

Приложение к Программе летнего лагеря с дневным пребыванием детей (июнь 2018)

«Прогулки и забавы морских юнг»

Форма: познавательная игра

Цель: расширить знания ребят о военно-морском флоте познакомить

Описание игры:

РАНДЕВУ - место, назначенное для встречи отдельных кораблей или соединений кораблей.

Итак, мы готовы, но нам нужно точно узнать координаты места встречи широту и долготу. Широта бывает северная и южная это зависит от того по какой стороне от экватора она находится. Долгота бывает западная и восточная, она считается от нулевого меридиана, который проходит через Гринвическую обсерваторию в Лондоне.

1 Конкурс: У нас координаты зашифрованы, нам надо их расшифровать.

Широта не может быть больше числа 90, а долгота больше 180.

Широта: Количество месяцев, которых встретила падчерица на лесной поляне умножить на количество козлят, которые остались дома одни и разделить на количество сестер Крошечки-Хаврошечки. ($12 \cdot 7 \cdot 3 = 28$)

Долгота: Количество богатырей, которыми руководил Черномор, умножить на количество гномов, у которых жила Белоснежка, прибавить количество веселых поросят и разделить на количество братьев Ивана-дурака. ($33 \cdot 7 \cdot 3 \cdot 2 = 117$)

Теперь мы знаем координаты нашей встречи и так как наша встреча происходит на море, нам надо знать, какие моря омывают нашу страну.

2 Конкурс: Назовите моря нашей страны.

Балтийское море, Чёрное море, Азовское море, Каспийское море – эти моря относятся к Атлантическому океану.

Баренцево море, Белое море, Карское море, Море Лаптевых, Восточно-Сибирское море, Чукотское море – эти моря относятся к Северному Ледовитому океану.

Берингово море, Охотское море, Японское море – эти моря относятся к Тихому океану.

По воде мы передвигаемся на водном транспорте, поэтому нам знать, как называется этот транспорт.

3 Конкурс: Назвать как можно больше средств передвижения по воде: байдарка, баркас, бригантина, бриг, баржа, броненосец, бот, буксир, вельбот, водные лыжи, галера, гондола, крейсер, каравелла, катер, катамаран, лодка, ладья, ледакол, линкор, пароход, парусник, подводная лодка, струг, теплоход, фрегат, шлюпка, шаланда, шхуна, яхта.

4 Конкурс: У каждого кто служит, есть звание, какие вы знаете звания, которые есть на флоте.

Звания на флоте:

Матросы и солдаты: - Матрос

- Старший матрос

Старшины и сержанты: - Старшина 2 статьи

- Старшина 1 статьи

- Главный старшина

- Главный корабельный старшина

Мичманы: - Мичман

- Старший мичман

Младший офицерский состав: - Младший лейтенант

- Лейтенант

- Старший лейтенант

- Капитан-лейтенант
- Старший офицерский состав: - Капитан 3 ранга
- Капитан 2 ранга
- Капитан 1 ранга
- Высший офицерский состав: - Контр-адмирал
- Вице-адмирал
- Адмирал
- Адмирал флота

5 Конкурс: Выбираем, кто лучше всего рисует в команде. Им предстоит ответственная задача нарисовать корабль, на котором вы пойдете в море, но сначала мы должны узнать, что означают слова, которые я буду называть.

Корпус — основная часть корабля в виде водонепроницаемого и полого внутри тела обтекаемой коробчатой (для надводных кораблей) или цилиндрической (для подводных лодок) формы.

Рубка - сооружение на главной палубе или надстройке судна, не достигающее до бортов. В рубках, часто располагаемых в несколько ярусов, размещают жилые и служебные помещения.

Мачта - вертикальная металлическая или деревянная конструкция на палубе.— общее название устройств для подъема и растягивания парусов/

Гюйс (от голл. Geus — флаг), юйс, военно-морской флаг.

Поднимается ежедневно на носу кораблей 1-го и 2-го рангов, исключительно во время якорной стоянки, вместе с кормовым флагом (обычно с 8 ч утра до захода солнца).

Парус — ткань или пластина, прикрепляемая к средству передвижения и преобразующая энергию ветра в энергию поступательного движения. Как правило, парус используется для приведения в движение плавательных средств.

Якорь - специальной формы литая, кованая или сварная конструкция, предназначенная для удержания корабля. Устроен якорь так, что после отдачи зарывается лапами в грунт. Бывает морской и речной.

Шлюпка - общее название мелких беспалубных гребных или моторных судов. Судовые шлюпки служат для спасения судового экипажа и пассажиров (спасательные шлюпки), сообщения с берегом и другими судами, перевозки мелких грузов и обеспечения судовых работ.

Трап - судовая лестница. Трапы бывают постоянными и съёмными, наклонными либо вертикальными. Подъёмный заборный трап для связи на стоянке между судном и причалом или др., меньшим, судном называется парадным.

Теперь я прошу выйти художников к доске. Я буду называть деталь, а вы ее будете рисовать с закрытыми глазами.

6 Конкурс брейн-ринг:

- Как называется трехмачтовый боевой корабль, у которого много пушек? (фрегат)
- Как называется парусное судно с двумя и более мачтами и косыми парусами? (шхуна)
- Помещение для приготовления пищи на морском судне. (камбуз)
- Помещение для размещения экипажа. (кубрик)
- Жилое помещение на судне для команды и пассажиров. (каюта)
- Надстройка на верхней палубе, не достигающая до бортов. (рубка)
- Молодой, неопытный моряк. (юнга)
- Лестница на судне. (трап)
- Судовой колокол. (рында)

7 Конкурс загадок:

Под водой железный кит,

Днем и ночью кит не спит.
Днем и ночью под водой
Охраняет свой покой. (подводная лодка)

На реке дымок, из трубы дымок. (пароход)

Под водою дом плывет
Смелый в нем народ живет.
Даже под полярным льдом
Может плавать этот дом. (подводная лодка)

Зачерпнуло ветра белое крыло
Нас с тобой кататься в море унесло. (парус)

Не спрашивая броду, смело лезу в воду,
На всякой глубине лишь по пояс мне. (теплоход)
Какой болезнью нельзя заболеть на суше? (морской)

Скажите, как называется флаг флота России? (Андреевский флаг)
Андреевский флаг является главным корабельным кормовым флагом Российского Флота.
Он представляет собой белое полотнище, пересеченное по диагонали двумя синими полосами, которые образуют наклонный крест, который называется Андреевским. Этот крест и дал имя флагу.
А кто знает, как называется головной убор моряка.

