**Інтелектуальні**

Повтори за мною

Кінцем олівця вистучіть по столу певний ритм. Ритмічна фраза має бути короткою та чіткою. Запропонуйте дитині повторити ритм.

Запам'ятай рух

Покажіть дитині рух, що складається з 3-4 дій. Дитина має повторити ці дії - спочатку в порядку, в якому вони були показані, а потім - у зворотньому.

Брей - ринг

Діти розподіляються на 4 команди. Команди змагаються попарно у кожному раунді. Раунд-6запитань. Ведучий задає запитання 2 командам; на роздуми 1 хвилина; відповідає команда капітан якої першим підняв руку: якщо відповідь правильна команда отримує 1 бал, інакше команді суперника дається 20 секунд на роздуми. За перемогу в раунді – 3 очки, нічия – 1, програш – 0. Перемагає команда, яка виграє найбільше раундів(для кожної команди по 3 раунди).

Слова зі словами

Із літер запропонованого ведучим слова максимум за 5 хвилин скласти якомога більше українських іменників у називному відмінку,які є в сучасному орфографічному словнику української мови. У написаних словах кількість однакових літер не має перевищувати їх кількість у даному слові. Складені слова учасник повинен записувати у стовпчики, в кожний стовпчик-ті, що починаються однаковими літерами.

Результат обчислюватиметься як різниця між кількістю правильних слів та таких, які не відповідають вимогам завдання.

Голки

Якомога швидше протягти нитку, довжиною 20 см у вушка даних ведучих п’яти голок та зв’язати кінці нитки в кільце так, щоб вузол при розтягуванні не розв’язався. Кільцем вважатимемо нитку довжиною до 5 см.

Художник

Дитина буде "художником", а ви - "замовником". Художник уважно дивиться на свого замовника, потім відвертається і по пам'яті описує зовнішність замовника. Якщо "художник" повільно виконує завдання, натякніть йому запитанням: "Яке в мене волосся? Які очі? У що одягнута?" Треба вчити підкреслівати гарні риси, забороняється промовляти образливі вислови, що вказують на якісь фізичні недоліки.

Художня естафета

Інструкція: намалюйте по черзі свій портрет (знак зодіаку тощо), передаючи маркер як естафетну паличку.

Поміняйтеся місцями

Гравці сидять на стільцях у колі. Ведучий пропонує помінятися місцями тим, у кого, наприклад, блакитні очі (шнурки на черевиках, імена починаються чи закінчуються на літеру «А»). Під час переса­джувань гравців ведучий має хутенько сісти на звільнене місце. Той, хто залишиться без місця, стає ведучим.

Конкурс «Еврика»

1. «Так чи ні»

«Вода»

* 1. Вода становить 65% маси тіла (так)
  2. Добові споживання води з життям і їжею становить від 2,5 до 10 л. (ні)
  3. Вода вважається безпечною, якщо загальне число організмів в 1 мл. Не перевищує 100 (так)
  4. Найбільше води в булочних виробах (ні)
  5. Людина при звичайному харчуванні доотримує близько 300 мл. води, завдяки продуктам харчування

1. Конкурс « Мій коник». Кожен з учасників показує свої вміння.
2. Конкурс «Дуель»
   1. Назвіть ім’я першого президента України (М. Грушевський)
   2. Автор «Божественної комедії» (Данте Аліг’єрі)
   3. Поезія з 14 рядків (Сонет)
   4. Хто попросив принести собі голову Івана Христителя (Соломія, дочка Іродіади)
   5. Справжнє ім’я Ані Лорак (Кароліна).
3. Конкурс «Тема»

Етнографія

Література

Історія

Релігія 1.

1. Християнство . Яке свято найбільше у Християнській Церкві? (Великдень)
2. Іслам. Як називається священна книга мусульман? (Коран)
3. Буддизм. Назвіть ім’я просвітителя, засновника Буддизму. (Сидхартха Гаутама Будда)
4. Святі тайни. Скільки святих тайн. Назвіть деякі. (7) (Одруження, Хрещення)
5. Старий Завіт. Як дізнався Ной, що води після потопу вже спали? (Випустив голубку)

Історія

1. Київська Русь. назвіть першого князя Київської Русі (Кий)
2. Доба Руїни. Назвіть твір П.Куліша, в якому описана доба Руїни в Україні (Чорна рада)
3. Персоналії. Назвіть друге ім’я Б.Хмельницького (Зиновій)
4. ХХ століття. Коли закінчилася 2 світова війна(1 вересня 1945 року)
5. Незалежна Україна. Коли прийнята конституція України (28 червня 1996 р.)

