки – вот тогда наступает пора «разминок». Например, игрой можно заполнить время, когда конкурсанты выполняют задание ведущего. Игры-пятиминутки помогают заполнить паузы, возникающие в результате вынужденных задержек отдельных номеров. Также перед началом праздника можно поиграть со зрителями для поднятия им настроения. Очень здорово, когда аудитория активна и готова к работе. Игры-пятиминутки – это всегда неожиданно, импровизированно и интересно. Простые и короткие игры могут затянуться и на более продолжительное время.

### «Паровоз»

Зал делится на две половины. По взмаху руки ведущего одна половина хлопает в ладоши обычно. Вторая часть детей хлопает в ладоши, сложив их «лодочкой». Ведущий поочередно взмахивает то левой, то правой рукой. Реагируя на взмах руки, зал поочередно хлопает, изображая стук колес поезда, постепенно убыстряя темп. Если ведущий поднимает вверх над головой обе руки, дети кричат «Ту-ту».

Можно напомнить детям, как они добирались в лагерь, что пережили в дороге. Эта игра очень хороша для самого начала смены или какой-либо деятельности.

### «Барыня»

Зал делится на четыре части. Каждая группа разучивает свои слова:

*первая группа* – «Веретена точены»,

*вторая группа* – «Веники замочены»,

*третья группа* – «Пей чай с пирогами»,

*четвертая группа* – «Мы поедем за грибами».

Все вместе разучивают «Барыня, барыня, сударыня-барыня».

По команде ведущего та группа, на которую он показывает рукой,

говорит свои слова. Если ведущий поднимает вверх обе руки, все дети поют последнюю строчку. У вас получится прекрасный большой хор, способный выступить на любом представлении.

### «Гол – мимо»

Зал делится на две половины. Ведущий поочередно показывает то левую, то правую руку. Если поднята правая рука, правая половина зала кричит «Гол!». Если поднята левая рука, левая половина зала кричит «Мимо!». Если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат «Штанга».

Главное для игроков – не запутаться, так как ведущий может поднять правую руку, но показать ею на левую половину зала, и наоборот.

### «Слон»

**Ведущий спрашивает у детей:** «Вы знаете, как чихает слон? А хотите узнать?». Зал делится на три равные части, и каждая группа разучивает свое слово:

*первая группа* – «ящички»,

*вторая группа* – «хрящички»,

*третья группа* – «поташили».

Затем по взмаху руки ведущего все дети кричат одновременно, но каждая группа свое слово.

**Ведущий:** «Вот так чихает слон!».

### «Попробуй, не ошибись»

«Сможете ли вы сейчас повторить за мной три коротенькие фразы?» – спрашивает ребят ведущий. Никто, конечно, в этом не сомневается. «Сегодня идет дождь», – говорит ведущий. Все уверенно повторяют эту фразу. «А завтра, думается, будет хорошая погода», – говорит он. Ошибки снова нет. «Вот вы и ошиблись», – радостно заявляет ведущий. Ребята в недоумении: «Почему?». Ведущий объясняет: «Вот вы и ошиблись» – это была моя третья фраза, а вы не повторили».

### «Два гнома»

Зал заранее делится на две половины. Каждая группа разучивает свои слова.

**Ведущий говорит:** «На солнечной поляночке стоит красивый дом. А рядом с этим домом стоит веселый гном. Гном, гном, как тебя зовут?» – и показывает левую руку.

**Дети:** «Васька, у меня рубашка в клетку».

Я пришел к вам детки, чтобы съесть конфетку».

**Ведущий говорит:** «На солнечной поляночке стоит красивый дом. А рядом с этим домом стоит веселый гном. Гном, гном, как тебя зовут?» – и показывает правую руку.

**Дети:** «Петька, у меня штаны в горошек.

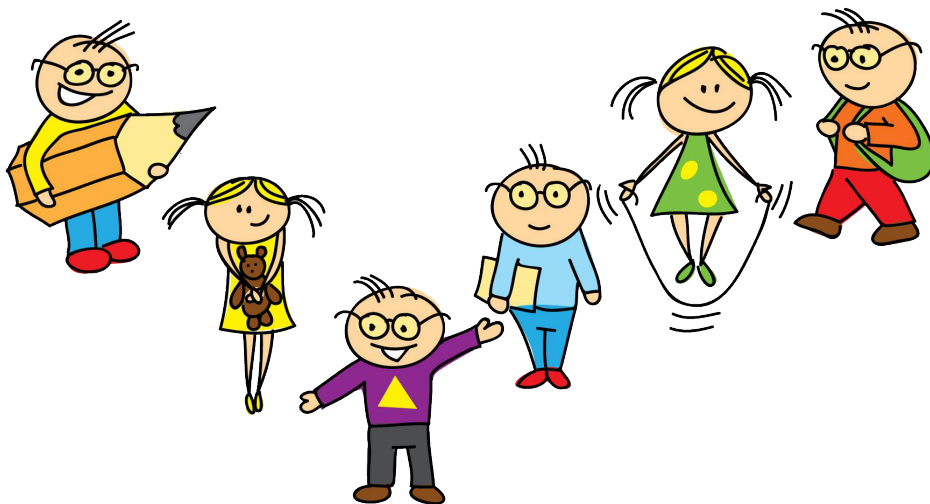
Я пришел из сказки, потому что я хороший».

