

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Иргейская средняя общеобразовательная школа»

РАССМОТРЕНА
на педагогическом совете
протокол № 5
«28» 02 2024 года

УТВЕРЖДЕНА
приказом по МКОУ
«Иргейская СОШ»
«06» 03 2024 года
№ 39 – од _____

Программа отдыха оздоровления и досуга детей
«Страны мира»
Для детей в возрасте от 11 до 14 лет
Срок реализации программы 15 часов.

Составитель:
Гореликова марина Андреевна
учитель начальных классов

с. Иргей, 2024

Пояснительная записка

Одна из актуальных проблем современного общества формирование личности, готовой не только жить в меняющихся социальных и экономических условиях, но и активно влиять на существующую действительность, изменяя ее к лучшему. Такая личность может быть сформирована только, если она знает свои истоки, географию, историю и культуру.

Современный мир очень интересен и привлекателен тем, что встреча с ним это знакомство с прекрасным и неизвестным. Каждый учащийся открывает что-то для себя. Современная экономика ведущих стран мира во многом зависит от развития международного туризма и услуг, один из видов которых знакомство с достопримечательностями. Открыты границы для посещения стран туристами и отдыхающими, перед ними открывается удивительный мир прекрасных творений рук человеческих и созданных природой.

Целесообразность данной программы состоит в том, что дети знакомятся с географией, традициями и обычаями народов некоторых стран мира, их историческими особенностями, пробуют сами погрузиться в атмосферу жизни этих народов, учатся сами находить необходимую информацию и использовать ее.

Отличительные особенности данной программы состоят в том, что в ней собрана интересная информация о странах мира, которая преподносится детям в игровой форме, что позволяет пробудить интерес к получению новых знаний.

Программа рассчитана на детей в возрасте от 11 до 14 лет с разным уровнем развития и интересов.

Направленность программы: познавательная.

Направление: общекультурное.

Вид программы: общеразвивающая

Цель программы: создать благоприятные условия для развития творческого и интеллектуального потенциала учащихся и пробудить интерес к знаниям в области географии.

Основные задачи программы:

Обучающие:

- Развивать познавательный интерес к традициям различных стран мира;
- Научить находить информацию в интернете;
- Научить применять полученные знания во время выполнения творческих заданий.

Развивающие:

- Развивать мотивацию к получению знаний в области географии;
- Развивать художественное мышление.

Воспитательные:

- Воспитывать уважительное отношение к культуре других народов;
- Способствовать установлению положительной психологической атмосферы в детском коллективе.

Форма обучения – очная.

Объем и содержание программы

Объем программы: 20 часов, 1 час в неделю.

Планируемые результаты:

- развитие познавательного интереса учащихся;
- активизация самостоятельности и творческих способностей учащихся в выполнении практических индивидуальных и групповых заданий;
- рост самостоятельности учащихся;
- приобретение умений работы с различными источниками информации;
- повышение интереса и приобретение практических навыков работы с интернет-ресурсами;
- повышение общего уровня культуры школьников;
- рост дисциплинированности, повышение ответственности за себя и товарища, гордость за дела коллектива, школы.

Комплекс организационно-педагогических условий

Учебный план

№п/п	Название раздела, темы	Количество часов
1	Широка страна моя родная...	2
2	Загадочный Китай	2
3	Приключения в Техасе	2
4	Мифы Греции	2
5	Таинственный Египет	2
6	Экзотическая Бразилия	2
7	Франция - законодательница моды	2
8	Ах уж эта Англия...	2
9	Карибы... И этим все сказано!	2
10	Путешествие по тропам инков (Мексика)	2
	итого	20

Содержание программы

Тема 1. Широка страна моя родная...

Многообразие народов и традиций. Игры и традиции России.

Тема 2. Загадочный Китай

Традиции Китая.

Тема 3. Приключения в Техасе

Игровая программа - ковбойские приключения.

Тема 4. Мифы Греции

Подготовка и инсценировка мифа на выбор.

Тема 5. Таинственный Египет

Игровая программа - путешествие к Пирамидам.

Тема 6. Экзотическая Бразилия

Традиции Бразилии. Бразильский фестиваль на новый лад.

Тема 7. Франция - законодательница моды

изготовление костюмов из бумаги. Дефеле костюмов.

Тема 8. Ах уж эта Англия...

Традиции Англии.

Тема 9. Карибы... И этим все сказано!

Подготовка и проведение "пиратской" вечеринки.

Тема 10. Путешествие по тропам инков (Мексика)

Игровая программа - поиски клада.

Методическое обеспечение программы

Тема 1. Широка страна моя родная...

ИГРОВАЯ ПРОГРАММА ПО СТАНЦИЯМ

Цель: актуализировать знания по географии России.

Задачи:

- научить работать в команде;
- научить использовать знания, полученные в школе;
- развивать чувство товарищества;
- воспитывать взаимоуважение.

Содержание мероприятия.

По станциям путешествуют 2 команды. На каждой станции стоит ведущий. Командам на старте выдается маршрутный лист с указанием всех станций и маршрута движения. Команда с выбранным капитаном строго следует по маршруту, выполняя задания на станциях. На каждой станции ее ведущий дает команде жетоны или отмечает в маршрутном листе выполнение заданий. После того, как команды обежали все станции, производится подсчет жетонов или баллов и награждается команда-победительница.

Станция № 1

«Угадай город»

Нарисованы 2 плаката - табло с окончаниями названий городов. Дети, пришедшие на станцию, делятся на 2 команды. Капитаны команд получают конверт с табличками с начальными слогами названий городов. По очереди (эстафета) дети бегут, беря одну карточку, и кладут на табло, чтобы совпало название города, возвращаются и передают конверт дальше по команде. Например, такие города

Ял	Та
Ту	Ла
Ба	Ку
Ки	Ев
Со	Чи

Станция № 2

Как вы знаете свой район

Детям предлагается написать названия всех все муниципальных образований района. Команды получают жетоны за правильно названные названия.

Станция № 3

Кубанские обычаи

Команды поочередно называют обычаи, которые существуют на Кубани. Побеждает команда, которая завершает перечисление.

Станция № 4

Города России

Дети очень любят играть в города. Предложить командам игру. Каждая команда называет город. На последнюю букву другая команда называет другой город. Игра идет до первой задержки на счет «пять».

Станция № 5

«Флора и фауна»

Каждая команда получает по 2 листа бумаги и ручки. Задание: написать животных и растения России. После выполнения задания команды поочередно читают написанное. Совпадающие слова вычеркиваются обеими командами. Побеждают те, у кого осталось больше не вычеркнутых слов.

Станция № 6

«Любимые игры»

Подвижные игры. Предложить детям поиграть в «Выбивного», в «Два, а третий лишний».

Станция № 7

«Вручение призов»

Победителям вручаются призы. Команда проигравшая получает утешительные призы.

Тема 2. Загадочный Китай

Цель: познакомить детей с жизнью, культурой, бытом, изобретениями Китая.

Задачи:

- закреплять знания детей о Китае.
- Закреплять названия континентов: Евразия, Южная Америка, Северная Америка.
- воспитывать у детей интерес, уважение к культуре разных народов.
- вызвать у детей интерес и любознательность к дальнейшему познанию мира.

Содержание мероприятия.