Етнографія

1. Звичаї та обряди. Яке свято відзначаємо 4 грудня. (Введення в храм Пресвятої Богородиці)
2. Промисли і ремесла. Як називаються форми організованого виробництва тканин, що виникли у ХУШ ст.. і проіснували до середини Х1Х ст. (мануфактури)
3. Сім’я та сімейний побут. Назвіть форми «складної сім’ї» популярної у Х1Х ст.. (батьківська, братська)
4. Народний іконопис. Яку назву мали ікони, що їх називали «кодексом християнської моралі»? («Страшного суду»)
5. Народна їжа. Як називається пшенична каша, приготовлена на Різдво? (Кутя)

Література

1. Персоналії. Село, де народився І.Я.Франко. (с. Нагуєвичі)
2. Псевдоніми. Назвіть ім’я та прізвище Панаса Мирного (Панас Якович Рудченко)
3. Зарубіжна література. Прозовий твір в середньовічній літ-рі Ірландії, Ісландії (Сага)
4. Літературознавство. Засновник утопічного жанру. (Томас Мор)
5. Теорія літератури. Двоскладовий віршовий розмір з наголосом на 2 складі (Ямб)

Гра «Орфеєм ніжним України назвав народ співця свого»

(знавці пісенної творчості Володимира Івасюка)

Отже, 1-й конкурс «Знавці пісень Івасюка»

Доскладати незавершені куплети відомих вам пісень.

2-й конкурс «Пантоміма»

За допомогою жестів показати слово (назва пісні В.Івасюка): (Водограй, Капелюх, Колискова, Два перстені)

3-й конкурс «Асоціація». Які асоціації виникають у вас, коли чуєте:

- Фантазія травневих ночей

- Літо пізніх жоржин

4-й конкурс «Підказка»

За табличкою назв пісень В.Івасюка (додаток 1) знайти відповідь на питання:

1. Пісня 1968 р. у якій розповідається про те, як ліричний герой вирушає в романтичну подорож на пошуки коханої і в цьому йому допомагають сили природи (Я піду в далекі гори)
2. Пісня 1970 р. у якій герой просить повірити кохану у свою любов, бо для нього вона єдина у світі (червона рута)
3. Пісня 1973 р. у якій герой розповідає про свою кохану, у якої небаченої краси волосся (Золотоволоска)
4. Пісня 1971 року, у якій розповідається про те, як два музичні інструменти зовні схожі, зроблені одним майстром, грали різні мелодії (Балада про дві скрипки)
5. Бліц – опитання за творчістю В.Івасюка.
   * Тепер підведемо підсумки. Прошу дати відповіді на

питання:

1. Перший вокально-інструментальний ансамбль В.Івасюка (Буковина)
2. Найкраща пісня 1971 р. в СРСР (Червона рута)
3. На якому факультеті вчився В. Івасюк у консерваторії М. Лисенка (композиторський)
4. З яким поетом найчастіше творив музику В.Івасюк?
5. Як ви вважаєте, чому життя В.Івасюка можна назвати подвигом .

**Малорухливі**

Художня естафета

Інструкція: намалюйте по черзі свій портрет (знак зодіаку тощо), передаючи маркер як естафетну паличку.

Поміняйтеся місцями

Гравці сидять на стільцях у колі. Ведучий пропонує помінятися місцями тим, у кого, наприклад, блакитні очі (шнурки на черевиках, імена починаються чи закінчуються на літеру «А»). Під час переса­джувань гравців ведучий має хутенько сісти на звільнене місце. Той, хто залишиться без місця, стає ведучим.

Заплутаний клубок

Розділіть гравців на кілька груп і поставте кожну групу в коло. Дайте лідеру кожної групи по клубку. Лідер має обмотатися нитками, потім передати кубок іншому гравцеві, що робить те саме, і так по колу. Коли клубок досягає кінця кола, напрямок змінюється - останній гравець починає розмотувати себе і т.д., назад до лідера. Переможе та команда, що зробить це першою.

**Спортивні**

Будь напоготові

Одночасно змагаються дві команди. Вони вишиковуються за лінією старту паралельно один одному. На відстані 16-17 метрів від лінії старту навпроти кожної команди встановлюються прапорці, які позначають поворотні пункти. У 2 метрах від лінії старту позначаються квадрати розміром 1x1 метр. Гравці розраховуються по порядку номерів. Керівник називає номер - учасники під цим номером вибігають вперед, оббігають поворотні пункти та повертаються. Хто раніше увійде у квадрат, той приносить команді одне очко. Потім керівник викликає другий номер з тим рахунком, щоб кожен учасник здійснив по дві пробіжки. Виграє команда, яка набрала в сумі всіх пробіжок більшу кількість очок. Якщо гравці обох команд встають у квадрат одночасно, команди отримують по пів-очка.