Когда ведущий поднимает обе руки, кричат две команды. Кто дружнее? Кто громче?

### «Регулятор громкости»

Ведущий предлагает залу немножко пошуметь (покричать или похлопать в ладоши), причем громкость шума должна соответствовать уровню поставленной горизонтально руки ведущего: если рука опущена до конца, должно быть тихо, если же она в самом верху, наоборот, зал должен шуметь изо всех сил. Погоняв волну шума вверх-вниз и подвигав рукой выше-ниже, можно разделить зал на две половины, действия каждой из которых будут регулироваться одной из рук ведущего. Затем поэкспериментировать с совместной громкостью, а потом «затушить» шум и в тишине объявить следующий номер.

В эту игру полезно играть, когда зал уже устал и нужно его успокоить. Все покричат, и на некоторое время станет тихо.







## Игровое ассорти

Игры, представленные в этой главе, очень легки и практически не требуют оборудования и дидактического материала. В любое время, в любом месте, как только есть свободная минутка, детей можно увлечь этими играми. Они позволят ребятам как следует и размяться, и позабавиться, способствуя при этом развитию у них внимания и памяти.

### «Ребята, встаньте»

Игра на внимание. Ведущий предлагает выполнять его команды только в том случае, если он произнесет обращение «ребята». Например, «Ребята, хлопните в ладоши» – все должны хлопнуть, «А теперь топните» – никто не должен двигаться, так как не было сказано обращение «ребята».

### «Светофор»

На слово «красный» молчим, на «желтый» – хлопаем, на «зеленый» – топаем. Ведущий старается запутать участников, называя цвета в произвольном порядке.

### «Интервью по кругу»

Ведущий бросает мяч одному из участников, называя его имя. Поймавший мяч должен ответить на вопрос ведущего и бросить мяч другому игроку, назвав его имя и задав уже свой вопрос. Вопросы должны быть короткими и доброжелательными. Если кто-то не хочет отвечать на вопрос, он говорит «Нет ответа», и группа задает ему другой вопрос. Важно, чтобы в роли отвечающего побывали все участники.

### «Сантики – фантики – лимпомпо»

Участники становятся в круг. Выбирается водящий. Его выводят в другую комнату или подальше от круга и просят отвернуться. Затем выбирается «танцор». Игра начинается всеми участниками со слов «Сантики – фантики – лимпомпо». «Танцор», по условиям игры, показывает различные движения, которые все синхронно повторяют, сопровождая словами «Сантики – фантики – лимпомпо» и незаметно меняя движения.

Участники должны смотреть куда угодно, только не на «танцора». Задача водящего – с трех попыток определить «танцора». Если он отгадал, «танцор» автоматически занимает место водящего, и игра продолжается.

### «50 ребят»

Участники игры становятся в круг, повторяют за ведущим слова и движения:

«У нас в отряде 50 ребят,

50 ребят у нас в отряде.

Они играют, они смеются

И только делают вот так...».

Затем водящий поочередно называет части тела, которыми необходимо начать трясти. Например, «правая рука» – все начинают трясти правой рукой, «правая рука, левая рука» – продолжают трясти правой рукой и начинают левой трясти. Далее ведущий называет правое и левое плечо, голову, туловище. Через несколько туров играющие становятся похожи на «букашек-таракашек», что вызывает у ребят прилив положительных эмоций.

### «Себе – соседу»

Для игры понадобится небольшой предмет: колечко, ключик, пуговица, брелок и т.д. Участники становятся в круг, руки вытягивают в стороны: ладонь левой руки – «ковшиком», ладонь правой – как будто что-то держат пальцами. Одновременно повторяя слова «Себе – соседу», все игроки перекаладывают предмет из своей левой ладони в левую ладонь соседа справа. Задача водящего – угадать, у кого он в ладони.

### «Арам – шим – шим»

Участники берутся в кругу за руки (по принципу: мальчик и девочка). В центр круга выходит водящий, закрывает глаза и вытягивает руки стрелой в любом направлении. Круг начинает двигаться по часовой стрелке, а водящий – в противоположном направлении. При движении все повторяют хором слова: «Арам – шим – шим, арам – шим – шим, арамия – дуться, покажи-ка на меня! И раз, и два, и три!». На счет три все останавливаются. Игрок противоположного пола, на которого при остановке указал водящий, выходит в центр круга. Эти игроки становятся спиной друг к другу и закрывают глаза, а остальные участники хором начинают считать до трех. На счет три игроки в центре поворачивают головы в любом направлении. Если повернули в одну сторону, обнимают друг друга, если нет, жмут друг другу руки.

### «Месим, месим тесто»

Участники становятся в круг, взявшись за руки, дружно повторяют слова «Месим, месим тесто, месим, месим тесто», при этом сходятся как можно плотнее. Под слова: «Раздувайся, пузырь, да не лопайся, раздувайся, пузырь, да не лопайся!» расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в центр круга, и уже их «месят». Находящиеся в кругу имеют право помогать разрывать своими спинами «пузырь». Побеждают сильные и ловкие.

