



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ КУЗБАССА
Государственное автономное учреждение дополнительного образования "Детский
оздоровительно-образовательный (профильный) центр "Сибирская сказка"
Тел. 8 (3843) 20-94-02, E-mail: sibir_skazka@mail.ru
ИНН 4238019767, КПП 423801001, ОГРН 1064238008493
Адрес: 654207, Россия, Кемеровская область, Новокузнецкий район, с. Костенково

Утверждаю:

Директор ГАУДО ДООЦ
«Сибирская сказка»

Мешков А.В.

«___» 20__ г.

Тематическая (каникулярная) смена «Во поле березка стояла»

Возраст участников 7-16 лет

Срок реализации программы -14 дней

Овкина Елена Анатольевна,
заместитель директора
по воспитательной работе,
Гардер Карина Евгеньевна,
Ананьина Ольга Викторовна
педагоги-организаторы

Новокузнецкий муниципальный округ, с. Костенково

Тематическая(каникулярная) смена «Во поле березка стояла»

Отличительная особенность программы	Программа «Во поле березка стояла» (народная культура и фольклор) является идеальной площадкой для личностного роста детей, с возможностью для их творческого развития, обогащения духовного мира и интеллекта. Программа дает представление о наследии, многонациональной России, каждый из народов которой богат своими традициями, обычаями, искусством. Участники смены узнают о народном фольклоре традициях, обычаях и культуре нашего народа, познакомятся с художественными ремёслами и промыслами, поймут важность доброго отношения к природе и родному краю, научатся уважительно относится к культуре и традициям народов России. Участвуя в делах отряда и мероприятиях смены, каждый ребёнок может попробовать себя в разных ролях и видах деятельности. Участники смены будут рисовать, мастерить, участвовать в народных играх, разгадывать загадки.
Направления воспитательной деятельности, реализуемые через программу тематической смены	Учитывая принципы государственной политики: ориентация на многоукладность экономики и быта народов и этносов, проживающих на территории Российской Федерации, программа способствует эстетическому, нравственному, патриотическому, этнокультурному воспитанию детей путём приобщения к искусству, народному творчеству, художественным ремёслам и промыслам, а также сохранению культурного наследия народов Российской Федерации.
Идея смены	Идея смены - развитие творческого потенциала её участников через знакомство с народным творчеством, традициями, обычаями и культурой народов России.
Тематическое содержание программы	Содержание программы направлено на формирование у детей интереса к народной культуре через нравственные ценности народа: трудолюбие, милосердие, любовь к природе, к родной земле. Дети познакомятся с народной культурой через игры, устное народное творчество художественные ремесла, песни, танцы народов России.
План - сетка смены	Приложение 1
Ключевые дела смены	Приложение 2
Чередование творческих поручений	Приложение 3

Спортивные соревнования	<p>Спортивный час для каждого отряда проходит по расписанию, и может быть в форме товарищеской встречи между отрядами по игровым видам спорта или другой командной игре. Игры на свежем воздухе проходят после их изучения на занятиях, как правило это народные игры: «Лапта» «Жмурки», «Прятки», «Горелки», «Кошки-мышки», «Тише едешь дальше будешь», «Каравай», «Золотые ворота», «Казаки – разбойники».</p>
Дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы (ДООП)	<p>В рамках реализации ДООП «Умелые руки», «Игры народов мира» «В мире изобразительного искусства» работают театральные и художественные мастерские. Образовательный блок представлен мастер - классами по-народному, фольклорному творчеству и декоративно - прикладному искусству:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Хореография (башкирский танец) ✓ Хореография (русский хоровод) ✓ Вокал ✓ Матрешки (ИЗО) ✓ Чайный набор (роспись) ✓ Городетская роспись ✓ Гжель ✓ Русский сувенир (гармонь из бумаги) ✓ Кукла-оберег ✓ Народные игры ✓ Эскиз народного костюма ✓ Народный головной убор (кокошники из картона) ✓ Народные инструменты (балалайки) ✓ Народные инструменты (ложки) ✓ Народные инструменты (духовые) ✓ Языки древних русских народов <p>Темы мастер - классов могут меняться в зависимости специалистов – педагогов, привлечённых для организации смены.</p>

Приложение 1

План-сетка каникулярной смены «Во поле березка стояла»