Дети заходят под фонограмму летящего самолёта.

Педагог: На самолете мы отправляемся в страну Китай.

Играет детская китайская песня.

Сегодня мы узнаем много интересного о самой загадочной, богатой историей и необычной для нас страной – Китай.

- На каком континенте находится страна Китай? (Евразия)
- Что вы знаете о Китае?

(одежда, блюда, посуда, отличия от европейцев, изобретения: зонтик, фейерверки, бумага, великая китайская стена, священный дракон, родина риса, панда...)

- Как называются люди, живущие в Китае? (китайцы)

Китай – родина риса, одно из любимых блюд китайцев – рис. Выращивают его на болотистых полях, где очень много воды. Когда приходит время собирать рис, нужно уметь пройти по заболоченной почве.

В Китае дети очень любят играть в игру « Поймай за хвост дракона» . Хотите в неё поиграть?

Ход игры: игроки становятся в шеренгу друг за другом и кладут правую руку на правое плечо стоящего впереди. Тот, кто стоит первым в шеренге, - голова дракона, последний – его хвост. Голова дракона пытается поймать хвост. Шеренга находится в постоянном движении, тело дракона (игроки между головой и хвостом) послушно следуют за головой, а голова старается схватить хвост – последнего игрока. Шеренга не должна разрываться. Если всё же голова ухватит хвост, последний в шеренге игрок идёт вперёд, становится головой, а новым хвостом – игрок, бывший в шеренге последним.

Вот и поиграли, а теперь давайте посмотрим на главные достопримечательности Китая (иллюстрации).

А вот информация об изобретениях, принадлежащих исключительно

китайцам: бумагу, порох, компас и печатную машину ввели в эксплуатацию именно в Китае. Стране еще приписывают изобретения колеса и первого календаря.

Что же есть еще интересного в Китае? А вот, мороженое, к примеру. Кто бы мог подумать, что и его рецепт впервые появился в Поднебесной? Оно было приготовлено более 4000 лет назад. Некто случайно забыл на снегу смесь из молока и риса, вернувшись же, обнаружил мороженое.

В Китае все необычно, даже китайское письмо совершенно отличается от нашего, русского.

А завершить наше мероприятие я предлагаю, нарисовав китайский иероглиф.

Тема 3. Приключения в Техасе

Цель: провести развлекательное мероприятие.

Задачи:

- научить работать в команде;
- развивать кругозор;
- воспитывать культуру общения в коллективе.

Содержание мероприятия.

Одним из главных элементов декора будут служить шляпы и ковбойские платки, которые повязываются на шею.

Расскажите предысторию того, что платки одевали на лицо, чтобы защитить себя от сильного раскаленного ветра и песка, когда были песчаные бури. Покажите, как правильно их завязывать, детки могут поэкспериментировать и потренироваться.

Еще можно заняться коллективным творческим делом – смастерить те самые, ковбойские жилеты, а материалом послужит полиэтиленовые пакеты. Выберите темного цвета: желательно темно-коричневого или песочного оттенка.

Праздничный сценарий.

Дети за столом, ведущий начинает.

Ведущий:— Многоуважаемые рейнджеры и рейнджерши, ковбои и ковбойши, мы рады вас здесь сегодня видеть! Позвольте считать наше собрание открытым!

Сегодня, на повестке дня: веселые приключения! .У нас пропали кони! И нам предстоит их отыскать!

Игра «Захомутай лошадку»

Расставляем стулья в круг, выдержите расстояние между ними, чтобы легко можно было сесть верхом. Игра проходит под музыку, пока звучит – детки танцуют вокруг стульев, как только прекратилась – ковбои седлают коня. С каждым разом, количество стульев уменьшается, кому не хватило места, тот выбывает. Так до победителя. Победителю вручается фигурка коня.

Ведущий:

— Здорово! Одного коня мы нашли. Нам поступила информация, что следующего коня своровали хитрые индейцы. Отправляемся по их следам. Правда вот незадача, следы они постарались запутать, на то они и хитрые. Но ведь мы всё равно умнее, и не дадим себя спутать. Сделаем всё как раз наоборот. Испытаем вашу внимательность и осторожность.

Игра «Путанно-запутанно»

Ведущий праздника объясняет правила игры. Он будет произносить фразы-команды, но ребятам нужно будет выполнять всё в точности да наоборот. Например, звучит команда: «Всем встать» — дети садятся и т.д.

Фразы-команды:

- Руки вверх (руки вниз);
- Руки вниз (руки вверх);
- Поднимите высоко правую ногу (поднять левую);
- Поднимите высоко левую ногу (поднять правую);
- Сядьте (стоять);
- Стойте (сесть);
- Склоните голову направо (склонить налево);
- Склоните голову налево (склонить направо);
- Сожмите кулаки (развернуть ладони).

Как только дети выучили команды, образуют круг. Звучит зажигательная музыка. Танцуют все. В любое время ведущий произносит фразу-команду и внимательно следит, все ли сделали верно — следует фраза противоположная.

Кто допустил ошибку — выходит из круга. Победа за тем, кто остался один — ему и вручается вторая лошадка.

Ведущий:

Третьим конем завладел кладоискатель. Этот сезон был у него невезучим, он собрался вернуться домой, но с пустыми руками было стыдно ехать, и он нашел выход — увести нашего коня.

Вернет он наш лошадку в том случае, если найдет золото, поможем ему в поисках.

Игра «Кладоискатели»

Для этой игры вам нужно приготовить небольшую ёмкость с водой, сито и несколько золотых фантиков.

Данное «золото» погружаем в ёмкость с водой (нужно чтобы они не тонули).

Задание: детям завязываем глаза, даем в руки сито и просим выловить столько золота за один раз, сколько получится. Так все по очереди. По итогам считаем всю добычу. После чего ведущий отправляется производить обмен золота на угнанную лошадь. Возвращается уже с конем.

Ведущий:

Следующим этапом нашего спасательного приключения станет пустынная степь — прерия, где находятся большое количество кактусов. Возле каждого кактуса таятся всевозможные животные. По силам ли вам отгадать всех животных?

Игра «Кто-кто возле кактуса?»

Для данной игры подготовьте картинки с изображением кактусов, возле или за ними должен быть виден элемент, какая-то часть задуманного животного. Например, слон, тигр, лиса, лягушка, заяц, обезьянка, ящерица, коршун.

Ведущий демонстрирует картинки, кто чаще всех отгадывал верно – награждаем призом – 4ой лошадкой.

Ведущий:

Вот внезапно подул сильный ветер, что же это? Песчаная буря! Ваши шляпы сдуло – верните их мне.

Когда дети отдают шляпы, ведущий раскладывает их на полу или столе. В каждую шляпу кладет мешочек, на котором написана одна из букв слова «КОВБОИ». В заветном мешочке находится маленький подарочек на ту букву, что написана на мешке. Например, К – краски, О – орел (игрушка) и т.д.

Задача детей угадать / предположить, что находится в мешочке. Кто угадал – того и приз, и шляпа.

Как только всё отгадали, ведущий подсказывает, где запрятан пятый конь (например, на зеркале в прихожей).

Ведущий:

Буря позади! Но пока вы доставали свои шляпы, ваши лошадки снова разбежались. Хочу подсказать вам одним из способов, как их поймать. Истинные ковбои пользуются лассо. Кто знает, что это такое?

