

АЗБУКА ИНТЕРЕСНЫХ ДЕЛ МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПОДГОТОВКЕ И ПРОВЕДЕНИЮ МЕРОПРИЯТИЙ

«АЛЛО, МЫ ИЩЕМ ТАЛАНТЫ»

Целью данного конкурса является выявление творческих способностей детей. О проведении конкурса сообщается заранее. Всем ребятам предлагается придумать разнообразные интересные номера: вокал, танцы, сценки из жизни отряда и т. д.

«АУКЦИОН»

Это открытое соревнование на лучшее знание какой - то темы. Например, "Тайны "Горизонта", "Любимые песни", "Все о футболе" и т. д. Ведет аукцион человек, компетентный в данной теме. Он обращается к аудитории с вопросом (лотом), комментирует сказанное. У ведущего в руках молоточек, и после каждого выступления он спрашивает: "Кто больше?" Побеждает тот, кто больше знает по данному вопросу. Возможен еще один вариант проведения аукциона: в "черном ящике" спрятан предмет (рисунок этого предмета), лотами является информация об этом предмете. Играющим необходимо отгадать, что спрятано в "черном ящике". Ведущий сообщает начальную стоимость лота (количество баллов, которое можно заработать, правильно отгадав то, что находится в "черном ящике") и сообщает блок информации о предмете.

«В МИРЕ ВЕЩЕЙ»

1. Это очень необходимый предмет. На него не оказывают губительного влияния ни сильные морозы, ни невесомость, ни обилие воды. Сегодня выпускается огромное количество различных видов этого предмета. Существуют ароматические, "веселые", с подсказкой и даже витаминизированные предметы (10 баллов)
2. Этот предмет появился на свет более двухсот лет назад. Своим рождением он обязан одной расколотой чашке: осколки чашки, пролетая, нечаянно коснулись бумаги и оставили на ней четкий черный след (8 баллов)
3. Для того, чтобы этот предмет был тверже, не ломался и не крошился, первоначально в него добавляли глину. А в 15 веке во Франции был изобретен так называемый "соус". "Соус" готовился так: в сажу добавлялся угольный порошок и очень слабый клей (6 баллов).
4. Первой "одеждой" этого предмета была обычная бумага. Позднее "одежду" стали делать из тополя, липы, ольхи, но лучшей все же считается "одежда" из кедра (4 балла).
5. Этот предмет бывает разным и "по характеру": у одних "сердце" мягкое, нежное, у других - твердое, как кремень, а иногда бывает средней твердости. О том, какое у предмета сердце рассказывает маркировка -буквы и цифры, показывающие степень твердости или мягкости (2)
6. Само название этого предмета указывает на то, что он очень просто устроен и прост в обращении (1 балл)

Правильный ответ - КАРАНДАШ

Интересная информация. Подсчитано, что одна буква, написанная карандашом, весит 0, 00033г. Сколько же будет весить ваше имя, написанное карандашом?

1. Она прибыла из Китая долгим медленным путем, со скоростью сто километров в сто лет. В 650 году ее видели, а Самарканде, в 800 году встречали в Багдаде, в 1100 году она добралась до Каира, прошла по берегу Африки и переплыла Средиземное море (10)
2. Материалом для ее изготовления первоначально служили волокна бамбука, некоторые травы, старое тряпье. Все это складывали в каменную ступу, растирали с водой в кашу. Эту кашу понемногу выливали в форму и трясли во все стороны, чтобы волоконца переплелись и образовался тонкий войлок (8)
3. Арабы догадались изготавливать этот предмет из волокон льна. Они же придумали и мильницы, на которых можно было перемалывать полученную массу, - по сути это были первые фабрики по изготовлению этого предмета (6)
4. С 13 века в Европе существовало много мастеров по производству этого предмета. У каждого мастера был свой водяной знак, своя марка, которую было хорошо видно при рассмотрении на свет. В 14 веке лучшим был признан предмет, который производили в Голландии (4)
5. Со временем этого предмета стало требоваться так много, что старого тряпья уже не хватало. И после многих опытов пришли к выводу, что этот предмет можно изготавливать из дерева (2)

Правильный ответ - БУМАГА

1. В давние времена этот предмет изготавливали из железа, меди и даже из бронзы. Но ценность этих предметов была так велика, что пользовались им только богатые люди, а остальной народ обходился тем же, что и первобытные люди: заостренной рыбьей костью, шипами деревьев и кустарников, щепками (10)
2. На Руси эти предметы из железа появились в 10 веке. Их изготавливали специальные мастера. Только в 19 веке появились первые машины для производства этой замечательной вещицы (8)
3. Среди разновидностей этих предметов существуют лилипуты, размер которых всего лишь 5 миллиметров и гиганты, которые достигают до полуметра (6)
4. У современных видов этого предмета есть одно неприятное свойство: они могут ржаветь. Поэтому в Германии решили одевать этот предмет в нержавеющую одежду из полимеров, а англичане решили изготавливать этот предмет из стеклопластика (4)
5. О том, для чего применяют этот предмет, могут рассказать его названия: кровельные, отделочные, обувные, шиферные, корабельные и т. д. (2)
6. Известно, что хотя мы и говоримого этот предмет сделан из железа, на самом деле это не совсем так. Этот предмет сделан из сплава железа с углем и другими веществами. Чистое железо слишком мягкое, и изготовленный из него предмет невозможно было бы вбить в стену (1)