	1 день	2 день	3 день	4 день
Утро	Заезд	Репетиции, осмотр у врача	Мастерские, отрядная работа, спортивные соревнования	Мастерские, отрядная работа, спортивные соревнования
День	<i>Отрядная работа Игры на знакомство и взаимодействие</i>	<i>Отрядная работа Игры на командообразование</i>	Игра по станциям «Мы едины»	<i>Репетиции Отрядная работа</i>
Вечер	Игра на местности «Микс игр»	Концерт-открытие	Дискотека	Концертная программа «Моя семья - Россия»
	5 день	6 день	7 день	8 день
Утро	Мастерские, отрядная работа, спортивные соревнования	Мастерские, отрядная работа, спортивные соревнования	Мастерские, отрядная работа, спортивные соревнования	Мастерские, отрядная работа, спортивные соревнования
День	Игра на местности «Три богатыря»	<i>Репетиции Отрядная работа</i>	Игра на местности «Газета»	<i>Отрядная работа репетиции финальных номеров</i>
Вечер	Дискотека	Концертная программа «Сказка ложь, да в ней намёк»	Концертная программа «Шоу хоров»	Конкурсная программа «Красны девицы и добры молодцы»
	9 день	10 день	11 день	12 день
Утро	Мастерские, отрядная работа, спортивные соревнования	Мастерские, отрядная работа, спортивные соревнования	Мастерские, отрядная работа, спортивные соревнования	Игра по станциям «Русские игры»
День	Игра на местности «Ярмарка»	Конкурсная программа «Хоровод»	Игра на местности «У черта на куличики»	Конкурсная программа «Караоке по-русски»
Вечер	Дискотека	Танцевальный конкурс «Перепляс»	Дискотека	Общелагерное мероприятие «Вечерки»
	13 день	14 день		
Утро	<i>Подготовка к закрытию смены, репетиционные часы</i>	Операция «Чемоданчик»		
День	Концертная программа «Закрытие смены» Награждение	ВЫЕЗД		
Вечер	Дискотека <i>Прощальный огонек</i>			

Ключевые дела смены

Марафон игр «Микс». Дети встают в круги, по очереди быстро все называют свои имена. Проводим одну игру по порядку, затем снова делим на 24 группы. Поднимаем табличку со своим номером. Ждем, пока все дети разойдутся и соберутся в новые круги. Проводим игру. Те, кто не проводит – помогает распределить детей и, как только все разойдутся, встают в какой-нибудь круг играть вместе с этими ребятами.

1 круг. Я люблю сегодня тех, кто... (Ветер дует на того...) Все играющие стоят в кругу. Ведущий стоит в центре круга. Он произносит фразу, которая начинается словами: «Я люблю сегодня тех, кто...». Те, кто отвечает условию, должны поменяться местами. Ведущий должен занять место, кто не успел, тот становится в круг и представляется.

2 круг. Эволюция-лунтик. Каждому ребенку необходимо эволюционировать от «лунтика» до «профессора». Стадии эволюции: «лунтик» (показываем ушки-антенки), «школьяр» (показываем «очки»), «мастер» (прикладываем кулак ко лбу, поза думающего человека), «маэстро» (изображается как дирижер), «профессор» («протираем нимб над головой»). Перейти на новый уровень можно победив в игре камень-ножницы-бумага человека, который был на такой же стадии. Например, встречаются два «лунтика», знакомятся, играют, победитель становится «школьяром» и ищет «школьяра», проигравший остается «лунтиком» и ищет «лунтика». Кто стал профессором, тот отходит в обговоренное заранее место и ждет, пока все закончат Игра заканчивается, когда все «эволюционируют», должно оставаться по одному каждого героя.

3 круг. Лавата. Дети, стоя в кругу и держась за руки, двигаются приставными шагами сначала в одну, а при повторе слов - в другую сторону, произнося: Дружно танцуем мы - тра-та-та, тра-та-та, Танец любимый наш - это «лавата». Хэй (затем в другую сторону). Ведущий говорит: «За ручки держались?» - дети отвечают, («да») «а за плечи?» Дети берут друг друга за плечи и повторяют слова с движениями вправо-влево. Дальше - уши, талия, коленки, щиколотки и т.п.

4 круг. Вожатый, ребенок директор. Дети делятся на две приблизительно равные группы, в каждой группе дети с разных отрядов. Принцип, как в игре камень-ножницы-бумага, только нужно будет показывать, после счета – раз, два, три, договорившись всей командой какого-то персонажа. Есть вожатый – он говорит: «А давайте поиграем» и руками делает фонарики (вы показываете), есть директор, говорит: «А дети с кем?», ставя руки в бока. И Ребенок: «Есть хотим», крутит рукой по животу. Директор побеждает вожатого, вожатый – ребенка, а ребенок – директора. Ребенок – главный человек в лагере. Вы договариваетесь, кого всей командой будете показывать, на раз-два-три показываете. Игра идет до трех побед. Каждый раз обозначаете, кто победил и счет.

5 круг. Прыг- прыг-табурет. Все встают в круг друг за другом паровозиком, прыгают по кругу, произнося слова: «Прыг-прыг-табурет». «Ты мне нравишься сосед» - на эти слова поворачиваются вокруг себя и, остановившись, ищут глазами участника на противоположной стороне круга. С кем встретились глазами (или кто им понравился), к тому они подбегают, обнимаются и знакомятся. Затем встают в круг в том месте, где нашел себе друга (значит, не возвращается на свое прежнее место в кругу). И вновь

прыгают, повторяя те же действия несколько раз. После этого - ставим в несколько ручейков лицом к клубу.