8 Конкурс: за минуту придумать как можно больше слов из слова БЕЗКОЗЫРКА.
А теперь каждая команда споет песню на тему моря.

Подведение итогов игры

«На всех парусах»

Форма: конкурсная программа

Цель: развивать творческий потенциал детей, сплотить коллектив, обеспечить заряд бодрости

Описание игры:

Сегодня нам предстоит отправиться в далекое плаванье, чтобы поймать такие виды рыб, которые, к сожалению, не водятся в наших краях.

Поэтому мы набираем в две команды самых смелых, шустрых и эрудированных, тех, кого море уважает, на хребте своем таскает.

1 конкурс. Разминка. Ответить на вопросы

1. Как называется ледяная гора в море? (Айсберг)
2. Назовите нечистую силу, которая живет в воде. (Водяной)
3. Вспомните название светового ориентира для кораблей. (Маяк)
4. Назовите самую большую рыбу в мире. (Китовая акула. Достигает в длину 15-16 метров)
5. Какая рыба водится в Красном море? (В Красном море рыба не водится из-за перенасыщения воды солями.)
6. Как называется механическое приспособление для переправы с одного берега на другой. (Паром.)
7. Вспомните пословицу о рыбной ловле. (Например: «Без труда не выловишь и рыбку из пруда».)

8. Любимая одежда кота Матроскина. (Тельняшка.)
9. Головной убор моряка. (Бескозырка.)
10. Домашнее животное — большой любитель рыбы. (Кошка.)
11. Самое крупное морское млекопитающее. (Кашалот.)
12. Приспособление, в котором содержат декоративных рыбок. (Аквариум.)

2 конкурс. Построй команду

Каждой команде раздаются перемешанные карточки со званиями на корабле. Команда строится слева направо, игроки располагаются в соответствии со своим рангом. (Юнга, матрос, лоцман, штурман, старпом, капитан)

До отправления кораблей остается несколько секунд, ведь сейчас по команде отважных капитанов каждой команде предстоит поднять свой якорь. Просим представителей команд получить все необходимое для конкурса.

3 конкурс. Поднять якоря!

Участникам выдаются якоря из картона, привязанные за нитки. Взяв нитку в зубы и уравнив свой якорь с якорями остальных участников, по сигналу ведущего надо как можно быстрее «поднять» якорь, «съев» нитку.

Выйдя на широкие морские просторы, хочется вздохнуть полной грудью и запеть во весь голос. Надеемся, наши команды не прочь проявить свои певческие способности.

4 конкурс. Песенный

Команды соревнуются в исполнении песен. Варианты задания:

1. Кто больше вспомнит песен о море, о рыбе.
2. Исполнить по куплету песню «Бескозырка белая».

Чтобы исключить непредвиденные ситуации, рыбаки каждый день тренируют свое внимание и выносливость. Посмотрим, кто из участников готов оказать другу мгновенную помощь.

5 конкурс. Спасательный круг

Команды встают лицом к стойкам. Помощники стоят чуть впереди стоек со спасательными кругами. По сигналу ведущего 1-й участник добегают до спасательного круга и, надев его на себя, обогнув стойку, возвращается к команде. Стартует второй участник... Выигрывает та команда, чьи участники быстрее и ловчее выполняют задание.

Уважаемые рыбаки! Внимание! Наши корабли уже подошли к тому месту, где было решено бросить сети.

6 конкурс. Первый улов

Перед каждой командой кладется сеть, внутри которой спрятаны надувные игрушки в виде рыб по количеству участников. По сигналу ведущего все участники одновременно извлекают игрушки из сетей и надувают их. Чья команда быстрее соберет первый улов?

Да, с помощью сетей команды поймали немало рыбы. Но заядлым рыбакам всегда хочется закинуть удочку, вдруг на нее клюнет такая рыбина, размеры которой трудно себе даже представить. По-моему, у наших команд уже клюет. Пора поднимать рыбу на борт корабля.

7 конкурс. Вот так рыбина!

Участники собирают мозаику большого размера с изображением рыбы и вспоминают ее название.

Как известно, пойманная рыба идет не только для приготовления пищи, но и для производства некоторых изделий. Предмет насмешек русской поговорки «на рыбьем меху» у народов Приамурья с давних времен служит материалом для одежды из рыбьей кожи. Ульчи для обуви предпочитали кожу ленка, кеты, муксуна, для рабочей одежды — сома, для праздничной — сазана.

А обувная фабрика на севере Бразилии выпускает в год сто пятьдесят тысяч пар обуви из рыбьей кожи. По их словам, нареканий на прочность обуви не было. Я думаю, не будет нареканий и у нас.

8 конкурс. Рыбья обувь

Участники следующего конкурса получают «обувь», сделанную из пластиковых бутылок (дно бутылки срезано под углом наискосок). В этой обуви на ногах нужно «доставить» шарики с игровой площадки до своего стула. Количество шариков может быть равно количеству людей.

Сегодня участники показали нам, насколько они умны, сильны и выносливы, да и рыбаки из них вышли настоящие. Ведь «болтуна видать по слову, а рыбака — по улову». Мы благодарим вас всех за участие в нашей программе и от всей души желаем вам крепкого здоровья, ведь недаром о вас говорят: «Рыбаку хоть дождь, хоть стужа — все равно он это съедит»

Реквизит

1. Карточки со званиями.
2. Якоря из картона, привязанные за нитки.
3. Стойки, спасательные круги.
5. Обувь, сделанная из пластиковых бутылок.
6. Сети, надувные игрушки в виде рыб.
7. Мозаики с изображением рыбы.