Игра «Верёвка»

С помощью ведущего, ребята учатся делать скользящую петлю. После стоит потренироваться заарканить какой-нибудь предмет, например, стул, небьющуюся бутылку, наполните её песком, для утяжеления.

Все предметы украсьте, чтобы они были похожи на лошадь – сделайте гриву, или хвост, или просто приклейте изображение лошади.

Теперь можно устроить соревнование, каждому даем по 2-3 попытки, кто чаще попадал в цель – того победа.

В конце игры можно отдать пятого коня, он, оказывается, был совсем недалеко, в прерии щипал траву.

Ведущий:

Нашу последнюю лошадку забрал себе шериф Уокер. Он готов её вернуть, только при условии, что вы всегда готовы прийти на помощь мирным жителям и шерифу. Для начала он желает вас проверить, насколько вы способные.

Умеете вы арканить? (да)

Можете ли вы метко стрелять? (да)

А быстро бегать? (да)

А хороша ли ваша реакция и что вы знаете об опасности? Вот это сейчас и проверим.

Игра «Реакция ковбоя»

Наш ведущий переодеваться на время в шерифа – для этого ему нужны фуражка и звезда на грудь.

Приглашаем ребят в круг. Шериф находится в центре с мячом.

Задание: шериф бросает мячик участникам и произносит слова, если это слово обозначает опасность – мяч нужно оттолкнуть, если безопасность – словить. Ошибка карается удалением из круга. Попросите также детей, объяснить, что он понимает под тем или иным «опасным» словом.

Примерные слова: бой, бык, пастух, лошадь, револьвер, сапоги, стрельба, зорро, шпоры, цветы, бешеный бык, корова, болото.

Седьмая лошадь возвращается от шерифа.

Ведущий:

Молодцы! Вы такие смелые, ловкие, сильные рейнджеры! Помогли разыскать потерянных 7 лошадей, которых подарил старик Джо.

Тема 4. Мифы Греции

Цели: - обобщить и закрепить знания учащихся о мифах Древней Греции;

Задачи:

- расширить представление учащихся о жизни древних греков;
- воспитывать уважение к литературному наследию древних греков;
- повысить интерес учащихся к историческому прошлому;
- прививать моральные ценности, знакомить с моральными нормами на основе мифологических сюжетов, поступков героев;
- развивать умение работать в группе;

Содержание мероприятия.

Ведущий: - Сегодня мы проводим историческую игру "Мифы Древней Греции".

Мифы - слово греческого происхождения. Означает предания о богах, героях и чудесных существах. Эти предания отличаются от сказок и легенд. Сложены они древними греками в те далекие времена, когда люди только начинали вглядываться в окружающий мир, только приступали к его исследованию и объяснению. Те явления, которые происходили в природе, объясняли действиями сверхъестественных сил - богов. Древние греки, мешая правду и вымысел, придумывали и рассказывали друг другу удивительные истории: о том, как возник мир, что в нем происходит.

Казалось бы, зачем нам сейчас, вспоминать древнегреческие мифы? Ведь мы отлично знаем, что почти все в них - вымысел.

Но не будем забывать, что мифы создавались народом на протяжении веков. В них древние греки воплощали все свои чаяния и надежды, заветные мечты. Это сокровищница великолепных образов, произведения литературы и искусства.

Кроме того - мифы поучительны. Изображая своих богов и героев, древние греки наделяли их самыми лучшими и самыми дурными свойствами человека. Восхищались благородными, мужественными героями, презирали трусов, предателей, осуждали коварство, жадность.

Разве сейчас в современном обществе мы по-другому оцениваем поступки людей?

Литературное творчество древних греков невозможно представить без Гомера, сложившего две песни, две поэмы: "Илиада" и "Одиссея". Одна о Троянской войне, другая о приключениях и подвигах одного из участников похода - Одиссея.

Сегодня мы вновь обратимся к литературному и народному творчеству древних греков.

Итак, мы начинаем.

Придумать название командам.

1 задание. Вопрос – ответ!

Ведущий: - Определите, какому греческому богу принадлежат слова:

1) "Ударю я трезубцем - и поднимается на море страшная буря, вздымаются огромные волны, которые бросают на скалы корабли, как легкие скорлупки. Отложу я трезубец - и утихают волны, спокойна бескрайняя гладь моря, а я на колеснице, запряженной златогривыми конями, спускаюсь на дно моря в великолепный дворец". (Посейдон)

2) "Я сильнейший из всех богов. Бури и грозы, ветры и дожди, молнии и гром - все это происходит по моей воле. Горе тому, кто нарушит порядок, установленный мною на земле. Взмахну рукой - и поражу клятвопреступника пламенной молнией". (Зевс)

3) "Когда я, блистая красотой, в пышном наряде вхожу в пиршественный зал, все боги встают и склоняются перед женой громовержца Зевса". (Гера)

4) "Из белоснежной морской пены я родилась. Куда ни ступаю я, всюду благоухают цветы. Дикие звери - львы, волки, пантеры - следуют за мной, как ручные. Я добра и нежна со всеми, кроме тех, кто любит самого себя". (Афродита)

5) Меня называют самым мрачным из богов. Глубоко под землей мое царство. Вход в него там, где заходит солнце. Нет возврата из моего царства. Там текут реки Стикс и Лета. Перевозчик Харон перевозит через них души мертвых". (Аид)

6) "Я бог кузнечного ремесла, родился хилым и болезненным, и Гера в гневе сбросила меня, своего сына, с Олимпа. Так и остался я хромым на всю жизнь". (Гефест)

7) "По решению Зевса две трети года - весну и лето - Персефона проводит со мной на Земле. В это время цветут деревья, цветы, поля дают хлеб, а на треть года Персефона спускается под Землю к мрачному Аиду, и Земля замирает". (Деметра)

8) "Меня называют самым прекрасным из богов, покровителем искусства. Без промаха разят врагов стрелы из моего лука. Ими я порастил страшное чудовище - дракона Пифона". (Аполлон)

За каждый правильный ответ команды получают по одному жетону.

2 задание. Разминка.

Вопросы задаются командам по очереди.

Назовите остров, на котором родился и царствовал Одиссей? (о.Итака)

Кто был отцом Геракла? (Зевс)

Как называли птиц с женским лицом, заманивающих своим пением моряков? (Сирены)

Какую войну выиграла всего одна лошадь? (Троянскую)

Как появилась на свет Афродита? (Из пены морской)

Кто такой минотавр? (Человекобык)

Как звали последнего царя Трои перед тем, как она была разрушена? (Приам)

Кому троянский царевич отдал яблоко с надписью "Прекраснейшей"? (Афродите)

Сколько лет странствовал Одиссей? (20 лет)

Как звали циклопа, которого Одиссей лишил зрения? (Полифем)

Какой могущественный бог был отцом этого циклопа? (Посейдон)

Как звали жену Одиссея? (Пенелопа)

3 задание. Крылатое выражение.

1) Посмотрите на предмет и скажите крылатое выражение с ним связанное:

- яблоко (яблоко раздора)
- конь (троянский конь)
- клубок ниток (нить Ариадны)

2) Объясните значение крылатых выражений:

- Между Сциллой и Харибдой;
- Ахиллесова пята;
- Авгиевы конюшни;
- Золотое руно;
- Драконовы законы;
- Со щитом или на щите.