Правильный ответ - ГВОЗДИ

1. Это такое необходимое вещество, что без него люди не могли обходиться еще в древние времена. Они изготавливали его из костей и сухожилий животных. Народы, которые жили у морей, крупных рек и основной пищей которых была рыба, изготавливали это вещество из рыбной чешуи (10)
2. Ученые обследовали развалины одной старой-престарой башни, которая была построена еще за 15 веков до нашей эры. Отвалилась внешняя облицовка башни,

осыпались кирпичи, но застывшее вещество по-прежнему скрепляло пальмовые листья, проложенные в швах здания (8)

3. Это вещество — добрый помощник в медицине. Однажды во время войны от взрыва у одной девочки разорвало барабанные перепонки. Проникнуть в уши иглой и нитью было невозможно, поэтому наложить хирургические швы не смогли. И тут-то помогло это вещество (6)

4. Оно может быть жидким, сухим, желеобразным (4)

5. Это вещество можно использовать при создании самолетов и вертолетов, железнодорожных вагонов (2)

6. Самый простой способ его изготовления: засыпать крахмал в кипящую воду и через минуту снять с огня (1)

Правильный ответ - КЛЕЙ

1. Известно, что в Европе настоящее производство этого продукта было налажено в 17 веке, когда из колоний стали завозить большое количество тростникового сахара (10)

2. В Древнем Египте и на Востоке изготовление этого продукта держали в большом секрете. А древние римляне тайны из его приготовления не делали. Они варили орехи и маковые зерна с медом, добавляли взбитое яйцо, молоко и желеобразные кусочки вываренных фруктов (8)

3. Особенно нежные сорта этого продукта изготавливают вручную (6)

4. Начинают этот продукт изготавливать с приготовления начинки. Для этого начинку отливают в форму из крахмала, где выдерживают некоторое время (4)

5. Оформлением этого продукта порой занимались известные художники. Каждая "одежка" этого продукта - своеобразный исторический документ, который может о многом поведать. Поэтому многие эти "одежки" собирают (2)

Правильный ответ - КОНФЕТА

«БАЗАР ГОЛОВЛОМОК»

Соревнование на разгадывание, распутывание разнообразных шарад, кроссвордов, ребусов, каверзных вопросов. Это может быть командное состязание, а может быть личное первенство. Заранее подготовьте карточки с самыми разнообразными заданиями, определите количество баллов, которое участники могут набрать при правильных ответах на вопросы. Примерные задания:

«В МИРЕ СЛОВ»

1. **Ответ в вопросе:** присмотритесь внимательно к словам ЧЕМПИОН, СТЯПУХА, ГРЕЧКА, ХОМУТ и ответьте на вопросы:

- Какой цветок вручили чемпиону? (Пион)
- Как называется блюдо, приготовленное стряпухой? (Уха)
- Как называется водный поток, у которого растет гречка? (Речка)
- Куда забросили хомут? (Омут)

2. **Что в начале, то и в конце:** составьте шесть слов, каждое из которых начинается и оканчивается одинаковыми буквами: .. но.., .. ль.., .. ор.., .. ат.., .. пи.. (заноза, калька, окорок, оратор, рапира)

3. **Какие труды - такие плоды:** изменяя в словах последовательно по одной

букве, превратите через определенное количество промежуточных слов "кота" во "льва" (2 промежуточных слова), "труд" — в "плод" (4), "муку" - в "торт" (4), "пулю" - в "цель" (5). Например, надо превратить "вора" в "суд"(3): вор – сор – сок – сук - суд.

4. Забавные превращения слов: скажите, с какими словами происходят такие превращения.

○ Если лишить хищника одной буквы, он становится домашним животным (ВОЛК - ВОЛ);

○ Прибавьте к морскому животному одну букву - оно превратится в насекомое (ОМАР -КОМАР);

○ Отнимите у насекомого одну букву – появится рыба. (КЛЕЩ - ЛЕЩ);

○ От перемены одной буквы зверек превращается в змею (ЕЖ - УЖ), домашнее животное - в птицу (ОСЕЛ - ОРЕЛ), а домашняя птица - в пушистого зверя (КУРИЦА -КУНИЦА).

5. Семь слов: слово "казак", как вы видите, одинаково читается слева направо и в обратном направлении. Подыщите еще шесть слов, которые обладают таким же забавным свойством. В каждом слове, которое вы подберете, должно быть не менее пяти букв. (Возможные ответы: шалаш, топот, доход, казак, комок, довод).

6. Крупные города: попробуйте из каждой пары слов путем перестановки букв составить третье слово-название крупного города.

○ ПОЛ+ВАТА=? (ПОЛТАВА),

○ РОВ+СТО=? (РОСТОВ),

○ УХА+РАБ=? (БУХАРА),

○ РОГ+ДНО=? (ГРОДНО),

○ ЛОГ+ВОДА=? (ВОЛОГДА).