Подведение итогов

«Пираты Карибского моря»

Форма: спортивно-развлекательная игра (игра по станциям)

Цель: улучшить физическое и эмоциональное состояние детей, развивать творческое воображение у детей.

Описание игры:

Все дети должны быть одеты, как пираты (фантазия у детей не знает границ!). Старт должен быть украшен в пиратской тематике, и «Черная жемчужина». Здесь должен быть переодетый вожатый – Джек Воробей. Он встречает команды.

В назначенное время все отряды приходят к старту со своими кораблями и капитанами.

Проводится линейка, все отряды встают в линию. Джек Воробей приветствует отряды в своеобразной манере капитана «Черной жемчужины» (нужно выбрать очень артистичного вожатого, который смог бы сыграть этого героя).

Затем капитан Джек Воробей завет капитанов всех отрядов к себе в каюту (каюту нужно сделать так, чтобы все участники могли ее видеть). Там Джек Воробей дает напутственные слова и дает каждому капитану задание – расшифровать задание вместе со своей командой. Также он дает карту, с отмеченными станциями.

Задание.

ЙебороВ:
кежД лал Соп сан уме?
ЕтижАКС, мо.
ТОП ешимин: дер’е
путсоро Пь Сети ор!!!
Тсопь С.Е.
Дзястид: ох ан
нно у С
Тебази лЭ.

(Если прочитать снизу вверх и справа налево, то получится: Элизабет Суонн находится здесь. Постройтесь по росту перед ним и шепотом скажите: нас послал Джек Воробей). Если детям тяжело – вожатый помогает.

Команда должна расшифровать задание, а это не так-то просто (это делается для того, чтобы команды начали ходить по станциям в разное время, чтобы команды приходили к станциям в разное время, не все вместе). На первой станции команда должна сделать то, что было в первом задании.

Игра проводится по станциям, в каждой станции свой персонаж из фильма – переодетый вожатый (станции можно назвать именами из фильма «Пираты Карибского моря»).

Команды должны найти «Сундук Мертвеца», пройдя все станции (сундук – это разрисованная коробка со сладостями на каждого члена команды). Станций не должно быть слишком много, так как на каждой станции детям нужно разгадать шифр, загадку или сделать какое-либо задание, и получить ключ. Собрав все ключи, команды должны прийти к старту, к Джеку Воробью. Он должен загадать последнюю загадку и дать карту, на которой нарисовано месторасположение «Сундука Мертвеца» крестиком (карта должна повторять карту территории лагеря, чтобы отряды смогли найти сундук).

Сундук находит одна команда, а всем остальным участникам достаются утешительные призы.

Станции игры «Пираты Карибского моря».

1 станция.

Команды встречает переодетая вожатая – Элизабет Суонн.

Команда должна сделать то, что было сказано в первом задании Джека Воробья. Затем Элизабет дает им ключ.

2 станция.

Команды встречает Гектор Барбосса.

Он задает вопросы по фильму «Пираты Карибского моря».

1. Как зовут актера сыгравшего героя капитана Джека Воробья? (Джони Депп).
2. Как зовут героя фильма, которого сыграл Орландо Блум? (Уилл Тернер)
3. Кто из главных героев нового фильма «Пираты Карибского моря: На странных берегах» является реальной исторической личностью? (капитан Черная Борода)
4. Что случится с русалкой, если она окажется на земле? (она превратится в обычную девушку)
5. Пиратский порт (Тортуга)
6. Имя морского дьявола — капитана «Летучего Голландца». (Дэви Джонс)
7. Зверюшка Деви Джонса (Кракен)
8. Что искал Черная Борода (Источник вечной молодости)

Если дети и вожатый не знают ответа, они должны бежать к Джеку Воробью за правильным ответом. Только дав все правильные ответы, «Барбосса» отдает второй ключ.

3 станция.

Команды встречает капитан Черная Борода. У него спортивное задание.

Нужно:

- 3 мальчикам отжаться 15 раз,
- 3 девочкам сделать приседание 20 раз.
- 3 детям поскакать без остановки на скакалке 40 раз.
- 3 детям проскакать на одной ноге 15 раз.
- 3 детям попасть в кольцо мячом по раз (это может быть баскетбольное кольцо, или просто держать обруч перед детьми)

Эти задания должны быть сделаны точь-в-точь. Только после этого капитан Черная Борода отдает ключ.

4 станция.

Команды встречает Дейви Джонс. У него ребусы- пословицы. Нужно их отгадать. Желательно, чтобы у всех отрядов были разные ребусы.



(старый друг лучше новых двух).



(спешишь - людей насмешешь)



(делу время, а потехе час)

Дейви Джонс дает третий ключ, за правильный ответ.

5 станция.

Команды встречает Анжелика Тич – дочь капитана Черная Борода.

Задание Анжелики заключается в том, что ее ключ разделен на 3 части и эти части нужно найти. (части ключей сделаны из картона). Части ключа спрятаны в разных местах, но Анжелика дает подсказки.

(в этих местах должны быть вожатые или старшие дети, чтобы когда одна команда найдет кусочек ключа, подложить другой для другой команды).

1. Раз, два, три, четыре,

Три, четыре, есть ходим... (говорит сама Анжелика).

(дети сразу догадываются, что первая часть в столовой, на видном месте конечно).

2. Эй, вратарь готовься к бою...(вторая часть на спортивной площадке, ворота вратаря)

3. Загрустил бассейн с утра

Где же наша детвора?

Не плещается водой,

Не ныряет под волной. (третья часть около бассейна).

Бежать за частями ключа должна вся команда!!!

Как только все части собраны, Анжелика дает последний ключ.

Финал.

Когда все ключи собраны – команды бегут к Джеку Воробью. Он дает другую карту в обмен на ключи – карту, где отмечен крестиком «Сундук Мертвеца» (обычно это столовая).