### «Ипподром»

**Ведущий:** «Есть ли у вас ладони? Покажите». Играющие показывают свои ладошки.

**Ведущий:** «А колени? Хлопните ладошками по коленям». Играющие хлопают ладонями по коленям.

**Ведущий:** «Отлично. Именно так выходят кони на поле ипподрома. Повторяйте движения за мной». Играющие вместе с ведущим размеренно хлопают по коленям, имитируя топот копыт.

**Ведущий:** «Кони выходят на старт. Трибуны ревут». Играющие имитируют крики и возгласы поддержки.

**Ведущий:** «Внимание! На старт! Марш!». Играющие вместе с ведущим постепенно убыстряют «бег».

**Ведущий:** «Барьер!». Играющие делают один хлопок сразу двумя ладонями.

**Ведущий:** «Двойной барьер!». Играющие делают два хлопка сразу двумя ладонями.

**Ведущий:** «Бежим по мостовой». Играющие вместе с ведущим поочередно ударяют себя кулаками в грудь.

**Ведущий:** «Бежим по траве». Играющие трут ладонями.

**Ведущий:** «Трибуны пани». Девочки кричат слова поддержки коням: «Давай, давай!», «Эгей!» и т.д.

**Ведущий:** «Трибуны панов». Мальчики кричат слова поддержки коням: «Давай, давай!», «Эгей!» и т.д.

**Ведущий:** «Скоро финиш!». Играющие вместе с ведущим убыстряют удары по коленям.

**Ведущий:** «Финиш! Награждение победителей!». Все кричат «Ура!» и хлопают в ладоши.



## «Олимпийские игры по-нашему» Игровая программа

В летнем лагере каждый день проводятся различные спортивные мероприятия: утренняя зарядка, «Веселые эстафеты», «Малые олимпийские игры», различные соревнования по волейболу, перетягиванию каната, шахматам и другие. В этой главе мы предлагаем вам легкие, веселые «Олимпийские игры по-нашему». Надо заметить, что не все дети могут участвовать в спортивных соревнованиях по различным причинам, а в «Олимпийских играх по-нашему» принять участие может любой ребенок. Конкурсы этой программы не требуют практически никакой подготовки, но при этом формируют у детей интерес к физкультуре и спорту, воспитывают чувства соперничества, радости за победу товарища, учат действовать по правилам игры.

### Конкурсы для «олимпийской» игровой программы:

**«Дискоболы».** Для конкурса необходимы компакт-диски. Их бросает один из участников каждой команды. Три попытки. Засчитывается лучший результат.

**«Пять колец».** Каждой команде выдаются 5 разноцветных колец, которые нужно накинуть на 5 разноцветных шестов. Шесты стоит установить на расстоянии 5–6 шагов. За каждое накинутое кольцо команда получает балл.

**«Прыгай выше!».** Всем участникам раздаются наклейки, которые нужно приклеить на стену или доску как можно выше, для чего необходимо очень хорошо подпрыгнуть.

**«Легонькая атлетика».** На теннисных шариках пишем цифры 5, 10, 15, 20, 30 и т.д. Кладем их в красивую коробку и предлагаем игрокам набрать как можно больше шариков. При этом следует выбирать мячики с наибольшим «номиналом». Победит тот, кто удержит в ладонях как можно больше самых «тяжелых» шариков.

**«Просто бокс».** Сначала ведущий изображает, что он набирает игроков на боксерский поединок. Потом объявляет, что «бокс» с английского – это «коробка», игрокам выдается несколько коробок разного размера. Их участники должны пнуть как можно дальше.

**«Шваброкерлинг».** Необходимо сделать разметку, как в керлинге. Выдать игрокам по швабре, а вместо камней – игрушечные машинки или кубики. С их помощью участники и будут набирать очки. Правила стоит упростить: баллы фиксируются после каждого «шваброброска», а потом суммируются. Кто больше набрал, тот и выиграл.

**«Пинг-понг форева».** Соревнуются по одному представителю от каждой команды. Им выдаются по три шарика и ракетка для пинг-понга. Участник играет тремя шариками одновременно, и тот, кто продержится дольше всех, становится победителем.





## «Сбор макулатуры» Игровая программа

Не секрет, что современные дети редко читают газеты и не знакомы с прежними пионерскими забавами, такими как сбор макулатуры или металлолома. Во время летнего отдыха детей для разнообразия можно устроить виртуальный экскурс в прошлое: рассказать немного об истории и традициях пионерской организации (сделать акцент: «пионер» – значит «первый») и предложить примерить на себя образ пионера прошлых лет. Для этого подготовить для всех участников символические «пионерские» галстуки, стопки старых газет и безмены для взвешивания.

Для проведения игровой программы необходимо детей разделить на равные команды, раздать галстуки и равное количество газет и устроить «бумажный бум» со «сбором макулатуры» в финале соревнования. Брать ли все конкурсы или только некоторые из них, какое количество участников будет в каждом конкурсе – на усмотрение организаторов.

