

СЦЕНАРИИ МЕРОПРИЯТИЙ 1 СМЕНА ГОЛ

1. Квест-игра «Путешествие по Стране Детства» ко Дню защиты детей

Цели игры - создать праздничную атмосферу и укрепить отрядный дух, развивая у детей навыки сотрудничества, личностные качества и давая каждому возможность проявить себя и пережить успех.

Задачи игры:

Воспитательные:

- развивать эмпатию и навыки социально приемлемого поведения через игровые ситуации помощи и поддержки;
- формировать уважительное отношение к совместному результату и ценность вклада каждого участника (общие рисунки, коллективные сценки, прохождение препятствий);
- поддерживать инициативность и самостоятельность: дети сами выбирают, как действовать, распределяют роли, договариваются о правилах.

Развивающие:

- тренировать координацию движений, пространственную ориентацию и умение действовать в команде при ограниченных условиях;
- развивать воображение, речь и выразительность через мини-сценки и коллективное придумывание;
- стимулировать визуальное мышление и навыки совместной работы над продуктом (станция «Улыбка»).

Организационные:

- обеспечить равномерное распределение потока отрядов по территории лагеря, чтобы избежать скоплений и пересечений;
- гарантировать безопасность на всех станциях за счёт чётких правил, контроля вожатых и подбора безопасных материалов;
- обеспечить понятный и единый механизм оценки: критерии успеха должны быть простыми и видимыми для детей.

Участники:

- **Отряды:** проходят станции, собирают ключи, выполняют задания.
- **Помощники** (на каждой станции): объясняют задание, следят за безопасностью и соблюдением правил, фиксируют выполнение, выдают ключ-символ.

Реквизит и подготовка

Общий реквизит:

- маршрутные листы (по количеству отрядов; в них — названия станций, порядок, место для отметки «ключ получен»);
- конверты с заданиями (на каждую станцию — 2–3 комплекта, чтобы хватило на несколько отрядов подряд);
- карточки-подсказки (запасные варианты заданий на случай, если отряд быстро справился или нужна адаптация).

По станциям:

- **«Улыбка»:** большие листы бумаги (ватман), маркеры/фломастеры/карандаши (минимум по 6–8 наборов на отряд), прищепки или скотч для крепления.
- **«Дружба»:** кегли/конусы (10–12 шт.), мел или лента для разметки «змейки».
- **«Смелость»:** 5 плотных картонов/ковриков (примерно 50×50 см), лента или мел для обозначения стартовой и финишной линии.
- **«Фантазия»:** карточки с темами (если отряду сложно начать: «Если бы я был волшебником, я бы...», «Если бы у меня был волшебный предмет...»), часы/секундомер.
- **«Забота»:** 3 коробки с надписями «Игрушки», «Книги», «Игры»; внутри — безопасные предметы (мягкие игрушки, кубики, книжки, простые настольные игры без мелких деталей); карточки с ситуациями (6–8 шт.).

Призы и символика:

- Значки/наклейки «Хранитель Улыбки», «Друг Страны Детства» и т. д. (по 20 шт. на отряд).
- Грамоты «Отряд — покоритель Страны Детства» (по числу отрядов).
- Сладкие мини-наборы (по числу детей).

Содержание

Старт (5 минут)

На общей площадке координатор объявляет старт квеста, рассказывает легенду про Страну Детства и 5 ключей-символов. Отрядам выдают маршрутные листы с индивидуальным порядком станций (чтобы потоки не пересекались). Важно кратко озвучить общие правила: двигаться только по маршруту, слушать вожатого на станциях, помогать друг другу, не торопить тех, кто медленнее.

Станции (по 10–12 минут каждая)

«Улыбка» (творческая)

Задание: отряд совместно рисует «Самый счастливый день лета» на большом листе.

Критерии успеха: на рисунке не менее 3 улыбающихся персонажей; все дети хотя бы раз поучаствовали (можно ставить подпись, отпечаток пальца, ставить галочку напротив имени).

Помощник: помогает распределить задачи (фон, фигуры, детали), следит, чтобы никто не остался в стороне, фиксирует выполнение и выдаёт ключ.

«Дружба» (командная)

Задание: отряд встаёт в круг, держится за руки и проходит «змейкой» между кеглями, не разрывая рук.

Правила: если круг разорвался — начинают заново; можно подсказывать друг другу, но нельзя отпускать руки.

Критерии: прохождение дистанции без разрыва круга.

Помощник: следит за безопасностью (чтобы не споткнулись), фиксирует результат, выдаёт ключ.

«Смелость» (двигательная)

Задание: пройти «мост» из 5 ковриков/картонов, не сходя на траву.

Правила: на одном коврике одновременно не более 3 детей; можно помогать друг другу (поддерживать, подавать руку), но нельзя прыгать через коврики.

Критерии: весь отряд прошёл «мост», не наступив на траву.

Помощник: контролирует соблюдение правил, помогает организовать очередь и поддержку, фиксирует результат, выдаёт ключ.

«Фантазия» (творческо-словесная)

Задание: придумать и показать мини-сценку (30–40 секунд) на тему «Если бы я был волшебником».

Критерии: оригинальность идеи, участие всех детей (хотя бы одним действием или репликой), соблюдение времени.

Помощник: засекает время, подсказывает, если отряд «застрял» (даёт 1–2 темы на выбор), оценивает по критериям, выдаёт ключ.

«Забота» (социально-игровая)

Задание: выбрать 2 карточки с ситуациями и показать, как отряд помог бы в этой ситуации, используя предметы из коробок.

Примеры ситуаций: «малыш плачет», «ребёнок не хочет играть», «кто-то уронил вещи», «ребёнку страшно в темноте».

Критерии: понятный способ помощи, использование предметов из коробок, участие всех.

Помощник: объясняет задание, помогает распределить роли, оценивает и выдаёт ключ.

Финиш (5–7 минут)

Отряды собираются вместе. Из полученных карточек-ключей выкладывают фразу «Мы — Страна Детства». Организатор подводит итог: отмечает, что каждый ключ — это качество, которое делает отряд сильнее. Вручаются грамоты отрядам, значки и сладкие мини-наборы. Делается общее фото.

2. Сценарий спортивного соревнования «Здоровячок»

Цель: сформировать у детей представление о ценности физической активности и развить навыки командной работы через игровые эстафеты.

Задачи:

- развить ловкость, скорость и координацию движений у участников;
- отработать навыки взаимодействия в команде, взаимной поддержки и распределения ролей;
- закрепить правила безопасного поведения на спортивной площадке (не толкаться, соблюдать дистанцию, выполнять задания строго по сигналу);
- создать позитивный эмоциональный фон и мотивацию к регулярным занятиям спортом;
- выявить и поощрить сильные стороны каждого отряда — не только скорость, но и слаженность, меткость, баланс.

Подготовка

Разметка площадки. На территории спортивной площадки расставить станции с табличками: «Быстрый старт», «Ловкие обручи», «Меткий бросок», «Прыгуны», «Командный баланс». Между станциями обозначить направления движения стрелками из мела или конусами.

Помощники. На каждую станцию — по 1–2 помощника. У каждого — бланк для фиксации результатов, секундомер (где нужно), комплект реквизита.

Инвентарь по станциям:

- «Быстрый старт»: эстафетные палочки (по 1 на отряд), конусы для разметки линии старта и финиша;
- «Ловкие обручи»: по 1 обручу на отряд, 2 конуса (старт и поворотная точка);
- «Меткий бросок»: по 1 мячу на участника, по 1 обручу на отряд (на земле как мишень), мел для отметки линии броска (3–4 м);
- «Прыгуны»: по 2 скакалки на отряд (для вращения), запасная скакалка;
- «Командный баланс»: кегли (10–12 шт. на станцию), конусы для обозначения «змейки».

