Открытие площадки “Осенний калейдоскоп” 2023 г.

**Вед 1.** К нам! Сюда! Собирайся народ! Сегодня вас много интересного ждёт!

**Вед 2.** Милости просим! Будьте как дома! Знакомьтесь со всем, что ещё не знакомо.

**Вед 1.** Мы зовём к себе всех тех, Кто любит шутку, веселье и смех!

**Вед 2.** Добрый день, дорогие ребята, уважаемые взрослые! Очень радостно видеть ваши замечательные лица. Сегодня мы собрались все вместе, чтобы поздравить вас с осенними каникулами и, конечно же, - с открытием площадки.

**Вед 1.** Давайте проверим, все ли отряды здесь собрались. И делать это будем так. Я говорю вам: “Ветер дует на (№ отряда)”, - и этот отряд дружными аплодисментами приветствует всех нас.

Итак, попробуем: 2, 4, 1, 3. Вижу-вижу, все в сборе.

**Вед 2.** В лагере у нас будет много дел: конкурсов, соревнований, путешествий, игр. А развлекаться начнём прямо сейчас!

**Вед 1.** Вот художник, так художник

Все леса позолотил.

Даже самый сильный дождик

Эту краску не отмыл.

Красит рыжим, алым, синим,

Разбавляет краски ливнем,

Чтобы вышло разноцветным,

Но совсем не так, как летом.

Отгадать загадку просим:

Кто художник этот? (Осень)

**Музыка…**

**Ведущий:** Здравствуйте! Вы кто?

**1-я Осень. Непогодушка:**

Здравствуйте! Это я то - кто? Я – ваш главный гость! Вы тут про меня стихи читали…

**Ведущий 1:**

Мы про Осень говорили. Разве Вы Осень?

**Непогодушка:**Да. Обычно про меня разговоры разные ведут, будто я уныние на всех нагоняю, грустные песни поют, с тихим плачем мелкого дождя. Я та Золушка, которую зовут на Руси поздней осенью.
**Ведущий 2:**

Мы Вас иначе представляли.

**Непогодушка:**

Вы, наверное, как и все – только Золотую Осень в гости ждёте, только про неё песни веселые поёте. А про сестру её родную Осень-Непогодушку и знать не хотите. Нечестно это.

**Ведущий**1:

Так Вы и есть Осень-Непогодушка?

**Непогодушка:**

Да, я Осень-Непогодушка, говорят, что я осень – грусть, сплошные дожди, пасмурная погода … Не верьте этому!

Я хочу со всеми здесь

Петь и веселиться.

К вам пришла я

Со всеми подружиться.

Под музыку входит Золотая Осень.

**Осень Золотая:**

Здравствуйте, ребята! Здравствуйте, гости! Здравствуй, сестрица Непогодушка!

**Ведущий.** Здравствуйте, а почему же вас две?
**2-я Осень.**
Да потому что мы родные сестры.
**1-я Осень.**
И жить друг без друга не можем.
**2-я Осень.**
Я осень ранняя, радостная, пышно убранная, богатая урожаем.

**1-я Осень.** Я Осень по-своему прекрасна и привлекательна.

**Ведущий.**
Но, милые гостьюшки нашего праздника, вы каждая по-своему прекрасны. И вы обе нам очень нравитесь, бери бразды правления в свои руки.
**1-я Осень.**
Спасибо вам, ребята, за прекрасные стихи и хорошее гостеприимство.
**Ведущий.** Давайте поближе познакомимся и проведем перекличку отрядов. *(названия отрядов, девиз, эмблема)*

ПЕРЕКЛИЧКА

**2-я Осень.**
А раз уж мы теперь хозяйки, приглашаем всех друзей попеть, поиграть да повеселиться.

**1-я Осень.** Ребята, адавайте измеряем ваше настроение, вам нужно отвечать - “вот так!” и показывать движения.

Например (вед 1 и 2 показывают): Как живёшь? - Вот так! (большой палец вверх)

**Игра “Как живёшь?”** /Сестры осени задают вопросы, ведущие отвечают и показывают движения/.

Как живёшь? - Вот так! (большой палец вверх)

 Как идёшь? - Вот так! (топаем)

Как плывёшь? - Вот так! (плывём)

Как бежишь? - Вот так! (топаем громко)

 Как грустишь? - Вот так! (грустим)

А шалишь? - Вот так! (кривляемся)

А грозишь? - Вот так! (грозим пальцем/кулаком)

Вдаль глядишь? - Вот так! (бинокль)

Ждёшь обед? - Вот так! (потереть живот)

Машешь вслед? - Вот так! (машем рукой)

Утром спишь? - Вот так! (руки под щеку)

**Вед 2.** Молодцы, ребята, хорошо справились!

Для хорошего настроения песня:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Осень 1.** Кто в учёбе отличился, руки я прошу поднять. Кто 4 и 5 не ленился получать? (поднимают)

**Осень 2.** Значит, знания у вас у всех отличные, Разгадать загадки сможете самые обычные.

**Вед 1.** Ой, ребята, посмотрите…

Среди клёнов и осин

Сундучок стоит один.

Не велик он, и не мал…

Кто же нам его прислал? (смотрит на детей)

Я знаю это наш друг Урожай

**Вед 2.** Очень может быть… Что же в сундучке лежит?

**Вед 1.** Может, здесь осенние туманы, Что легли на сонные поляны?

**Вед 2.** Может, крик прощальный журавлей Или тихий шёпот тополей?

**Вед 1.** Что же в этом сундучке лежит? Не пора ли нам его открыть?

(Ведущая пытается открыть сундук, но крышка не поддаётся.)

**Вед 2.** Ничего не получается. Сундучок не открывается!

Но мы не станем унывать, Будем мы… стихи читать!

**Вед 1.** Сейчас мы с вами попробуем составить стихотворение на ходу. Я буду начинать, а вы продолжать. Для этого вам нужно назвать животное в рифму.