Rucheek. Игроки образуют пары, берутся за руки и поднимают их вверх образуя ворота, Ворота становятся друг за другом на расстоянии шага. Один или несколько участников идут под воротами и выбирают пару, разбивая ворота. Пара - новые ворота (знакомятся между собой), пройдя под всеми воротами, становятся в конце колонны. Оставшаяся половинка выбирает себе новую пару. И так по кругу.

Концертная программа «Открытие смены» – праздничный концерт, на котором отряды представляют свои визитки в творческой форме.

Игра на местности «Мы едины» проходит по станциям, отряды перемещаются по маршрутному листу и выполняют задания.

1. Передай кольцо (4 минуты максимум). Дети встают в круг и берутся за руки. Задача отряда продеть кольцо по очереди в кругу от первого участника к последнему не расцепляя рук, и чтобы кольцо не коснулось пола. Если нарушили правила, то начинаем сначала.

2. Марш (4 минуты максимум). Отряду необходимо промаршировать от старта до финиша (начертить). Время засекается по последним участникам, перешагнувших финишную черту. Отряд встает в колонну по 5 человек. При марше можно исполнять песню. Не на скорость, а синхронно промаршировать определенное расстояние. Несколько попыток

3. Песня-светофор (4 минуты максимум). Если говорят зеленый цвет - значит, песне путь открыт, т.е. участники поют песню, о которой заранее договорились. Красный - все продолжают петь песню про себя. На зеленый цвет участники продолжают петь песню вслух. Задача участников «попасть» в ноты, то есть петь одно и тоже.

4. Хлопки (4 минуты максимум). Участники встают в линию. Задача участников выполнять определённые задания от ведущего всем вместе. Самое главное делать это одновременно, синхронно. 1 хлопок – присесть, 2 хлопка – шаг влево, 3 – шаг вправо, 4 – подпрыгнуть на месте

5. Танец. (4 минуты максимум). Один встает вперед спиной к команде. Можно поменять. Задача: Всей командой синхронно танцевать. У вас есть 3 минуты. Здесь оценивается командная работа, быстрота реагирования на смену движений в команде, синхронность, оригинальность и неожиданность действий, яркость, эмоциональность, соответствие образов, этика, культура сцены.

6. Механизм (4 минуты максимум). Всей командой изобразить в действии и со звуками работу какого-то механизма. Дать время обсудить что и как, а после на счет три ведущий включает и отряд изображает: микроволновка, фен, чайник, ракета, будильник, холодильник, выпрямитель для волос, электрическая мясорубка

7. Глухой телефон (4 минуты максимум). Слово из 4-5 букв. Первому на ухо, через несколько минут

Концертная программа «Моя семья - Россия» Отряды готовят и представляют на сцене национальные праздники народов России.

Сценарный ход:

Ведущий1: Здравствуйте, дорогие друзья!

Ведущий 2: Сегодня мы отправимся в небольшое путешествие по национальным праздникам народов России и узнаем какие разнообразные они бывают.

Ведущий 1: Фестиваль казачьей культуры, посвящённый дню празднования Донской иконы Божией Матери, впервые прошёл 2 сентября 2012 года в Ростовской области.

Ведущий 2: Создание фестиваля было приурочено к 75-летию основания Ростовской области и дню празднования 200-летия победы в Отечественной войне 1812 года.

Ведущий 1: Встречаем на сцене _ отряд!

Ведущий 2. Любимейший праздник татарского народа Сабантуй - одновременно древний и новый, праздник труда, в котором сливаются воедино красивые обычаи народа, его песни, пляски, обряды.

Ведущий 1. Название праздника происходит от тюркских слов: сабан - плуг и туй - праздник. Раньше Сабантуй праздновали в честь начала весенних полевых работ, теперь же - в честь их окончания (в июне).

Ведущий 2. В старину празднование Сабантую было большим событием, и к нему долго готовились. Всю зиму девушки готовили подарки – ткали, шили, вышивали. Весной, перед началом праздника, молодые парни собирали по деревне подарки для будущих победителей в состязаниях и народных играх. Самым почетным подарком считалось вышитое национальным узором полотенце.

Ведущий 1. Кульминацией праздника был майдан - состязания в беге, прыжках, национальной борьбе - керэш, и, конечно, конные скачки.

Ведущий 2. Встречаем на сцене _ отряд

Ведущий 1: Один из шорских праздников – «Пайрам-Мылтык» - праздник охотников или праздник ружья, который отмечается 19 января.

Ведущий 2: Он также проводится специально для детей, чтобы они знали праздники и обычай своего народа. Мальчиков и юношей посвящают и рассказывают, как раньше собирались на охоту и как охотились.