4 задание. "Угадай героя".

Угадайте героев мифов:

1. Сын критского царя Миноса - Минотавр - был спрятан отцом во дворце-лабиринте. Этот дворец построили мастера из Афин - отец и сын. Как звали строителей-умельцев? (Дедал и Икар)

2. Царь греческого острова, чтобы не участвовать в походе на Трою, притворился безумным. Он запряг в один плуг быка и осла и стал пахать морской берег, бросая в борозду соль. Кто он? (Одиссей)

3. Чтобы люди, еще не наделенные свыше разумом, не погрузились в царство мрачного Аида, некто похитил для них божественный огонь. Назовите имя героя. (Прометей)

4. Юный афинянин убил все-таки ужасного Минотавра. Назовите имя героя и того (той), кто помог ему выбраться из лабиринта. (Тесей и Ариадна)

5. Он вручил Афродите яблоко с надписью "Прекраснейшей". Скоро начнется Троянская война, затем рухнет Троя, погибнет род царя Приама. Кто он, вручивший яблоко Афродите? (троянский царевич Парис)

6. Этот герой - сын Зевса и смертной женщины. Он победил льва, очистил Авгиевы конюшни, принес три золотых яблока из волшебного сада на краю земли и совершил еще 9 подвигов. Кто он? (Геракл)

Подумайте, кто из героев мифов мог бы выразить свое родительское горе такими словами:

1. "Не осуждайте бедного отца. Да, мне некого винить в гибели сына! Знаю, знаю, человек не птица: Но удивительно прекрасен созданный богами мир, когда глядишь на него с высоты! Верьте, людям станет подвластно небо! (Дедал)

2. Афиняне, я узнаю в морской дали корабль! О, лучше бы мне умереть, чем видеть этот страшный цвет парусов! Мой сын погиб: Будь проклято рогатое чудовище! Жить больше не хочу и не могу! (царь Эгей)

3. Обманом разлучили меня с любимой дочерью! Так пусть завянут все цветы, засохнут все деревья и выгорит трава! Верните мне дочь! (Деметра)

5 задание. "Зоосад в Древней Греции"

Назови, с именем каких мифических героев связано название каждого из животных.

1. Лев (Геракл)
2. Лань (Артемида, Геракл)
3. Конь (Одиссей)
4. Собака (Аид)
5. Орел (Прометей, Зевс)
6. Дельфин (Дионис)

6 задание. Кроссворд.

1.

По горизонтали:

1. Бог, с которым поспорила Афина за покровительство над городом. (Посейдон)

По вертикали:

1. Её вершина скрыта облаками. Там живут боги. (Олимп)
2. Герой, совершивший 12 подвигов. (Геракл)
3. Мастер- изобретатель. Жил на острове Крит. (Дедал)

2.

По горизонтали:

1. Ей присудил яблоко Парис. (Афродита)

По вертикали:

1. Хромой бог. Приковал друга Прометея к скале. (Гефест)
2. Человекобык. (Минотавр)
3. Ему помогала Ариадна. (Тесей)

3.

По горизонтали:

1. С её приходом на Землю начинается весна. (Персефона)

По вертикали:

1. Он помог людям и был наказан Зевсом. (Прометей)
2. Был хитроумным, провел в странствиях 20 лет. (Одиссей)

3. В честь этого бога устраивали праздничные шествия. Его символ - виноградная лоза. (Дионис)

Подведение итогов.

Награждение лучшей команды.

Тема 5. Таинственный Египет

Цели:

- активизировать интерес к изучению истории;
- воспитывать сотрудничество, взаимопомощь;
- развивать творческую активность при подготовке и во время игры.

В игре принимают участие 2 команды. Участники готовят название и девиз команды.

Содержание мероприятия.

Представление команд.

По древнеегипетским верованиям, имя – Рен – является одной из человеческих душ. Прежде чем начать игру, команды должны представить нам свое Рен – название, а девиз в древнеегипетском стиле.

Конкурс 1. Один из трех.

Конкурс проходит в тестовой форме. Из трех вариантов ответа нужно выбрать один – верный – и отметить его на карточке.

1. Египтяне копали каналы, чтобы:

- а) спастись в них от палящего зноя;
б) *орошать удаленные от Нила поля;*
в) содержать в них священных крокодилов.

2. Сфинкс – это:

- а) *фантастическое существо с телом льва и головой человека или барана;*
б) динозавр, который водится в южном Египте;
в) фантастическое существо с телом человека и головой быка.

3. Бронза – это:

- а) сплав золота и серебра;
б) сплав меди и цинка;
в) *сплав меди и олова.*

4. Стены гробницы египетского вельможи украшали надписями, рисунками и рельефами, потому что египтяне:

- а) любили искусство и ценили все прекрасное;
б) *верили, что все изображения чудесным образом оживут в загробном мире;*
в) считали, что гробница вельможи должна отличаться от могилы обычного человека.

5. Носителем царских сандалий фараон назначал вельможу:

- а) если был разгневан на него;
б) *в знак особой милости;*
в) из числа самых молодых придворных.

6. Иероглиф (кружок с точкой в центре) означает слово:

- а) щит;
б) фараон;
в) *солнце*.

7. Чужеземных воинов, попавших в плен к египтянам, называли:

- а) наемниками;
б) варварами;
в) *живыми убитыми*.

8. В египетскую армию зачисляли:

- а) всех взрослых мужчин;
б) *каждого десятого* юношу;
в) только воинов-наемников.

9. Древние египтяне считали, что разум человека находился:

- а) в голове;
б) *в сердце*;
в) в печени.

10. Если древний египтянин давал клятву, то он клялся:

- а) *носом, потому что нос вдыхает воздух, а бог воздуха – это бог жизни*;
б) глазами, потому что глаза – это зеркало души;
в) сердцем, потому что в нем, как считалось, заключен ум человека.

Конкурс 2. Посылка из Египта.

Для участия в конкурсе приглашаются капитаны. Представьте, что вы правитель государства, желающего заключить мир с египетским фараоном. Из Египта вам присылают пестрый ящик с заключенным внутри священным объектом. Если вы угадаете, что находится в ящике, мирный договор вам обеспечен.

Вам будет сделано 5 подсказок. Чем меньше подсказок вы используете, тем выше окажется заработанный вами балл. В крайнем случае, капитан может попросить помощь команды. Подсказки первому капитану:

- он был посвящен богине Исиде и ее супругу Осирису;
- в его середине родился на свет бог Солнца;
- его изображения украшали стены храмов и гробниц и капитали колонн;
- он бывает розового, белого и голубого цвета;
- его цветок был эмблемой Верхнего Египта.

Ответ: *лотос*.

Подсказки второму капитану:

- первыми их стали почитать земледельцы;
- у них была своя богиня – доброе божество любви, веселья, музыки;
- бог солнца Ра в трудной битве принял облик одного из них;
- в XV веке до нашей эры фараон запретил держать их египтянам, оставив эту привилегию лишь за собой;
- их древнеегипетское название – “миу”.

Ответ: *кошка*.

Конкурс 3. Реставрация.