*Разные варианты от отрядов:*

Прекрасный день, - сказал (олень, тюлень)

Но дождь пойдёт, - сказал (енот)

Тут нет, мой друг, - сказал (верблюд)

Пойду в вагон, - ворчит (питон)

Не торопись, - сказала (рысь)

А я боюсь, - захныкал (гусь)

Ты всех смешишь, - сказала (мышь)

Игре конец, - сказал (скворец)

**Вед 2.** Давайте попробуем открыть сундучок снова! (не открывается)

Что же это получается?

Сундучок опять не открывается! Погодите, мы не станем унывать,

Надо в игру одну сыграть!

**Второй конкурс: «Гирлянда грибов»**

Проверим сплоченность и дружные действия наших отрядов.
Кто, в этом конкурсе слаженно действуя,
Больше всего наберет грибов.

За определённое время вы должны сделать гирлянду из грибов, (реквизит у всех одинаковый, а вот  выдумка  у всех разная) . У кого гирлянда получится длиннее. В этой  игре проверяется  все и слаженность коллектива,  и количество грибов.

Как только музыка заканчивается,  конкурс завершен!!!

**(Звучит быстрая  музыка …)** */подводятся итоги/*

**Вед 1.** (Ведущая снова подходит к сундучку, берется за его крышку, но приподнять её ей снова не удаётся)

Что такое? Как же так? Не открыть его никак! Что в этом сундучке и кто его оставил? Мы пытаемся его открыть, но ничего не получается… Может быть, и не для нас этот сундучок?

**Осень1:** Листья в воздухе кружатся, Тихо на траву ложатся.

Сбрасывает листья сад — Это просто. …. (Листопад)

**Осень2:** Это ты к чему сестричка?

**Осень1:** На лесной полянке в маленькой избушке живет-поживает лесовичок Листик. Много чудес умеет делать Лис­тик - ведь он волшебник. Именно лесовичок Листик, который знает самые разные тайны жизни чудесницы-природы, поможет нам, но нам до него надо добраться.

**Эстафета «Пройди болото»** /лапти - вырезанные из ковриков/

**Появляется Листик. Музыка**

**Листик:** Здравствуйте, дети!  Лесной всем привет, узнали меня Листика Лесовичка  или нет? Здравствуйте, уважаемые Осени-сестрички!

**Осень1:** Листик, друг выручай, сундучок открыть помогай!

**Листик:** Это очень интересно, но и очень трудно. Но я уверен, что вы справитесь. И первый наш кон­курс —

**Конкурс «Не урони кленовый лист»**

Перенести кленовый листочек к своей команде от стульчика:

1.первые как зайчики – прыгая,

2.вторые – как верблюды (согнуться) на горбе.

**«Наполни корзиночки шишками».** /две корзинки и шишки/

Для проведения этого конкурса нам нужны по 2 представителя от каждого отряда (подойдите, пожалуйста к нам). Вашему вниманию предлагается конкурс –

**танец « Картошка».**

- Этот танец популярен во многих странах ВО ВРЕМЯ СБОРА УРОЖАЯ КАРТОФЕЛЯ И ПРАЗДНОВАНИЯ ДНЯ БОРОЗДЫ. Танцующие становятся друг против друга, зажимая между лбами картошку. Под музыку пары, упершись в картошку лбами, стараются исполнить какие-то танцевальные движения, чтобы картошка не упала. Кто протанцует дольше всех, те и победили.

**Танец**

**Ведущий:** Раз  была  картошка, то сейчас должен  быть конкурс  я  считаю  морковка?! Правильно. Ребята, давайте поиграем в игру **«Собери  морковку».**

-Приглашаю всех встать возле  морковки под музыку  вы ходите про кругу, а как  музыка  гаснет, вы берете морковку в руки, кому не хватило тот  и выходит из игры. Играем до 5   последних участников!!!

**(звучит   быстрая  музыка)**

Вот так весело  встречали осень на Руси!!!

**Ведущий:** Сундучок не открывается. Не может такого быть!

**Листик:** Сразу видно - сундучок этот непростой. Может, есть какие-то законы или правила, когда он открывается?

**Вед 1.** Точно! А ведь и на нашей площадке есть свои законы!

***Закон главной тропы:*** нельзя нарушать правила дорожного движения, уходить одному, всегда и везде вместе с отрядом.

**Листик:**

***Закон чистоты:*** соблюдай чистоту во всём и везде, будь опрятным.

**Вед 2.**

***Закон единого плеча:*** поддерживаем друг друга, не обижаем младших, уважаем старших.

**Осень 2.**

***Закон здорового духа:*** начинаем день с утренней зарядки, соревнуемся в честной борьбе, заботимся о своём здоровье.

**Осень 1.**

***Закон колокольчика:*** будь весел, принимай участие в праздниках, конкурсах, твори и выдумывай.

**Листик:** (берёт сундучок, он открывается, вытаскивает калейдоскоп (ну или что-то, что на него похоже)

- Ничего себе! Это же калейдоскоп! Ребята, вы знаете, что это такое?

**Вед 1.** *Калейдоскоп* - это игрушка в виде трубы, если посмотреть в неё и прокрутить, то можно увидеть разноцветные узоры, которые меняются друг за другом!

**Вед 2.** Давайте сделаем и наше пребывание на площадке таким же ярким, как калейдоскоп! Добро пожаловать!

**Осень1.** А для того, чтобы ваш с вами отдых был увлекательным, на площадке работают самые лучшие педагоги и работники центра. Все 5 дней рядом с вами, ребята, будут находиться самые добрые и творческие люди на свете.

**Осень 2.** Ваши воспитатели прекрасны: Каждый в чем-нибудь хорош!

Знаешь сам, что лучше наших,

Как ни старайся, не найдешь!

**Вед 1.** Поприветствуем аплодисментами наших воспитателей: ….

**Вед 2.** И на этом мы заканчиваем первый день пребывания в лагере. И следующее ваше задание: Будьте креативными и дружными! До завтра!

ПРИЛОЖЕНИЕ 2.

Конкурс "Сороконожка".

Ведущий: Почему сороконожку так назвали? Правильно, у нее не 2 пары ног, а множество. Это такая красивая гусеница. Она может очень быстро передвигаться. Конкурс заключается в том, чей хвост и ноги придут первыми. (Для того, чтобы превратиться в сороконожку, нужно всей команде присесть на корточки, взять за плечи впереди сидящего. Не отцепляясь, не вставая пройти дистанцию всем вместе. Чья сороконожка быстрее?)