Оргматериалы: маршрутные листы (название отряда, номер, список станций с графами для баллов/времени), грамоты и медали,

таблички с номинациями, колокольчик/свисток для сигнала перехода.

Ход мероприятия (90 минут)

Открытие (5 минут)

✓ **Сбор отрядов на старте.** Все команды строятся в шеренги, ведущий стоит в центре.

✓ **Вступительное слово.** Ведущий кратко озвучивает цель и задачи, напоминает правила безопасности: не выбегать за границы разметки, не толкаться, не бросать инвентарь, выполнять задание строго после сигнала.

✓ **Представление помощников.** Ведущий коротко называет станции и имена помощников.

✓ **Выдача стартовых материалов.** Каждый отряд получает маршрутный лист, номер и стартовый флажок. Ведущий объясняет, что флажок — это маркер присутствия команды на станции (судья ставит отметку).

✓ **Старт.** Звучит сигнал (свисток/колокольчик), отряды расходятся по станциям согласно жеребьёвке.

Этапы (по 12–15 минут, включая переходы)

Станция 1. «Быстрый старт» (бег 30 м с передачей эстафетной палочки)

Задача: пробежать дистанцию и передать палочку следующему участнику.

Правила: старт по сигналу судьи. Палочку передавать строго в зоне передачи (отмечена мелом). Если палочка упала — поднять и продолжить. Время фиксируется по последнему участнику, пересекшему линию финиша.

Фиксация результата: помощник записывает общее время команды в маршрутный лист.

Станция 2. «Ловкие обручи» (катить обруч до стойки и обратно)

Задача: прокатить обруч до поворотного конуса и вернуть его следующему участнику.

Правила: обруч можно только катить, бросать запрещено. Если обруч упал — поднять и продолжить катить. Следующий участник начинает только после того, как предыдущий пересёк линию старта с обручем.

Фиксация результата: помощник фиксирует общее время команды и количество нарушений (броски обруча) — каждое нарушение даёт +5 секунд к итоговому времени.

Станция 3. «Меткий бросок» (попадание мячом в обруч на земле)

Задача: попасть мячом в обруч с дистанции 3–4 м.

Правила: каждый участник делает 1 бросок. Попадание засчитывается, если мяч полностью оказался внутри обруча. Броски выполняются строго от линии, не заступая.

Фиксация результата: помощник считает сумму попаданий по всем участникам отряда и вписывает в маршрутный лист.

Станция 4. «Прыгуны» (прыжки через длинную скакалку)

Задача: каждый участник прыгает через вращающуюся скакалку 5 раз подряд без ошибок.

Правила: двое участников вращают скакалку, остальные прыгают по очереди. Прыжок считается успешным, если участник не задел скакалку и не оступился. При ошибке участник может попробовать снова, но серия из 5 прыжков начинается заново. Учитывается количество успешных серий по всем участникам.

Фиксация результата: помощник записывает суммарное количество успешных прыжков (например, 3 участника выполнили по 1 прыжку — это 3 балла).

Станция 5. «Командный баланс» (прохождение «змейкой» в сцепке)

Задача: пройти дистанцию между кеглями, держась за плечи, не сбив кегли.

Правила: все участники встают в линию, держась за плечи. Двигаются только по команде судьи. Дистанция — 10 шагов «змейкой» между кеглями. За каждую сбитую кеглю — штраф 1 балл.

Фиксация результата: помощник отмечает количество сбитых кеглей (штрафные баллы) и ставит отметку о прохождении этапа.

Переходы и контроль времени

Каждые 12 минут звучит сигнал. Отряды переходят на следующую станцию по маршруту из маршрутного листа. Помощники на станциях заранее готовят инвентарь и проверяют готовность к приёму следующей команды. Если отряд пришёл раньше — выполняют разминку на месте (приседания, прыжки, наклоны) под контролем судьи.

Подведение итогов (10 минут)

Сбор маршрутных листов. Помощники передают заполненные листы ведущему.

✓ **Суммирование баллов.** Ведущий складывает баллы по всем этапам и определяет общий рейтинг отрядов.

✓ **Объявление результатов.** Ведущий озвучивает тройку лидеров и вручает медали и грамоты. Отдельно объявляет номинации: «Самая дружная команда» (по отзывам судей о взаимодействии), «Самые быстрые» (лучший результат в «Быстром старте»), «Самые меткие» (максимум попаданий в «Метком броске»).

✓ **Завершение.** Благодарность отрядам и помощникам, общее фото на память.

3. Мероприятие «Через всю страну пешком» (День России)

Цель: сформировать у детей представление о многообразии регионов России через игровые и творческие задания, объединяющие познавательный и командный опыт.

Задачи:

- познакомить отряды с характерными особенностями пяти крупных географических зон страны (природа, культура, история, символы);
- развить навыки командной работы: распределение ролей, согласование действий, поддержка участников;
- стимулировать познавательную активность через поиск и озвучивание фактов, отгадывание, импровизацию;
- закрепить визуальные образы регионов с помощью творческих мини-заданий и создания коллективной карты-пазла;
- создать эмоционально положительный опыт, связанный с патриотическим содержанием, через доступные и динамичные активности.

Подробный сценарий (75–90 минут)

Вступление (7–10 минут)

Место: общая площадка лагеря.

Реквизит: микрофон, флажки/ленты триколора, маршрутные листы по числу отрядов, фрагменты пазла в непрозрачных конвертах, большая заготовка карты России для финала, фотозона.

Ход:

✓ **Ведущий:** «Мы не уезжаем из лагеря, но сегодня пройдем через всю страну — от Севера до Востока, узнавая про каждый край и выполняя задания. В конце соберём карту России из частей».

✓ Раздаёт отрядам путевые листы, где указан порядок прохождения станций (чтобы избежать скопления), пустые графы для отметок и место под фрагмент пазла.

✓ Коротко озвучивает правила: «На каждой станции 12–15 минут, работаем командой, слушаем ведущего, помогаем друг другу. За выполнение заданий получаете фрагмент пазла».

✓ **Даёт старт:** отряды расходятся по своим первым станциям согласно маршрутам.

Станция «Север» (природа и быт)

Реквизит: карточки с 2–3 фактами (северное сияние, оленеводство, иглу), 3–4 мотка лент/верёвок разной длины, маркер, планшет для отметки.

Факты (пример):

- Северное сияние — природное явление, которое можно наблюдать на Севере; оно выглядит как цветные волны в небе.
- Оленеводство — традиционный промысел народов Севера.
- Иглу — снежные дома, которые строят эскимосы.

Задание: из лент/верёвок выложить на земле узор «северное сияние» (3–4 дуги разной длины и цвета). Один участник делает короткую подпись для фото: «Наш северный маршрут!».

Отметка: помощник ставит галочку в путевом листе и выдаёт фрагмент пазла «Север».

Безопасность: не использовать длинные верёвки, чтобы никто не запнулся; работать на ровной площадке.

Станция «Юг» (культура и кухня)

Реквизит: карточки с фактами (тёплый климат, фрукты, народные традиции), карточки-подсказки с «южными» словами (солнце, фрукты, танец, радость, привет), реквизит для танцевального движения (если есть — платочки, но не обязательно).

Факты (пример):

- на юге России тёплый климат и растут фрукты: персики, абрикосы, виноград.
- в южных регионах сильны традиции гостеприимства и народных праздников;
- народные танцы юга отличаются энергичными движениями и яркими костюмами.

Задание: отряд придумывает короткое приветствие на «южном диалекте» из 3–5 слов и показывает одно танцевальное движение, которое могло бы быть в народном танце.

Отметка: помощник отмечает выполнение, хвалит за оригинальность и выдаёт фрагмент пазла «Юг».