7. Мало букв - много слов: на карточке по кругу написаны буквы Д, О, К, Л, А. Из этих букв необходимо составить 8 слов. (Доклад, оклад, клад, док, код, лад, ад, ода).

8. Веселые ребусы.

9. Буквы в лабиринте. Догадайтесь, начало какого стихотворения здесь зашифровано. Каждый ребенок знает его на память: Шыр-пыир ю папюжгы зэрэмгый гесрыг. Фед даг, фед даг, зэлэмгый гесрыг. (Жил-был у бабушки серенький козлик. Вот так, вот так, серенький козлик.) Предложите ребятам самим придумать такую шифровку.

«ПЯТЬ МИНУТ НА РАЗМЫШЛЕНИЕ»

1. Какой знак надо поставить между числами 4 и 5, чтобы результат получился больше четырех, но меньше пяти? (Запятую: 4, 5).

2. Найдите пару. Подберите или нарисуйте несколько пар различных предметов так, чтобы предметы чем-то отличались друг от друга (например, 2 одинаковых будильника показывают разное время и т. д.) Задание: необходимо внимательно посмотреть на предметы, а потом, закрыв их, по памяти постараться назвать парные предметы и сказать, чем они различаются.

3. Шесть стаканов. На столе стоят шесть стаканов. Три пустые, а в трех налита вода. Сделайте так, чтобы пустые и полные стаканы чередовались. Брать в руки разрешается только один стакан. (Воду из второго стакана надо перелить в пятый

и поставить стакан на место).

4. **Сколько раз?** Если дома на улице пронумерованы от 1 до 50, то сколько раз встречается цифра 4 (По одному разу в каждом из десятков и еще 10 раз от 40 до 49. Всего 15 раз).

5. **Простое сложение.** Попробуйте написать 5 таких нечетных цифр, чтобы их сумма равнялась 14. (В условии не сказано, что нельзя брать одинаковые цифры, поэтому можно записать $14=1 + 1 + \dots + 11$).

6. **Оцените "на глаз".** Перед вами два столбца чисел. Всмотритесь: числа второго столбца образованы из тех же цифр, что и числа первого столбца, но с противоположным порядком их расположения. Какой столбец при сложении даст больший результат?

123456789	1
1245678	21
1234567	321
123456	4321
12345	54321
1234	654321
123	7654321
12	87654321
1	987654321

7. Первый сад из этих деревьев в нашей стране был заложен на территории Киево-Печерской лавры еще при Ярославе Мудром. Ученые насчитывают не менее 10 тысяч сортов этих деревьев. Плоды этого дерева содержат много полезных веществ, необходимых людям, и считаются лекарственными средствами от многих болезней. Плоды едят свежими, сушеными, мочеными. Из них готовят соки, компоты, варенье, повидло, мармелад, желе и даже сидр - некрепкое вино. Древесина его пригодна для изготовления многих необходимых вещей - посуды, деталей интерьера. (Яблоня).

«ВЕРИШЬ - НЕ ВЕРИШЬ»

Конкурс заключается в определении игроками истинности (или ложности) предлагаемых ведущим утверждений. Ведущий зачитывает некоторое утверждение. Все, кто верит в его истинность, отходят в одну сторону, остальные - в другую. Выясняется, кто из них прав. "Промазавшие" покидают сцену, а для угадавших процедура повторяется. И так до тех пор, пока не останется один человек - победитель игры. Интерес к игре во многом определяется теми утверждениями, которые предлагает ведущий. Они должны быть парадоксальными, с одной стороны, и любопытными, познавательными, с другой стороны.

ДЛЯ МЛАДШЕГО ВОЗРАСТА

1. Самый зубастый зверь на Земле - садовая улитка. (Да, у нее 14175 зубов)
2. Страус прячет голову в песок от страха. (Нет, спасаясь от паразитов)
3. Маленького друга Карлсона звали Пеппи Длинный Чулок. (Нет, Малыш)
4. Девочку, которая побывала на звездолете на Третьей планете, зовут Алиса. (Да)
5. Смычок скрипки представляет собой пучок конского волоса, который натянут

на изогнутую на конце палочку. (Да)

6. У дельфинов самый крупный и лучше всех развитый мозг среди животных. (Да)

7. Тигру, чтобы не чувствовать себя голодным, достаточно съесть в день всего 7-8 кг мяса. (Да)

8. Взрослый слон за день выпивает примерно 90 литров воды. (Да)

9. Самый крупный сухопутный хищник - лев. (Нет, белый медведь)

10. Пара воробьев каждый день отлавливает примерно 400 вредных насекомых. (Да)

11. Орлы могут унести в когтях небольшую овцу. (Да)

ДЛЯ СТАРШЕГО ВОЗРАСТА

1. Каждый из вас, безусловно, видел портрет артиста цирка Барнума и Бейли по имени Старый Джо. (Да, это верблюд на пачке сигаре "Кэмел")

2. На ежегодной ярмарке сельскохозяйственных товаров в Париже сыры заменены муляжами. (Да, в тепле сыр начинает сильно пахнуть)

