

# “Лето — это маленькая жизнь”.



## Методические рекомендации для вожатого летнего лагеря

Руслан Джамалов

Окончание материала. Начало — в №2(5), 2005.

### Программа подготовки вожатых

#### Блок II: Поход в лес или послеобеденные дела

“Пересчиталка” по ладошкам — отличный способ держать под контролем количество людей в отряде во время походов, экскурсий и других выездных мероприятий.

Кроме того, он позволяет легко пересчитывать детей в ходе движения по маршруту следования и не “мучить” дисциплинированных детей после объявления общего сбора перед уходом из промежуточного пункта. Как только большая часть отряда уже в сборе, громогласно объявляете отход. Тогда первый вожатый уходит вперед, а второй — становится на выходе и подставляет свою ладонь под хлопки выходящих ребят. Разумеется, при этом ведете счет хлопков. Вы сразу заметите, как заторопятся “засони” и “лежебоки”, когда увидят, что отряд уже уходит. Вам останется лишь замкнуть уходящий отряд. Весело, совсем не нудно и вполне эффективно!

**Кричалки-запевки**, основанные на простом повторении и в режиме диалога, которые хорошо кричать перед какой-нибудь общей песней.

#### • Кричалка “Шило-брыло”

Вожатый:

- Шило-брыло бры лапша, обша?
- Касалари-лари-ла, оха?

Отряд:

- Обша-ша!
- Оха-ха!

Далее простое повторение:

— О, аге. Кикилис бамба, лае. Ока килис бамба. О сава самимба. О, я бананы ем (апельсины, мандарины, пионеров!) Мокин (б раз), би-би!

Вожатый:

- Настроенье каково?
- Все такого мнения?
- Может, сядем, отдохнем?

Отряд:

- Во! (большой палец вверх)
- Все без исключения!
- Лучше песенку споем!

#### • Кричалка “На берегу”

На берегу	Ой-эй, ё-эй! —
Большой реки	Вскричал медведь.
Пчела ужалила	Сел на пчелу
Медведя прямо в нос.	И начал петь...

Далее обычно пели песню на повторе: “Землю обмотали розовые нити...”, но можно петь все, что вам угодно. Например, песню: “И мы тоже!”.

- “И мы тоже!” (Am, E, A7, Dm) — веселая песенка на “3,5 аккорда”, которую так же, как и “Плюшевого мишку”,



практически не надо учить (за исключением маленького припева в диалоговом режиме). Надо лишь после каждой строчки хором повторять: “И мы тоже!”

Припев:

Вожатый:

- Правильно?
- Пожалуйста.

Отряд:

- Неправильно!
- Спасибо!

- |   |  |
|---|--|
| 1. Я пошел однажды в лес,<br>Там на дерево залез.<br>Все я вижу с высоты:<br>Вон кабан пошел в кусты. | 3. Хороша природа-мать.<br>Кто-то стал меня кусать.<br>На меня комар напал.<br>Хлоп! И он лепешкой стал. |
| 2. Вдруг увидел я козу,<br>Она ела стрекозу.<br>По поляне ползал бык<br>И хвостом чесал язык.         | 4. Насмотрелся я чудес.<br>Пропади он этот лес.<br>От быка до муравья —<br>Все теперь мои друзья!        |

**Одноразовые фокусы** — показывать до тех пор, пока все участники не догадуются, в чем секрет и где хитрость.

- **Фокус “Любимое блюдо”** — как ни странно, разгадывается не всегда быстро.

Вожатый уверяет, что сможет сделать весь отряд ясновидающим, способным читать мысли транслятора. Процесс этот в полном объеме, понятно, требует много времени и усилий, но его простейшие элементы (например, определить любимое блюдо или цветок у водящего) ребята смогут освоить довольно быстро — прямо сейчас. Тех, кто вам не верит, попросите выйти за дверь и подождать приглашения. А сами проинструктируйте оставшихся. После этого можете приглашать “Фому неверующего” и его единомышленников, хоть всех сразу.

**Инструкция для посвященных:** “После того как водящий скажет мне на ухо его любимое блюдо (или цветок), я начну задавать вам вопросы по алгоритму: «Итак, отгадываем любимое блюдо водящего. Это (называю любое блюдо, но не то, которое называл водящий)?». Вы все хором отвечаете «Нет!». «Это (называю другое блюдо, неназванное водящим)?». Вы опять хором отвечаете «Нет!»... После того как я назову одно из двух ключевых блюд, это будут, например, картофель «фри» и «чизбургер», вы тоже ответите отрицательно. Но блюдо в следующем вопросе будет именно то, которое мне шепнул водящий, и тогда вы хором отвечаете «Да!». А водящий пусть мучается над мыслью «Как это у них получается?»”.

В случае если начинаем отгадывать любимый цветок водящего, то ключевые слова могут быть “тюльпаны” и “розы”.

**Инструкция для водящего:** “Скажи мне твое любимое блюдо на ухо (например, он назовет пельмени). Спасибо! Сейчас я буду транслировать свою мысль отряду, а он попытается ее прочитать.”