Ведущий 1: Охотники долгие месяцы проводили в тайге и возвращались с хорошей добычей, к их возвращению был приурочен праздник «Мылтык».

Ведущий 2: Приглашаем на сцену _ отряд!

Ведущий 1: Фестиваль адыгейского сыра, празднуется 4 апреля!

Ведущий 2: Согласно нартскому эпосу секрет приготовления адыгейского сыра открыл юной девушке один из нартских богов Амыш - покровитель домашних животных.

Ведущий 1: Девушка, спасшая в ужасную бурю стадо животных, получила секрет сыра и была наречена новым именем - Адыиф, что значит Светлорукая. По легенде руки, создающие сыр из белого молока, способны излучать свет.

Ведущий 2: Фестиваль адыгейского сыра нам покажет _ отряд!

Ведущий 1: Согласно древней армянской легенде, когда отряд во главе с полководцем Саркисом вернулся домой после того, как одержал победу над врагами, их пригласили отпраздновать это в королевском дворце.

Ведущий 2: Усталые воины обильно и сытно поужинали. После этого воины отправились спать, а император-отступник, который ненавидел христиан, приказал сорока молодым девушкам убить солдат во сне.

Ведущий 1: Все они выполнили приказ царя, кроме одной. Девушка, влюбленная в юношу, поцеловала Саркиса и тот проснулся. Увидев, что император предал своих же солдат, полководец оседлал коня и, взяв с собою девушку, вырвался из города.

Ведущий 2: Так любовь спасла жизнь. И поэтому в Армении святой Саркис почитается, как покровитель всех влюблённых

Ведущий 1: Так и возник День святого Саркиса! Встречайте _ отряд!

Ведущий 1: Сурхарбаан — бурятский спортивный народный праздник.

Ведущий 2: «Сурхарбаан» с бурятского языка переводится как «стрельба в сур» — кожаную мишень.

Ведущий 1: Кроме стрельбы из лука проводятся соревнования по бурятской борьбе и скачки. Во время праздника исполняется национальный танец «ёхор».

Ведущий 2: Подробнее об этом празднике нам расскажет _ отряд!

Ведущий 2: У карел осенний праздник Кегрипяйва считался праздником завершения хозяйственного года.

Ведущий 1: К этому времени мужчины заканчивали осенний лов рыбы, а женщины должны были завершить обработку выращенного летом льна.

Ведущий 2: Скот пригоняли с летних пастбищ и уже поставили на зиму в хлев. Урожай тоже уже убран, зерно обмолочено и стало мукою, убранные с огорода овощи заложены на хранение в ямы.

Ведущий 1: Бурными аплодисментами встречаем _ отряд!

Ведущий 1: Существует версия, что на встречу Масленицы наложился обряд встречи первого весеннего месяца марта, из-за чего в народных песнях Масленицу называют Авдотьей.

Ведущий 2: Вероятно, на Руси первоначально масленичные действия соотносились с началом нового года, приходившегося на март.

Ведущий 1: По традиции, раньше устраивали походы в гости друг к другу и угождение дома.

Ведущий 2: На улицах городов и сёл разворачивались ярмарки, где торговали блинами, лепёшками, пирогами и всевозможными другими яствами.

Ведущий 1: Спасибо за великолепное путешествие,

Ведущий 2: Не просто путешествие, а яркие, насыщенные праздники!

ВМЕСТЕ: До новых встреч!!!

Игра на местности «Три богатыря».

(Примечание: более подробное описание смотреть в разработке «Танцевальный конкурс»)

Концертная программа «Сказка ложь, да в ней намек». Каждому отряду достаются два жанра, которые они должны использовать для показа сказки (сказку выбирают сами). Жанры: приключение, комедия, научная фантастика, фэнтези, детектив, мюзикл, боевик, триллер, сериал, мелодрама, драма, ужасы.

Сценарный ход:

Ведущий 1: Добрый вечер, Сибирская сказка!

Ведущий 2: Сегодня мы с вами совершим путешествие в загадочный мир русских народных сказок.

Ведущий 1: Сказка – это одно из самых прекрасных творений русского народа. Мы помним их с детства. И во взрослом возрасте найдется много людей, читающих сказки.

Ведущий 2: Встречайте отряд!

Ведущий 1: Возникли сказки в глубокой древности. Они представляли собой рассказы охотников, звероловов и рыбаков. В сказках - звери, деревья и травы разговаривают как люди.

Ведущий 2: Сказки можно поделить на несколько видов: Волшебные. О животных. Социально-бытовые.

Ведущий 1: Давайте узнаем, какую сказку подготовил нам _ отряд!

Ведущий 2: Сказки всегда называли все, что несет в себе вымысел.

Ведущий 1: Сказка – один из основных видов устного народного творчества.