Стрибки по смужках

Поперек усього майданчика встановлюють 6-8 смуг 50 сантиметрів кожна. Відстань між ними 40-50 сантиметрів. У грі беруть участь декілька команд.

Вони вишиковуються за лінією старту в колони по одному. За сигналом перші номери починають перестрибувати з однієї смужки на другу, не заступаючи за них ( на кожній смужці можна зробити проміжний стрибок). Гравець, який виконав завдання правильно, приносить своїй команді очко. Виграє команда, яка набрала найбільше очок.

Конкурс метальників

У трьох метрах від стіни проводиться лінія метання. Кожен учас-ник тричі сильно кидає м'яч. Перемагає гравець, чий м'яч опиниться якнайдалі після відкоту.

Весела естафета

В ній бере участь декілька команд. Гравці кожної шикуються за лінією старту в колону по два - хлопець та дівчина. Навпроти кожної команди у 10 метрах від лінії старту встановлюється прапорець (поворотний пункт). Зміст етапів такий:

1) хлопець та дівчина, поставивши руки на плечі один одному, просуваються приставним кроком туди і назад;

1) хлопець та дівчина біжать по черзі, стрибаючи через скакалку;

2) хлопець та дівчина по черзі ведуть коло за допомогою дерев'яної палички або рук;

3) дівчина розставляє кеглі через кожні 2 метри, за нею хлопчик просувається вперед, перекочуючи м'яч між ними;

4) хлопець та дівчина біжать вперед, передаючи між кеглями резиновий м'яч та так само повертаються назад;

5) хлопець та дівчина почергово біжать змійкою між кеглями;

7) кожна команда перешиковується у колону по одному. Діти тримають один одного за пояс та разом біжать до поворотного пункту, оббігають його та повертаються до лінії старту, знову шикуються у колону по два та піднімають руки вгору.

Майстер шкіряного м'яча

Гравці підбивають ногами резиновий м'яч. Дозволяється грати після відскоку м'яча від землі. Але гравець закінчує спробу, якщо м'яч двічі підряд торкнувся землі. Перемагає той, хто зможе у трьох спробах виконати більше ударів.

Повітряна дуель

Гравці підбивають головою повітряну кульку. Порядок визначення гравців такий самий.

Поєдинок

До середини шнура довжиною 2 м прикріплюється волейбольний м'яч. Грають 2 гравці, до лівої ноги кожного прикріплюються кінці шнура. За сигналом гравці намагаються нанести 3 удари ногою по м'ячу. Виграє той, хто зможе зробити це раніше.

Збий кеглі

Бере участь декілька команд. У складі кожної 8-12 гравців. Команда, яка перша розпочала гру, поділившись на 2 рівні частини, розміщується за лицевими лініями волейбольного майданчика. За сигналом гравці намагаються збити кеглі, вдаряючи по них ногами із-за лицьової лінії (в гру вводяться зразу 4 м'ячі). По закінченні часу (час за домовленістю) на майданчик викликається наступна команда. Перемагає та команда, яка зуміла збити більше кеглів.

Футбольний слалом

Беруть участь декілька команд, в кожній з яких рівна кількість гравців. Команди вишиковуються за лінією старту в колону по одному. Перед кожною командою на відстані Зм один від одного розставляються 6-7 прапорців. Перші номери отримують по футбольному м’ячу.

За сигналом вони починають просуватись вперед, обводячи м’яч прапорці (змійкою), і таким самим чином повертаються назад. На лінії старту діти зупиняють м'яч, що дає старт другим номерам, а стають в кінець колони. Так само по черзі діють інші гравці команд. Перемагає команда, яка показала в естафеті кращий час.

Штурм фортеці

Беруть участь дві команди. У центрі кола діаметром 8-9 метрів з гімнастичних палиць споруджується фортеця у формі триноги. За жеребкуванням одна з команд атакує. Розташувавшись за колом гравці цієї команди (8-10 чоловік) пасують м'яч один одному, а потім наносять по фортеці удари м'ячем, намагаючись розвалити її. Захисники - 2 гравці команди суперників перекривають дорогу м'яч будь-якою частиною тіла, крім рук. Коли час за домовленістю закінчується, команди міняються ролями. Переможницею визнається команда, якала зуміла при атаці фортеці розвалити її більшу кількість разів.

Снайпери

Учасники виконують з розбігу 5 ударів правою і лівою ногою по м'ячу, намагаючись попасти ним у нерухомий щит (1х1 м). Дистанція 10 м. Перемагає гравець, який зумів виконати більшу кількість точних попадань. Гру можна провести і як командну.