Та команда, которая быстрее всех соберет ключи и найдет клад – ПОБЕДИТЕЛИ!!! И им достается Сундук со сладостями. Эта команда должна прийти к Джеку Воробью.

«По морям, по волнам...»

Форма: конкурсная программа

Цель: создать хорошее настроение, обеспечить заряд бодрости, развить ловкость, а также чувство сплоченности.

Описание игры:

Мы приглашаем вас, ребята, совершить увлекательное путешествие по рекам и морям. Море – это символ света, простора и свободы. Сколько художников, поэтов, композиторов посвятили морям и рекам свои произведения! А сколько интересных фильмов сняли режиссеры!

Итак. Мы начинаем нашу конкурсную программу «По морям, по волнам!»

1 конкурс. Викторина:

1. Какой адрес у пиратов? (море)
2. Любимая валюта пиратов (золото)
3. Как звали капитана, совершившего кругосветное плавание на яхте «Беда»? (Врунгель)
4. Где пираты хранят свои сокровища? (сундук)
5. Как назывался подросток на корабле, обучающийся морскому делу? (юнга)
6. Высокий столб для паруса на корабле (мачта)
7. Сильная буря на море (шторм)
8. Плоская, как тарелка, живет на дне моря (камбала)
9. Любимый напиток пиратов (ром)
10. Самая страшная рыба (акула)
11. Команда корабля, самолета, танка (экипаж)
12. Что может бежать, но не умеет ходить? (река, ручей)
13. Самое глубокое озеро на земле? (байкал)
14. Домашнее животное Густые водоросли на дне реки или пруда (тина)
15. Кто автор «Сказки о рыбаке и рыбке» (А.С. Пушкин)

2 конкурс. Морские профессии

Написать на листке как можно больше морских профессий.

3 конкурс. Переливай-ка

Из полного стакана перелить шприцем в пустой воду, не пролив ее на стул.

4 конкурс. Танец Русалки

Под музыку одна участница от каждой команды танцует танец Русалки – кто лучше.

5 конкурс. Рыболовы

До чего же увлекательное дело – рыбалка! Но наш конкурс не будет зависеть от клева. Для рыбалки потребуется «водоем» с рыбками – ведро воды со спичками и «удочка» - ложка. Задача каждого участника – добежать до «водоема», поймать «удочкой» одну рыбку, не помогая себе другой рукой, затем положить ее в «садок» - тарелку, добежать до команды и передать эстафету следующему. Удачной рыбалки!

6 конкурс. Ловкач

На спины соперникам прикрепляются таблички с надписями. Участники не должны видеть эти надписи. Задача участников – постараться прочесть то, что написано на спине соперника, который старается спрятать свою надпись на спине, уворачиваясь. Побеждает

тот, кто быстрее прочтет эту надпись.

Гроза морей

Морской волк

Алые паруса

Необитаемый остров

Легкий бриз

7 конкурс. Мелиоратор

Одна из задач этой профессии – осушение болот. Мелиораторы используют для этого сложную технику. Но нам этого не потребуется. На стульях тарелки с водой – вот наше болото. Его нам предстоит осушить. По сигналу участник бежит к стулу и изо всех сил дует на тарелку, чтобы выдуть как модно больше воды. Затем он передает эстафету следующему.

Подведение итогов.

«Морской бой»

Форма: конкурсная программа

Цель: создать условия для личностного и интеллектуального развития ребят.

Описание игры:

Ведущий. Дорогие ребята! Сегодня мы совершим увлекательное путешествие в неизвестную страну. Я – ваш капитан, ведущий нашего путешествия.

Поднять паруса! Отдать швартовы! Полный вперед! (Все берутся за руки и изображают волны).

Капитан. Ребята, в нашем путешествии нас ждёт много интересного! Итак, приключения начинаются. Перед нами бухта «Математическая».

Акула приносит конверты с математическими заданиями для команд. Дети их выполняют.

Бухта «Математическая»

1.Задача

Щука в озере жила,

Червячка с крючка сняла.

Наварила щука щей,

Пригласила трёх ершей.

Говорили всем ерши:

«Щи у щуки хороши»

Сколько рыб ели щи? (четыре)

2.Задача

Сидят рыбаки, стерегут поплавки.

Рыбак Корней поймал трёх окуней.

Рыбак Евсей – четырёх карасей.

Сколько рыбок из реки

Натаскали рыбаки? (семь)

3.Задача

Сеть тяну, рыбу ловлю.

Попало немало:

Два окуня, три карася.

Один ершок – и того в горшок.

Уху сварю, всех угощу!

Сколько рыб я сварю? (шесть)

4.Задача

Две большие галки
Шли домой с рыбалки.
В сумке каждая из них
Пять сельдей несла больших.
Сельди засолили, посчитать забыли.
Так сколько селёдок галки
Принесли с рыбалки? (десять)

Капитан. Наше путешествие продолжается. Право руля! Полный вперёд!

Капитан. Бросаем якорь у полуострова «Угадай»

Участники соревнования отгадывают загадки.

Полуостров «Угадай»

1. Кругом вода, а спитьём беда.

Кто знает, где это бывает? (море)

2. Семьсот ворот, да один вход. (невод)

3. По морю идёт, идёт,

А до берега дойдёт,

Тут и пропадёт. (волна)

4. Есть крылья – не летаю,

Ног нет, а гуляю,

По земле не хожу,

На небо не гляжу,

Звёзд не считаю,

Людей избегаю. (рыба)

5. По волнам гуляет зонтик.

Если встретите – не троньте!

Вот так чудо! Вот так диво!

Зонтик жжётся, как крапива! (медуза)

6. В глубине морской живёт

Чудо-юдо «многоног».

Восемь ног у чудо-юда

И зовётся... (осьминог)

7. Через море-океан

Плывёт чудо-великан.

А из чудо-великана

Вырывается фонтан. (кит)

8. Страшная, зубастая,

Хищница опасная.

В море синем шмыг да шмыг,

Всё подряд глотает вмиг. (акула)

9. Под водою быстро мчится,

Над волной парит, как птица.