В этом конкурсе командам предстоит проявить себя в роли художников и знатоков религии. Во время стихийного бедствия в египетских храмах оказались повреждены изображения богов. Какой ужас – у них не хватает лиц! Восстановите изображения и скажите, чьи головы были у богов, и какую роль выполняли эти боги? <Рисунок1>, <Рисунок2>, <Рисунок3>, <Рисунок4>.

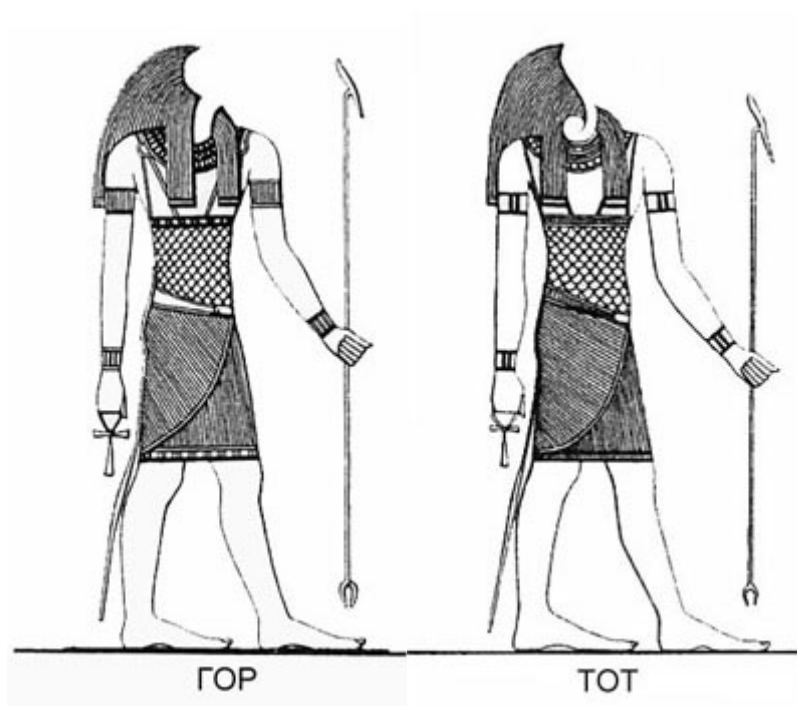


АНУБИС

Каждая команда восстанавливает два изображения.



СЕБЕК



Ответы:

1. Анубис – бог мертвых и бальзамирования. Изображался с головой шакала. <Рисунок5>
2. Гор – сын Исиды и Осириса, бог восходящего солнца, божественный повелитель Египта. Изображался с головой сокола. <Рисунок6>.
3. Себек – бог воды, обитавший в Ниле, покровитель крокодилов. Изображался с головой крокодила. <Рисунок7>
4. Тот – бог мудрости, создатель древнеегипетской письменности. Чаще всего изображался с головой ибиса. <Рисунок8>



АНУБИС

<Рисунок5>



ГОР

<Рисунок6>



СЕБЕК

<Рисунок7>



ТОТ

Рисунок8>

Конкурс 4. Викторина.

1. Царь Древнего Египта (*Фараон*).

2. Растение, из стеблей которого делали материал для письма (*Папирус*).
3. Знак письменности Древнего Египта (*Иероглиф*).
4. Гробница египетских фараонов (*Пирамида*).
5. На каком материке находится Египет? (*Африка*).
6. Столица Древнего Египетского царства (*Мемфис*).
7. Место в пустыне, где есть растительность и вода (*Оазис*).
8. Какому богу поклонялся фараон Эхнатон? (*Атон*).
9. Бог Солнца древних египтян (*Ра*).
10. Так звали древнеегипетского бога пустыни, врага Осириса. (*Сет*).
11. Здание, где люди поклонялись богам (*Храм*).
12. Древнеегипетский фараон, для которого построена самая большая пирамида (*Хеопс*).
13. Египтяне называли его “отец ужаса”, его двадцатиметровая статуя с лицом фараона действительно внушала им страх (*Сфинкс*).
14. Когда египтяне начинали строить гробницу – при жизни человека или после его смерти? (*При жизни*).
15. Чем занимались древнеегипетские крестьяне в период разлива Нила? (*Работали на строительстве пирамид*).
16. Какого цвета одежду чаще всего носили древние египтяне и почему? (*Белого, чтобы спастись от палящих солнечных лучей*).
17. Вряд ли будет разумным носить два головных убора сразу, но один древний египтянин делал именно так. Что это за головные уборы? (*Короны Верхнего и Нижнего Египта*).
18. Древние Египтяне называли свою страну Кеме. Название какой современной науки происходит от этого слова? (*Химия*).
19. Почему египтяне называли свою страну даром Нила? (*Почва в долине Нила очень плодородна и легка для обработки, потому что после разлива реки на полях оставался слой ила*).
20. Назовите священных животных Древнего Египта (*кошка, бык, крокодил, ибис и т.д.*)

Конкурс 5. Пирамида.

Перед вами находится пирамида, сложенная из 16 камней-вопросов, распределенных по 6 категориям. Команды по очереди выбирают себе вопрос и отвечают на него. Не забывайте, что это конкурс-блиц, в котором дать ответ нужно как можно быстрее.

Категория 1. Изречение.

1. Путешественник, посетивший Древний Египет, увидев это, воскликнул: “Горы камня, возведенные на горах камня!” (*Пирамиды*).

Категория 2. Папирус.

2. “Привет тебе, о таинственный бог, явившийся, чтобы дать жизнь Египту! О путь, текущий с небес, о покровитель хлебов, приносящий радость в хижины! Когда ты гневаешься, исчезает рыба. Когда ты нисходишь на наши

поля, ни одна птица не тронет на них урожая”. Какому божеству посвящен гимн? (*Хану, бог реки Нил*).

Категория 3. Фараоны.

3. Этого фараона египтяне называли еретиком, потому что он приказал верить в одного бога вместо многих. (*Эхнатон*).

4. Фараон, который вел длительную войну в Азии и совершил самые большие в истории Египта завоевания. (*Тутмос*).

Категория 4. Тростниковые поля (вопросы о погребальных обычаях египтян).

5. Древние греки называли его “пожиратель плоти”, египтяне считали его лучшим подарком ко дню рождения, он бывает деревянный, каменный и даже золотой. (*Саркофаг*).

6. Как называлась душа-двойник умершего? (*Ка*).

7. Высушенное тело умершего, обмотанное льняными бинтами. (*Мумия*).

Категория 5. Галерея (назвать, кто или что изображено на иллюстрации).

8. Имя древнеегипетской царицы. <Рисунок9> (*Нефертити*).



9. Кому из фараонов была посвящена пирамида? <Рисунок10> (*Пирамида Джосера*).



10. Как назывался этот вид памятника? <Рисунок11> (*Обелиск*).



11. Имя владельца драгоценной маски <Рисунок12> (*Тутанхамон*).



Категория 6. Коротко о разном.

12. Устье Нила, разделенное на несколько рукавов. (*Дельта*).

13. Французский ученый, разгадавший тайну египетских иероглифов. (*Шампольон*).

14. Самая престижная профессия в Древнем Египте (*Писцы*).

15. Это учреждение древние египтяне называли “Дом папируса”. (*Библиотека*).