**Пізнавальні**

**Весела туристська естафета**

Ця гра-естафета допомагає закріпити необхідні в мандрівках навички. Умовно її можна назвати естафетою екстремальних труднощів. У грі бере участь 9—11 осіб (юнаки і дівчата).

Все необхідне обладнання, яке доповнює туристське спорядження, легко зробити власноруч. Самою ж естафетою може служити будь-який невеликий предмет, обумовлений перед грою.

**Перший етап: «Взаємообв'язування туристською обв'язкою двох друзів».**

Нічого складного в цьому етапі немає для тих, хто знає, що таке вузол «булінь» і туристська обв'язка. Але...

Учасники мають покласти руки на плечі один одному, в такій ситуації вільною виявляється лише одна рука: у одного — ліва, в іншого — права. Перед учасниками лежить дві обв'язки 3—4 метри завдовжки. По команді судді-хронометриста включається секундомір, а юні туристи підхоплюють по обв'язці і починають обв'язуватись, використовуючи лише вільну руку. Тактика обирається будь-яка, тобто або кожний обв'язує сам себе, або обв'язуються по черзі, маючи в своєму розпорядженні дві руки. Обв'язуватись необхідно правильно, оскільки кожна неправильна обв'язка коштуватиме на фініші хвилини штрафу.

**Другий етап: «Ручний слалом».**

Другий етап можуть долати ті ж двоє учасників, що були на першому етапі, а можуть підключатися двоє нових.

Прийнявши естафету після першого етапу, один з учасників одягає собі на голову невеликий мішок з тканини, втрачаючи таким чином можливість бачити. Другий учасник дістає в цей час умовний опік обох ступнів, втрачаючи таким чином можливість ходити. Умовно сліпий підхоплює умовно обпеченого за ноги, і умовно обпечений, перебираючи руками і ведучи за собою сліпого, долає невелику (10—12 м) дистанцію слалому, що намічена кеглями або іншими предметами. За кожну збиту кеглю нараховується 10 секунд штрафу. Ясно, що місце такого слалому повинне бути очищене від предметів, які можуть завдати дійсної, неумовної травми.

**Третій етап: «Переправа по колоді наосліп».**

Естафета передається наступному учасникові, який приймає її разом з мішком з тканини, що надівається йому на голову. Перед учасником — етап, обладнаний колодою із страхувальними перилами. Тримаючись за мотузку, учасник переправляється по колоді і на протилежному «березі» передає естафету наступному етапу. Зрив з колоди штрафується ЗО секундами.

**Четвертий етап: «Ходулі».**

Походи до цирку завжди ставали святом для дітей. Пропонуємо згадати деякі циркові номери і виготовити ходулі на зразок циркових. Робиться це дуже просто. До міцної держини 2 метри довжиною на відстані 30-50 сантиметрів від краю двома цвяхами прибивається акуратно відпилений брусок. Цвяхи, що після цієї операції стирчать, необхідно ретельно загнути. Так само виготовляється друга ходуля. Тепер бракує лише циркача. Ним стає учасник четвертого етапу, долаючи дистанцію 15—20 метрів на ходулях. Кожний зрив штрафується 10 секундами. Подолавши цей етап, учасник передає естафету «стрільцеві».

**П'ятий етап: «Стрільба в ціль з рогатки».**

Рогатки, виготовлені заздалегідь, зберігаються у сейфі начальника табору та пот­рапляють на «вогневий рубіж» тільки на час проведення естафети, інакше табір може зазнати матеріальних збитків. Мішенями можуть служити гумові кульки, консервні банки, паперові листки тощо. Кожен «стрілець» має три спроби для ура­ження мішені. Після першої ж вдалої спроби він продовжує проходження дистанції і несе естафету на наступний етап. Якщо ж всі три спроби виявилися невдалими, «стрілець» перекваліфіковується на «бігуна» і долає обумовлене штрафне коло (50—60 м); лише після цього естафета переходить на наступний етап.

**Шостий і останній етап: «Встановлення намету в умовах екстремальних труднощів».**

Будемо вважати, що «стрілець», який приніс естафету на останній етап, по дорозі отримав умовну травму обох рук. Що ж він бачить на останньому етапі? Четверо його товаришів умовно захворіли на снігову сліпоту, маючи на голові мішечки з тканини. Вони стоять перед складеними наметами, альпенштоками та кілками і нічогісінько не бачать. Тоді «стрілець» має право подати хронометристу команду «стоп» і секундомір виключається.