3. Принц Чарльз владеет одной из самых больших в мире коллекций юбок. (Да, это шотландские мужские юбки-килты)

4. Бережливые люди крахмалят белье в воде, в которой варили макароны. (Да, приводится в книге "Наш дом" как пример уж слишком большой экономии)

5. Два зверя носят прозвище "очковые" — змея и медведь. (Да)

6. Слово "бра" происходит от слова "рука". (Да, но по-французски)

7. Золотые изделия рекомендуют чистить растительным маслом. (Нет)

8. Кремлевские куранты в Москве когда-то отбивали мелодию "Ах, мой милый Августин". (Да)

9. Самое первое дошедшее до нас название духов датируется 18 веком. (Нет, 1367 годом, и посвящены эти духи венской королеве)

10. Статую Свободы в США запрещено изображать на пивных кружках, собачьих ошейниках, кошачьей еде и крышках унитаза. (Да)

«ВЫХОДИ ИГРАТЬ ВО ДВОР»

Игровая программа, которая проводится на свежем воздухе и включает в себя различные подвижные игры, веселые эстафеты.

«ДЕНЬ СМЕХА»

Этот день посвящен шуткам, розыгрышам, веселым эстафетам. В этот день в отряде можно организовать:

1. Конкурс на лучший инсценированный анекдот.

2. Выставку "Наш вернисаж" (дружеские шаржи на вожатых и детей).

3. Веселое многоборье.

4. Маскарад. Участникам маскарада необходимо из подручных материалов придумать себе костюмы.

«ЖИВЫЕ КАРТИНЫ»

Каждая команда по жребию вытаскивает названия известных картин (желательно заранее подготовить репродукции этих картин) и после небольшой подготовки изображают картину при помощи мимики и пантомимы. Можно усложнить задание, предложив изобразить, что было за несколько минут до

(после) изображенного события. Побеждает команда, которая проявила больше творчества и которой удалось достичь большего сходства с оригиналом.

"ЖИВОЙ КРОССВОРД"

Из числа желающих образовывается несколько команд (8-10 человек). Каждая команда получает карточки с буквами. Выбрав себе по одной карточке, игроки каждой команды выстраиваются в ряд. Ведущий загадывает слово, а игроки, отгадав его, должны быстро "написать", т. е. выстроиться в ряд так, чтобы слово можно было прочесть. Какая команда быстрее "напишет" слово та выигрывает очко. ГОРИЗОНТ.

1. Лучшая защита от дождя и солнца. (Зонт).
2. Очень - очень громкий крик. (Ор).
3. Попытка двух сторон договориться об удачной купле - продаже. (Торг).
4. Музыкальный инструмент, звуки которого быстро собирали вместе всех детей. (Горн).
5. Он может быть доброжелательным, а может быть угрожающим. (Тон).
6. Место, где каждый может проверить свое зрение и меткость. (Тир).
7. Далекая линия, к которой мы стремимся, но никак не можем подойти близко. (Горизонт).

ИГРА-ПУТЕШЕСТВИЕ

Игры-путешествия могут быть очными и заочными. Готовясь к игре, продумайте, куда отправитесь путешествовать (тема), на чем будете путешествовать, сделайте карту путешествия или маршрутные листы.

ПУТЕШЕСТВИЕ "В ТРИДЕВЯТОМ ЦАРСТВЕ, В ТРИДЕСЯТОМ ГОСУДАРСТВЕ"

Это заочное путешествие по любимым сказкам. Заранее надо подготовить карту государства. В начале путешествия ведущий зачитывает письмо -приглашение на замечательный бал в Королевском замке, но оказывается, что дорогу в замок никто из присутствующих не знает.

1 остановка. Избушка Бабы Яги. (Известно, что в народных сказках чаще всего Баба Яга встречала добра молодца и расспрашивала, кто он, что он, откуда и куда). Знакомство с командами: каждая команда должна выбрать себе какое -то сказочное название.

2 остановка. Терем Елены Премудрой. Командам необходимо отгадать загадки о волшебных предметах.

1. Чтоб узнать свою судьбу,
вышли как-то братья в поле,
натянули тетиву, запустили ввысь... (стрелу)
2. Чтоб в лесу не заблудился ты,
И быстро мог красавицу найти,
К Бабе Яге обратись ты, дружок,
И попроси волшебный... (клубок)
3. Он героям помогает,
Очень быстро он летает.

Как самолет, разрезает простор.
Совсем необычный, волшебный... (ковер)
4. Волшебный предмет среди сокровищ нашли:
Чтоб джин появился, его ты потри.
И в чудо такое не верится как-то
Ведь домом для джина была просто... (лампа)
5. Чтоб хозяин бедный счастливым стать смог,
Верному слуге нужна лишь пара... (сапог)
6. Исполняется все желанья на свете,
Если в руке семицветный есть... (цветик)
7. Принц переборчив, и ждет он пока,
Кому из невест подойдет... (туфелька)

3 остановка. Лесные разбойники (на карте путешествия ее можно обозначить знаком "Осторожно, опасность!"). Веселая эстафета "Маскировка". Каждый участник команды по очереди повязывает на голову платок и громко говорит: "Ай да я!" (Или каждая команда должна быстро передать друг другу ногами пластиковую бутылку, последний участник должен достать из бутылки карточку со скороговоркой и быстро громко прочитать эту скороговорку)

4 остановка. Домик Маши — Растеряши. Командам предлагается "салат из сказок": разрезать и перемешать разные сказки (это могут быть иллюстрации к сказкам, отрывки из сказок, имена сказочных героев). Чья команда быстрее соберет все сказки вместе.