### Список возможных «газетных» конкурсов:

- Из предложенных газет вырезать и составить на листке бумаги презентацию своей команды (небольшой рассказ). Время, за которое нужно вырезать и придумать связный рассказ, ограничить 15 минутами.
- Соревнование на скорость: развернутый газетный лист нужно скомкать одной рукой.
- Газеты обернуть вокруг стоп и закрепить тесьмой, как ботинки. В этом виде пробежать «стометровку». Выиграет тот, кто быстрее.
- Устройте газетный ансамбль: нужно «проиграть» с помощью газетных листов «В траве сидел кузнечик», для чего можно пошуршать или похлопать газетными листами.

- Скрутить из газеты веники и на скорость подмести усыпанный клочками бумаги пол. Побеждает тот, кто быстрее навел порядок.
- Спортивное соревнование: мячики из скомканных газет нужно забросить в мусорную корзину правой рукой, левой рукой, из-за шеи, из-под ноги, отвернувшись, со спины.
- Устроить аукцион всех известных газет. Победителем признается тот участник, после которого уже никто не может больше вспомнить какое-либо название газеты.
- Сделать из газеты кораблик. Кто быстрее и аккуратнее, тот победил.
- Сделать из газеты пилотки. Кто быстрее и аккуратнее, тот победил.
- Сделать из газеты самолетики, а потом запустить их в воздух. Побеждает тот, у кого самолетик улетит дальше.
- Свернуть из газет кульки и носить воду. Побеждает команда, которая быстрее наполнит стакан.
- Устроить «Веербол»: сложить из газеты веер и с их помощью закинуть воздушный шар на территорию «противника». Тот в свою очередь при помощи веера пытается не допустить попадания шарика на свое поле.
- Смастерить из газеты погоны и, уложив их на плечи, промаршировать одну минуту.
- Найти на газетном листе слово «пресса» или «печать». Кто быстрее, тот победил.
- На скорость посчитать, сколько в абзаце букв, запятых и точек.
- Устроить газетную переправу. Нужно дойти до финиша с помощью двух газет: стоя на одном листе, стелим второй, перешагиваем на него и так далее. Выигрывает тот, кто быстрее дойдет до финиша.
- Можно поиграть и в «Островок»: расстелите газету, на ней должно уместиться как можно больше детей.

- Смастерить из нескольких газетных листов и скотча платье или костюм.
- Скомкать шары из газет и пытаться сбить ими башенку из кубиков или пустую пластиковую бутылку.
- Освободить сюрприз из «упаковки», которая состоит не менее чем из 10 газетных листов. Кто быстрее, тот и выиграл.
- Заранее приготовленным «веничком» из газеты (свернуть и нарезать полосками) нужно так «попарить» противника, чтобы от веника ничего не осталось. Соревнование на скорость (1 мин.).
- Порвать газету, чтобы получилась звездочка или цветок.
- Свить из газеты веревку. Время соревнования – 1 минута. У кого веревка выйдет длиннее, тот и выиграл.
- Сбор макулатуры. О последнем конкурсе заранее не объявлять, чтобы ребята не смогли подготовиться, и устраивать его лучше в конце, так как он станет хорошей финальной точкой в тематическом соревновании и поможет убрать территорию. Ребятам выдается общий большой мешок, в который они должны собрать мусор, образовавшийся во время соревнований, и весь бумажный сор, какой найдут поблизости. Время ограничить. Обязательно включить песни, можно и пионерские, неплохо бы завершение ознаменовать звуком пионерского горна. В итоге команды сдают собранную бумагу в «пункт приема макулатуры». Кто больше собрал, тот и победил.





## Познавательно-развлекательные программы

Основные задачи данной главы – расширение кругозора у детей, привлечение их к участию в конкурсах, развитие внимания, восприятия, умения слушать, потребности пополнять свои знания.

Предлагаем два сценария познавательно-развлекательных конкурсов: «Гиннесс-шоу» и «Великолепная семерка». Времени для подготовки данных мероприятий потребуется немного. Конкурсы очень веселые, несут небольшую познавательную нагрузку, реализуют такие цели, как развитие мотивации к познанию и творчеству, чувства взаимопомощи, коммуникативных способностей, воспитание коллективизма, расширение кругозора, создание условий поддержки лидерских возможностей, направленных на социальное, интеллектуальное, физическое и психологическое благополучие, активизация культурного досуга подростков.



### «Гиннесс-шоу»

#### Сценарий познавательно-развлекательной программы

**Для проведения конкурсов необходимо подготовить:**

- цветные флажки из бумаги или ткани;
- медали для победителей в каждом конкурсе;
- большую Книгу рекордов Гиннесса, в которую будут внесены имена победителей конкурсов;
- разнообразные предметы: мячи, кегли, коробки, ручки и т.д.;
- музыкальное сопровождение.

*Звучит сигнал к началу мероприятия. Под веселую музыку выходит ведущий.*

**Ведущий:** Добрый день, мальчишки и девчонки! Я рада видеть столько веселых, красивых, улыбающихся лиц на нашей познавательно-развлекательной программе «Гиннесс-шоу».

Вы готовы сегодня веселиться? Вы готовы танцевать до упаду? Вы готовы с пользой провести время? Тогда мы начинаем наш незабываемый конкурс «Гиннесс-шоу».