Ведущий 2: Встречайте _ отряд

Ведущий 1: В волшебной сказке человек общается с существами, которых в жизни не встретишь: Кощей бессмертный, Баба Яга, великаны, водяной и т.д.

Ведущий 2: В сказке возможно всё. Хочешь стать молодым - поешь молодильных яблок. Надо оживить царевну - спрысни её сначала мёртвой, а потом живой водой.

1: Встречайте на цене _ отряд!

Ведущий 1: Ученые предполагают, что волшебная сказка зародилась еще до принятия христианства. В те времена на Руси поклонялись языческим богам.

Ведущий 2: Мир волшебной сказки - это мир многобожия, т.е. язычества. Поэтому в сказках человеку стараются помочь или - же помешать древние властители стихий, природных сил: Солнце, Месяц, Ветер, Морозко, водяной морской царь.

Ведущий 1: Приглашаем на сцену _ отряд!

Ведущий 2: Сказки о животных, как и волшебные, возникли в глубокой древности. Их обычно рассказывали перед началом охоты, что было своеобразным ритуалом и имело магическое значение.

Ведущий 1: Говорится в них не о фантастических летающих конях или золоторогих оленях, а о повадках, проделках и приключениях обыкновенных, всем нам знакомых диких и домашних зверей, а так же о птицах и рыбах.

Ведущий 2: Народ наделил сказочных животных всем тем, что присуще человеку

Ведущий 1: Встречайте _ отряд!

Ведущий 2: Русская народная сказка - это сокровище народной мудрости.

Ведущий 1: Сказки убаюкивают, погружают в атмосферу волшебства и чуда. Сказка - это вымышленная история со счастливым концом и обязательной победой добра над злом.

Ведущий 1: Удивительное путешествие в мир русских народных сказок получилось.

Ведущий 2: До новых встреч!

Ролевая игра «Газета» Отряд делиться на 3 группы. Участники превращаются в газетное издательство. Каждой газете даются: тематика, выбранная жеребьёвкой, рубрики и роли. За определённое время, издательство должно выпустить свою газету.
(Примечание: более подробное описание смотреть в разработке «Газета»)

Танцевальный конкурс «Перепляс» - танцевальный батл, который предполагает различные танцевальные задания.

(Примечание: более подробное описание смотреть в разработке «Танцевальный конкурс»)

Игра на местности «Ярмарка». Каждый отряд заранее выбирает, готовит и оформляет свою торговую лавку с сувенирами и русскими-народными забавами (игра, развлечение и прочее), готовит весёлое костюмированное выступление.

На территории располагаются различные сувенирные лавки от отрядов и русско-народные забавы, посещая которые выигравшие получают жетоны (денежки). У продавцов и ведущих конкурсов свои заклички и зазывалки.

Конкурсная программа «Хоровод». Отряды поют песни, во время которых должны обязательно поводить хоровод.

Конкурсная программа «Шоу хоров» - концертная программа, в которой отряд участвует полным составом и исполняет хором выбранную песню, при этом изображая содержание песни в виде клипа. Номер оценивают ребята других отрядов.

Игра на местности «У черта на куличках» (*Примечание: более подробное описание смотреть в разработке «Зверополис»*)

Игра по станциям «Русские-народные игры». Отряду дается маршрутный лист, в нем указаны станции. Отряд приходит на станцию и разучивает русско-народные игры. Вечером на мероприятии «Вечерки» отряды играют в разученные игры:

«Селезень утку загонял». Играющие становятся в круг, в середину которого ставят «утку», а за кругом «селезня». Играющие запевают песню и хоровод начинает двигаться по кругу. Во время исполнения песни «селезень», как в игре «кошки-мышки», находясь за кругом старается поймать «утку». А для этого пытается проникнуть внутрь круга, но его всячески удерживают играющие. Игра продолжается до тех пор, пока «селезень» не поймает «утку»; далее на их место выбираются другие.

Слова: «Селезень утку загонял.

Селезень утку загонял,
Молодой серу загонял,
Пойдём, утица, домой,
Пойдём, серая, домой,
У тя семеро детей,
Восьмой – селезень,
А девятая – сама,
Поцелуй разок меня»

«Челнок». Две команды выстраиваются в 2 линии друг против друга, каждая команда берется за руки. Два игрока встают по краям этих линий. Их задача – пробежать и поменяться местами, когда две линии расходятся. Две команды начинают сходиться и расходиться, говоря слова: «Челнок бежит (сошлись), земля дрожит (разошлись), шьет-пошивает (сошлись), в даль посыпает (разошлись)». С каждым разом темп игры увеличивается, задача поймать 2-х игроков (челноков).