5 остановка. Дворец царевны Несмеяны. Конкурс "Самая смешная рожица".

6 остановка. Замок Кощея Бессмертного. Вызываются по одному участнику от каждой команды. Они распределяются парами, и каждому из участников привязывается на ногу воздушный шарик. Кто быстрее лопнет шарик соперника.

7 остановка. Мастерская Карандаша. Веселая эстафета "Рисуем сказку вместе".

8 остановка. Бал в королевском замке. Танцевальный марафон.

"КНИГА РЕКОРДОВ ГИННЕСА"

Предложите ребятам создать отрядную "книгу рекордов". Определите номинации, по которым вы будете определять рекордсменов. Это могут быть спортивные, шуточные номинации. Например, самый высокий (низкий) в отряде; самый говорливый, самый длинный (короткий) волос и т. д. Это может быть индивидуальное первенство, а может быть командное. Например, самая "старая" комната (посчитать возраст всех, живущих в одной комнате), самая "толстая" комната (вес всех, живущих в комнате) и т. д.

КОНКУРС ФАНТАСТИЧЕСКИХ ПРОЕКТОВ

Участники представляют рисунки, схемы, рассказы - пояснения по какой-то выбранной теме: "Горизонт 2555 года", "Город на дне моря", "Межпланетные пассажирские корабли" и т. д. После выступления авторов проектов - ответы на вопросы, речи "оппонентов".

"КРЕСТИКИ - НОЛИКИ"

В игре принимают участие две команды: "крестики" и "нолики". Правила

игры такие же, как в известной детской игре: каждая команда старается быстрее закрыть строчку со своим знаком: по вертикали, горизонтали или диагонали. Команды по очереди открывают квадраты. Задания выполняют обе команды, а квадрат закрывается знаком той, которая лучше и интереснее справилась с заданием.

1 квадрат. "Тихо! Идет запись!" Команда получает карточку с небольшим рассказом, который необходимо озвучить.

2 квадрат. "Кот в мешке". В мешке спрятан предмет. Игроки должны на ощупь определить, что спрятано в мешке.

3 квадрат. "Песня на засыпку". Необходимо угадать о какой песне идет речь и исполнить ее, как походный марш. Вопрос: В этой песне излагается биография хорошо известной нам представительницы растительного мира. ("В лесу родилась елочка").

4 квадрат. "Просто смех". Продолжить анекдот и инсценировать его.

5 квадрат. "Телеграф". Необходимо быстро и правильно передать труднопроизносимую скороговорку от первого игрока до последнего.

6 квадрат. "Расшифруй и ответь". Командам надо быстро достать карточку с ребусом из пластиковой бутылки и расшифровать ребус.

7 квадрат. "Кто быстрее". Необходимо передать апельсин, придерживая его подбородком.

8 квадрат. "Рисунок на листе". Надо нарисовать рисунок, обводя ладошки. Чья команда за определенное время обведет больше ладошек и сможет из них придумать интересную композицию.

9 квадрат. "Снимаете кино". Инсценировать предлагаемый текст, как боевик, комедию трагедию, фильм ужасов. (Каждая команда сама выбирает жанр своего фильма. Для удобства жанры можно закодировать "Б", "К", "Т", "У" и предложить ребятам выбрать одну из букв).

"ОТКАЖИСЬ ИЛИ УДВОЙ"

Присутствующие делятся на команды. Первый вопрос задает сразу всем командам. Та команда, представитель которой первым поднял руку, отвечает. Если не справился, отвечает следующая. Команда, давшая правильный ответ зарабатывает одно очко, имеет право выбора: она может играть в одиночку, а может удовлетвориться достигнутым, и тогда снова будут играть все. Если она продолжает игру, вопросы задаются только ей, и ставка каждый раз повышается в два раза - второй правильный ответ стоит два очка, третий - четыре, четвертый - восемь и т. д. Но при первом же неправильном ответе сгорают все заработанные очки. Команда может остановиться после любого по счету правильного ответа, и тогда все набранные очки сохраняются. Если команда отказалась играть дальше или ошиблась при очередном ответе, то вопрос передается другим командам и стоит одно очко. Побеждает команда, которая имеет наибольшее количество набранных (и не "прогоревших") очков. Для игроков важно понять, какую тактику избрать - либо зарабатывать по одному очку, либо попытаться "сорвать банк" в одной попытке. Ведущему обязательно надо выбрать себе ассистентов, которые будут помогать следить за игрой и вести счет.

"ФИЛЬМ, ФИЛЬМ, ФИЛЬМ..."