С древних времен люди стремились узнать, какая самая длинная река в мире, какая самая высокая гора, какое самое вкусное мясо, какой самый красивый цветок. А потом люди сами стали создавать самые большие пирамиды, самый большой корабль, самую высокую башню и т.д.

Кто знает, что такое Книга рекордов Гиннесса? Какие установленные рекорды вы знаете?

Выдержки из книги: самый высокий человек – Роберт Уодлоу (2,72 м), самый низкий человек – Полин Мастерс (59 см), самый длинный ноготь на большом пальце у Чриджау Чиллау (94 см), самая длинноволосая – Диана Уитт (2,59 м), самый легкий человек в 27 лет – Лючия Заратти (5 кг 900 гр), самый тяжелый человек – Йон Бровер (635 кг).

Сегодня мы с вами тоже будем устанавливать рекорды, но совсем необычные. И тем самым создадим свою книгу рекордов.

Но для начала давайте познакомимся с экспертами, которые будут фиксировать ваши достижения, чтобы внести в Книгу Гиннесса самые-самые результаты.

*Представление экспертной комиссии.*

**Ведущий:** И мы начинаем первый конкурс – «Самый умный».

*Ведущий задает вопросы. Помощники следят: кто первый поднял флажок, тот отвечает. Если ответ правильный, вручают жетон.*

*Победитель выбирается по большому количеству жетонов. Под музыку вручают медаль. Фамилию и имя записывают в Книгу Гиннесса.*

**Вопросы подбираются в соответствии с возрастом детей.**

**Примерные вопросы для конкурса:**

- Самая высокая башня в Париже? (Эйфелева башня)
- Самая высокая статуя в Нью-Йорке? (Статуя Свободы)
- Самая маленькая птица в мире? (Колибри)
- Самые высокие пирамиды в мире? (Египетские пирамиды)
- Самый известный мультипликатор в мире? (Уолт Дисней)
- Самый распространенный зимний игровой вид спорта? (Хоккей)
- Самый жаркий материк в мире? (Африка)
- Самая знаменитая картина Леонардо да Винчи? («Джоконда»)
- Самое длинное растение? (Лиана, до 300 м)
- Самая крупная обезьяна? (Горилла)
- Самое глубокое озеро? (Байкал, 1620 м)
- Самое маленькое государство в мире? (Ватикан, 0,4 м2)

**Ведущий:** А сейчас я приглашаю от каждой команды самых сильных. Конкурс так и называется – «Самый сильный».

Победитель этого конкурса будет занесен в Книгу Гиннесса как самый сильный. Пока звучит музыка, надо перенести предметы с одной лавочки на другую, кто больше.

*Звучит музыка 30 секунд, ребята по очереди переносят предметы.*

*Эксперты считают, кто больше предметов перенес.*

*Победителю вручают медаль, его имя записывают в Книгу Гиннесса.*

*Фото на память.*

**Также проводятся конкурсы:**

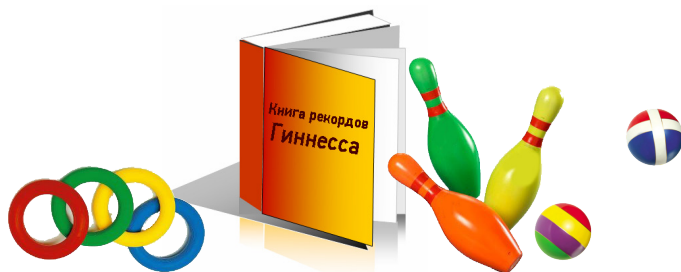
- «Самый высокий».
- «Самый маленький».
- «Самые большие бицепсы».
- «Самая длинная коса», или «Самые длинные волосы» (эксперты обязательно измеряют длину).
- «Самый рыжий».
- «Самая высокая прическа».
- «Самый лучший танцор» (под музыку, в разных стилях; команды могут тоже танцевать, поддерживать своего участника).
- «Самая лучшая танцовщица» (под музыку, в разных стилях; команды могут тоже танцевать, поддерживать своего участника).
- «Самый лучший пилот» (сделать из бумаги самолетик и запустить, кто дальше).
- «Самый лучший конструктор» (за 30 сек. построить из шашек фигуру, кто выше).
- «Самая короткая стрижка».
- «Самый звонкий» (кто громче запищит).

Можно придумать и другие конкурсы.

**Ведущий:** Вот и закончился наш конкурс «Гиннесс-шоу». Победители, ваши имена навечно вписаны в нашу Книгу Гиннесса.

До новых встреч на нашем шоу!

*Общая фотография на память.*





## «Великолепная семерка»

### Сценарий конкурснопознавательной игры

**Оборудование:** Мультимедийный проектор, музыкальный центр или компьютер, раздаточный материал, репродукции картин семи чудес света.

**Примечания:** В игре принимают участие 7 команд по 7 человек в каждой, которые сидят за круглым столом и выполняют задания.

**Оформление зала:** На заднем плане сцены – большая цифра «семь». С правой стороны – радуга, с левой – нотный стан с веселыми нотками. По периметру зала расклеены разноцветные семерки. В зале стоят 7 столов. На экране – тема конкурса «Великолепная семерка». Выставка рисунков и творческих работ обучающихся «Семь чудес света». На столах – вырезанная цифра «семь», ножницы, конверты, лист бумаги, маркеры, карандаши.