ШИШКИ, ЖЕЛУДИ, ОРЕХ

Играющие становятся по трое лицом к центру и договариваются о названии: например, в первых тройках - шишки, вторые - - желуди, третьи - орехи. Водящий встает в центр и выкликает, например, «Орехи!» Все играющие, названные орехами, должны поменяться местами между собой. Водящий в это время стремится стать на любое освободившееся место. Если ему это удастся, то игрок, оставшийся без места становится водящим. Если водящий скажет: «Желуди!» - то меняются местами стоящие вторыми в двойках, а если скажет: «Шишки!» - меняются те, кто стоит в тройках первыми.

Каждый раз меняются местами вызванные игроки. Игрок, не переменивший место, становится водящим.

*Указания к проведению:* игра так же проводится на большой площадке, удобной для передвижения. Минимальное количество участников 10 человек. Игра требует от участников сосредоточенности, внимания, быстроты реакции. Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими или были ими меньшее количество раз.

ВЕДУЩАЯ.

А сейчас — разминка! Все любят загадки, не правда ли? Я буду загадывать вам "тематические" загадки, а ваша задача, естественно, призвав на помощь фантазию и воображение, их отгадать ! Итак, загадка первая...

На одном быке семь шкур? (Лук).

Сидит татарка в золотых заплатках? (Лук).

Маленький, горький, луку брат? (Чеснок)

Был порошок, стал городок. Краше Казани, краше Астрахани? (Мак).

Заплата на заплате, а иглы не бывало. (Кочан капусты).

Стоит Матрешка на одной ножке: закутана, запутана. (Капуста).

На жарком солнышке подсох и рвется из стручков. (Горох).

Шар- шарышок в сыру землю ушел, синю шапку нашел. (Горох).

Между грядок лежит гладок. (Огурец).

Мала малышка, зелена вина кубышка: не мед, не вино. (Огурец).

Зеленый теленочек привязан веревочкой. Лежит и толстеет. (Арбуз).

Ножки тоненьки, кишки жиденьки, а кила, что голова. (Тыква).

Желтая курица под плетнем дуется. (Тыква).

Красна, да не девка. Хвостата, да не мышь. (Морковь).

Что красно снаружи, бело внутри, с зеленым хохолком на голове? (Редиска)

Белая в земле, а зеленая снаружи, (Редька).

Сверху зелено, посередь толсто, к концу востро. (Редька).

С корня завивается, с маковки расстилается. (Репа).

Красные сапожки в земле и в лукошке. (Свекла) и т. д.

Осенний театр- экспромт

Сейчас мы с вами разыграем настоящий спектакль. Вы скажете, а как же репетиции, костюмы, декорации? Я думаю, стоит вам получить роль, как тут же проснутся артистические способности! Игрокам раздаются карточки с названиями ролей : Луна, Ветер, Деревья-2 героя, Листочки- 2 героя, Конура, Пес, Ворон, Тучи- 2 героя, Дождик)

Я читаю текст , а вы, когда услышите, что речь идет о вашем герое, выходите в центр и обыграйте названные действия.

Наступила ночь. Вышла Луна, большая, яркая. Завывает Ветер. Раскачиваются Деревья. На Деревьях остались висеть два Листочка. На привязи возле своей Конуры лежит Пес, ему что- то снится. Во сне он слегка перебирает лапами и тихонько скулит. Недалеко от него на жердочке пристроился старый Ворон. Он дремлет, иногда открывает то один глаз, то другой. Вдруг набежали Тучи. Пошел Дождик. Сначала маленький, потом все больше и больше. Сильнее подул Ветер, сорвал с Деревьев последние два Листочка. Листья сначала побежали по дорожке, потом, словно взмахнув крыльями, полетели вверх, а потом упали на траву. Проснулся и отчаянно залаял Пес. Старый Ворон встрепенулся и встревожено закаркал. Деревья шумят. Ветер продолжает сильнее и сильнее завывать, гнать и гнать упавшие на траву листья. Ворон каркает, Пес лает. Но все постепенно успокаивается. Ветер все тише и тише шумит, Тучи с Дождем побежали дальше. Деревья стали неподвижны. А два их Листочка оказались на Конуре. Заснул Пес. Он вздрагивает во сне и перебирает лапами. Дремлет Ворон, открывая то один глаз, то другой. Лишь только ночь и ее сестра Луна царствуют и обозревают все вокруг.

Наши артисты достойны бурных аплодисментов.

# Гиннес-шоу

Конкурсная музыкальная программа для молодежи

"САМЫЙ, САМЫЙ СРЕДИ САМЫХ...'

В фойе и в зале звучат веселые мелодии. Развешены плакаты, узкие ленты фольги, серпантина. В фойе — стенды: "самое длинное слово", "Самый "красивый почерк", "Самый сладкий поцелуй", "Самое оригинальное приветствие". Посетители Дома культуры принимают активное участие в написании тех или иных слов, приветствий. Девушки "оставляют" свой поцелуй. Обязательное условие — указать фамилию, имя, отчество под "поцелуем" и написанными словами. В конце вечера-шоу жюри подводит итоги конкурса на самого, самого.

На сцене – панно с изображением смеющегося лица-маски. На авансцене и в зале - гирлянды, гроздья разноцветных надувных шаров.

(Выходят ведущие).

**ПЕРВАЯ.**

Добрый вечер, друзья!

**ВТОРАЯ.**

Мы рады, что вы снова пришли на наш шоу-концерт.

**ПЕРВАЯ.**

И вас в зале гораздо больше, чем на предыдущем вечере.

**ВТОРАЯ.**

Значит наша программа вам понравилась. А?

(Возгласы из зала).

**ПЕРВАЯ.**

Прекрасно! Теперь все дружно назовем ее...

**ВСЕ.**

Гиннес - шоу!

**ПЕРВАЯ.**

Гиннес - шоу — это смех, юмор и возможности хорошо отдохнуть!