«Золотые ворота». Двое игроков берутся за две руки и встают в ворота. Остальные участники встают в цепочку, взявшись за руки, их задача – проходить через ворота. Все произносят слова: «Золотые ворота, пропускают не всегда, первый раз прощается, второй раз запрещается, а на третий раз не пропустим вас!» (на третий раз ворота закрываются и ловят людей из цепочки, те, кого поймали, становятся к воротам, и ворота расширяются). Игра продолжается до тех пор, пока все не встанут в круг (ворота).

«Суп варить». Игроки парами становятся по кругу и соединяют руки таким образом, чтобы получились ворота. По очереди пары пробегают через центр круга в «ворота» других игроков. При этом все участники игры напевают:

«Суп варить, суп варить -

Надо не доваривать.

Гармониста песни петь

Надо уговаривать.»

После того, как заканчивается песня, все пары опускают руки. Та пара игроков, которая не успела выбежать из круга, должна танцевать.

«Жила-была бабка».

Жила была бабка

У самой у речки,

Захотелось бабке

Искупаться в речке

Купила мыло

Купила мочало

Эта песня хороша- начинай с начала!

Напевая песню необходимо обыгрывать ее - бабка (повязывать платочек), речка (движения как во время купания), мыло (руку направо), мочалка (руку налево), начинай с начала (хлопки). Разучить песенку, движения и можно играть на убыстрение и на того, кто ошибся и вместо действия сказал слово-тот выбывает из игры, а победит самый внимательный

«Бочка»

Я на бочке сижу

Слезы катятся,

Денег нет ни гроша,

А пить хочется.

Я сижу, сижу горюю

У ракитова куста.

Если кто меня полюбит,

Тот и выручит меня.

Начинают игру парни, выходят в круг, садятся в полуприпад, обхватывают руками друг друга за плечи и начинают совместное движение по кругу (по часовой стрелке) - в виде прыжков. Девушки идут вокруг них хороводом, на словах «...выручит меня!» парни останавливаются, и девушки их «выручают», касаясь плеча. Выручить можно только одного, кого успеешь. Выручив, занимают в кругу его место. Девушки в дальнейшем ведут себя по-своему, они просто сидят действуют только их руки: они дружно делают общий хлопок обеими ладонями, а следующий хлопок «отдают» на стороны соседкам: левую руку подставляют для хлопка соседке слева, правой рукой сами хлопают вторую, правую соседку и песенка у них отличается:

Парни ведут круг теперь против хода часовой стрелки, в конце песенки они касаются плеч девушку и вновь садятся в круг.

Играют, пока не надоест меняться парням и девушкам.

«Тетера шла». С помощью считалочки выбирают «Тетёру», двое играющих выстраивают воротца. «Тетёра» ведет за собой остальных играющих через воротца под песню: «Тетёра шла, моховая шла по каменьям, по раменьям сама прошла, всех детей провела. Самого лучшего оставила». С последними словами воротца закрываются. Те, кто «попались», встают к стоящим, образуя еще воротца. Игра продолжается до тех пор, пока все играющие не окажутся в воротцах.

«Мех-пух-перо». Правила: все присутствующие становятся по принципу хоровода, образуя внешний круг. Мальчики или девочки, поочередно разбившись на группы по половому признаку, берутся за руки, становясь внутренним кругом или же «сетями». В них они ловят представителей противоположного пола, двигаясь по ходу песни:

Ходим, ходим мы по кругу,
Ходим, выбираем:
Если выберешь ты мех — поцелуешь сразу всех,
Если выберешь ты пух — поцелуешь сразу двух,
Если выберешь перо — поцелуешь одного.

Выбрав, кто больше из участников игры приходится по душе, водящие задают вопрос: мех, пух или перо. Пойманный человек выбирает, выполняет прозвучавшее в песне задание и отпускается, отходя в сторону.

Общелагерное КТД «Вечерки» Вечерки - форма молодёжного досуга, наиболее характерная для восточных и южных славян. Отряды делятся на две подгруппы: старшие (1-6 отряды) и младшие (7-12 отряды). Для каждой группы проводятся русские народные игры. В назначенное время отряды приходят на место сбора и играют все вместе. Игры: «Селезень утку загонял», «Золотые ворота», «Суп варить», «Жила-была бабка», «Бочка», «Тетера шла», «Мех-пух-перо» (только для 1-6 отрядов).

Конкурсная программа «Красны девицы и добры молодцы» - конкурс самых талантливых, творческих, умных и находчивых ребят и девчат. Каждый отряд представляет по одной паре (мальчик и девочка).

Сценарный ход:

Ведущий 1: - Добрый вечер, Сибирская сказка!

Ведущий 2: - Сегодня мы собрались в этом удивительном месте, где увидим самых талантливых, творческих, умных и находчивых ребят.

Ведущий 1: - А также, здесь будет определена самая романтичная, самая сказочная, самая дружная и, конечно же, самая-самая пара.

Ведущий 2: Мы представляем наше компетентное жюри.