Станция «Запад» (история и архитектура)

Реквизит: карточки с фактами (крепости, старинные города, оборонительные сооружения), кубики/коробки/ящики для постройки «крепостной стены», маркер для подписи.

Факты (пример):

- на западе России много старинных городов и крепостей, которые защищали страну;
- крепостные стены строили из камня и дерева, они были высокими и прочными;
- некоторые крепости сохранились до наших дней и стали музеями.

Задание: построить «крепостную стену» высотой не меньше локтя, назвать один известный город на западе страны (например, Псков, Смоленск, Калининград).

Отметка: помощник проверяет высоту, принимает ответ и выдаёт фрагмент пазла «Запад».

Станция «Восток» (природа и народы)

Реквизит: карточки с фактами (Дальний Восток, тайга, редкие животные), карточки-подсказки с животными (амурский тигр, дальневосточный леопард, белоплечий орлан, кабарга).

Факты (пример):

- Дальний Восток — это край тайги, гор и морей, где живут редкие животные.
- Амурский тигр — один из самых крупных и редких хищников планеты.
- в тайге обитают и другие редкие виды, многие из которых занесены в Красную книгу.

Задание: пантомимой показать одно животное Дальнего Востока (без звуков и подсказок словами). Остальные угадывают.

Отметка: если угадали — задание выполнено. Помощник выдаёт фрагмент пазла «Восток».

Станция «Центр» (столица и символы)

Реквизит: карточки с фактами (Москва, Красная площадь, герб, флаг), цветные карточки/листы (белый, синий, красный) для выкладывания триколора, текст 3 строк гимна на карточке (для подсказки).

Факты (пример):

- Москва — столица России, её главный город.
- Красная площадь — одно из самых известных мест страны.
- Герб и флаг — государственные символы, которые есть у каждой страны.

Задание: отряд хором произносит 3 строки из гимна (можно дать текст на карточке), выкладывает из цветных карточек триколор на земле (порядок полос: белый, синий, красный).

Отметка: Помощник слушает и проверяет порядок цветов, ставит отметку и выдаёт фрагмент пазла «Центр».

Финал (10–15 минут)

Место: общая площадка, рядом с заготовкой большой карты.

Реквизит: фрагменты пазла от отрядов, большая заготовка карты, грамоты, фотозона, фонограмма (инструментальная версия гимна или патриотическая мелодия без слов).

Ход:

✓ Отряды собираются вместе. По очереди выкладывают свои фрагменты на большую заготовку карты — получается «собранная Россия».

✓ Ведущий подводит итог: «Сегодня мы прошли через всю страну и увидели, какой разной и красивой она бывает: северное сияние и южные фрукты, старинные крепости и дальневосточные леса, сердце страны — её столицу. И всё это — наша Россия».

✓ Делают общее фото у фотозоны. Можно дать отрядам по флажку или ленте триколора для кадра.

СЦЕНАРИИ МЕРОПРИЯТИЙ 2 СМЕНА ГОЛ

1. Сценарий мероприятия «Семейный марафон» (ко Дню семьи, любви и верности)

Цель: укрепить семейные связи и сформировать позитивный образ семьи через совместную спортивно-игровую деятельность детей и взрослых в условиях лагеря.

Задачи:

- развить у участников навыки командной работы, взаимопомощи и поддержки в условиях соревновательной активности;
- способствовать проявлению ловкости, скорости и смекалки через эстафетные задания;
- создать эмоционально комфортную атмосферу, где ценятся не только результаты, но и сам процесс совместного преодоления трудностей;
- популяризировать ценности семьи, любви и верности в доступной игровой форме.

Ход мероприятия (60–минут)

Торжественное открытие

Звучит фоновая музыка (лёгкие инструментальные композиции, подходящие для семейного праздника). Семьи собираются на спортивной площадке. Ведущий произносит приветственное слово. После гимна — короткое объяснение формата проведения мероприятия: «Сегодня вы будете не просто соревноваться, а действовать как единая команда: успех зависит от того, насколько вы слышите друг друга и помогаете на каждом этапе».

Знакомство и распределение команд

- формируют 4 команды по 5 человек (родители + дети);
- каждая команда придумывает название и девиз (1–2 минуты), записывает на табличке.
- инструктор по физической культуре кратко напоминает правила безопасности: не толкаться, не бежать навстречу другим, при усталости — снизить темп, соблюдать очерёдность.

Эстафетные станции (5 станций, по 5–7 минут каждая)

Станции размещаются по кругу в зале. На каждой — один взрослый (помощник).

По сигналу свистка команды переходят на следующую станцию. На каждой станции судья (помощник) ставит баллы в маршрутный лист (максимум 10 баллов: 5 за скорость/результат, 5 за командную работу и соблюдение правил).

«Семейная цепочка»

Задание: участники встают в колонну, держась за плечи впереди стоящего. Первый участник берёт мяч/кеглю, передаёт по цепочке назад, последний кладёт в корзину, затем команда разворачивается и передаёт обратно.

«Слепой навигатор»

Задание: один участник (ребёнок) с завязанными глазами проходит короткую полосу препятствий (кегли, обручи), второй (родитель) даёт только голосовые команды («шаг влево», «стоп», «обход справа»).

«Семейный пазл»

Задание: на столе — разрезанный на 6–8 частей пазл с изображением семьи/символа праздника. Команда собирает на время.

«Меткий помощник»

Задание: родитель стоит у линии броска, ребёнок — у корзины. Родитель кидает мячик/мешочек, ребёнок ловит и кладёт в корзину. 10 попыток.

«Карта семейных ценностей» (творческо-речевая станция)

Задание: команда получает лист А4 и фломастеры. За 3 минуты пишет 3 слова, которые описывают их семью (например: «поддержка», «смех», «путешествия»), и рисует маленький символ рядом.

Финальное задание «Сердце команды»

Все семьи собираются вместе. На полу — большое сердце из цветной бумаги.

Задание: каждый участник пишет на бумажной ладошке одно слово о семье (любовь, забота, смех и т.д.) и приклеивает на сердце.

Подведение итогов и награждение

Подсчёт баллов, объявление результатов. «Самая сплочённая команда», «Самые быстрые», «За волю к победе».

- Вручение грамот/значков/медалей по номинациям.

Заккрытие

Завершает мероприятие общая фотография у «Сердца семьи».

2. Сценарий «Весёлые старты»

Цель: развитие ловкости, координации и командного духа через подвижные эстафеты.

Задачи:

- ✓ Совершенствовать базовые двигательные навыки (бег, прыжки, удержание предметов).
- ✓ Тренировать координацию движений и концентрацию внимания.

✓ Формировать умение действовать сообща и поддерживать товарищей.

✓ Создать позитивный эмоциональный фон и атмосферу дружеского соперничества.

Открытие соревнований

Ведущий:

— Привет, отряд! Сегодня у нас не обычный день, а настоящий спортивный праздник — «Весёлые старты»! Здесь побеждают не только скорость, но и смекалка, и поддержка команды. Готовы зарядиться энергией?

(Дети отвечают.)

— Тогда давайте познакомимся с командами! Каждая команда по очереди громко и дружно говорит своё название и девиз. Начинает первая команда!

(Команды представляются. Ведущий кратко комментирует: «Какое крутое название! А девиз — просто огонь!»)

— Отлично! Теперь — разминка, чтобы разогреться. Повторяйте за мной!

(Короткая разминка под весёлую музыку: 5–7 простых упражнений — 20 секунд прыжки на месте, 20 секунд махи руками, 20 секунд наклоны в стороны, 20 секунд приседания, 20 секунд повороты корпуса. Ведущий показывает движения и считает.)

Ведущий:

— Разминка закончена! Вижу, что все зарядились. Помните главное правило: главное — не победа, а участие, дружба и хорошее настроение. Готовы? Тогда начинаем!