Ведущий называет фразу из кинофильма (мультфильма), необходимо назвать эту ленту. (Примечание. Данный порядок вопросов не обязателен, их можно менять по усмотрению ведущего).

ДЛЯ МЛАДШЕГО ВОЗРАСТА

1. "А я денежки люблю! " ("Бременские музыканты")
2. "Мы с тобой одной крови. " ("Маугли").
3. "Маловато будет" ("Падал прошлогодний снег")
4. "Одну простую сказку, а может не простую хотим мы рассказать". ("Пластилиновая ворона")
5. "Заяц? Заяц, Заяц... " ("Ну, погоди!")
6. "Такая -сякая сбежала от отца! " ("По следам бременских музыкантов")
7. "Есть ли у вас план, мистер Фикс?" ("80 дней вокруг света")
8. "Как вы яхту назовете, так она и поплывет! " ("Приключения капитана Врунгеля")
9. "В траве сидел кузнечик. " ("Приключения Незнайки и его друзей")
10. "От улыбки станет всем светлей" ("Крошка Енот")
11. "Дерни за веревочку, дверь и откроется". ("Красная шапочка")
12. "Маленькие дети, ни за что на свете не ходите, дети, в Африку гулять. " ("Бармалей")
13. "Щас спою! Щас точно спою! " ("Жил-был пес")
14. "А помнишь, в эту среду ты нас звала к обеду?" ("Кошкин дом")
15. "А хотите я его ударю, и он станет фиолетовым, в крапинку". ("Тайна Третьей Планеты")

ДЛЯ СРЕДНЕГО И СТАРШЕГО ВОЗРАСТА

1. "Икра заморская, баклажанная! " ("Иван Васильевич меняет профессию")
2. "Какая гадость эта ваша заливная рыба! " ("Ирония судьбы... ")
3. "Овсянка, сэр! " ("Собака Баскервилей")
4. "Вы привлекательны! Я чертовски привлекателен!" ("Обыкновенное чудо")
5. "А теперь - Горбатый! Я сказал —Горбатый! " ("Место встречи изменить нельзя")
6. "Если кто-то кое-где у нас порой" ("Следствие ведут знатоки")
7. "Не учите меня жить, лучше помогите материально" ("Москва слезам не верит")
8. "А вас, Штирлиц, я попрошу остаться! " ("17 мгновений весны")
9. "Главное, чтобы костюмчик сидел! " ("Чародеи")
10. "Кто к нам с мечом придет тот от меча и погибнет!" ("Александр Невский")
11. "Пора-пора-порадуемся на своем веку". ("Три мушкетера")
12. "В Бразилии так много диких обезьян! " ("Здравствуйте, я ваша тетя! ")
13. "Кто такой, почему не знаю?" ("Чапаев")
14. "Нормальные герои всегда идут в обход! " ("Айболит -66")
15. "Ха-ха-ха-ха... " ("Фантомас")
16. "Красота - это страшная сила! " ("Весна")
17. "Хочешь большой и чистой любви... " ("Формула любви")
18. "Так он же памятник. Кто ж его посадит?" ("Джентльмены удачи")
19. "Птичку жалко! " ("Кавказская пленница")
20. "Что ты молчишь, как рыба об лед?" ("Свадьба в Малиновке")
21. "Какое небо голубое! Мы не сторонники разбоя! " ("Приключения Буратино")

22. "Если б не было школ, до чего человек бы дошел... " ("Приключения Электроника")
23. "А че это вы тут делаете?" ("Добро пожаловать или посторонним вход запрещен").
24. "Не волки, а санитары леса... " ("Улицы разбитых фонарей")
25. "Я не волшебник, я только учусь... " ("Золушка")
26. "Я думала, что это шкварчит ваше сердце, а это шкварчала ваша папироса... " ("За двумя зайцами")
27. "Шурочка, восстановите статус - кво! " ("Золотой теленок")
28. "Вечером - деньги, утром — стулья; утром -деньги, вечером - стулья! " ("12 стульев")
29. "Уноси готовенького! " ("Достояние республики")
30. "Ребята, сколько будет дважды два - четыре?" ("Красная шапочка")

"ПОИСКИ КЛАДА"

Существует множество вариантов этой игры, в зависимости от возраста детей и их способностей. Если дети помладше, можно спрятать "клад"(игрушку и т. д.) в корпусе или на площадке, а затем отправить детей искать этот"клад". Можно придумать несложные задания, которые помогут детям в поисках. Для детей постарше можно написать ключи к поиску клада, которые сначала необходимо будет внимательно изучить. Отправляться на поиски "клада" можно командами или самостоятельно. Одним из вариантов этой игры может быть задание найти в корпусе как можно больше предметов, начинающихся на загаданную букву.

"ПОЙМИ МЕНЯ"

Конкурс строится на умении детей выражать свои мысли, чувства при помощи мимики и пантомимы, правильно использовать слова, понимать друг друга с полуслова.