**ВТОРАЯ.**

Гиннес - шоу — это рекорды и победы, состязания и удачи!

**ПЕРВАЯ.**

Гиннес - шоу — это программа для тех, кто дружит с головой.

**ВТОРАЯ.**

Гиннес - шоу — это веселая, познавательно-увлекательная программа, в ходе которой мы выясним, кто у вас в Милеево самый, самый, самый!

Это слово будет звучать сегодня ча­ще других. Итак... Вместе. Гиннес - шоу!!!

**ПЕРВАЯ.**

И в самом его начале мы поговорим о красоте.

**ВТОРАЯ.**

Красота — понятие относительное. Относительное по отношению к эпохе, государству, этикету всех времен и народов. Кому-то и когда-то, когда-то и где-то нравились и нравятся худые, кому-то полные люди. По-разному отно­сились и относятся к длине ног, шеи, цвету глаз и волос, к окружностям гру­ди и талии. Сегодня мы попытаемся найти свой идеал красоты.

**ПЕРВАЯ**

Так, сказать; идеал красоты милеевской.

(Звучит эстрадная музыка).

**ВТОРАЯ.**

Первым, нашим конкурсом будет "Прическа". Самая из самых! У нас в России бытует выражение: "Коса — девичья краса". Но иногда и мужчина любят носить длинные волосы. Так ведь? (Ответы из зала).

**ПЕРВАЯ.**

У главы одного из индийских монастырей волосы имели длину почти 8 метров, точнее — 7 метров 93 сантиметра. А кто из наших мужчин носит самые длинные волосы? Желающих доказать это прошу пройти на сцену.

(Мужчины выходят на сцену. Веду­щий сантиметром измеряет длину их волос. Победителю вручается набор по уходу за волосами).

**ВТОРАЯ,**

Прекрасно! А девушек просим показать самую короткую стрижку.

(Девушки сводными прическами из коротких волос выстраиваются на сцене. Победительнице вручается лак для волос и лосьон для их укладки).

**ПЕРВАЯ.**

Не правда ли, и юноши и девушки со своими любимыми прическами прекрасны? !

(Звучит соответствующая теме разговора мелодия).

**ВТОРАЯ.**

А теперь поговорим о росте. Многие женщины предпочитают высоких мужчин. Доказано, что самый высокий мужчина — Роберт Уэдлоу, который родился в 1918 году в американском штате Иллинойс. В 22 года рост Роберта достиг 272 сантиметров, а вес 199 килограммов.

**ПЕРВАЯ.**

Самой высокой женщиной мира является уроженка Чикаго Сэнди Аллен. Ее рост 2 метра 31 сантиметр! Люди высокого роста есть и в Милеево. Сейчас мы узнаем, кто в нашем селе самый, самый высокий.

(Победителю вручается приз).

**ВТОРАЯ.**

Уверена, что немногие задумываются над тем, сколько может весить человек. Есть ли предел в весе человека?

Конечно, предел есть, но есть и очень худые люди, и очень, очень толстые, есть легковесы, есть и тяжеловесы. Самым, самым тяжеловесом является американец Роберт Хьюго. Его вес равен 485 килограммам. У женщин рекордсменкой считается Флора Джексон. При росте 175 см она весит 381 килограмм.

**ПЕРВАЯ.**

Вот сейчас мы и выясним, кто из наших сельчанок самая, самая легкая, самая миниатюрная. Всех участников этого конкурса прошу пройти на сцену. После взвешивания на медицинских весах самой легкой будет присужден приз и звание "Мисс Дюймовочка".

(Звучит лирическая мелодия. Идет чествование "Мисс Дюймовочки").

**ВТОРАЯ.**

У нашей Дюймовочки прекрасные темные волосы! Вообще-то, цвет волос играет в жизни и мужчин и женщин большую роль. Как часто мы встречаемся в жизни с примерами, когда девушка полюбила юношу. Все-то ей в нем нравится, но вот цвет волос... Подруги говорят: "Белобрысый!" А сколько людей темноволосых хотели бы стать блондинами?! И, наоборот, многие блондины мечтают стать брюнетами. Только один цвет волос является необычным и редким — это рыжий. Вспомните, что многие гении были с золотистым цветом волос. В нашем зале тоже есть самый, самый золотой. Сейчас мы и определим его. Золотые, прошу на сцену!

**ПЕРВАЯ.**

Народные пословицы гласят: "Кто крепок плечом, тому и ноша нипочем", "Крепок телом, богат и делом". Всегда считалось, что красивый человек — мужчина должен быть сильным. А кто же среди наших сельчан самый сильный? Задача участников этого конкурса: надуть самый большой воздушный шар и подарить его самой красивой девушке. Итак, силачи, за дело!

(Конкурс проходит под мелодию песни "Богатырская сила". После него — танцевальная пауза. Затем начина­ется второй тур конкурсов — "Джентльменский").

**ВТОРАЯ.**

Слово "Джентльмены" всегда ассоциируется с настоящими мужчинами: самыми... Помогите мне, дорогие зрители, дополните набор характерных черт джентльмена... Совершенно верно. В общем, это — мужчина, который для любимой девушки самый, самый из всех.

**ПЕРВАЯ.**

Кстати, о любимых! Поднимите руки те, у кого с собой есть фотографии любимой девушки, сестры, тещи. Ой, как мало в зале настоящих мужчин джентльменов!

**ВТОРАЯ.**

Джентльмен — слово английское. И я уверено, что многие англичане — мужчины носят во внутреннем кармане своей одежды фотографии своих любимых. А что находится в карманах наших мужчин? Прошу подняться на сцену желающих участвовать в конкурсе "Содержимое карманов".

**ПЕРВАЯ.**

Вот мы и узнаём, кто из наших парней самый аккуратный! Аккуратность — одно из важных качеств и мужчин и женщин. Но сейчас все больше в мужчинах ценится предприимчивость. Кто из вас, уважаемые джентльмены, самый предприимчивый? Есть желающие доказать это? Спасибо, достаточно ! Каждому из вас я вручаю какие-либо предметы: скрепки, пробки, газеты, гвозди, кнопки... Задача: пока играет музыка, вы должны продать это в зале. Кто больше выручит денег, тот окажется самым предприимчивым.