**Ведущий:** Добрый день, дорогие друзья! Сегодняшняя конкурсная программа называется «Великолепная семерка», и в центре внимания, как вы уже поняли, будет цифра «семь». У каждого из вас имеется столько сведений о предмете сегодняшнего разговора, что вы просто не можете не поделиться ими.

Участие в данном мероприятии даст вам возможность хорошо отдохнуть, проявить находчивость, ловкость и знания.

Задумывались ли вы, почему цифра «семь» с древности окружена большим почетом?

Древняя Греция – семеро героев сражаются против Фив. Фивы – один из древнейших известных науке городов. Семь городов: Смирка, Хиос, Колофон, Пилос, Аргос, Итака, Афины – спорят за честь именоваться родиной Гомера. Семь мудрецов: Фалес, Питтак, Периандр, Клеобул, Биас, Хилом, Солон – почитаются эллинами. Отголоски почитания цифры «семь» встречаются в пословицах, поговорках, крылатых выражениях: семь чудес света, семь смертных грехов, семеро одного не ждут, семь раз отмерь (один отрежь) и т.д.

Возможно, число «семь» считали магическим из-за того, что человек воспринимает окружающий мир: свет, звуки, вкус, запах – через семь отверстий в голове: два глаза, два уха, две ноздри и рот. Нередко числу

«семь» приписывали таинственную силу: знахари вручали больному семь разных лекарств, настоянных на семи травах, и советовали их пить семь дней.

И почему Бог создавал Землю именно семь дней и семь ночей?

Вот и мы решили отдать дань этому знаменитому числу и провести конкурс «Великолепная семерка».

Для начала командам необходимо придумать себе название и выбрать капитанов. Названием команд могут стать: семь нот, дни недели, семь цветов радуги, семеро смелых, седьмое путешествие Синдбада, цветик-семицветик и т.д.

*Звучит мелодия. Команды выполняют задание. Названия команд записываются на листе бумаги, капитаны показывают их зрителям.*

### Конкурс «Знакомство»

**Ведущий:** Первый конкурс – «Знакомство». По моему сигналу один из сидящих за столиком пишет на листе свое имя, передает листок и карандаш следующему игроку своей команды, который также пишет свое имя, и так до тех пор, пока на листке не будут написаны имена всех семерых игроков. Как только команда выполнит задание, один из ее игроков поднимает листок в вытянутой руке.

*Команда, выполнившая задание первой, получает семь жетонов.*

*Другим командам в порядке очередности вручаются жетоны по уменьшению.*

**Ведущий:** Семерка украшает собой и сказки, и толковые словари, и сборники пословиц и поговорок. Семерка не сходит у нас с языка. Не верите? А мы сейчас с вами в этом убедимся.

Конкурс «Пословицы, поговорки»

**Ведущий:** Вам нужно назвать пословицы и поговорки, в которых упоминается цифра «семь». На аукционе побеждает тот, кто предложит большее количество пословиц и поговорок с этим числом.

*Команда-победитель получает семь жетонов. Другим командам в порядке очередности вручаются жетоны по уменьшению.*

- Служили семь лет, выслужил семь реп, да и тех нет.
- За семью печатями.
- Лук от семи недуг.
- Семеро одного не ждут.
- Семеро по лавкам.
- Семь бед – один ответ.

- А ты, седьмой, у ворот постой.
- Видно, велик городок, что в нем семь воевод.
- Для бешеной собаки семь верст – не круг.
- У семи нянек дитя без глаза.
- Семь футов под килем.

### Конкурс «Семь веселых нот»

**Ведущий:** Следующий конкурс называется «Семь веселых нот». Удивительно, но вся музыка в мире написана благодаря только семи нотам. Послушайте внимательно, как будет проходить конкурс.

На доске висят семь замечательных конвертов. На лицевой стороне каждого конверта написана одна из семи нот. В конверты вложены карточки, на которых написаны тексты куплетов с пропуском некоторых слов. В каждом тексте их пропущено семь.

Я прошу подойти ко мне по одному представителю от каждой команды. Пожалуйста, выберите любой из конвертов.

Попрошу без моей команды конверты не вскрывать, любое нарушение условий конкурса грозит вам потерей жетона.

#### **Оценивание конкурса будет проходить следующим образом:**

- один жетон вы можете получить, если правильно определите ноту, написанную на лицевой стороне вашего конверта;
- один жетон вы получите, если правильно восстановите пропущенные слова в тексте куплета песни, написанном на карточке, которая находится в вашем конверте;
- та команда, которая выполнит задание быстрее других, получит еще один, дополнительный жетон.

Конверты еще не вскрываем, но вы, видимо, уже рассмотрели ноту, написанную на нем, и готовы нам ее назвать. Пожалуйста, кто первый?

*Участники называют ноты, написанные на конверте.*

По моему сигналу вы вскрываете конверты и проставляете в тексте куплета песни пропущенные слова. Как только вы справитесь с этой задачей, сразу поднимаете руку – это будет знак вашей готовности. На задание вам отводится 3 минуты.