16. Приспособление, с помощью которого египтяне поднимали воду из каналов на высоко расположенные поля. (*Шадуф*).

Конкурс 6.

“Пиши своей рукой и читай твоим ртом, и спрашивай совета того, кто знает больше тебя. Не будь человеком без разума, не имеющим воспитания! И ночью тебя учат, и днем тебя воспитывают, но ты не слушаешь никаких наставлений. Воистину не знают подобного тебе во всей стране”, - так говорится в наставлении древнеегипетскому школьнику. Не так уж много изменилось с тех времен...

Команды показывают сценки: “Фараон и его жена проверяют школьный дневник сына”, “Сына фараона пригласили в школу с родителями”.

Подведение итогов и вручение призов.

Тема 6. Экзотическая Бразилия

Цель: погрузить детей в атмосферу бразильского фестиваля.

Задачи:

- научить весело танцевать;
- развивать воображение;
- воспитывать уверенность в себе.

Содержание мероприятия.

Конкурс: «Ам, ам».

Выходят по паре из команды. Мальчик убирает руки за спину, девочке завязывают глаза и дают в руки банан. По команде девочки должны скормить бананы ребятам. Побеждает та пара, в которой мальчик первым съест банан и крикнет: «Ам, ам!»

Конкурс: Самба, Румба, Ламбада

Приглашаются обе команды. Ведущий говорит о том, что сейчас все увидят, как водят новогодние хороводы в Бразилии, и объявляет себя «елочкой». Все игроки встают вокруг него, поворачиваются направо, берут впереди стоящего за плечи (талию). Ведущий говорит: «Самба!», все должны сделать шаг вперед правой ногой, затем: «Румба!», игроки делают шаг вперед левой ногой. Когда ведущий говорит «Ламбада!», все в круге, не убирая рук с плеч соседа, танцуют ламбаду. Ведущий говорит о том, что ему нравится, как танцуют ребята, и предлагает усложнить задание. Теперь все игроки берут за плечи не впереди стоящего участника, а через одного. Круг сужается, и начинается все сначала: «Самба, Румба, Ламбада!»

Конкурс: «Самолетики»

Выходят по 3 участника. Ведущий выдает им по листу бумаги и предлагает сделать самолетики. Кто первым запустит их в зал, тот и победит. Единственная сложность в том, что самолетики ребята должны сделать одной левой рукой, убрав правую руку за спину.

Конкурс: «Цифровая дискотека»

Команды получают билеты, на которых написаны цифры от 0 до 9. Ведущий начинает игровую программу и просит выйти ребенка, у которого билет с цифрой 7. Кто первым из детей с таким билетом выйдет, тот и побеждает. Затем называется, например, число 16. Выходят уже двое игроков — с цифрами 1 и 6. Затем 490 и т. д. Задача ребят быстро сориентироваться, объединиться в группы.

Конкурс: «Пятка — плечо»

Приглашаются обе команды. Ведущий предлагает им танцевать под заводную музыку, но с одним условием: по команде пары должны соединиться теми участками тела, которые он назовет, и продолжать танцевать в том положении, в котором назовет ведущий (ладонь к ладони, ухо к плечу, пятка к пятке, колено к плечу, локоть к пятке, затылок к пояснице).

Тема 7. Франция - законодательница моды.

Цель: активизировать, объединить творческие проявления ребят, вызвать их инициативу, эмоциональный подъем и просто доставить радость.

Задачи:

- формирование у детей чувства ответственности за состояние окружающей среды;
- развивать творческое воображение.

Форма проведения: театрализованный показ моделей.

Содержание мероприятия.

Под веселую музыку вбегает девочка с мягкой игрушкой, видит разбросанные пакеты, банки, фантики.

Девочка: - Ой, мамочки, какой здесь беспорядок.

Затем появляется мама.

Мама : - Милочка, доченька, ты где?

Девочка: - Мамочка, я здесь.

Мама : - Ой, какой здесь беспорядок. Надо все это подобрать. Помогите мне доченька. *(Убирают мусор)*

Девочка : - Как много всякого мусора. Что с ним делать?

Мама : - Я знаю, сейчас я позвоню лучшему своему другу во Францию и попрошу у него совет. *(Набирает номер)* Алло! Мартин, здравствуй! Знаешь, я хочу узнать твоё мнение, что можно сделать из мусора, чтобы удивить людей, разбросавших его по всей улице. Спасибо дорогой! Сейчас обязательно ему позвоню. *(Набирает номер)* Здравствуй, это известный французский модельер Кутюрье? Хотелось бы с вами встретиться, узнать о последних новинках в моде из бросового материала! Хорошо, будем ждать!

К нам скоро прибудет модельер из Франции с новой коллекцией. А вот, кажется, и он.

(стук в дверь)

Появляется девочка — Рассеянная. На ногах перчатки, на голове смешная шляпа, пуговицы застегнуты неправильно. Оглядывается вокруг.

Рассеянная: - О, Господи! Кажется, я опять что-то напутала: сошла не там и не с того трамвая. Где я? Место мне совсем незнакомо.

Девочка : - Простите, а Вы из Парижа? Привезли нам новую коллекцию?

Рассеянная: - Я Рассеянная. Приехала с улицы Бассеянной. Впрочем, это неважно... Ой, не сплю ли я? Как странно! Вы все такие красивые, модные, современные.

Девочка осматривают со всех сторон Рассеянную

Девочка: - Эта шляпка, должно быть, в большой цене. Мне она особенно пошла бы! Я так равнодушна к новым вещам! (Заметчает перчатки на ногах). Ах, как изумительно! Перчатки на ногах! Прелесть! Это что новая мода? (Разглядывают платье, застегнутое неправильно). Поглядите, одна половина ниже другой. Это опять в моде. В Париже замечательный вкус!

Рассеянная: - Простите, но я не из Парижа, я с улицы Бассеянной. Это все моя рассеянность!

Девочка : - Не из Парижа? Как?

Рассеянная : - Да вот так. Я специально к вам пришла, чтобы посмотреть вашу моду.

Девочка : - Сегодня необычный день – впервые в нашем детском саду стартует **юмористический конкурс «МУСОРНАЯ МОДА»**. Это дефиле мы посвящаем всем тем, кто раскидывает, где попало мусор. Может быть, хоть это остановит их засорять наше любимое село. На наш конкурс прибыли представители гламурной моды из мира экологии. Они очень волнуются, давайте поддержим их аплодисментами.

Рассеянная: - Вы готовы мне показать своих модников и модниц? Ну что начнем!

Девочка : - Мы концерт свой начинаем,

Дом моделей открываем.

Такого вы не видели, не знали,

Что мы покажем в нашем зале.

В наших модах — новизна,

В наших модах — красота!

Приглашает наша мода всех людей,

Наряжает она взрослых и детей.

Рассеянная. Выглядеть современно — приятно!

Всем так хочется — это понятно!

С новыми идеями — в новый век!

На месте не может стоять человек.

Душа без фантазии жить устала.

Спешите увидеть, спешите увидеть:

Наряды из нового материала.

(Выходят дети в костюмах, проходят по подиуму под аплодисменты зрителей)

Тема 8. Ах уж эта Англия...

Цель: познакомить детей с традициями Англии.