**ВТОРАЯ.**

Джентльмена всегда отличает рыцарское отношение к женщине. Вашему вниманию предлагается конкурс "Первое свидание". Задача: проявить сообразительность, смекалку, тактичность, галантность назначить одной из нас, ведущих, первое свидание. Победит самый изобретательный и остроумный.

**ПЕРВАЯ.**

Мне лично этот конкурс очень понравился. Вот так бы каждый день мужчины с нежностью и любовью относились к женщинам! Теперь, дорогие друзья, вспомним старые добрые времена, которые сейчас называются застойными.

Задание; изложить более точно и даже дословно клятву пионеров.

**ВТОРАЯ.**

Вот мы и узнаем героя, у которого самая отличная память! Вручаем вам приз — пионерский галстук.

(Звучит барабанная дробь пионерский. Музыкальная пауза. Объявляется 3-й тур. "Самый счастливый").

**ПЕРВАЯ.**

Мы уже убедились в том, что есть среди нас люди умные, ловкие, высокие, миниатюрные, красивые. Но недаром говорят: "Не родись красивой, а родись счастливой". На нашем шоу счастливым может стать любой из вас.

**ВТОРАЯ.**

Неожиданно счастливым! Любой желающий из зала называет две цифры: первая — номер ряда, вторая — номер места. Кто сидит на этом месте, получает приз.

**ПЕРВАЯ.**

И это еще не все. При продаже билетов кассир поставила штампы на первом и тринадцатом билетах. Прошу принести эти билеты нам, а мы счастливчикам вручим призы.

Счастливые определились! кто у нас самый везучий? Сейчас мы узнаем его. На столе бутылки с водкой, молоком, клеем, кефиром и лимонадом. Все бутылки закрыты бумажными колпаками, чтобы зрители не знали, где что содержится. Я их буду продавать и только после того, как соберу за все деньги, сниму колпаки. Вот так! Самым везучим оказался... (Называет удачника).

**ПЕРВАЯ.**

Настало время определить среди нас "Шерлока Холмса". На сцену приглашается "сыщик". Задание: найти в зале спрятанный предмет. А вас уважаемые зрители, прошу "сыщику" помочь репликами: "Холодно!", "Горячо!", т. к.

вы видели, где этот предмет спрятан. (Под фонограмму песни на слова Р. Паулса И.Резника "Шерлок Холмс» в зале» работают два «сыщика» со зрителями правой и левой половины зала).

**ВТОРАЯ.**

Невероятно! Вручаем местному

'Шерлоку Холмсу" роман Артура Конан Дойля "Долина страха". (Обращается к зрителям). Еще не устали? Тогда — аукцион! Песенно-музыкальный на определенные буквы вы называете фамилии композитора, исполнителя, группу, песню.

**ПЕРВАЯ.**

Теперь немного подвигаемся и узнаем самого активного танцора. Маэстро, музыку! Проводим сидячие танцы.

**ВТОРАЯ.**

Спасибо, молодцы! А теперь приглашаем всех в танцевальный зал, где жюри с вашей помощью назовет самого, самого, самого.

Приятного отдыха! До новых встреч.

## Шуточная Олимпиада

*Это набор эстафет, в которых как бы пародируются существующие в мире виды спорта. Начать «Олимпиаду» можно с традиционных ритуальных моментов — парада участников, зажжения огня, клятвы олимпийской верности и т.д. Разумеется, все это тоже должно быть шуткой. Можно вести по радио шуточный репортаж. Награды тоже должны быть веселыми.*

***Прыжки в длину.***

Первый участник команды встает на линию старта и совершает прыжок с места в длину. После приземления он не двигается с места, пока место посадки не будет зафиксировано судьями (с помощью черты, проведенной по носкам обуви прыгуна). Следующий участник ставит ноги прямо перед чертой, не заступая за нее, и тоже совершает прыжок. Таким образом, вся команда совершает один коллективный прыжок в длину. Прыгать надо аккуратно и при посадке не падать — иначе аннулируется результат прыжка. Самый длинный командный прыжок и становится победным.

***Спортивная ходьба.***

Делая каждый шаг, необходимо пятку одной ноги вплотную приставлять к носку другой. Дистанцию для такой ходьбы можно определить в 5 метров туда и обратно. Эстафета заканчивается, когда последний участник команды вернется на исходную позицию.

***Стрельба из лука***.

Мишенью будет обыкновенное ведро, а луком — обычный репчатый лук. Ведро-мишень нужно установить на 5 метров дальше финиша. Луковицы уложить на финишной черте, их число должно соответствовать количеству участников. Участник № 1 по сигналу начинает движение от старта к финишу. Прибежав к финишной черте, он берет луковицу и бросает ее, стараясь попасть в ведро. После броска он бежит к своей команде, чтобы передать эстафету следующему участнику. Побеждает та команда, которая быстрее и точнее забросит луковицы в ведро (для удобства определения результата за каждое точное попадание можно давать команде дополнительное очко).

***Ночное ориентирование.***

На расстоянии 10 метров от старта устанавливается табуретка, и первым участникам завязываются глаза. По сигналу они должны дойти или добежать до табурета, обойти его и, вернувшись к команде, передать эстафету следующим участникам, которые уже стоят с завязанными глазами! И так вся команда. Во время движения команда может помогать своим участникам возгласами: «правее», «левее», «вперед», «назад». А поскольку кричат одновременно все команды, игрок должен разобрать, какие призывы относятся именно к нему. Когда на линию старта возвращается последний игрок, для всей команды наступает «день». Для кого «день» наступит раньше, те и победили.

***Велогонки.***

Велосипед в этой эстафете заменит гимнастическая палка. Палку нужно оседлать сразу двум участникам. Они велосипедисты. Каждому вело-дуэту, удерживая между ногами палку, предстоит доехать до поворотной отметки и обратно. Побеждают самые быстрые.

***Упражнения на бревне.***

Для этого упражнения каждой команде понадобится простое бревно длиной не более 1 метра. Участник становится на бревно и, перебирая ногами, катит его вместе с собой от старта до финиша и обратно.