Житель тёплых он морей,

Верный спутник кораблей. (дельфин)

10. Паровоз без колёс –

Вот так чудо-паровоз!

Не с ума ли он сошёл?

Прямо по морю пошёл! (пароход)

11. Великан стоит в порту,

Освещая темноту

И сигналил кораблям:

-Заходите в гости к нам. (маяк)

12. Когда он нужен –
Его выбрасывают.
Когда не нужен –
Его поднимают. (якорь)

Капитан. Молодцы, ребята! Можно смело отправляться в путь!
Мы у *мыса «Осьминог»*. Для вас задание от осьминога. Из букв, входящих в заданное слово, составить как можно больше новых слов.
слово «Осьминог» («Альбатрос», «Наутилус»)

Капитан. Мы выполнили задание осьминога. Пора в путь. Полный вперёд!
Под музыку «плывут дальше»

Капитан: Плывём к Литературному заливу. Наши сети полны рыбы!
Поднимают «сеть», в которой находятся задания для команд. Задания написаны на рыбках, медузах, сделанных из бумаги. Вместе с уловом в сеть попались различные предметы. Дети должны определить, какому герою и из какой сказки они принадлежат.
«Литературный залив»

В сеть попались рыбы, медузы. На них написаны отрывки из литературных произведений. Необходимо угадать автора и название каждого произведения.

1. «Ветер по морю гуляет
И кораблик подгоняет;
Он бежит себе в волнах
На раздутых парусах...»

(А.С. Пушкин «Сказка о царе Салтане...»)

2. «Вот идёт он к синему морю,
Видит, на море чёрная буря:

Так и вздулись сердитые волны,
Так и ходят, так воем и воют...»

(А.С. Пушкин «Сказка о рыбаке и рыбке»)

3. «И вдруг видит он, на пригорочке зелёном цветёт цветок, цвету алого – красоты невиданной и неслыханной, что ни в сказке сказать, ни пером описать...» (С.Аксаков «Аленький цветочек»)

4. «Не цветы ей нужны, а золото. Обещала наша королева целую корзину золота тому, кто принесёт во дворец корзину подснежников. Вот и послали меня в лес...» (С.Я. Маршак «Двенадцать месяцев»)

5. «тут я подъехал: лопочут ушами, сами ни с места; я взял одного. Прочим скомандовал: прыгайте сами. Прыгнули зайцы мои, - ничего!... (Н.Некрасов «Дедушка Мазай и зайцы»)

6. «Лодка с солдатиком скользнула вниз; бедняга держался по-прежнему по струнке и даже глазом не моргнул. Лодка завертелась... (Г.Х.андерсен «Стойкий оловянный солдатик»)

Капитан. Стоп, машина! Бросить якорь! Высаживаемся на берег. Привал на *острове Смеха*.

Конкурс «Свари уху» С одной стороны поставлены 6 стульев с пустыми кастрюлями. Напротив – 6 стульев с набором продуктов для ухи: картофель, морковь, лук, рыбка-оригами, соль, перец.

А сейчас - «Смешилки» для вас.

«Смешилки»:

1. Плывёт муравей на спичке. К нему села муха. Муравей кричит: «Кыш, кыш, пернатая, баржу потопишь!»

2. Бегаёт ёжик вокруг бочки и думает: «Когда же этот забор кончится?»

3. сидит ворона на дереве, а сыр во рту держит. Подходит лиса: «Голубушка, как хороша!» Ворона положила сыр под крыло и отвечает: «Хватит сказки рассказывать! Кто сейчас этого не знает!»
4. Сидит ёжик в глубокой яме и думает: «если через 5 минут не вылезу, пойду домой за лестницей».
5. Два комара прилетели бить слона. А слон кричит: «Двое на одного – нечестно!!»
6. Захотели звери пить. Послали черепаху за водой. Ждут час, другой... Волк не выдержал: «Долго что ли сходить до ручья и обратно?»
- Черепаха отвечает: «Молчи, а то совсем не пойду!»

Капитан. Ребята! Наше путешествие подходит к концу. Последний пункт – *долина Почемучек*. Здесь живут самые любознательные Почемучки на свете.

Выходят мальчик Почемучка и девочка Почемучка, проводят конкурс на самый оригинальный ответ.

Вопросы Почемучек.

1. Почему у жирафа шея длинная? (Он любит списывать)
2. Почему у бегемота нет талии? (Не умеет танцевать)
3. Почему у слона огромные уши? (Удобно мух отгонять)
4. Почему коровы не летают? (Летающая корова- это опасно для людей)
5. почему лягушки не улетают в тёплые края? (Много квакают)
6. Почему в сыре много дырочек? (Это ходы для мышей)

Жюри подводит итоги по ходу всего «плаванья». За каждый правильный ответ команды получают ракушку. В конце соревнования подсчитывается общее количество ракушек. Победителям вручаются призы. Ракушки и призы сделаны из цветной бумаги методом оригами.

Ведущий. Много каверзных вопросов

Задают нам малыши.

Пристают к взрослым с просьбой:

«Расскажи» да «Покажи».

Почему гроза бывает?

Почему грибы растут?

С деревьев листья опадают?

Облака куда плывут?

Ведущий. Мы дать хотим один совет:

Откройте книгу просто.

И вы найдёте там ответ

На тысячу вопросов!

В заключение все участники исполняют песню Алые паруса «Ребята, надо верить в чудеса»

Подведение итогов

«Робинзанада»

Форма: игровая программа-путешествие

Цель: раскрыть способности детей, дать возможность каждому ребенку проявить смекалку, сообразительность, раскрепоститься; развивать фантазию, воображение, а также сплотиться, ощутить чувство локтя.

Описание игры:

Ведущие (вожатые) объявляют ребятам, что команды нашего корабля высадились на необитаемый остров и предлагают проверить себя в условиях «дикой природы». На время программы команды превращаются в племена и выбирают себе названия. На каждый конкурс приглашается от отряда-племени разное количество ребят. По итогам конкурса

племя получает четыре, три, два или одно зернышко из бумаги. В конце конкурса подсчитывается количество зерен и определяется победитель.