1. **"Кто вы?"** Придумать и изобразить при помощи мимики и жестов название своей команды.
2. **"И в шутку, и всерьез"**. Разминка. Даны определения слов, состоящих из двух букв. Необходимо назвать эти слова.
Антирай - (ад); состоящий из волос - (ус); вещество, которое в пищу стараются не употреблять -(яд); летчик, отличный от других — (ас); часть танца - (па); жвачное животное - (як); первая из семи —(до).
3. **Изобразить при помощи мимики и пантомимы пословицу (загадку).** Командам - необходимо отгадать, что было задумано.
4. **"Что бы это значило?"** Команды загадывают и пишут на листке какое-либо слово. Команде-сопернице называют слова-ассоциации, по которым необходимо отгадать загаданное слово.
(Например, загадано слово "зима". Команде предлагаются слова-ассоциации: холод, снег, мороз, сосулька и т. д.)
5. **"Веселое приключение"** Необходимо придумать рассказ, все, слова которого начинаются на одну букву.
6. **"Немое кино"**. Командам необходимо создать немой фильм по мотивам одного

из известных стихотворений.

"ПРЕЗЕНТАЦИЯ"

Это комплексная ролевая имитационная игра, цель которой - дать первоначальные сведения о специальностях, связанных с экономикой, развить коммуникативные способности детей. При подготовке к игре каждая команда придумывает название своей фирмы, решает, какую продукцию фирма будет выпускать или какой вид услуг будет оказывать, придумывает свой товарный знак и девиз, под которым работает фирма, рекламу своей продукции, которая будет пользоваться спросом через 10 лет. В каждой фирме выбирают менеджера, дизайнера, экономиста, специалиста по маркетингу, бухгалтера.

1. Презентация фирмы. Каждая команда представляет свою фирму (название, товарный знак, девиз).

2. Чтобы услуги, идеи, товары с большею пользой для фирмы продать, Менеджер нужен - носитель идей, "Крестный отцом" должен фирме он стать.

Конкурс менеджеров. "Здравствуйте! "Кто больше раз успеет поздороваться за определенное время. 3. Дизайнер -нужный человек, из ничего он сделает конфетку.

И даже на чугунном утюге способен он изобразить сирени ветку.

Конкурс дизайнеров. Всем фирмам предлагается вытащить жетон; все, у кого на жетоне есть синяя полоска садятся слева, а у кого - нет справа, друг напротив друга. Всем дизайнерам выдается бумага, фломастер. За определенное время им необходимо нарисовать портрет конкурента, сидящего, напротив. По окончании работы подводятся итоги конкурса. Дизайнеры обмениваются своими работами.

4. **Конкурс экономистов.** Кто быстрее соберет разрезанную пословицу или картинку.

5. Фирма знает товару цену, конъюктуру рынка и спрос. Если она обменяла умело свой товар на денежный взнос,

Значит, заботы о кадрах напрасны — специалист по маркетингу в фирме прекрасный.

Конкурс специалистов по маркетингу. Предложены старые ненужные вещи. Выбрав одну из них, необходимо подготовить рекламу.

6. Все подсчитает он умело,

Все документы сдаст под счет.

Ему вы доверяйте смело -

Бухгалтерам у нас почет!

Конкурс бухгалтеров. Предлагается быстро посчитать рост всех "сотрудников" фирмы.

7. В метро, в трамвае, в электричке

Уже читаешь по привычке рекламу сразу всю подряд.

Конкурс рекламы. Каждая фирма делает рекламу своему товару, который, по ее мнению, будет пользоваться спросом через 10 лет.

Подведение итогов игры.

"РЕАЛИИ"

Смысл игры состоит в том, что информация о каком -то загаданном

человеке (предмете, явлении, факте) выдается ведущим не вся сразу, а постепенно, порциями. После каждой следующей порции у игроков есть несколько секунд на обдумывание и попытку дать ответ. Но порции обычно пять, а попытка всего одна. И если ответ, данный в ней окажется неправильным, команда в этом раунде очков не получает. Очки начисляются по следующей схеме: правильный ответ дан после первой же порции информации (или "реалии") - команда получает максимальное количество очков (оно равно количеству "реалий" по загадываемому объекту, то есть - чаще всего -5); использовано две реалии - 4; три - 3 и т. д.

1. В одном художественном произведении он получает травму на рыбной ловле.
2. Описывалось, как ради добычи пропитания он брал уроки вокала.
3. Даже ребенку видно, что он имеет большие глаза, уши и рот.
4. Русский живописец запечатлел его как транспортное средство высокопоставленного лица.
5. Как его ни корми, он все равно в лес смотрит. (Волк)

1. Он видный специалист в своей области, известный как у нас, так и за рубежом.
2. Он удачно проводил протезирование и трансплантацию органов.
3. В составе рабочей группы выезжал в заграникомандировку, где и был захвачен группой террористов.
4. Он сумел перевоспитать этих террористов.
5. Он мог вылечить такие разнообразные заболевания, как ангина, скарлатина, холерина, дифтерит, аппендицит, малярия и бронхит. (Доктор Айболит)

1. Его цвет совпадает с цветом его губителей.
2. Нам сообщили о его останках двух разных видов общим количеством шесть.
3. Его судьба - тема знаменитого цикла пародий.
4. Его хозяйка стара и лишена возможности его защитить.
5. Он погиб в лесу потому, что некстати вздумал погулять в лесу. (Серенький козлик).