***Бег на коньках.***

Для этой эстафеты придется поискать реквизит. Беговые коньки заменят резиновые калоши большого размера — по одной паре для каждой команды. Каждый участник эстафеты будет запрыгивать в калоши, и преодолевать расстояние до поворотного флажка и обратно. Победят в этих коньково - калошных забегах самые ловкие и быстрые.

ИГРЫ-СООТЯЗАНИЯ

Среди любимых весенних забав и в старину и сегодня — игры с веревочкой (прыгалками), с камешками, с мячом. В них дети соревнуются не только в выполнении различных упражнений, но и в выдумке, изобретательности.

Прыганье через Веревочку

Двое играющих держат веревку за концы, а остальные прыгают через нее. Веревочку держат на той или иной высоте по договоренности или же вращают ее, а прыгающие стараются перепрыгнуть через нее в то время, когда она опускается возможно ближе к земле.

ЗАБЕГАЛЫ (вариант)

Двое крутят веревку. Можно один конец привязать к столбику или дереву и тогда крутить сможет один человек. По жребию решают, кому крутить, кому прыгать. Когда веревку раскрутят, каждый играющий по очереди забегает под крутящуюся веревку, делает оговоренное число прыжков условным способом и выбегаете противоположной стороны, уступая очередь следующему. Тот повторяет задание, уступая очередь другому, и т.д.

Если прыжок не получился, то прыгавший сменяет одного из крутивших веревку. Способы прыганья усложняются'. прыжки на обеих ногах сменяются прыжками на правой ноге, потом на левой или скрестив ноги и т.д. Увеличивается также скорость кручения веревки. Не сделавшие ни одной ошибки играющие — чемпионы. В конце они начинают показывать самые сложные из известных способов прыганья и даже изобретают новые. Например, прыжок сопровождается дополнительными движениями: поворотами при прыжке на 180 и 360 градусов, приседаниями и пр.

Люлька или лодочка (вариант)

Веревку держат, как в игре «Забегалы», но не делают ее полный оборот в воздухе, а лишь раскачивают над землей на разной высоте — от 10—20 до 50 см и выше.

Участники по одному или парами разбегаются и перепрыгивают через раскачиваемую веревку. Можно прыгать разными способами: с сомкнутыми ногами, на одной ноге, со скрещенными ногами, с поворотом при прыжке и т.д. Прыгают, пока не совершают ошибки. Допустивший ошибку сменяет одного из держащих веревку.

*Указания к проведению*: в игры с веревочкой чаще играют девочки. Необходима веревка длиной 2—3 м. Ошибкой считаются любое задевание веревки, не получившийся прыжок. Однако если ошибка произошла по вине крутивших веревку, то прыгавший имеет право на повторную попытку. Старшие дошкольники могут играть в веревочку самостоятельно, однако взрослые должны подсказать доступные им способы прыжков. Девочки-подростки проявляют много изобретательности в этих играх, что позволяет проводить конкурсы чемпионов прыгалки.

ПРЫГАЛКИ (в одиночку)

Взяв скакалку за концы, участники игры начинают крутить ее вокруг себя так, чтобы середина веревочки пролетала то над головой, то под ногами. В последнем случае надо вовремя перепрыгнуть через скакалку. Способы прыжков разнообразны, различаются по сложности:

прыгать, переступая с одной ноги на другую;

прыгать на одной ноге;

прыгать на ходу или при легком беге вперед и т.д.

Освоив различные способы прыжков, дети соревнуются друг с другом.

Двое с одной прыгалкой

(вариант)

Двое участников становятся боком друг к другу, берутся за руки, каждый держит свободной рукой один конец скакалки. Синхронным движением они крутят веревочку и прыгают на месте или продвигаются вперед, вбок, иногда даже назад. Можно прыгать вдвоем, встав лицом или в затылок друг к другу, причем крутить скакалку будет только один.

Если участников игры много, прыгавшую пару сменяет новая. Победители те, кто пропрыгал больше других.

Зеркало (вариант)

Считалкой выбирают водящего. Остальные участники встают так, чтобы хорошо его видеть. Ведущий прыгает со скакалкой, постепенно меняя способы прыжков. Остальные повторяют его движения с максимальной точностью: как в зеркале.

Подбор упражнений зависит от выдумки ведущего: вприпрыжку, скрестив ноги, высоко поднимая колени и крутя скакалку так быстро, чтобы она успела сделать два оборота за один прыжок, и т.д. Кто ошибается, тот выбывает из игры. Кто не совершил ошибки — победитель. В случае повторения игры он становится новым водящим.

Помимо выполнения упражнений нередко договариваются копировать и другие действия водящего: покачивать головой, мигать, изображать на лице какую-то гримасу, которую все должны повторить не рассмеявшись.

«КЛАССИКИ»

Согласно жеребьевке устанавливается очередь участников. Первый игрок бросает камешек в первый «класс». Если попадет, то впрыгивает туда на одной ноге и выбивает этой же ногой камешек в другой «класс» и прыгает туда сам. Далее последовательно из одного «класса» в другой до десятого, затем выбивает камешек за пределы фигуры. Снова бросает камешек, но уже во второй «класс», допрыгивая до него на одной ноге и так же выбивает камешек за черту. Таким образом игрок проходит все «классы». В «доме» разрешается отдыхать, встав на обе ноги, но в него можно попасть, если игрок перепрыгнул на одной ноге через «огонь».

Если камешек уйдет не в тот «класс», или попадет на черту, или игрок наступит на линию, то он уступает место следующему играющему,

Если играющий прошел все «классы», его ждет «экзамен»: пройти с завязанными глазами по всем «классам», не наступив на черту; положить камешек на носок ноги и пройти на каблуке через все «классы». Считается, что после «экзамена» игрок закончил игру. Но выполнить все задания за один раз не удается. Поэтому, совершив ошибку, играющий передает свою очередь, запомнив, на каком этапе он остановился, чтобы позднее продолжить с того «класса», в котором произошли ошибки.

