

ГБОУ СОШ с. Сырейка

СЦЕНАРИЙ ОТКРЫТИЯ ЛАГЕРНОЙ СМЕНЫ «ОРЛЕНОК»

Составитель:
Идкаева В. И.

Участники: дети в возрасте от 6 до 14 лет

ВЕДУЩАЯ: Добрый день, ребята! Я очень рада видеть всех вас и приветствую все отряды детского лагеря «ЛЭП».

Отряд «Весёлый улей» к открытию лагерной смены готов?

Ваш девиз! (идет переключка)

Открытие лагерной смены мы посвятили прошедшему совсем недавно Международному дню защиты детей. Защиты от голода и болезней, от непосильной работы, от невежества, от страха и обиды, от ужасов войны.

Как хорошо смеются дети
На всей Земле, на всей планете!
Хочу, чтоб мир вокруг царил,
И чтобы счастье вам дарил!

ВЕДУЩАЯ: Когда родился первый ребенок на свете и в первый раз засмеялся, то его смех рассыпался на тысячу мелких кусочков, каждый из которых превратился в яркий луч солнца. Сколько же лучей у солнышка? Их несчетанное количество, лучи переплетены между собой и поэтому летом солнышко так ярко светит и греет.

Скажите, ребята, какого же цвета
Начало у нашего звонкого лета?
Зеленого, красного и голубого,
В горошек и крапинку цвета любого!
Еще оно желтого-желтого цвета,
Как поле, что рапсовым солнцем согрето
Прекрасного, самого доброго цвета
Начало у нашего южного лета!

ВЕДУЩАЯ: С приходом лета начинают свою работу летние детские лагеря. Самые веселые, умные и талантливые ребята собрались в нашем лагере «ЛЭП». Слово для приветствия и поздравления с началом первого потока предоставляется начальнику лагеря.

(поздравление)

1.ИГРА-КРИЧАЛКА «ДЛЯ МЕНЯ»
Для кого распелись птички, для кого?
-для меня
Для кого настало лето, для кого?
-для меня
Для кого вокруг веселье, для кого?
-для меня
Про кого я самый умный, про кого?
-про меня
Про кого я самый дружный, про кого?
-про меня
Для кого веселый лагерь, для кого?
-для меня

ВЕДУЩАЯ: Я вижу, что вы действительно самые умные и самые замечательные дети. В своих отрядах вы уже познакомились друг с другом, а вот ребят из других отрядов, я

думаю, знаете ещё не всех. Поэтому сейчас я предлагаю вам игру на знакомство, которая называется «Дрозд»

2.ИГРА НА ЗНАКОМСТВО «ДРОЗД»

Участники образуют два круга – внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят:

Я дрозд, ты дрозд (показывают ладонью на себя и соседа)

У меня нос и у тебя нос (прикасаются к носу своему и соседа)

У меня щечки аленькие и у тебя щечки аленькие (касаются щек)

Мы с тобой два друга (обнимаются или пожимают руки,

Любим мы друг друга называя свои имена)

Затем внешний круг делает шаг вправо и образуются новые пары. Игра продолжается.

3.ИГРА «МОЛЕКУЛЫ». Пока звучит музыка все играющие танцуют. Как только музыка замолкает, ведущий дает команду, например «Молекулы по 3». Детям нужно быстро взяться за руки, образовав круг из трех человек. Команды могут быть разными: по 5, по 9, по 2. А в конце игры можно предложить ребятам составить молекулу под названием «детский лагерь», куда соберутся все участники игры.

4.КОНКУРС «ВОДОХЛЕБЫ». Для участия в конкурсе вызываются 2 участника. Каждому из них выдается стакан с лимонадом и трубочка в виде очков, которые участнику надо надеть на себя. По команде ведущего игроки начинают пить лимонад. Выглядит это очень интересно и смешно. Но все-таки побеждает тот участник, который быстрее выпьет свой лимонад.

5.КОНКУРС ЗАГАДОК

Доскажи имя литературного героя:

кот (Леопольд, в сапогах)

домовенок (Кузя)

папа (Карло)

баба (Яга)

старик (Хоттабыч)

старуха (Шапокляк)

дядя (Степа, Федор)

почтальон (Печкин)

доктор (Айболит)

маленький (Мук)

барон (Мюнхаузен)

Кристофер (Робин)

6.ИГРА «ХЛОПНИ ШАР, ХЛОПНИ»

На ногу игроку привязывают воздушный шар. Все участники игры заходят в начерченный круг. Задание: наступить ногой на шар соперника, но сберечь свой. Из круга выходить нельзя.

7.ИГРА ДЛЯ СМЕЛЬЧАКОВ «ГРОМ И ДОЖДЬ»

Участвуют пары играющих. Между головами участников – шарик. Какая пара быстрее хлопнет шарик с помощью только головы (в шарик налито чуть воды)

8. ЭСТАФЕТЫ:

-выложи имя. На финише лежат листочки с написанными на них окончаниями и началом имен. По сигналу ведущего первые игроки добегают до финиша и из обрывков имен складывают какое-то одно имя. После этого возвращаются к команде. Бежит следующий участник. Он также составляет следующее имя. Кто быстрее составит имена.

-все на верёвке. По команде ведущего капитану команды надо пропустить ложку, к которой привязана длинная веревка, через одежду всех участников, стоящих в шеренгу. Кто быстрее?)

-прыжки на скакалке. Прыгая на скакалке, добежать до финиша и обратно, передав скакалку следующему игроку.

-бег до кегли и обратно. По сигналу ведущего первый игрок бежит до кегли, расположенной на финише, огибает ее и возвращается к команде, передав эстафету следующему игроку. Кто быстрее?

-«переведи друга» Капитан команды бежит с первым участником до финиша, оставляет его там, возвращается за следующим участником к линии старта. и т. д. пока не переведет всю команду)

9. ИГРА-ХОРОВОД «ЕСЛИ ВЕСЕЛО ЖИВЕТСЯ»

ВЕДУЩАЯ: Ребята, сегодняшний праздник показал, что вместе мы – СИЛА!

Я хочу, чтоб сияло солнце –
И не только над нашей страной,
Чтобы дети на всей планете
Улыбались вместе со мной,
Чтобы утром они проснулись
И увидели солнце в окне.