*Участники выполняют задание под музыку. Команда, выполнившая задание первой, получает семь жетонов. Другим командам в порядке очередности вручаются жетоны по уменьшению.*

## Конкурс «Семь чудес света»

**Ведущий:** Вот мы и подошли к самому загадочному и таинственному конкурсу. Посмотрим, как хорошо вы знаете семь чудес света.

Речь пойдет о великих произведениях древних мастеров. Изумленные современники по достоинству оценили эти творения рук человеческих, выразив свои восторженные впечатления от них и в стихах, и в прозе.

Для участия в этом конкурсе потребуется по одному участнику-интеллектуалу от каждой команды.

Пожалуйста, посмотрите на эти клубки. Внутри каждого из них находятся сведения об одном из семи чудес света. Выберите, какой клубок вам больше нравится. Теперь вам необходимо вскрыть клубок, прочитать описание, показать на экране чудо света, о котором идет речь.

*На экране демонстрируются фотографии семи чудес света.*

### Описания семи чудес света:

1. Об этом чуде света говорится в стихотворных строчках Михая Эминеску, классика румынской литературы XIX века:

«Величавые, как вечность,

Молчаливые, как смерть».

(Египетские пирамиды)

2. Создание этого чуда легенда связывает с именем знаменитой царицы Ассирии. Однако оно было создано не ею и не в ее честь, а в честь Мидийской царевны – любимой жены царя Навуходоносора.

(Висячие сады Семирамиды)

3. Здесь все находилось под защитой Богини, и никто здесь не мог схватить государственного преступника или беглого раба.

(Храм Артемиды в Эфесе)

4. Это чудо было создано гениальным Фидием из золота и слоновой кости. Многие произведения языческого искусства уничтожили христианские фанатики, но изумительное творение Фидия они разрушить не посмели. К сожалению, четвертое чудо света все же погибло во время пожара во дворце императора Феодосия II.

(Статуя Зевса в Олимпии «Зевс Олимпийский»)

5. Один из самых грандиозных памятников греческой архитектуры – пятое чудо света – простоял 19 веков. Был сооружен по велению жены Карийского царя Мавсола.

(Мавзолей в Галикарнасе)

6. Шестое чудо света сооружалось 12 лет. Не простояв и полувека, оно было разрушено сильным землетрясением.

(Статуя Гелиоса «Колосс Родосский»)

7. Строительство этого гигантского сооружения заняло всего 5 лет, а простояло около 1500 лет, помогая мореплавателям.

(Александррийский маяк на острове Фарос)

*Самый быстрый участник получает семь жетонов. Остальные в порядке очередности получают жетоны по уменьшению.*

**Ведущий:** Друзья, а теперь вам необходимо проявить свое актерское мастерство и находчивость. Каждая команда должна изобразить чудо света, которое им досталось.

Лучшую команду определяют зрители своими аплодисментами. Победители получают семь жетонов. Остальным в порядке очередности вручаются жетоны по уменьшению.



### Конкурс «Пазлы»

**Ведущий:** Ребята, на столе лежат большая цифра «семь» и ножницы. Каждая команда должна разрезать цифру на семь частей разными узорами и по команде сложить эту цифру заново.

*Самые быстрые получают семь жетонов. Другим в порядке очередности вручается жетоны по уменьшению.*



## Конкурс «Блиц-опрос»

**Ведущий:** Друзья, проверим вашу эрудицию и знания, проведем блиц-опрос.

В этом конкурсе участвуют команды. Задается вопрос, отвечает тот, кто первый поднял руку. За верный ответ дается жетон.

*1 команда:*

Единица исчисления времени, равная семи дням? (Неделя)

Семь героев русской народной сказки «Репка»?

Назвать семь планет. (Солнце, Луна, Меркурий, Венера, Марс, Юпитер, Сатурн)

*2 команда:*

Седьмой месяц года? (Июль)

Режиссер мультфильма «Белоснежка и семь гномов»? (Уолт Дисней)

Как называется упряжка из семи лошадей? (Семерик)

*3 команда:*

Седьмая буква алфавита? (Е)

Пожелание благополучного плавания? (Семь футов под килем)

Назвать семь дней недели. (Понедельник, вторник, среда, четверг, пятница, суббота, воскресенье)

*4 команда:*

Сколько будет семью семь? (49)

Седьмой элемент таблицы Менделеева? (Азот)

Назвать семь нот. (До, ре, ми, фа, соль, ля, си)

*5 команда:*

Какой праздник отмечается 7 января? (Рождество)

Назвать быстро по порядку семь цветов радуги. (Красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый)

В средневековой школе было семь учебных предметов – «семь свободных искусств»: грамматика, риторика, диалектика, арифметика, геометрия, астрономия, назовите седьмой. (Музыка)

*6 команда:*

Седьмая нота октавы? (Си)

Имена семи гномов в музыкальном спектакле Льва Устинова и Олега Табакова по сказке «Белоснежка и семь гномов»? (Понедельник, вторник, среда, четверг, пятница, суббота, воскресенье)

Назвать семь чудес света Египта. (Египетские пирамиды, висячие сады Семирамиды, храм Артемиды в Эфесе, статуя Зевса Олимпии «Зевс