Ход мероприятия.

Ведущий рассказывает: В 1704 году с борта английской галеры был высажен на берег необитаемого острова Мас а Тьера поссорившийся с капитаном Томасом Стредлингом боцман Александр Селькирк. В шлюпку ему погрузили платье и белье, кремневое ружье, фунт пороху, пули и огниво, гвозди, топор, нож, котел, несколько фунтов табака. Съестных припасов у него было на один день. На этом острове, входящим в Архипелаг Хуан Фернандес и расположенном в шестидесяти километрах к западу от Чили, Александр Селькирк прожил более четырех лет – 1580 дней и ночей один на один с природой.

Этот человек стал прототипом книги Даниэля Дефо «Робинзон Крузо», который заставил своего героя прожить на необитаемом острове двадцать восемь лет. Чилийское правительство в начале шестидесятих годов двадцатого века официально переименовало остров Мас а Тьера в остров Робинзона Крузо.

1. «Что нам стоит дом построить».

Чтобы спастись от диких животных, племенам необходимо построить жилище. Участвуют пять-шесть человек от команды. Им раздаются детали пластмассового конструктора. Каждая команда должна построить дом определенного цвета. Надо как можно быстрее выполнить задание.

2. «Черепашьи яйца».

Их было много на острове Робинзона. Участвуют по одному человеку от команды. Им выдаются пластмассовые совочки и полиэтиленовые пакеты. По залу рассыпаны теннисные шарики. Надо как можно больше яиц собрать совочком в пакет. Нельзя помогать руками и ногами закатывать шарик в совок.

3. «Козье молоко».

На острове было много диких коз, их нужно подоить, чтобы было молоко. Участвуют по два человека от команды. Одному из них вручают резиновую перчатку, в которую, прежде, чем ее завязать, была налита вода. Второму вручают стакан и иголку. По команде ведущего надо сделать в перчатке дырки и как можно быстрее «надоить» стакан «молока».

4. «Сбор кокосов».

Для многих людей, оказавшихся в положении Робинзона, одним из основных источников питания на необитаемом острове являются кокосовые орехи, внутри которых находится освежающая влага. Для участия в конкурсе приглашаются команды по семь-восемь человек от каждого отряда. Они выстраиваются в колонны на одной линии. Один человек от каждой команды встает напротив своих ребят на расстоянии трех-четырех метров. Этим ребятам вручаются «кокосы» - воздушные шарики, в которые надо налить немного воды, надуть и завязать.

По сигналу ведущего те ребята, которые держат в руках «кокосовые орехи», бросают их первым игрокам своей команды и бегут, чтобы встать последним в колонну. Поймавшие «кокос» бегут на ту линию, откуда он был им брошен и, в свою очередь, бросают «кокос» тому игроку, который сейчас стоит первым в колонне. Все ребята проделывают то же самое.

Бросать и ловить воздушный шарик – «кокос» очень сложно, ведь у него из-за воды смещен центр тяжести. Выигрывает команда, в которой игрок, первым бросивший «кокос», окажется во главе колонны и поймает «плод» раньше соперников. Если

воздушный шарик при перебрасывании лопнул, команда из соревнования выбывает и получает самый низкий балл.

5. «SOS – спасите наши души».

Робинзоны могут попасть в самые невероятные ситуации. Их могут захватить дикари и связать руки веревкой. Но удалось сбежать со связанными руками и надо на скале камешком написать сообщение своим друзьям.

От каждого отряда приглашаются по одному человеку. Им выдаются маркеры и листы бумаги. Они должны написать слово «SOS», зажав маркер зубами.

6. «Песня Робинзона».

Многие люди, попав на необитаемые острова, могут от одиночества забыть свой язык. Командам Робинзонов дается задание: спеть песню без слов: при помощи мычания, жестов и т.д. Ведущие угадывают песни и оценивают их исполнение.

7. «Голод не тетка».

Пить и есть хочется всегда и всем. Представим, что Робинзону удалось найти источник пресной воды и плантацию диких тыкв. Теперь все это сокровище надо переправить в свое жилище. В конкурсе участвуют команды по пять-шесть человек от каждого отряда. Они выстраиваются в колонны на линии старта.

Первым игрокам в колоннах выдаются два стакана, наполненных водой и мяч («тыква»). Надо ногами быстро передвигать «тыкву» до вешки и обратно, стараясь расплескать как можно меньше воды. Вернувшись к своей команде, надо передать мяч и стаканы с водой вторым игрокам. Все игроки команды проделывают то же самое.

8. «Витаминизируйся!»

Для участия в конкурсе приглашаются по восемь человек от каждого отряда. Каждый игрок – всадник, которому выдается «дикий мустанг» - швабра (палка). На площадку разбрасываются шары: красные – помидоры, зеленые – огурцы, синие – сливы, желтые – лимоны и т.д. По сигналу ведущего игроки по очереди вскакивают на своих «мустангов», и мчатся к шару любого цвета. Всадник, не слезая с лошади, должен поднять один шарик. Подняв его, всадник на «мустанге» возвращается к своей команде. Затем также за шариком «скачет» следующий игрок. Надо, чтобы каждая команда собрала шарики всех цветов быстрее соперников.

9. «Без труда не вынешь...»

А сейчас у нас состязание по рыбной ловле. Итак, начнем с того, что вы наловите рыбки на уху. Выбираем по 3 человека от команды. (Завязываем глаза. Дети ловят рыбу, подвешенную на веревке). Рыбу нужно отдать капитанам команды.

Капитаны должны внимательно осмотреть свой улов. Для ухи нужно «разделать» каждую рыбу. Для этого на рыбах написаны загадки. Капитаны загадывают друг другу загадки, им помогают команды.