Эстафеты

Эстафета 1. «Разминка с кеглей»

Правила: первый участник берёт кеглю, бежит до стойки, обегает её и возвращается к команде, передаёт кеглю следующему. Если кегля упала — нужно поднять и продолжить.

Цель: скорость и слаженность действий команды.

Инвентарь: кегли (по 1 на команду), стойки (по 1 на команду).

Ход: ведущий даёт старт свистком. Команды выполняют эстафету.

Финиш: побеждает команда, завершившая эстафету первой.

Ведущий:

— Молодцы, отлично разогрелись! Чувствуется, что все готовы к новым испытаниям. Следующая эстафета — «Гонка мячей»!

Эстафета 2. «Гонка мячей»

Правила: участник должен двумя руками прокатить два баскетбольных мяча до стойки и обратно, не роняя их. Если мяч укатился — нужно вернуться, поднять и продолжить движение.

Цель: координация и скорость.

Инвентарь: баскетбольные мячи (по 2 на команду), стойки.

Ход: ведущий объясняет правила, раздаёт инвентарь, даёт старт свистком.

Финиш: побеждает команда, которая первой завершит эстафету без потерь мячей (или с наименьшим числом остановок для их подбора).

Ведущий:

— Замечательно, ребята! Вы настоящие мастера координации! А теперь проверим вашу концентрацию в эстафете «Движение вверх»!

Эстафета 3. «Движение вверх»

Правила: участник подбрасывает малый мяч над собой (не ниже 1–1,5 м), обегает стойку и возвращается, не уронив мяч. Если мяч упал — нужно поднять и продолжить.

Цель: координация и концентрация.

Инвентарь: малые мячи (теннисные или резиновые, по 1 на команду), стойки.

Ход: ведущий демонстрирует, как правильно подбрасывать мяч, даёт старт.

Финиш: побеждает команда, завершившая эстафету первой с наименьшим числом падений мяча.

Ведущий:

— Вот это концентрация! Вы просто волшебники! А теперь — прыгаем, как настоящие лягушки! Эстафета «Лягушки»!

Эстафета 4. «Лягушки»

Правила: участники приседают, кладут руки на бёдра и прыгают до конуса, а назад возвращаются бегом. Прыжки должны быть упругими, но безопасными.

Цель: физическая активность и тренировка мышц ног.

Инвентарь: конусы (по 1 на команду).

Ход: ведущий показывает, как прыгать «по-лягушачьи», даёт старт.

Финиш: побеждает команда, первой завершившая эстафету.

Ведущий:

— Какие вы ловкие! А теперь проверим вашу аккуратность в эстафете «Бег с шариком»!

Эстафета 5. «Бег с шариком»

Правила: участник бежит с теннисным шариком в ложке до финиша и обратно, стараясь не уронить. Если шарик упал — нужно поднять и продолжить бег.

Цель: ловкость и аккуратность.

Инвентарь: ложки (по 1 на участника), теннисные шарики (по 1 на участника), стойки.

Ход: ведущий раздаёт ложки и шарики, объясняет правила, даёт старт.

Финиш: побеждает команда, завершившая эстафету первой с наименьшим числом падений шарика.

Ведущий:

— Потрясающе! Вы настоящие акробаты! И последняя эстафета — «Пингвинята»!

Эстафета 6. «Пингвинята»

Правила: зажать волейбольный мяч между коленями, дойти до финиша быстрым шагом (прыгать нельзя!), вернуться бегом и передать мяч следующему.

Цель: баланс и командная работа.

Инвентарь: волейбольные мячи (по 1 на команду).

Ход: ведущий показывает, как правильно зажимать мяч, даёт старт.

Финиш: побеждает команда, первой завершившая эстафету без потери мяча (или с минимальным числом остановок).

Подведение итогов и награждение

Ведущий:

— Все эстафеты пройдены! Вы были просто великолепны! Давайте похлопаем друг другу — все команды молодцы!

(Ведущий подсчитывает результаты по эстафетам, объявляет победителей в каждой эстафете).

— Но помните: сегодня победили не только те, кто пришёл первым. Сегодня победили дружба, веселье и командный дух! Спасибо вам, ребята, за участие!

(Все отряды получают грамоты за участие. Общее фото на память.)

Ведущий (завершая):

— До новых встреч на «Весёлых стартах»! Ура!

(Звучит весёлая музыка, дети расходятся.)

3. Сценарий мероприятия «Стартинейджер»

Цель: сплочение отрядов, раскрытие творческого потенциала участников, создание позитивной атмосферы и формирование навыков командной поддержки.

Задачи:

- развить умение действовать сообща, поддерживать товарищей и радоваться общим успехам;

- дать каждому ребёнку возможность проявить себя в творческой и двигательной активности;
- сформировать у детей опыт публичного выступления в непринуждённой, игровой форме;
- укрепить эмоционально-позитивную связь между отрядами через совместное движение и повторение танцев;
- популяризировать активный образ жизни и культуру доброжелательного соперничества.

Ведущий. Здравствуйте, отважные Орлята! Я рад приветствовать вас на «Стартинейджере» в нашем лагере «Радуга»! Сегодня мы будем танцевать, веселиться и соревноваться. Готовы зажечь?

(Дети отвечают.)

Для начала мы с вами проверим не танцевальные, а физические качества наших команд. Ну-ка, команды, кто же из вас громче — по моей команде:

- хлопает в ладоши?
- топает ногами?
- машет руками?
- смеётся?
- кричит «Ура!»?

Отлично! Чувствуется настоящий заряд энергии! А теперь познакомлю вас с правилами: сегодня мы проведём несколько весёлых конкурсов, а в конце определим самых дружных, артистичных и зажигательных Орлят! Но самое главное правило «Стартинейджера» — никогда не останавливаться. То есть когда я говорю — вы должны двигаться, а когда будет выступать другой отряд — вы за ним повторяете. Поддерживаем друг друга, ведь мы — одна большая команда Орлят! Все готовы?

(Дети отвечают.)

Конкурс 1. «Домашнее задание: отрядный флешмоб»

Ведущий. Первый конкурс — домашнее задание! Вы все подготовили флешмобы, давайте начнём с первого отряда.

Ведущий. Молодцы, каждый отряд показал свой стиль! Видно, сколько труда и фантазии вы вложили. Переходим к следующему конкурсу.

Конкурс 2. «Талисман в кругу»

Ведущий. Встаём в круги по отрядам! Сейчас под музыку будем быстро передавать по кругу этот талисман игрушку. Как только музыка остановится, тот, у кого в руках талисман, выходит в центр и танцует, а отряд повторяет за ним. Чем веселее и слаженнее повторите — тем круче! Готовы? Поехали!

Ведущий. Отлично! Вижу, как вы чувствуете ритм и поддерживаете того, кто в центре. Остаёмся так же в кружочках — сейчас будет ещё веселее!

Конкурс 3. «Танцевальные перевоплощения»

Ведущий. Теперь встаём свободно, слушаем внимательно и повторяем за мной. Кто лучше всех справится — получит дополнительные баллы для отряда! Готовы? Поехали!

— Танцуем, как медведи: тяжёлые, мощные шаги, покачивания, лапы вперёд.

— Танцуем русско-народный танец: притопы, хлопки, пружинистые движения.

— Танцуем танец роботов: резкие углы, остановки, «механические» повороты.

— Танцуем танец бабочек: лёгкие взмахи, плавные повороты, «порхание».

— Танцуем танец динозавров: массивные шаги, наклоны, «рык» без крика (можно звуком «ррр»), большие движения.

— Танцуем «Танец Орлят»: крылья вверх, уверенные шаги, взгляд вперёд — мы готовы к полёту!

— А теперь просто танцуем: каждый добавляет своё любимое движение, но стараемся делать вместе.

(Ведущий показывает каждое движение, отряд повторяет. Темп можно менять: сначала медленно, потом быстрее.)