Олимпийский», мавзолей в Гиликаркасе, статуя Гелиоса «Колосс Родосский» Александрийский маяк на острове Фарос)

*7 команда:*

Седьмая буква в слове «электрификация»? (И)

Какую сказку написал Валентин Катаев? («Цветик-семицветик»)

Назвать семь чудес света Хабаровского края. (Амурский тигр, Шантарские острова, цветок Лотос, озеро Амут, мост через Амур, петроглифы Сикачи-Аляна, хребет Дуссе-Алинь)

*В конце блиц-опроса подсчитываются жетоны. Побеждает команда, у которой семь жетонов.*

### Конкурс «Танцуй, пока молодой!»

**Ведущий:** Друзья, наша конкурсная программа подходит к концу. Последний, седьмой конкурс связан с танцами. Каждой команде предстоит исполнить танец под предложенную музыкальную композицию.

*Команды выходят в центр зала и танцуют под семь мелодий: хип-хоп, «Яблочко», «Цыганочка», «Лезгинка», «Танец маленьких утят», «Ламбада», рок-н-ролл.*

### Подведение итогов

**Ведущий:** Дорогие друзья! Все жетоны во время конкурса складывались в конверты, и мы приглашаем капитанов команд с конвертами на сцену.

*Капитаны по очереди достают из конвертов жетоны и вместе с участниками игры хором их считают.*

**Ведущий:** Уважаемые гости нашего мероприятия! Победителем становится команда, набравшая большее количество жетонов. Вот она, наша «великолепная семерка»!

*Участникам победившей команды вручаются наборы фломастеров семи цветов, всем участникам – воздушные шары семи цветов радуги.*

**Ведущий:** Дорогие друзья, загадайте желание и дотроньтесь до наших победителей. Теперь ваше желание непременно сбудется, ведь число «семь» несет в себе магическое начало.

Цифра «семь» обещает счастье тем, чье имя состоит из семи букв. А остальных прошу не огорчаться: посчитайте буквы вашей фамилии, поищите цифру в дате рождения, проверьте номер вашего паспорта, медицинского полиса. Можно с уверенностью сказать, что счастье гарантировано каждому.

А я прощаюсь с вами и желаю оказаться на седьмом небе от счастья!

## Советы ведущему игр и мероприятий

1. Будьте внимательны к своему внешнему виду: вы демонстрируете пример для подражания.

2. Начиная игровой процесс, всегда имейте большой запас игр, чем нужно.

3. Будьте внимательны к тем словам, которые вы используете при общении с детьми. Молодежный сленг иногда помогает привлечь внимание аудитории, но не следует им злоупотреблять, тем более если нет уверенности, что вы правильно трактуете то или иное слово.

4. Обращаясь к детям, улыбайтесь. Улыбка всегда располагает к общению, взаимопониманию.

5. Шутите в меру. Помните о том, что шутка иногда может и обидеть человека.

6. Всегда начинайте с приветствия. А если вы играете в первый раз, то неплохо для начала познакомиться с присутствующими, хотя бы просто представиться.

7. Объясняя правила игры, пользуйтесь понятными словами и удостоверьтесь, что ребята правильно вас поняли. Не бойтесь повториться, но и не переусердствуйте.

8. Используя при объяснении правил жестикуляцию, не машите слишком сильно руками: это отвлекает внимание.

9. Частенько приходится работать с микрофоном. Заранее попробуйте, как звучит ваш голос, как лучше держать микрофон, что бы слова получались четкими, без всяких лишних звуков.

10 Если работа происходит без микрофона, сразу оговаривайте с детьми правила. Лучше всего тут подходит правило поднятой руки:

поднятая вверх правая рука означает, что вам есть что сказать, а всем остальным нужно послушать;

поднятая вверх левая рука означает, что вы даете ребятам несколько минут на шум.

Разучивание этого простого правила можно превратить в игру, главное, чтобы ребята поняли вас и слушали.

11. Не забывайте говорить спасибо и просто хвалить играющих. А еще лучше, если ребята сделают это сами:

Ведущий: «А теперь положите правую руку себе на голову. Погладьте и скажите: «Ах! Какой я молодец!».

Или: «А теперь положите правую руку соседу на голову. Погладьте и скажите: «Ах! Какой ты молодец!».

12. Заканчивая играть, особенно если после вашей работы с ребятами будет происходить какое-либо следующее действие или игровые занятия продолжит кто-то другой, не забудьте попрощаться и передать слово, представив следующего за вами коллегу.





# Затей и идеи для летнего отдыха детей

**Сборник досугово-образовательных мероприятий  
в помощь педагогическим работникам  
системы дополнительного образования  
при организации летней занятости детей**

Краевое государственное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Хабаровский краевой центр развития творчества детей и юношества»

680000, г. Хабаровск, ул. Комсомольская, 87  
тел. / факс: (4212) 30-57-13  
e-mail: yung\_khb@mail.ru  
<http://www.kcdod.khb.ru>

Подписано в печать: 27.04.2016  
Тираж: 30 экз.

Материалы сборника размещены на сайте КГБОУ ДО ХКЦРТДиЮ