Десяти (вариант)

Играющий должен «пройти 10 классов» (выполнить 10 упражнений) и «сдать экзамен». Упражнения такие:

*«Десяты»:* бьют десять раз подряд мячом о стену, легко отбивая его пальцами, как при игре в волейбол;

*«Девяты»:* бьют девять раз мячом о стену, ударяя по мячу ладонями снизу;

*«Восьмеры»:* кидают мяч под поднятую правую ногу об землю так, чтобы он отскочил от нее к стене, а от стены ловят.

Как и любое упражнение в этой игре, его повторяют на один раз меньше, чем предыдущее, т.е. в данном случае восемь раз.

*«Семеры»:* то же, что в предыдущем упражнении, но под левую ногу.

*«Шестеры»:* становятся лицом к стене и кидают мяч сзади между ногами о землю так, чтобы он отскочил к стене, и от нее ловят.

*«Пятеры»:* то же, что в предыдущем упражнении, но стоя спиной к стене.

*«Четверы»:* кидают мяч о стену так, чтобы он отскочил от нее на землю, с отскока от земли снова бьют о стену, потом ловят.

*«Треши»:* ладонями, сложенными лодочкой, бьют три раза мяч о стену, а потом ловят.

*«Двуши»:* сложенными вместе двумя кулаками бьют мяч о стену два раза подряд.

*«Однуши»:* бьют мяч о стену прямым пальцем один раз.

В конце каждого упражнения надо поймать мяч в руки, не давая ему упасть на землю.

*«Экзамен»:* выполнить по одному разу элемент каждого упражнения и при этом не разговаривать и не смеяться. Этим кончается первый кон.

Если во время кона играющий уронит мяч или ошибется, то он доигрывает этот кон, когда снова придет его очередь; при «экзамене» же повторяет сначала все упражнения.

Второй кон начинается с «девят», третий — с «восьмер» и т.д. Тот, кто первым кончит десятый кон, — победитель.

*Указания к проведению*: в игре участвуют от 2 до 4 человек. Очередность устанавливается считалкой. Первый вариант игры доступен и дошкольникам, второй — школьникам. Особенно любят играть в «Десяты» девочки. Игра проводится как соревнование, ее успех зависит от умения детей бросать и ловить мяч. Участники игры могут придумывать свои упражнения, их последовательность. Необходимо вначале определить расстояние, ближе которого нельзя подходить к стене. Правила таковы: играющим разрешается при ловле мяча сходить с места, ловить мяч с отскока от земли. Хорошо, когда в игре принимают участие дети разного возраста: старшие учат младших.

Школа МЯЧА

Дети по определенной жребием очереди выполняют разнообразные упражнения с мячом.

«Поднебески» — высоко подбросить мяч вверх, когда тот, упав, отскочит от земли, поймать его.

«Свечка» — сначала не очень высоко бросить мяч вверх и поймать его, затем бросить мяч примерно вдвое выше и опять поймать. В третий раз бросить как можно выше. Это называется «ставить свечки».

«С ладошками» — подкинув мяч, хлопнуть определенное количество раз в ладоши и после этого поймать мяч.

«С одеванием» — подкинув мяч повыше, изобразить одевание, потом поймать мяч. При втором подкидывании изобразить обувание, надевание шапки и т.д.

«Из-за спины» — мяч подбрасывают рукой, заведенной за спину, а ловят перед собой уже другой рукой или обеими руками (как договорятся раньше).

«Перевертышки» — положить мяч на ладонь, слегка подбросить его вверх и в это время подставить тыльную сторону ладони, которой опять подбросить мяч вверх. После этого ловить мяч уже в ладонь или в обе ладони.

«Хватки» — взяв мяч в правую руку, выпустить его, чтобы он падал вниз, и тут же поймать его на лету. То же проделать левой рукой.

«Гвозди ковать» — отбивать мяч рукой о землю.

«Зайца гонять» — бросить мяч о землю так, чтобы он ударился о стенку, и поймать с отскока от стены.

«Пришлепы» — ударить мяч о стену, отскочивший мяч ударить ладонью так, чтобы он опять ударился о стену, после чего поймать.

«Одноручье» — подбросить мяч вверх правой рукой и поймать правой, подбросить левой рукой и поймать левой.

«Ручки» — опереться левой рукой о стену, правой ударить мячом о стену, из-под руки, поймать двумя руками. Опереться правой рукой о стену, левой ударить мячом о стену из-под руки, поймать двумя руками.

«Через ножки» — упереться левой ногой в стену, из-под нее ударить о стену мячом и поймать его двумя руками. То же, но упереться правой ногой.

«По коленям» — ударить мячом о стену, хлопнуть руками по коленям и поймать мяч.

«Нитки наматывать» — ударить мячом о стену, быстро сделать движение руками, будто наматываешь нитки, и поймать мяч.

(Перечислены и традиционные и более современные упражнения.)

*Указания к проведению:* для выполнения упражнений «Школы мяча» лучше использовать малый мяч, например теннисный. Эта игра интересна детям от 6 до 10 лет, самостоятельно играют группами по 2—4 человека, под руководством педагога можно играть большими группами. Правило одно: допустивший ошибку или непоймавший мяч передает очередь следующему игроку. В игре развиваются глазомер, точность движений. Дети могут вносить изменения в порядок упражнений, придумывать новые, проявляя творчество.

Среди состязаний с мячом есть и командные игры» в которые дети так же начинают играть весной. Эти игры предполагают деление игроков на команды. Можно разделить играющих путем расчета на первый-второй, первые номера — одна команда, вторые — другая. Традиционным в народных играх и наиболее интересным для ребят является способ деления на команды с помощью сговора. Вначале игроки выбирают двух капитанов («маток»), затем, разделившись на пары, отходят в сторону и тихо сговариваются между собой, кто кем будет, придумывая себе смешные названия, клички или используя традиционные оговорки. Далее дети идут к «маткам» и спрашивают их, как правило в рифмованной форме, кого те выбирают.

**«Лагерный шлягер»**

Запевай-ка песню хор.

Я - веселый дирижер.

Ловко палочкой взмахну,

И концерт начну.

ПРИПЕВ: В дружном хоре, весь наш лагерь.