Ведущий. Замечательно! Вот это настоящая энергия! Чувствуется, что вы умеете быть разными — и серьёзными, и смешными, и очень дружными.

Конкурс 4. «Конкурс капитанов»

Ведущий. А теперь предлагаю конкурс капитанов! Капитаны отрядов, выходите ко мне. По очереди будете показывать движения всему лагерю, а все остальные — повторять за вами. Чем интереснее движение и чем точнее все повторят — тем больше баллов получит отряд. Готовы, капитаны?

(Капитаны по очереди показывают 3–4 движения, лагерь повторяет. Ведущий может подсказывать: «Ещё раз, чтобы все успели», «Добавим громкость топта!», «Держим ритм!»)

Ведущий. Спасибо, капитаны! Вы настоящие лидеры — умеете вести за собой. А теперь — самый общий и самый дружный конкурс.

Конкурс 5. «Общий флешмоб»

Ведущий. Переходим к конкурсу «Повтори танец». Я предлагаю вам вместе со мной станцевать флешмоб. Смотрите на меня, повторяйте движения, а отряды подбадривают друг друга! Готовы? Поехали!

(Флешмоб: 1,5–2 минуты, простые и яркие движения, которые легко повторять. Можно заранее отрепетировать с вожаками, чтобы они помогли в отрядах.)

Финал и подведение итогов

Ведущий. Ура! Мы станцевали вместе, поддержали друг друга и доказали, что каждый из вас — настоящая звезда!

Ведущий. Спасибо вам, ребята, за этот праздник движения и дружбы!

СЦЕНАРИИ МЕРОПРИЯТИЙ 3 СМЕНА ГОЛ

1. Сценарий мероприятия «Битва хоров»

Цель: создать в лагере атмосферу творческого единства, раскрыть музыкальные способности детей, укрепить отрядный дух через совместное пение.

Задачи:

- развить у ребят навыки коллективной работы и взаимной поддержки;
- стимулировать творческую инициативу и артистизм отрядов;
- познакомить детей с разными музыкальными жанрами и песнями, имеющими культурную ценность;
- сформировать позитивный эмоциональный фон и яркие лагерные воспоминания;
- дать каждому ребёнку возможность проявить себя в общем номере.

Сценарий «Битва хоров» (общая длительность — 1 час 15 минут)

Реквизит и подготовка:

- фонограммы песен (минусы) для выступлений отрядов;
- бланки для жюри (критерии оценки и место для баллов);
- колонка/микрофон.

Критерии оценки выступлений (для жюри):

- участие отряда: чем больше детей поёт — тем выше балл;
- слаженность и чистота интонации;
- артистизм и сценическое воплощение (движения, мимика, взаимодействие);
- оформление номера (костюмы, реквизит, визуальная идея);
- оригинальность подачи.

Часть 1. Открытие (10 минут)

Фоновая музыка (весёлый инструментал) играет, пока отряды выстраиваются по местам.

Ведущий 1:

— Привет, лагерь! Сегодня у нас не просто концерт — у нас настоящая «Битва хоров»! Здесь не важно, кто поёт как оперная звезда. Важно, что вы поёте вместе, как один отряд, как одна команда.

Ведущий 2:

— Сегодня на сцене будут не солисты, а целые отряды. И победит не

только тот, кто чище попадёт в ноты, а тот, кто покажет, как здорово быть вместе.

Ведущий 1:

— Оценивать выступления будет наше справедливое и чуткое жюри: *(представление членов жюри)*.

Ведущий 2:

— А теперь, правила. Каждый отряд выходит с одной песней. Длительность — не больше 3–4 минут. Можно использовать простые движения, но без сложных постановок. Главное — чтобы пел весь отряд. Готовы? Тогда начинаем!

Часть 2. Выступления отрядов (30 минут, по 3–4 минуты на отряд)

Порядок: 1-й отряд, 2-й отряд и т. д. Между номерами — короткие реплики ведущих.

После каждого номера жюри ставит баллы, зрители аплодируют.

Часть 3. Музыкальные игры между выступлениями (15 минут суммарно)

Игры проводят ведущий, чтобы зрители не заскучали и чтобы все поучаствовали.

Игра 1. «Угадай мелодию по трём нотам» (3 минуты)

Ведущий включает проигрыш известной песни (например, «Вместе весело шагать», «Голубой вагон», «Чунга-Чанга»). Отряды поднимают руки. Кто угадал — тот поёт припев всем отрядом.

Игра 2. «Перевёртыши слов песни» (4 минута)

Ведущий говорит строчки наоборот по смыслу:

— «Грустно шагать одному по тёмной дороге» → «Вместе весело шагать по просторам».

Отряд угадывает и хором поёт строчку.

Игра 3. «Ритм отряда» (4 минуты)

Лагерь делится на 3 части. Каждая часть получает свой ритм: хлопок, топот, щелчок. Ведущий дирижирует: по очереди включает части, потом все вместе. Получается простой бит, под который можно проговорить любую строчку из лагерной песни.

Игра 4. «Допой строчку» (4 минуты)

Ведущий начинает строчку, дети заканчивают:

— «Вместе весело шагать...» → «...по просторам!»

— «Пусть бегут неуклюже...» → «...пешеходы по лужам!»

Эти игры можно чередовать: после 1–2 выступлений — одна игра.

Часть 4. Финальная общая песня (5 минут)

Ведущий:

— Битва хоров — это не про то, чтобы кто-то проиграл. Это про то, что музыка объединяет. Давайте споём одну общую песню, которую знают все.

Исполняют всем залом простую, знакомую песню (например, «Вместе весело шагать» или «Пусть всегда будет солнце»).

Часть 5. Подведение итогов и награждение (10–15 минут)

Жюри озвучивает баллы, объявляют победителей в номинациях:

- «Самое дружное пение» (максимальное участие отряда);
- «Самый артистичный отряд»;
- «Лучшее сценическое решение»;
- «Самый музыкальный отряд» ;
- «Самый весёлый отряд » .

Финальные слова ведущих:

— Сегодня победила не одна команда — победила музыка. Пусть эти песни останутся с вами до конца смены и даже дольше. Поздравляем всех участников!

2. Сценарий мероприятия «Большие гонки»

Мероприятие делится на два блока: **подготовительный** (2–3 дня, отряды делают объёмные машины, в которые могут поместиться 3–4 человека и бежать ногами) и **финальный** (день гонок на стадионе с этапами, ролевыми постами и судейством).

Блок 1. Подготовка (2–3 дня)

Цель: каждый отряд создаёт «машину» из доступных материалов, чтобы в неё помещались 3–4 участника, конструкция позволяла бежать и была безопасной.

Материалы: картон, скотч, цветная бумага, коробки, верёвки, ткань, краски, маркеры.

Что делает каждый отряд:

Придумывает название машины и отряда, эмблему, девиз.

Рисует эскиз и распределяет роли: «водитель», «пассажиры», «механик» (отвечает за целостность машины на дистанции).

Собирает каркас из крупных коробок/картона, делает «кабину» с проёмами для ног и рук, добавляет декоративные элементы.

Проводит мини-тест в отряде: 3–4 человека залезают внутрь и делают 10–15 шагов, проверяют, не разваливается ли конструкция.

Контроль безопасности: воспитатель проверяет, чтобы не было острых краёв, торчащих гвоздей/скоб, неустойчивых элементов.

Блок 2. Финальный день: «Большие гонки» на стадионе

Время: 1 час (с учётом построения, инструктажа, 4 этапов).

Вступление (10 минут)

На стадионе построение отрядов. Инструктор по физкультуре объявляет старт «Больших гонок». Каждый отряд кратко представляет свою машину: название, девиз, 1–2 слова о задумке.