**Вдосконалююсь в любові**

Мета. Виробити внутрішню свободу в собі і щодо спільноти. Відчути підтримку і любов інших.

1. Дати кожному учасникові 3 картонки із запитаннями:

* що я найбільше люблю в собі? (зовнішність, почуття гумору, інтелектуальні здібності...)
* що в моїй зовнішності мені найбільше подобається?
* ім'я особи, яка відіграла важливу роль у моєму житті.

1. Дати час на роздуми над життям і оточенням. Коротка призадума над тезою «Життя повне несподіванок».
2. Записати відповіді на запитання на картонках. Одну з трьох викинути. Потім позбутися ще однієї. Дивлячись на останню картку, думати над тим, який дійсно скарб заховано у цьому предметі.
3. Обмін думками:

Які відчуття виникали під час цієї гри;

* + Чого навчила ця гра;
  + Чого легко було позбутися, а чого важко;
  + Які життєві асоціації викликала ця вправа;
  + Які зовнішні обставини (хвороба, життєві негаразди, невміння прощати, тощо) ведуть до самознищення;

Висновок кожного в результаті цієї гри.

**Народні ігри**

**Моргалки**

Хлопці та дівчата стають в коло парами так, щоб дівчина стояла перед хлопцем. Один хлопець “зайвий”. Всі дівчата дивляться на нього, котрій він моргне, та мусить до нього перебігти. Хлопці, в свою чергу, “стережуть” своїх дівчат, не даючи їм змоги перебігати до “зайвого”. Постійно тримати дівчину не дозволяється. Якщо якійсь дівчині вдалося втекти, тоді “зайвим” стає той, хто був перед тим із нею у парі.

Аналогічно грають і з “зайвою” дівчиною, лише тепер *хлопці сидять навпочіпки* перед дівчатами.

Корчма

Двадцять-тридцять гравців обирають трьох ведучих: ведучі роздають гравцям різні найменування — “село”, “вулиця”, “корчма”, “двері”, “шинкарка”, “кишеня”, “карбованець” і т.ін. Після того один з ведучих починає розповідати певну вигадану історію, де часто зустрічалися б ці найменування. Наприклад: ***“19 століття… Українське село… Ніч перед Різдвом… Вийшов сільський Пан Голова з дверей на вулицю й покрокував до корчми…”.***Ведучі змінюють одне одного. Що ж до гравців, то вони повинні, почувши своє “іменування” підняти руку, той, хто проґавить потрібний момент, повинен виконати якийсь фант.

(***Наш варіант:*** за бажанням, на вигадану експромтом історію можна спонтанно виконувати пантоміму)!!!

***Заувага.*** Тривалість гри (цієї, як і попередніх) регламентується за загальною згодою гравців.

Ремінець

Гравці стають у коло, як і в попередній грі. Двоє залишаються поза межами кола, один з них, *“здоганяльник”, має ремінця.* За сигналом “здоганяльник” повинен наздогнати “втікача”. Той, пробігши не менш як половину кола, може стати перед котроюсь із пар — тоді крайній з пари стає “втікачем”. Якщо “втікачем” є хлопець, то “здоганяльник” має право бити його ременем, якщо дівчина, то її потрібно спіймати, і вона мусить поцілувати “здоганяльника”. Останній може передавати ремінець комусь із кола, влаштовуючи в такий спосіб, засідку “втікачеві”. Однак варто це робити непомітно, бо якщо втікач зупиниться в парі, куди передано ремінця, то “здоганяльник” потрапить у свою ж пастку.

**Гопак *(українська народна гра)***

Учнів розподіляють на дві команди. Кожна команда утворює коло, гравці кладуть руки на плечі своїх товаришів по команді. За сигналом вчителя команди присідають і голосно рахують до десяти.

Команда, яка швидше присяде 10 разів, — переможець гри. У гру грають декілька разів.

**СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ**

1. Ванджура В.Я. Оздоровча та фізкультурно-спортивна робота у літньому таборі. – Тернопіль: Видавництво «Горлиця», 2008. – 120 с.
2. Дитячі ігри, розваги, свята в оздоровчому таборі // Бібліотечка вчителя початкової школи. – 2005. - №5. – С.31-56.
3. Українські народні ігри та забави // Позакласний час. – 2004. - №11-12. – С.23-80.
4. Чабан С. Українські народні ігри // Відкритий урок:розробки, технології, досвід: Науково-методичний журнал. – К., 2009. – №2. – С.47-49.
5. Цьось А.В. Українські народні ігри та забави:Навчальний посібник. – Луцьк:Волинське обласне редакційно-видавниче підприємство «Надстир’я», 1994. – 96 с.