1 конкурс - Визитка (домашнее задание)

Ведущий 2: Познакомимся с нашими участниками поближе!

Ведущий 1: Первый конкурс «Визитная карточка».

Ведущий 2: Наши участники подготовили небольшую самопрезентацию, которую продемонстрируют нам.

Ведущий 1: Встречайте визитку пары № 1... № 6

2 конкурс – «Прическа»

Ведущий 2: Ты умеешь заплетать косички?

Ведущий 1: Да!

Ведущий 2: А ты знаешь, что такое плойка?

Ведущий 1: Да!

Ведущий 2: А ты хотя бы раз держал в руках расческу?

Ведущий 1: Ты это сейчас к чему говоришь?

Ведущий 2: Я подвожу к следующему конкурсу, конкурсу - причесок.

Ведущий 1: Уважаемые юноши, я надеюсь, вы умеете заплетать косичку, знаете, что такое плойка и, хотя бы раз держали в руках расческу?! Тогда вы легко справитесь с этим заданием.

Ведущий 1: На выполнение прически вам дается три минуты. Время пошло.

3 конкурс - Угадай

Ведущий 2: А теперь конкурс для девушек, просим их уйти за кулисы.

Ведущий 1: Парни, присаживайтесь на любой стул, который вам понравился.

Ведущий 2: Участницы по очереди должны будут узнать своего кавалера, но у них будут закрыты глаза и узнать свою половинку нужно по голове.

Ведущий 1: Встречаем участницу под № 1....№6

Ведущий 2: Девушки справились с заданием, подарим им аплодисменты

4 конкурс Пословицы.

Ведущий 1: В следующем конкурсе вы должны отгадать пословицу по двум словам.

Ведущий 2: Вытягивайте бумажку.

1. Пруд – труд (Без труда не выловишь рыбку из труда)
2. Шило – мешок (Шила в мешке не утаишь)
3. Перо – топор (Что написано пером, того не вырубишь топором)
4. Слово – воробей (Слово не воробей – вылетит не поймаешь)
5. Болит – говорит (У кого, что болит, тот о том и говорит)
6. Яблоко – яблоня (Яблоко от яблони не далеко падает)
7. Дело – гулянье (Сделал дело – гуляй смело)
8. Клад – лад (Не нужен и клад, коли в семье лад)
9. Язык – дело (Не спеши языком – торопись делом)
10. Тише – дальше (Тише едешь – дальше будешь)
11. Любовь – картошка (Любовь не картошка – не выбросишь в окошко)
12. Старый – новый (Старый друг лучше новых двух)
13. Скука – руки (Не будет и скуки, если заняты руки)
14. Терпенье – труд (Терпенье и труд все перетрут)

5 конкурс Танец

Ведущий 1: Просим пары выйти на сцену.

Ведущий 2: И мы объявляем следующий конкурс.

Ведущий 1: Это танец.

Ведущий 2: Звучат разные композиции, разные стили музыки и вы должны быстро сориентироваться, сообразить. Перестроиться в движении из одного стиля в другой.

Ведущий 1: И, конечно же, я вам даю подсказку «Вы-пара!», танцуйте вместе.

Ведущий 2: Наш конкурс подошел к концу.

Ведущий 1: А пока жюри совещается, давайте немного попоем караоке

Ведущий 2: Слово предоставляется жюри.

Объявление результатов

Ведущий 1: Любите дорогие друзья, ведь именно любовь всегда в наших сердцах.

Ведущий 2: Где бы мы не находились, именно любовь помогает нам в самые трудные времена, и именно любовь делает нас счастливыми и жизнерадостными!

Вместе: До новых встреч!

Концертная программа «Закрытие смены» праздничный концерт с творческими номерами, подведением итогов и церемонией награждения.

ГАУДО ДОО Ц «Сибирская сказка»

Варианты мероприятий для фольклорной смены (дополнение)

Игра по станциям «Золотое кольцо» направлена на сплочение, умение работать в команде. Задача отряда набрать, как можно больше баллов, пройдя все станции.

№	Станция	Задание
1	«Веселые перестроения»	Команде необходимо показать (с помощью друг друга) определённый механизм, предмет, явление. Например: мотор, корабль, шторм и т.д.
2	«С танцем по жизни»	Один человек показывает движения под музыку, задача команды повторять за ним. Песни и музыка тематические.
3	«Голубиная почта»	Команда стоит в кругу. Задача передать лист бумаги по кругу с помощью локтей.
4	«Кольцо, но не золотое»	Команде необходимо встать в круг и передать обруч так, чтобы он не касался земли. Нельзя размыкать руки
5	«Лейся песня»	Задача команды спеть 5-10 песен, связанных с морской тематикой.
6	«Галерея художников»	Задача команды нарисовать герб своей команды на асфальте мелом.