Задачи

- познакомить с традициями и обычаями англичан;
- развить интерес к географии;

- воспитать культуру поведения.

Содержание мероприятия.

Ведущий : - [Англия](#) – страна с многовековыми традициями. Этими традициями восхищается весь мир. А многие даже стараются им подражать. Но нередко эти же традиции рождают привычки, которые не удивляют никого из местных жителей, но могут шокировать иностранцев. Вот некоторые из них.

Холод укрепляет

Англичане – настоящие спартанцы. Это как с растениями: чем менее благоприятны условия, тем растение крепче. Именно поэтому зимой в Англии холодно не только на улице, но и в домах. Лечь спать с грелкой – обычное дело. Ходить по дому в двух свитерах и шерстяных носках – тоже нормально. В Англии никому не придет в голову, зимой ходить дома в легком платье или в футболке. Время года диктует правила игры и содержание гардероба. Для платьев и футболок существует лето.

Вообще, конечно, англичане не виноваты. Дело в том, что островная жизнь веками подразумевала некую аскезу. Топливо – удовольствие дорогое, поэтому жители веками учились его экономить. По большому счету и в наше время ничего не изменилось. Поэтому, собираясь в Англию зимой, готовьте теплые вещи.

Каждая капля на счету

Экономность в Англии распространяется не только на тепло, но и на воду. Но разговор об этом стоит начать со странных кранов. В английских домах нет смесителей, зато есть два крана: холодной и горячей воды. Странно, не правда ли? Ну, как с комфортом помыть руки под двумя кранами? Но дело в том, что под проточной водой никто ничего не моет. Традиция такова, что сток затыкается пробкой, в раковину набирается вода, в которой нужно вымыть руки. Об ополаскивании речь не идет.

Кстати, также настоящие англичане моются: просто ложатся в пенную ванну, а затем встают из нее и заворачиваются в полотенце. С посудой такая же история. Раковина, пробка, пена – тарелки намылили и поставили на сушилку. Пожалуй, все, что связано с мытьем - самое шокирующее. Хотя, конечно, в стране много эмигрантов, и они уже не соблюдают эту традицию.

Одно печенье

Англичане обожают пить чай. Это – настоящий культ и целая церемония. Поэтому, если Вас пригласят на чашку чая, не отказывайтесь – хозяевам будет приятно. Существует мнение, что хорошая чашка чая, может сделать неудачный день лучше.

Вот только есть одно «но». К чаю, скорее всего, принесут печенье или что-то сладкое. Угоститься можно, но только одним! Не удивляйтесь, если они уже будут посчитаны, и на тарелке окажется ровно столько, сколько человек в комнате. Помните, Вы пришли не за печеньем, а за общением и хорошим настроением.

Собака – друг человека

Англичане обожают собак. Это не просто любовь, а настоящая мания. Англичане тратят около 1,7 миллиардов фунтов стерлингов в год на пищу для своих питомцев. Это в два раза больше, чем дает весь их рынок чая и кофе! То есть, надо понимать, что животные важнее самого главного – важнее чая.

Итак, собакам, кошкам и прочей живности позволено то, что не позволено, например, детям. Да-да, за какие-то проделки дети будут наказаны, в то время как песика лишь немного пожурят. В Англии считается, что животные неспособны на дурные поступки. То есть, если собака кого-то укусила, виноват этот «кто-то» - сделал что-то не так.

В Англии существует пословица «дети должны быть видны, но не слышны». А на дверях некоторых пабов можно увидеть табличку «No children, dogs are welcomed» («Детям вход воспрещен, а собаки приветствуются»).

Юмор

Очевидно, что еще одна особенность англичан – чувство юмора. Оно специфическое и порой может казаться обидным. Так что, прежде чем, отправляться в Англию, посмотрите как можно больше комедий, проникнитесь национальным британским черным юмором. Так будет намного проще. Помните, что Вас никто не хочет обидеть. Ну, просто у них несколько парадоксальное понимание того, что действительно смешно.

Напоследок, предлагаем вам посмотреть видео о достопримечательностях Англии (просмотр видеофильмов о Великобритании)

Тема 9. Карибы... И этим все сказано!

Игровая программа – пиратская вечеринка

Цель: погрузить детей в атмосферу морских приключений.

Задачи:

- научить работать в команде;
- развивать воображение;
- воспитывать взаимовыручку.

Содержание мероприятия.

СИЛЬВА: Ооооо, Джееек! Вырос-то как! Только вот, что-то ты племянничек совсем не по-пиратски одет, что это за внешний вид? Разве так должен выглядеть настоящий пират? И где твое оружие? Мы же пираты! Мы же разбойники!

ДЖЕК: Тетя Сильва! Ни к чему мне оружие. Да и вообще, мы пираты – не только разбойничать можем, мы можем открывать новые земли, путешествовать, знакомиться с новыми людьми, наслаждаться морем... пираты – они же ИСКАТЕЛИ СЧАСТЬЯ!

СИЛЬВА: Тоже мне искатель счастья! Счастье будет, когда я сундук с сокровищами найду!

ДЖЕК: Какими сокровищами?

СИЛЬВА: А теми, которые моя бабка-пиратка, твоя пра-пра бабка – спрятала на острове Черепахи? Что? Интересно? А ты говоришь счастье ... вот оно счастье (достаёт карту...) сокровищааааааа

ДЖЕК: Это же настоящее приключение может получиться! Море-чайки-новые открытия....

СИЛЬВА: Расчирикался, чтоб до сокровищ добраться нужно миллион испытаний пройти!

ДЖЕК: Да ладно, тетя Сильва! Мы справимся! Мы же с тобой команда!

БАБУШКА: Вооооот ... правильно КОМАНДА нужна! Чтобы отправиться за моими сокровищами ... нашими сокровищами, нужны помощники.

Тетя Сильва и Джек уговаривают детей отправиться вместе с ними на поиски клада. Дети переодеваются в пиратские одежды и проходят посвящение в пираты.

Игра: «Свистать всех наверх!»

Ведущий выкрикивает морские команды, игроки их выполняют, а пираты зеркалят движения, пытаясь всех запутать.

Лево руля! - шаг влево.

Право руля! - шаг вправо.

Нос! - шаг вперед.

Корма! - шаг назад.

Пушечное ядро! - все приседают.

Поднять паруса! - все останавливаются и поднимают руки вверх.

Драить палубу! - все делают вид, что моют пол.

Свистать всех наверх! – по ладошке хлоп.

Посвящение в пираты - игра "Мы пираты-мы пираты" Это модификация игры ЧУЧА-ЧАЧА

Игра-повтор, ведущий говорит и показывает движение, игроки смотрят-слушают-повторяют слова и движения

Ведущий: Руки вперед

Дети: Руки вперед

МЫ ПИРАТЫ – МЫ ПИРАТЫ (при этом покачивать бедрами и плечами)

Ведущий: В локтях согнули

Дети: В локтях согнули

МЫ ПИРАТЫ – МЫ ПИРАТЫ

Ведущий: Спину прогнули

Дети: Спину прогнули

МЫ ПИРАТЫ – МЫ ПИРАТЫ

Ведущий: Ноги вот так поставили (ноги на ширине плеч, носки вместе, пятки врозь)

Дети: Ноги вот так поставили
МЫ ПИРАТЫ – МЫ ПИРАТЫ

Ведущий: животы надули

Дети: животы надули
МЫ ПИРАТЫ – МЫ ПИРАТЫ

Ведущий: глаза выпучили

Дети: глаза выпучили
МЫ ПИРАТЫ – МЫ ПИРАТЫ

Ведущий: Языки покажите и скажите
МЫ ПИРАТЫ – МЫ ПИРАТЫ

Эта игра всегда проходит весело в компании любого возраста!