Инструктаж по безопасности (обязательно):

Бежать только по дорожкам, не пересекать чужие коридоры.

Если машина разваливается — остановиться, не пытаться добежать любой ценой.

При падении — сразу поднять руку, к вам подойдёт медпост.

Не толкаться и не мешать другим командам.

Ролевые посты на поле (работают всё время гонок)

✓ «Машина полиции» (1–2 помощника).

Следит за порядком, фиксирует нарушения: выход за разметку, толчки, несоблюдение правил этапа. За каждое нарушение — штрафные баллы.

✓ «Медицинский пост» (медсестра + 1 помощник).

Готова оказать первую помощь, проверить состояние ребёнка после «аварии» (падения, ушиба). Если участник не может продолжать — команда получает «технический сход» на этом этапе, но может участвовать в остальных.

✓ Судьи на этапах (по 1–2 на каждый этап).

Считают время, фиксируют выполнение заданий, ставят баллы.

Этапы гонок (4 этапа, по 12–15 минут на этап с переходами)

Этап 1. «Старт и разгон» (прямая 30–50 м)

Задача: команда отряда залезает в машину и пробегает дистанцию.

Правила:

Все участники должны быть внутри «кабины» во время бега. Машина должна сохранять целостность до финиша.

Баллы:

Лучшее время — 3 балла, второе — 2, третье — 1; остальные — по 0,5 за участие. Дополнительно: +1 балл, если машина доехала без поломок.

Этап 2. «Полоса препятствий» (зона на стадионе, 20–30 м)

Препятствия: конусы змейкой, низкие барьеры (перешагнуть), обруч (пролезть), «яма» (обойти по метке).

Задача: пройти полосу, не уронив машину и не выходя из неё.

Правила:

Можно придерживать детали машины, но нельзя снимать крупные элементы.

Нельзя обходить препятствия не по маршруту.

Баллы:

Прошли без ошибок — 3 балла.

1 ошибка (задели конус, вышли из маршрута) — 2 балла.

Более 1 ошибки — 1 балл.

Не прошли — 0 баллов.

Этап 3. «Техническое задание от инструктора» (центр поля)

Задача: выполнить 3 коротких задания на координацию и скорость.

Примеры заданий:

✓ «Парковка»: машина должна остановиться точно между двух меток (точность).

✓ «Разворот на месте»: команда внутри машины делает полный разворот на 360° без выхода из конструкции.

✓ «Экстренное торможение»: по свистку все замирают на 3 секунды, не теряя равновесия.

Баллы: по 1 баллу за каждое успешно выполненное задание.

Этап 4. «Финиш и презентация» (финальная зона)

Задача: финишировать, остановиться, выйти из машины и показать «визитку» своей команды: название, девиз и 1 короткий факт про «машину» (например, «наша машина работает на энергии смеха»).

Баллы:

- Финишировали — 1 балл.
- Презентация чёткая и в темпе — +1 балл.
- Креативный факт — +1 балл.

Подведение итогов и награждение (15–20 минут)

Судьи собирают маршрутные листы, суммируют баллы. Учитываются штрафы от «полиции» (за нарушения).

Номинации (чтобы наградить все отряды):

«Самая быстрая машина» (лучшее время на этапе 1).

«Лучшая проходимость» (лучший результат на полосе препятствий).

«Идеальная парковка» (лучшие баллы на этапе 3).

«Самый креативный дизайн» (голосование жюри).

«Команда-чемпион» (по сумме баллов).

3. Квест «День Нептуна»

Цель мероприятия

Создать у детей атмосферу морского приключения, укрепить командный дух отряда и в игровой форме расширить знания о водной стихии, морских обитателях и правилах безопасности на воде.

Задачи

- ✓ Сформировать навыки командной работы, распределения ролей и совместного решения задач.
- ✓ Активизировать двигательную активность, ловкость, координацию и скорость реакции.
- ✓ Познакомить детей с интересными фактами о морях, океанах и их обитателях.
- ✓ Закрепить базовые правила безопасного поведения на воде в запоминаемой форме.
- ✓ Обеспечить эмоциональный подъём, яркие впечатления и позитивную атмосферу в отряде.

Участники и роли

- ✓ **Отряды** (по 23- 25 человек).
- ✓ **Ведущий-организатор** — координирует старт и финиш, объясняет общий сюжет, следит за безопасностью.
- ✓ **Помощники на станциях** — проводят задания на своих точках, фиксируют баллы, выдают подсказки и жетоны, следят за соблюдением правил.
- ✓ **Реквизит (общий):** маршрутные листы, ручки, жетоны, карточки с заданиями, простые предметы (вёдра, стаканчики, ложки, мячи, обручи, сачки, тазики с водой, ракушки, карточки-знаки «Осторожно: вода»), костюмы/атрибуты героев (корона Нептуна, хвост русалки, шляпа пирата, маска осьминога).

Ведущий собирает отряды на общей площадке. Звучит шум моря или бодрая морская мелодия.

Ведущий: «Ребята, Царь Нептун потерял свои волшебные жемчужины! Без них его подводное царство тускнеет, а волны становятся злыми. Нам нужно их вернуть! Каждая станция — это испытание от морских жителей. За успешное выполнение вы получаете жемчужину и подсказку, куда двигаться дальше. Соберём все жемчужины — и Нептун появится»

Каждому отряду выдают маршрутный лист с названиями станций и местом для отметок.

Станция 1. «Загадки Русалочки» (интеллектуальная)

Задание: отгадать 5 морских загадок (про кита, осьминога, медузу, акулу, дельфина). На каждую загадку — 1 подсказка (2 строчки), затем правильный ответ.

Станция 2. «Полоса препятствий „Корабль в шторм“» (двигательная)

Задание: пройти полосу препятствий:

- пройти по «мостику» (доска) — равновесие;
- проползти под «волнами» (натянутая лента/верёвка);
- перепрыгнуть «воронки» (обручи на земле);
- донести «спасательный круг» (мяч в ложке) до финиша, не уронив.

Станция 3. «Поймай рыбку» (координация, ловкость)

Задание: сачком выловить из таза с водой 5 «рыбок». На каждой рыбке — буква. Из букв собрать слово.

Станция 4. «Азбука безопасности на воде»

Задание: из набора карточек выбрать 5 правильных правил поведения на воде (например: «Купаться только с взрослыми», «Не нырять в незнакомых местах», «Не заплывать за буйки») и 3 неправильных («Можно плавать одному, если умеешь», «Если устал — кричи и махай руками, не плыви к берегу»).

Станция 5. «Морской алфавит»

Задание: за 3 минуты написать как можно больше морских слов на заданную букву (например, на «М»: медуза, маяк, моллюск, море, мачта, мидия).

Финал и появление Нептуна

Отряды собираются на финальной площадке. Ведущий проверяет собранные жемчужины. Звучит «шум моря» и торжественная музыка.

Появляется Нептун в короне и накидке, с трезубцем из картона.

Нептун: «Спасибо, отважные моряки! Вы вернули мои жемчужины, и теперь моё царство снова сияет! Вы показали смелость, смекалку и умение работать вместе — это самое ценное сокровище!» (Прощается с лагерем и уходит).

СЦЕНАРИИ МЕРОПРИЯТИЙ 4 СМЕНА ГОЛ

1. Сценарий мероприятия «Международный день светофора» (маршрутная игра по станциям)

Цель: сформировать у детей навыки безопасного поведения на дороге и закрепить знание сигналов светофора и правил перехода проезжей части в игровой маршрутной форме.

Задачи:

- Закрепить знание сигналов светофора и их значения через создание поделки «Светофор».
- Сформировать представление о безопасном переходе дороги, отработав устройство «зебры» на практике.
- Отработать навык реакции на сигналы и дисциплину в движении в игре «Светофор».
- Развивать командное взаимодействие при выполнении заданий на время.