Игра «Гость доволен – хозяин рад» - гостевание отрядов. Отряд делится на две части. Одна часть уходит в гости к другому отряду. Другая часть отряда встречает гостей у себя в отряде. Кто уходит в гости – готовит подарок. Часть, которая встречает – готовит мероприятие\игру для гостей.

Концертная программа «Семиречье» каждому отряду достается карта из настольной игры «Имаджинариум» (либо другие ассоциативные карты по тематике) и задача отряда глядя на эту карту сделать номер.

Эстафета «Делу время, а потехе час» - спортивная эстафета, с использованием комплекта командных аттракционов. Участвует команда 10 человек от отряда. Отряды участвуют по звеньям 1-4, 5-8, 9-12

После того, как все отряды приняли участие в эстафете, начинается перетягивание каната. Отряды участвуют по звеньям 1-4, 5-8, 9-12. В каждом звене проходит жеребьёвка, победители пар сражаются за 1 и 2 место, за 3 место. В каждом звене есть победители.



Гусеница.

Задача команды первыми финишировать.



Мешок.

Задача каждого участника допрыгать до конуса и обратно. Засекается время по последнему участнику команды.



Башмачки.

Каждому участнику команды необходимо обежать вокруг конуса и вернуться к своей команде.



Памперсы.

Каждому участнику команды необходимо обежать вокруг конуса и вернуться к своей команде.



Штаны.

Участвует по 3 человека от команды необходимо обежать вокруг конуса и вернуться к своей команде и передать эстафету следующим.



Тоннель.

Каждому участнику необходимо пройти через тоннель, обежать вокруг конуса, пробежать через тоннель и вернуться обратно.



Перетягивание каната.

Концертная программа «Человек семьей крепок». Каждый отряд выбирает по жребию члена семьи (мама, папа, брат, сестра, бабушка, дедушка) и жанр (танец, песня,

оригинальный жанр, театр теней, театр кукол, вовлечение зала, миниатюра). Задача каждого отряда с помощью жанра показать и обыграть члена семьи. Показать какой он, его обязанности, привычки и так далее.

Игра на местности «Русские забавы». (Примечание: более подробное описание смотреть в разработке «Макроигры»)

Игра на местности «Повесть временных лет» (Примечание: более подробное описание смотреть в разработке «Газета»)

Концертная программа «Лейся, песня» - шоу хоров. Отряды выбирают песню и поют ее всем отрядом с элементами инсценировки.

Игра на местности «Герои былин» (Примечание: более подробное описание смотреть в разработке «Покемон в России»)

Танцевальный конкурс «Профессии на Руси» - (Примечание: более подробное описание смотреть в разработке «Танцевальный конкурс»)

Игра на местности «Найди березку» (Примечание: более подробное описание смотреть в разработке «Найди березку»)

«Караоке по-русски» - каждый отряд выбирает песню и снимает клип. На вечернем мероприятии просмотр видеороликов

Чередование творческих поручений

Название	Задание
Летопись	Описать события дня в формате стенгазеты (формат А3) в 2 экземплярах. В летописи должны отображаться основные общие лагерные и отрядные моменты. Оформление на выбор отряда.
Бабушкины сказки	Рассказать сказку на ночь. Сказка одним кадром. Можно с инсценировкой. Можно зарисовкой. Видео не больше 3 минут.
Широка страна родная	Нарисовать одно из интересных мест/достопримечательностей России. Дать описание (Что это? Где расположено?) Формат А4, в 2 экземплярах.
Узнавай-ка	Вспомнить устное народные творчество (загадки, потешки, скороговорки, пословицы) 5 штук. Выполнить проект в формате видео или презентации.
Затейники	Придумать тематическую зарядку (на 10-15 минут) и провести её утром со всем лагерем. Придумать тематическую дискотеку и провести её с различными конкурсами, флэш-мобом и т.д.
Один в один	Создать образ фольклорного героя из народных сказок (в костюме/гриме) Может быть не один. Формат – фотография.
Ремесленная лавка	Сделать сувениры в стиле народных ремесел в подарок для каждого отряда.
#дежурный фото корреспондент	Написать интересный пост для размещения В контакте «Один день из жизни отряда» + 10 фото. Также в этот день устраиваем фотомарафон (фотографирование отряда) из самых оригинальные и интересные ФОТО.
Народные игры	Отряд готовит игру с залом (постараться найти народную, национальную игру, провести её перед общим КТД. Если в этот день нет мероприятия – записать видео игры)
Полоса препятствий	Нарисовать на асфальте полосу препятствий. Пройти её своим отрядом на время. Сообщить в чат «__отряд – наша полоса препятствий там-то, мы прошли за столько-то времени». После чего остальные отряды в свободное время приходят, проходят и фиксируют своё лучшее время.
Устами народа	Рассказать о народных приметах. Можно сюда же включить прогноз погоды и советы на день. Видео не больше 3 минут.