- 1) Домик маленький, окошек много, а кто войдет, обратно не выйдет. (Рыболовная сеть)
- 2) У маленькой скотинки сто серебряных монет на спинке. О чем речь? (О рыбьей чешуе)
- 3) Есть голова, да нет волос. Есть глаза, да нет бровей. Есть крылья, да не летает. (Рыба)
- 4) Хвостом виляет, зубаста, а не лает. (Щука)
- 5) Когда рыбы спят, закрывают ли они глаза? (Нет, рыбы спят с открытыми глазами).

б) Черная собака висит, а рыжая на нее кидается. (Котелок над костром, в котором варится уха).

10. «Танец дикарей».

Отряды разводят в разные стороны зала и раздают им по мячу. Команды должны встать в круг и передавать друг другу мяч под музыку, в то же время пританцовывая. Как только музыка остановилась, все должны замереть. Игроки, у которых остались мячи, должны выбить ими одного из соперников. В кого попали – выбывают. Игра проводится несколько раз, пока одна команда по численности в несколько игроков не станет превосходить другую.

После прохождения последнего этапа все отряды собираются для подведения итогов, награждаются победители. Воспитатели предлагают ребятам поделиться впечатлениями, вспомнить самые интересные моменты, показанные на творческих этапах.

«Огонь, вода и медные трубы»

Форма: соревнование команд.

Цель: пробудить интерес к военному делу.

Описание игры:

Для проведения мероприятия можно пригласить военнослужащих из ближайшей воинской части.

Комплектуется команда из 15 человек (14 детей + вожатый). Эстафета проводится на время и качество выполнения задания.

1 этап. «Болото». Необходимо пробежать по кочкам всей команде; за ошибку – штрафное время.

2 этап. «Минное поле». Участвуют 2 человека из команды. В песок закапываются 2-3 мины, их нужно найти (штрафное время за ненайденные вовремя мины или за то, что на них наступили «саперы»).

3 этап. «Скорая помощь». Участвуют 2 человека. На этапе проверяют навыки оказания первой медицинской помощи с последующей транспортировкой пострадавшего.

4 этап. «Танки». Из больших коробок делают танки, в которые нужно каждому попасть «гранатой». За непопадание – штрафное время.

5 этап. «Переправа» (вся команда). Необходимо пробежать по бревну или переправиться при помощи «тарзанки».

6 этап. «Тоннель» (вся команда). По очереди команда пролезает сквозь сшитые мешки.

7 этап. «Цель» (2 человека). С расстояния 5 м нужно попасть шишками по 10 бутылкам.

8 этап. «Привал» (3 человека). Первый чистит картошку, луковицу, морковь. Остальные в это время разжигают костер.

9 этап. «Палатка» (4 человека + вожатый). Необходимо поставить палатку, затем вся команда залезает в нее.

10 этап. «Музыкальный» (вся команда). Команда дружно поет один куплет песни «День Победы»; оценивается качество исполнения.

Подведение итогов

«Секретные материалы»

Форма: интеллектуально-конкурсная программа

Цель: раскрыть способности детей, дать возможность каждому ребенку проявить смекалку, сообразительность, раскрепоститься; развивать фантазию, воображение, а также сплотиться, ощутить чувство локтя.

Описание игры:

Итак, начинаем нашу игру. Экипажи готовы? Тогда слушайте первое задание.

1 задание. Перед вами сложенные в стопки буквы. Из них вы должны собрать название своего корабля. Время пошло... (заранее следует подготовить карточки с буквами, составляющими эти названия, и сложить их в два пакета)

Ведущий: Молодцы! Быстро выполнили это задание. Тогда вот вам еще пакеты с буквами.

2 задание. Каждая команда получает пакет с буквами, составляющими слово «бескозырка».

Ведущий: Будут звучать вопросы, а из полученных вами букв вы должны будете собрать ответы. Договорились? Тогда слушайте:

- а) домашнее животное (коза);
- б) обитатель рек, озер, морей и океанов (рыба);
- в) молочный продукт (сыр);
- г) жесткая часть хлеба (корка);
- д) неисправная готовая продукция (брак);
- е) рабочая одежда моряков (роба);
- ж) обитатель морских глубин, имеющий клешни (краб);
- з) головной убор матроса (бескозырка).

В этом конкурсе оценивают быстроту выполнения заданий.

3 задание. Ведущий: Наше следующее задание — для капитанов. Они должны выполнить его за время, пока я буду читать свод морских законов, которым мы следуем в игре. Капитанам предстоит из бумаги сделать кораблики — кто быстрее и лучше. А я начинаю зачитывать морские законы.

1. Сам утопай, а друга спасай.
 2. Помни, только смелым покоряются моря.
 3. Скуку — за борт
 4. Улыбка — флаг корабля, а здоровый смех — настроение экипажа.
 5. Никогда не хмуриться.
 6. Крепи дружбу морским узлом.
- Жюри оценивает сделанные кораблики.

4 задание. Ведущий: Молодцы, капитаны! А теперь будет работа для сигнальщиков. Им предстоит без помощи голоса, только мимикой и жестами, передать своим командам шифровки.

Для «шифровок» можно использовать, например, такие фразы: а) 7 футов под килем; б) попутного ветра, и т.д.

5 задание. Ведущий: Следующее задание — это конкурс лоцманов. Для того чтобы корабль правильно следовал своим курсом, лоцманы должны хорошо потрудиться. Им предлагается провести корабль по сложному фарватеру с завязанными глазами. Для этого надо пройти между 8 кеглями, не сбить их и не посадить корабль на мель.

Жюри оценивает конкурс.

6 задание. Ведущий: Внимание, начинаем конкурс болельщиков! На сцену приглашаются по 2 болельщика от каждой команды. Их задача — шагать по сцене, и на каждый шаг называть моря. Получит звездочку та команда, чей болельщик назовет больше морей.

Жюри оценивает конкурс.

7 задание. Ведущий: А хорошо ли вы знаете морской язык? Следующий конкурс — для болельщиков обеих команд. Я буду предлагать вам слова, а вы должны будете переводить их на морской язык.