Место: территория лагеря.

Длительность: 45–60 минут (с учётом переходов и финала).

Участники: отряд (20–25 детей).

Реквизит: маршрутные листы, секундомер, материалы для поделок, полосы из белой и чёрной бумаги, карточки с вопросами, таблички-указатели станций.

Вступление (5 минут)

Ведущий:

«Ребята, сегодня мы отмечаем Международный день светофора! Светофор — наш главный помощник на дороге: он следит, чтобы все были в безопасности. Сейчас мы пройдем по станциям и проверим, кто лучше всех знает правила, умеет быть внимательным и даже может смастерить свой светофор. Готовы? Тогда получайте маршрутные листы — и в путь!»

Каждой команде (или всему отряду, если он небольшой) выдают маршрутный лист с порядком станций и местом для отметок.

Станция 1. «Мастерская: светофор своими руками» (на время — 7–8 минут)

Задача: сделать поделку «Светофор» из предложенных материалов.

Материалы: картон, цветная бумага/картон (красный, жёлтый, зелёный), клей, ножницы, фломастеры, скотч.

Правила:

- Команда делает один общий светофор.
- Цвета кругов должны идти строго по порядку: сверху красный, посередине жёлтый, снизу зелёный.
- Время ограничено: 7–8 минут.

Оценка: 1 балл за аккуратность.

Станция 2. «Пешеходный переход» (на время — 7–8 минут)

Задача: выложить пешеходный переход («зебру») из белых и чёрных полос.

Материалы: полосы из белой и чёрной плотной бумаги.

Правила:

- Полосы выкладываются параллельно, чередуя чёрный и белый цвет.
- Переход должен быть прямым, без «ступенек» и перекосов.
- Время: 7–8 минут.

Оценка: 1 балл за правильное чередование цветов.

Станция 3. «Да — нет» (1 балл за каждый правильный ответ — 5–6 минут)

Формат: весёлая кричалка. Ведущий задаёт вопросы, дети хором отвечают «Да!» или «Нет!».

Текст и ответы (как у вас, с небольшими правками для ритма):

Светофор знаком всем детям? (Да!)

Знают все его на свете? (Да!)

Он дежурит у дороги? (Да!)

У него есть руки, ноги? (Нет!)

Есть фонарики — три глаза?! (Да!)

Он включает все их сразу? (Нет!)

Вот включил он красный свет — это значит, хода нет? (Да!)

На какой идти нам надо? Синий — может быть преградой? (Нет!)

А на жёлтый мы пойдём? (Нет!)

На зелёный — запоём? (Нет!)

Ну, наверное, тогда на зелёный встанем, да? (Нет! — пояснение: «На зелёный можно идти, но не стоять!»)

Пробежать на красный можно? (Нет!)

Ну а если осторожно? (Нет!)

А гуськом пройти тогда, то, конечно, можно? (Нет!)

Оценка: по 1 баллу за каждый верный ответ. Максимум — 13 баллов.

Станция 4. «Дорога» (1 балл за выполнение — 6–7 минут)

Игра «Светофор»:

- Один участник — «светофор», остальные — «автомобили».

- «Автомобили» выстраиваются в линию в 6 метрах от «светофора».

- «Светофор» отворачивается и говорит: «Зелёный свет!» — игроки идут вперёд.

- В любой момент «светофор» поворачивается и кричит: «Красный свет!» — все должны мгновенно остановиться.

- Кто сделал шаг после «красного» — возвращается на старт.

- Побеждает тот, кто первым дошёл до «светофора» и становится новым ведущим.

Оценка: 1 балл команде за то, что все поняли и соблюдали правила; дополнительно 1 балл, если раунд прошёл без нарушений (никто не бежал на «красный»).

Станция 5. «Загадки» (1 балл за каждый правильный ответ — 7–8 минут)

Ведущий читает загадки, команда отвечает. Можно по очереди: один ребёнок — одна загадка.

Загадки (ваши, в удобном порядке):

1. День рожденья у меня, подарили мне коня. Замечательный какой, голубой-преголубой! Ездить нужно осторожно, за рога держаться можно. Жаль вот только — гривы нет... (Велосипед.)

2. Везёт, а не лошадь, сам в калошах, на красный взглянет — сразу встанет! (Автомобиль.)

3. Несётся и стреляет, ворчит скороговоркой. Трамваю не угнаться за этой тараторкой. (Мотоцикл.)

4. С тремя глазами живёт, по очереди мигает, как мигнёт — порядок наведёт. (Светофор.)

5. Маленькие домики по улице бегут, мальчиков и девочек домики везут. (Автомобили.)

6. Я в кругу с обводом красным, это значит — тут опасно! Тут, поймите, запрещенье пешеходного движенья. («Переход запрещён».)

7. В голубом иду я круге. И понятно всей округе, если вдуматься немножко, — пешеходная... (дорожка).

8. Я хочу спросить про знак, нарисован знак вот так: в треугольнике ребята со всех ног бегут куда-то. («Осторожно, дети!»)

9. Как зовут те дорожки, по которым ходят ножки? (Пешеходный переход.)

10. Круглый знак, а в нём окошко. Не спешите сгоряча, а подумайте немножко: что здесь, свалка кирпича? («Въезд запрещён».)

11. Дом — чудесный бегунок на своей восьмёрке ног. День-деньской в дороге бежит аллейкой по стальным двум змейкам. (Трамвай.)

12. Шли из школы мы домой, видим знак на мостовой: круг, внутри велосипед, ничего другого нет... («Велосипедное движение запрещено».)

13. Изменив в окошке свет, говорит: «Прохода нет!» (Красный.)

14. Полосатая лошадка, её зеброю зовут, но не та, что в зоопарке, — по ней люди все идут. (Переход.)

15. От дома начинается, у дома и кончается. (Дорога.)

16. По обочине дороги, как солдатики, стоят. Все мы с вами выполняем всё, что нам они велят. (Знаки.)

17. По асфальту едет дом, ребятишек много в нём, а над крышей — вожжи, он ходить без них не может. (Троллейбус.)

18. Там, где строят новый дом, ходит воин со щитом. Где пройдёт он, станет гладко, будет ровная площадка. (Бульдозер.)

Оценка: 1 балл за каждую верную отгадку.

Финал: общее фото в цветах светофора (3–5 минут)

Ведущий коротко подводит итог:

«Сегодня мы вспомнили, как важно быть внимательными на дороге. Светофор помогает нам, но и мы должны помнить правила: на красный — стоять, на жёлтый — готовиться, на зелёный — идти, но сначала посмотреть по сторонам!»

Дети встают в три ряда (или группы) по цветам: красный, жёлтый, зелёный — в футболках соответствующих цветов. Делают общее фото.

2. Сценарий мероприятия «День железнодорожных войск России»

Цель: сформировать у детей представление о роли и задачах железнодорожных войск России, показать значимость их работы для страны и развить интерес к железнодорожным профессиям через познавательные и творческие активности.

Задачи:

✓ Познакомить детей с основными задачами железнодорожных войск (строительство, восстановление и защита железнодорожных путей) и ключевыми профессиями в этой сфере в доступной форме.

✓ Закрепить полученные знания в интерактивной форме — через участие в квизе с вопросами по теме железных дорог и работы ЖДВ.

✓ Сформировать уважительное отношение к труду военных железнодорожников, подчеркнув важность дисциплины, точности и командной работы.

✓ Развивать творческие способности и умение передавать образ через рисунок: отразить в работах сюжеты о работе ЖДВ, используя символы, технику и элементы железнодорожной инфраструктуры.

Участники: (отряды по 20–25 человек).

Общая длительность: 1 час.

Площадки: актовый зал (тематический час и квиз), фойе (подготовка и размещение выставки).

Реквизит: проектор и экран, ноутбук, карточки с вопросами для квиза, бланки для подсчёта баллов.