Пираты: - Команда в сборе! Можно отправляться за сокровищами.

Игра-песня «БОТ»

(бот – маленькая лодка)

Море качает наш бот

Хо-хо!

Слева-направо

Назад-вперед

Но мы не боялись

Мы крепко держались

Моряки отважный народ

Хо-хо!

Пираты: - Изучаем карту. На карте обозначены острова, на которых и находятся волшебные ключи от сундука с сокровищами.

Остров друзей (игры на сплочение)

Например, игра «Мост дружбы». Понадобится узкая лента или бумажная полоса, участники игры идут навстречу друг другу по узкому «мостику», их задача удержаться на «мосту» самим и не дать упасть в «воду» другим

Остров Русалок (песни)

Используя песенную нарезку (популярные детские песни из мультфильмов) – дети угадывают и подпевают.

Остров Дикарей (игры-конкурсы на силу, ловкость, скорость)

Перетягивание каната.

Остров тайн и загадок (загадки)

Плаваю на корабле,

Иногда лежу на дне,

На цепи корабль держу,

Судно в море сторожу,
Чтобы ветер не угнал,
На волнах лишь покачал.
(ЯКОРЬ)

Я от ветра надуваюсь,
Но ничуть не обижаюсь,
Пусть меня он надувает,
Яхте скорость прибавляет.
(ПАРУС)

Он на мостике стоит
И в бинокль морской глядит,
Не страшит девятый вал -
Крепко держит он штурвал.
Он на судне - царь и пан.
Кто же это? ...
(КАПИТАН)

Он и повар, и моряк.
Звать его скажите как?
Всё по-флотски, кашу, сок
Приготовит вкусно ...
(КОК)

Он морских просторов царь,
Океанов государь,
Кладов он на дне хранитель
И русалок повелитель.
(НЕПТУН)

Остров Рыбаков

Дети делают лодочки из бумаги, пускают в тазу с водой.

Остров Чунга-чанга (танцы)

Морской танец «Яблочко»

носок-пятка (танцуем, радуемся как хорошо отдыхать)

канат (лезем по канату)

бинокль (посмотри, не идет ли капитан)

присядка (капитана нет, можно веселиться)

палуба (капитан идет, драим палубу, работаем!)

Танец «Паровозик» Все танцующие становятся друг за другом «паровозиком» по команде ведущего все двигаются по кругу, держа друг друга за плечи. Когда прозвучит команда: «И, раз!», - все поворачиваются в другую

сторону, двигаются дальше держась за плечи. Ведущий, время от времени подает команды: За голову, за талию, за плечи...

Остров Черепахи (остров сокровищ, открываем сундук)

Открываем сундук... а там призы.

Тема 10. Путешествие по тропам инков (Мексика)

Цель: сплочение детей, укрепление дружбы, взаимопонимания и взаимопомощи в коллективе.

Задачи:

- развивать логическое мышление;
- способствовать развитию самостоятельности;
- воспитывать умения принимать и выполнять решения.

Содержание мероприятия

Для проведения игровой программы необходима подготовка – несколько помощников. Командам дается первое задание - пакет с конфетами. Нужно догадаться, что внутри фантиков могут быть подсказки. В одном из фантиков записка: «Слушай внимательно!»

2. Игроки должны услышать и найти по звуку спрятанный недалеко в траве сотовый телефон. К телефону прикреплена бумажка с номером, по которому нужно позвонить и спросить подсказку. Подсказка – «Стрельба в цель»

3. К двум деревьям прикреплены скотчем корзины для бумаг (не очень высоко) и пакет с приготовленными скомканными бумажками. Дети с определенного расстояния бросают бумажки в цель. Когда все бумажки оказались в ведерке, а игроки не догадались, что делать дальше, они могут попросить следующую подсказку у ведущего.

4. Подсказка (в виде вертикального списка слов) дается в запечатанном конверте. По заглавным буквам сверху вниз нужно прочитать фразу – «Подсказка была в ваших руках». Это означает, что нужно искать продолжение игры в скомканных бумажках.

5. Игроки разворачивают бумажки и ищут подсказку. В одной из них написано послание (задом наперед)

Не вода, не суша — ашус ен адов еН

На лодке не уплывёшь - ьшёвылпу ен екдол аН

И ногами не пройдёшь – ьшёдйорп ен имагон И

Дети должны прочитать и отгадать загадку – «Болото». Как только слово - отгадка прозвучит, ведущий ведет команду на «болото».

6. Задание «Болото». По принципу лабиринта, вход и выход. Болотные кочки выкладываются деревянными спилами (15 штук), а поскольку места много – можно проходить этот вид дистанции всей командой, взявшись за руки. Если кто – то из детей оступается и падает в болото – за три наклейки он может вернуться в команду, иначе выходит из игры. На последнем спиле нарисована оранжевая стрелка, которая указывает на метку на дереве. Там висит лук со стрелами, из которого нужно стрелять.

7. **Задание «Стрельба» из лука.** Детям объясняется легенда. Они оказались в том месте, где охотятся на волков. На пластиковых бутылках с водой (они изображают хищников) прикреплены изображения волков. Вся команда по очереди стреляет по бутылкам, пока они не упадут. Этикетки нужно снять (с волков снимают шкуры). На одной из этикеток подсказка - «Иди к водопаду и достань 100 монет».

8. Водопад – это ведро с водой, поэтому дети быстро догадываются, что нужно идти к нему. Перед началом игры организаторы бросили в ведро пригоршню мелких (десятикопеечных монеток), они блестят на солнце. Когда монеты собраны, возникает вопрос: Что с ними делать? Подсказка: покупать что – то!! Детям предлагается найти продавца.

9. Продавец находится в дальнем углу двора, у него в руках плакат: «Здесь можно купить кое – что». Продавец предлагает каждой команде купить 3 коробочки. Коробочки – одна с камешками, другая – с конфетами, третья – с подсказкой (стоимость – 10, 20, 30 монет) Дети решают, что купить нужно все коробочки. В подсказке написано – «Пора идти в тоннель». Дети идут с ведущим к «Тоннелю»

10. Всем участникам завязываются глаза, они берутся за руки и в полной тишине начинают движение. По легенде, команда пробирается по тоннелю, а наверху стоят стражники, они могут стрелять из луков. На трассе поперек можно положить препятствия – камень, палку или поперек натянуть веревку. Ведущий говорит о встречающихся опасностях, дает команды – пригнуться, присесть, замереть и т.д. Команда идет через кусты, обходит деревья.

11. Ведущий приводит команду на «Рыцарский турнир». Очерчиваем площадку мелом и устраиваем турнир с подушками. Кто первым выходит за пределы площадки – тот проиграл. Победителю предоставляется право разбить пакет, закрепленный наверху. От удара пакет разбивается, и на головы восторженных игроков летит конфетный дождь.