Ведущий: (поочередно обращается к болельщикам обеих команд):

- комната — каюта;
- кухня — камбуз;
- лестница — трап;
- столовая — кают-компания;
- пол — палуба;
- окно — иллюминатор;
- повар — кок;
- веревка — канат;
- передняя часть корабля (нос) — бак;
- задняя часть корабля (корма) — ют.

8 задание. Ведущий: Следующий конкурс — «Аврал на корабле». Аврал — это когда для выполнения какой-то срочной работы необходимо участие всей команды.

Проводится морская комбинированная эстафета:

- а) перетягивание каната;
- б) метание в цель;
- в) передача мячей;
- г) эстафета с кеглями.

Жюри подводит итоги. Называет команду – победительницу, вручает участникам игры призы. В завершении игры звучит песня «Если с другом вышел в путь» (сл. М. Танича, муз. В. Шаинского)

Спортивная программа «На морском дне»

Форма: Спортивное соревнование.

Цель: улучшить физическое состояние детей, повысить спортивное мастерство и обеспечить заряд бодрости.

Описание игры: соревнуются 2 команды по 7-8 человек.

1. «Корабль в путь». Конкурс названий корабля, девизов, эмблем. Капитан представляет свою команду.
2. «Что нам пригодится в путешествии». Команды по очереди называют необходимые в море предметы, но только такие, которые начинаются на одну букву... (например «К»).
3. Построить корабль из спичек. Жюри оценивает быстроту и творчество.
4. Каждой команде выдается по тельняшке. Каждый участник по очереди надевает ее на себя и передает следующему. Оценивается быстрота и ловкость.
5. Конкурс сказочный. Детям зачитываются телеграммы-перевертыши, команды отгадывают загадку. (Например: «Ушел от бабушки и дедушки, скоро и у вас буду».)
6. Конкурс «Радист». Один человек от команды отходит на расстояние и жестами объясняет какое-либо слово. Команда же должна это слово отгадать.
7. «Коралловый риф». Ставятся в ряд бутылки так, чтобы команда могла между ними бегать. Первый участник обегает бутылки змейкой, возвращается по прямой, забирает второго и т.д., пока вся команда не пробежит.

8. Каждой команде предлагаются морские термины (например: «кок»), значение которых нужно объяснить. Выигрывает команда, давшая больше правильных ответов.
9. «Морской узел». Команда, держась за руки, запутывается, человек из другой команды их распутывает.

«На морской волне»

Форма: спортивно-развлекательная игра

Цель: улучшить физическое и эмоциональное состояние детей, развивать творческое воображение у детей.

Описание игры:

1 тур: Морские испытания

Ведущий: К острову мы плывем на корабле. Наш корабль уже в открытом океане.

Начинаются морские испытания. Перед вами названия морей. Каких морей не существует? Белое, Синее, Черное, Желтое, Зеленое, Красное.

(Жюри оценивает правильность ответа. Нет Синего и Зеленого моря.)

Ведущий: А теперь сыграем в морскую игру: "Море, берег, парус"

По сигналу "Море!" - все делают шаг вперед,

по сигналу "Берег!" - шаг назад,

по сигналу "Парус!" - поднимают руки.

2 тур: Жизнь на острове

Ведущий: Мы с вами благополучно доплыли до острова. Каждая команда может взять с собой 5 самых нужных вещей для жизни на необитаемом острове. У вас есть одна минута, чтобы посоветоваться с командой и написать их названия.

(Жюри оценивает находчивость команд по 10 балльной системе)

Ведущий: А где вы будете жить на острове? Нужно построить себе дом. Каждая команда нарисует свой дом на листе бумаги. Проявите фантазию: может быть, это будет хижина из бамбука, или шалаш под пальмой, или дом на ветвях дерева. Главное условие: каждый игрок должен принять участие в рисовании. Напишите рядом свои имена.

(Каждый художник получает фломастеры в подарок. Рисунки вывешивают рядом. Жюри оценивает оба дома).

Ведущий: Дома вы себе построили. Пришла пора исследовать свой остров. Недалеко от ваших домов течет ручеек с чистой питьевой водой. Идите вдоль ручейка, и приготовьтесь к новым испытаниям. На этот раз команды играют сообща.

Игра: Ручеек

(Звучит музыка. Дети встают парами - одна команда напротив другой. Игрок, бегущий по ручейку, выбирает товарища, с которым встает первой парой. Музыка выключают).

Ведущий: Игрок, оставшийся без пары, получает бутылку с запиской, которую мы выловили в море. Он должен прочитать нам. Что же в ней написано?

Ребёнок читает задание – команда выполняет это задание

(Игра в ручеек продолжается. В каждой бутылке записки с заданиями: спеть песню, рассказать по строчке каждый: "У Лукоморья дуб зеленый", изобразить морскую картину, придумать танец пиратов, изобразить Нептуна и его свиту и т.д.)

3 тур: Сокровища

(В классе развешены рисунки с изображением морских обитателей. На обратной стороне семи рисунков - 7 разноцветных букв:

Н - красного цвета,

А - оранжевого,
Д - желтого,
Е - зеленого,
Ж - голубого,
Д - синего,
А - фиолетового).

Ведущий: Ребята! Обе команды оказались дружными и находчивыми. Впереди финальная игра! Вы отправляетесь на поиски сокровищ. Ключ к сокровищам вам даст волшебное слово. 1 команда должна найти 7 букв. В этом вам помогут морские обитатели. 2 команда должна сложить из найденных букв - волшебное слово.

(Команды ищут буквы и составляют слово)

Ведущий: Ребята! Вы нашли волшебное слово. В любом самом трудном деле - надейтесь на лучшее. И пусть рядом с вами всегда будут надежные друзья. Настало время - объединиться. Теперь вы одна классная команда.

Ведущий: Поздравляю вас с победой! Все вы последние герои.

Ведущий: Ручеек привел вас на красивую солнечную поляну. Это Поляна чудес. Здесь мы отдохнем и поиграем в одну известную игру.

Игра: Поле чудес

В каждом туре играют по 2 игрока от команд. Загадываются слова, связанные с морем и путешествиями: Бригантина, дельфин, горизонт, экватор, жемчуг.