Часть 1. Тематический час «Железнодорожные войска»

Вступление ведущего :

Ведущий приветствует отряды и кратко объясняет смысл праздника: «Железнодорожные войска — это специалисты, которые обеспечивают работу железных дорог: строят новые ветки, ремонтируют повреждённые участки, защищают важные объекты. Сегодня мы узнаем, как это устроено, проверим себя в квизе и подготовим выставку рисунков».

Показ и рассказ (10 минут):

На экране — короткая подборка кадров: укладка рельсов, путеукладчики, восстановление моста, форма военнослужащих. Ведущий сопровождает показ короткими пояснениями: «Вот так выглядит укладка пути. Здесь — техника, которая позволяет работать быстро. А вот задачи ЖДВ: строительство, восстановление, охрана, обеспечение движения».

Мини-обсуждение (5 минут):

Ведущий задаёт вопросы:

«Что самое сложное в работе на железной дороге, как думаете?»

«Зачем нужны специальные войска, если есть обычные железнодорожники?»

«Какая из этих задач кажется самой важной и почему?»

Часть 2. Интерактивный квиз «Железные дороги»

Правила игры:

Отряды остаются в зале. На экране выводятся вопросы с 4 вариантами ответов. Каждый отряд отвечает по очереди. После прочтения вопроса даётся 20–30 секунд на обсуждение. Ведущий записывает баллы на листочке.

Примеры вопросов:

- Что означает красный сигнал семафора?

А) Можно ехать; Б) Приготовиться; В) Стоять; Г) Ускориться.

- Как называется устройство, которое переводит поезд на другой путь?

А) Стрелка; Б) Рельс; В) Шпалы; Г) Сигнал.

- Зачем нужны шпалы?

А) Чтобы было красиво; Б) Чтобы рельсы не гнулись от ветра; **В) Чтобы равномерно распределять нагрузку и держать рельсы ровно;** Г) Чтобы поезда слышали стук.

- Какую задачу выполняют железнодорожные войска в первую очередь?

А) Водят поезда; Б) Продают билеты; **В) Строят, ремонтируют и защищают пути;** Г) Следят за расписанием.

Бонусы:

За самый короткий и точный ответ на «открытый» вопрос (без вариантов) отряд получает дополнительный балл. В конце квиза баллы суммируются, определяются 3 лидирующих отряда.

Часть 3. Подготовка к выставке «Железнодорожные войска»

Дети переходят в отряды, чтобы готовиться к выставке рисунков.

Варианты тем для рисунков (на выбор):

- «Как я представляю работу путевого батальона» (люди, техника, рельсы).

- «Поезд идёт по восстановленному пути» (акцент на командную работу).

- «Символ надёжности: мост, путь, знак ЖДВ» (стилизованный рисунок).

Оформление работ:

Каждый рисунок подписывается: имя автора, возраст, отряд, название работы.

Размещение:

Рисунки развешиваются на стенде. Стенд оформляется заголовком «Железнодорожные войска».

Выставка остаётся в холле на весь день, чтобы её могли посмотреть другие отряды и сотрудники лагеря. Результаты участия в мероприятии будут известны на следующий день.

3. Сценарий мероприятия ко Дню Государственного флага Российской Федерации

Возраст участников: 7–14 лет (отряды по 20–25 человек).

Общая длительность: 1 час.

Площадки: актовый зал (тематический час и квиз), открытая площадка, общее фото.

Реквизит: проектор и экран, ноутбук.

Цель:

Сформировать у детей уважительное отношение к Государственному флагу РФ как к одному из главных символов страны, закрепить знания об истории, значении цветов и правилах использования флага, а также создать атмосферу единства и гордости за Родину через совместную познавательную и творческую деятельность.

Задачи

- ✓ Познакомить детей с историей Государственного флага России, его официальным статусом и значением каждого цвета в доступной и интересной форме.
- ✓ Закрепить полученные знания через интерактивный квиз, развивая внимательность, умение работать в команде и быстро принимать коллективное решение.
- ✓ Сформировать понимание уважительного отношения к государственным символам и недопустимости их небрежного использования.
- ✓ Создать эмоциональный финал мероприятия — общее фото в цветах флага — как символ единства и причастности к празднику, используя единый визуальный образ (футболки цветов триколора).

Ход мероприятия

Часть 1. Тематический час «Три цвета Родины»

Вступление ведущего (3 минуты):

«22 августа празднуется День Государственного флага Российской Федерации. Флаг — это не просто полотно из трёх полос, а символ нашей страны, её истории и ценностей. Сейчас мы узнаем, как он появился, что означают его цвета и как правильно относиться к этому символу».

Показ и рассказ (12 минут):

На экране — короткая подборка: исторические изображения (петровские флаги, знамёна разных эпох), современный флаг на значимых объектах (Кремль, стадионы, корабли), кадры торжественных церемоний поднятия флага. Ведущий сопровождает показ простыми пояснениями: «Вот так флаг выглядел раньше. А вот как его используют сегодня. Обратите внимание, что флаг всегда поднимают торжественно, с уважением».

Мини-обсуждение (5 минут):

Ведущий задаёт вопросы, чтобы вовлечь детей:

«Где вы видели российский флаг в реальной жизни?»

«Как, по-вашему, нужно относиться к флагу?»

«Если бы вы объясняли иностранцу, что означают цвета, как бы вы сказали простыми словами?»

Часть 2. Интерактивный квиз «Флаг РФ» (35 минут)

Правила игры:

Отряды остаются в зале. На экране выводятся вопросы с 4 вариантами ответов. Каждый отряд отвечает по очереди. После прочтения вопроса даётся 20–30 секунд на обсуждение. Ведущий записывает баллы на листочке.

Примеры вопросов:

- В каком году был официально утверждён современный триколор как Государственный флаг РФ?

А) 1991; **Б) 1993**; В) 1995; Г) 2000.

- Что символизируют три цвета флага согласно распространённой трактовке?

А) Белый — чистота и благородство, синий — верность и честность, красный — мужество и любовь к Родине; Б) Белый — снег, синий — небо, красный — закат; В) Белый — мир, синий — вода, красный — огонь; Г) Цвета не имеют значения, это просто дизайн.

- Где флаг должен располагаться, если рядом есть другие флаги?

А) С левой стороны (если смотреть на флаги), либо в центре при нечётном количестве; Б) Справа от других флагов; В) Ниже других флагов; Г) В любом месте.

- Как следует поступить, если флаг пришёл в негодность (выцвел, порвался)?

А) Выбросить в обычный мусор; Б) Использовать как ткань для поделок; **В) Утилизировать уважительно, лучше сдать в организацию, которая занимается утилизацией госсимволики;** Г) Повесить как есть, чтобы не тратить новый.

Часть 3. Подготовка к общему фото (5 минут)

Дети выходят на площадку для фото. Поскольку у всех уже есть футболки цветов флага, задача — грамотно выстроить композицию, подчёркивающую идею триколора. Ведущий распределяет отряды по горизонтальным рядам: верхний ряд — дети в белых футболках, средний — в синих, нижний — в красных. Ведущий произносит финальную фразу:

«Сейчас мы сделаем общее фото — как символ нашего единства и уважения к Родине. Держите таблички ровно, улыбайтесь! Три, два, один — Россия!»

Делается несколько кадров с разных ракурсов: общий план, крупные планы отдельных отрядов, вариант с поднятыми табличками.

Финал и подведение итогов (5 минут)

Ведущий собирает отряды на площадке лагеря:
«Сегодня мы узнали, что флаг — это не просто цвета, а история, ценности и уважение. Давайте назовём три слова, которые ассоциируются у вас с нашим флагом: “гордость”, “единство”, “Родина”.

Результаты участия в мероприятии будут известны на следующий день.