Распевает этот шлягер.

Подпевают свысока,

В синем небе облака.

Обойдите целый свет,

Лучше песни этой нет.

Как стараются певцы.

Просто молодцы!

ПРИПЕВ: Весь наш лагерь в дружном хоре.

С песней звонкой на просторе.

Ветер музыку несет.

Солнце с нами пропоет.

Мы споем с «Востоком-5»,

Эту песенку опять.

Лишь закончится, давай.

Снова начинай.

ПРИПЕВ: В дружном хоре весь наш лагерь.

Распевает этот шлягер.

Подпевают свысока,

В синем небе облака.

Весь наш лагерь в дружном хоре.

Песней звонкой на просторе.

Ветер музыку несет.

Солнце с нами пропоет.

## Творческие проекты

**Оранжевая дискотека**

Оранжевая дискотека называется «оранжевой» совсем не потому, что ней должны быть одеты в костюмы оранжевого цвета, а танцевальный зал выкрашен в оранжевые тона. Оранжевая дискотека называется «оранжевой» и не потому, что на ней исполняются танцы народов Южной Африки, живущих по берегам Оранжевой реки. Оранжевая дискотека называется «оранжевой» потому, что все приглашенные на нее должны иметь при себе апельсин. А «апельсин» на многих европейских языках звучит как «оранж».

Апельсины нужны танцующим совсем не для того, чтобы утолять голод и жажду после танцев. Апельсины нужны во время танцев. Ведь оранжевая дискотека - это дискотека с конкурсными заданиями. И во всех заданиях так или иначе присутствует апельсин. Главное правило, объединяющее танцевальные задания, звучит так: «Апельсин нельзя ронять на пол». Тот, кто не выполняет это правило, прекращает танец и отходит в сторонку. Тот, кто справляется с заданием, получает оранжевый жетон. Все заработанные во время дискотеки оранжевые жетоны по ее окончании обмениваются опять же на апельсины.

Всего танцевальных оранжевых заданий на апельсиновой дискотеке -10. Соответственно этим 10 заданиям танцующие исполняют 10 разных танцев. Некоторые из этих танцев исполняются в одиночку, некоторые - парами, некоторые танцы групповые. Вот эти танцы и эти задания.

*Твист.* Танец исполняется в одиночку, танцующие зажимают апельсин между колен.

*Рок-н-ролл.* Танец исполняется в одиночку, танцующие зажимают апельсин под подбородком.

*Брейк.* Танец исполняется в одиночку, танцующие удерживают апельсин на несжатой в кулак ладони.

*Макарена.* Танец исполняется в одиночку, танцующие во время танца перекладывают апельсин из одной руки в другую и обратно.

*Хип-хоп*. Танец исполняется парами, танцующие находятся на расстоянии в два метра друг от друга, во время танца они одновременно бросают друг другу свои апельсины.

*Медленный фокстрот*. Танец исполняется парами, танцующие зажимают один апельсин в руках, другой - между лбами.

*Вальс*. Танец исполняется парами, танцующие зажимают один апельсин в руках, другой - между животами.

*Диско.* Танец исполняется вчетвером, танцующие кладут свои апельсины на поднос и удерживают этот поднос за четыре угла.

*Ламбада.* Танец исполняется всеми вместе, танцующие одной рукой держатся за впереди стоящего партнера, другой - подбрасывают и ловят свой апельсин.

*Сиртаки.* Танец исполняется всеми вместе в кругу, танцующие удерживают каждый свой апельсин под мышкой.

В оранжевой дискотеке выявляется и абсолютный победитель. Им становится тот, кто заработает больше всех жетонов. Победи гелю традиционно вручается приз - плюшевый Чебурашка. Как известно, этот зверь неизвестной породы больше всего на свете любил именно апельсины.

**Танцевальный ринг**

Ринг - это место, где сражаются. Самым известным из всех рингов Является ринг боксерский. Еще известен «Музыкальный ринг» - телевизионная передача, в которой соревнуются звезды эстрады. В «Танцевальном ринге» идет соревнование танцоров.

«Танцевальный ринг» может быть как серьезным, так и шуточным. В серьезном варианте в «танцевальном ринге» демонстрируют свои умения профессионалы, то есть те, кто занимается танцами давно и не где-нибудь, а в специальной студии или школе. При этом «бой» может продолжаться три раунда: европейские танцы, латиноамериканские танцы, народные танцы; но он может длиться и 5, 6, 7, 8, 9, 10 раундов - так проводятся бои в профессиональном боксе. В этом случае каждый раунд посвящается только одному танцу: вальсу, танго, румбе, рок-н-роллу и т. д. Поскольку соревнование идет всерьез, его судят также профессионалы - опытные танцоры старших поколений.

В шуточном варианте «танцевального ринга» участникам достаточно быть пластичными, смелыми и остроумными. Отточенность движений, приобретаемая годами, здесь не нужна. Задания для участников шуточного «танцевального ринга» могут быть такие:

* исполнить танец, сидя на стуле;
* исполнить танец, лежа на полу;
* исполнить танец, стоя на пяточках;
* исполнить танец с лыжами на ногах;
* исполнить танец только мускулами лица, то есть мимикой;
* исполнить танец в замедленном темпе;
* исполнить танец в ускоренном темпе;
* исполнить танец, имитируя движения домашних животных;
* исполнить танец, одновременно демонстрируя комплекс утренней зарядки:
* исполнить танец, имея вместо партнера - швабру; и т. д.

Каждый раунд шуточного «Танцевального ринга» - это выполнение одного задания. А всего раундов может быть три или - как у профессионалов - больше. При этом в соревновании участвуют не пары, а танцоры-одиночки. Их заранее информируют о количестве и «темах» раундов. «Заранее» - потому что нужно успеть подобрать музыку: ведь один, например, в замедленном темпе лучше спародирует ламбаду, а другой - твист. То есть танцы для раундов соревнующиеся выбирают сами.

Победителя в таком соревновании, конечно же, могут назвать опытные судьи. Но лучше, если это сделают не они, а зрители. В чей адрес аплодисменты будут громче - тот и выиграл.