1. Это пришло к нам из Америки, хотя в Америке кое-где это называют "русским".
2. Первое место по потреблению этого на душу населения до революции занимала Тула.
3. Это пачкает наши улицы и портит наши манеры.
4. Это употребляют, щелкая.
5. Недавно ученые выяснили, что растение, из которого получают это, никуда на самом деле в течение дня не крутится. (Семечки подсолнечника).

1. То, что у других спереди, у него сзади.
2. То, что у других сзади, у него спереди.
3. Веселые рассказы о нем иногда смягчали нам неудобства нахождения в нем.
4. Он тезка персонажей знаменитого русского живописца.
5. В России нет более дешевого способа ездить на иномарке, чем он.

("Запорожец").

"РОМАШКА"

Заранее из бумаги изготавливается ромашка, лепестки которой можно легко оторвать. На лепестках пишутся задания для каждого участника отдельно или для каждой команды. Обязательное условие игры: что бы ни было написано на лепестке, отказываться от выполнения нельзя.

Возможные задания:

1. Повторите пять раз быстро скороговорку: "Слушала старушка, как куковала кукушка".
2. Исполнить песню "Улыбка" как цыганский хор.
3. Придумать новое применение перегоревшей лампочке.
4. Придумать рекламу воздушному шару.
5. Придумать и исполнить танец мячом.
6. Изобразить при помощи мимики и пантомимы картинку "Рыболов - неудачник".
7. Создать звуковую зарисовку "Подъем".
8. Прочитать отрывок любимого стихотворения со злорадством.

"САМИ С УСАМИ"

Ролевая игра, в которой желающие могут проверить свои организаторские способности, выступая в роли вожатых отряда. Начинается игра с предвыборной компании: все желающие готовят свою предвыборную программу "Если бы вожатым был я...". Группы поддержки придумывают рекламу своему кандидату. На "выборах" каждый кандидат знакомит со своей программой, и из числа кандидатов выбирается 2-3 "вожатых", которые смогут воплотить свои программы в жизнь.

СКАЗКА С САМОРАЗВИВАЮЩИМСЯ СЮЖЕТОМ

Выберете любую небольшую сказку или предложите сочинить ее детям. Затем распределите роли: в этой сказке действующими лицами будут все: и одушевленные, и неодушевленные предметы. Ведущий начинает рассказывать сказку, и на сцене постепенно появляются названные герои, выполняя те действия, о которых говорит ведущий.

СПАРТАКИАДА БАБОК ЕЖОК

Веселые командные состязания.

1. Эстафета "Шваброралли". Необходимо, сидя верхом на швабре, объехать стоящие в ряд кегли.
2. Эстафета "Прыжки по болоту". Участник получает две картонки. Необходимо переправиться через "болото", используя эти картонки.
3. "Точное попадание в ступу". Сухой тряпкой необходимо попасть в ведро.
4. "Укрощение строптивого". Быстро пронести теннисный мячик на ракетке, чтобы он не упал.
5. "Художественный свист". Быстро съесть печенье, а потом закричать или

засвистеть.

6. "А я маленькая бяка..." За определенное время придумать какую-то маленькую пакость.

7. Гримировка под Бабу Ягу.

"ЧВН" (чудо вокруг нас)

Каждая команда получает карточку с зашифрованным заданием: ка — какой предмет (или предметы) ей необходимо отыскать и придумать необычное применение этим предметам. Побеждает команда, которая первая справится с заданием. Предметы, которые необходимо найти могут быть самыми различными: шишка, лист дерева, фантик от бумаги. Главное, что необходимо будет сделать, интересно зашифровать этот предмет, чтобы найти его было не очень просто.

ЭКОИГРА "ГОЛОДНЫЕ БЕЛОЧКИ"

Игру лучше проводить на опушке леса. Заранее необходимо подготовить разноцветные карточки. Детям объясняется задание игры: известно, что многие животные делают запасы еды на случай, если ничего не найдут или не поймают. К ним относятся и белочки. Но оказывается, белки - "хулиганки": они часто появляются на чужой территории, и если находят чужой тайник, частенько опустошают его. Представьте, что вы - белки. Сейчас каждая команда получит одинаковый "запас продуктов" (цветные карточки). Вам необходимо будет разделить эти продукты на две половины и каждую половину попытаться надежно спрятать на оговоренной территории. Место своего тайника приметьте какими-то только опознавательными знаками. По сигналу ведущего все возвращаются на старт. Затем прозвучит еще один сигнал, по которому все разбегаются на поиски чужих тайников. Запасы, которые удастся обнаружить, необходимо незаметно перенести в свой тайник. Если "белка-хозяин" обнаружит возле своего тайника "воришку", то последний должен отдать все запасы, которые у него есть с собой (ведь "белка-хозяин" сильнее на своей территории). После игры определяется лучший "маскировщик тайников", лучший "воришка", лучший "защитник своей территории".