- Итак, уважаемая публика, отгадываем любимое блюдо водящего. Это жареные креветки?
- Нет!
- Это соленые огурцы?
- Нет!
- Это чизбургер?
- Нет!
- Это пельмени?
- Да!

- **Фокус “До чего дотронулся?”** — как ни странно, тоже разгадывается не всегда быстро.

Для демонстрации этого фокуса вам будет нужен сообщник из числа ребят, который будет находиться в поле вашего зрения вместе с остальными ребятами. Вам надо его предварительно тайно проинструктировать.

Вожатый уверяет отряд, что умеет спинным мозгом ощущать, что делается у него за спиной. Затем раскладывает на столе (или на земле) несколько мелких предметов (до 5 шт.), расположение которых соответствует “географии” глаз, носа, губ и подбородка на человеческом лице.

**Инструкция для водящего:** “Я отвернусь, а ты подними и снова опусти на свое место один из лежащих перед тобой предметов. Затем я повернусь и укажу тебе на тот из них, которого ты коснулся.”

**Инструкция для сообщника:** “После того как водящий тронет какой-нибудь предмет и положит его на место, я повернусь и украдкой взгляну на тебя. В этот момент ты должен будешь коснуться рукой той части лица, которая соответствует расположению «потревоженного» предмета.”

- **“Фрукты”** — веселая групповая игра на внимание и развитие оперативной (кратковременной) памяти.

Играющие (до 15 человек) становятся (или садятся) в круг и выбирают каждый для себя неповторяющиеся названия любых фруктов или овощей. Запомнить необходимо как свое “имя”, так и “имена” всех остальных участников. После объявления начала игры водящий со свернутой в трубку газетой направляется к любому из играющих “фруктов” с намерением стукнуть последнего свернутой газетой по голове. Чтобы отвести от себя угрозу, предполагаемая “жертва” должна успеть назвать любого другого участника игры, кроме водящего (также нельзя называть игрока перед этим назвавшего вас). “Нерасторопный” участник игры, допустивший любую ошибку или получивший заслуженный удар газетой по голове, становится водящим.

- **“Чудовище”** — групповая игра-ужастик не для слабонервных.

По схеме “передачи управления” эта игра похожа на игру “Фрукты”. Играющие становятся (или садятся) в круг на расстоянии до одного шага друг от друга. Водящий надевает маску как можно пострашнее и медленно, с явным намерением задушить”, начинает двигаться в направлении любого из участников. Предполагаемая “жертва” может отвести от себя угрозу только одним способом: установить без слов (подморгнуть) зрительный, “молящий”, контакт с любым другим участником игры (кроме водящего, разумеется). И если контактер успеет назвать свое имя, то он тем самым переводит агрессию “чудовища” на себя и тогда водящий направляется уже к нему! Спасение в том, чтобы установить контакт со следующим участником, и чтобы последний, назвав свое имя, перевел агрессию на себя. И так далее. “Жертва”, не успевшая найти спасение, становится водящим.

- **“Соль-макарон”** — детская игра на внимание, скорость реакции и закрепление знакомства в группе, калька с игры “Летел лебедь”, но посмешнее.

Группа ребят становится в круг. В исходном положении правая ладонь каждого участника лежит на левой ладони правого соседа. Вожатый начинает игру с хлопка правой рукой по правой руке левого соседа лежащей на левой руке вожатого. Одновременно с этим хором поются предварительно разученные слова: “Соль-макарон соль делио, марио, марио. Дева, дева, цип-цип-цип. Дева, дева, цип-цип-цип.” Хлопки “переходят” далее по кругу в такт мелодии. На словах “цип-цип-цип” вместо хлопка играющий должен лишь нежно пощекотать ладонь соседа. Далее: “Раз, два, три — выходи!”. Играющий, на которого выпал хлопок со слогом “ди”, называет свое полное имя, и хлопки продолжают (например, Е-ка-те-ри-на). Последний хлопок решающий. Если предыдущий участник на последний слог имени (в имени Екатерина это будет “на”) успел хлопнуть по руке следующего играющего, то последний выбывает из игры, но если не успел, то он выбывает сам. Игра продолжается до тех пор, пока в круге останется не более двух участников. Тогда игру можно начать сначала.

- **“Белая болонка”** — шуточная песня частушечного характера, легко учится и состоит лишь из трех аккордов. Главное, правильно петь припев.

#### Припев:

Ну, хочешь, миску оближи! Что на мясо косишься?

Ты скажи, ну, ты скажи, как ко мне относишься?

Уф-уф (вместе и энергично дышать по-собачьи 8 вдохов-выдохов, считая их по пальцам).

Гав (все вместе)!

#### Куплеты:

1. Целый день я сижу на цепи тонкой,  
На тебя я гляжу белая болонка.
2. Хочешь, я поделю пополам будку?  
Одному по ночам в будке очень жутко.
3. А с любовью у нас все не слава богу,  
Возле каждого столба задираем ногу.
4. А вчера ты ушла с Жучкой и с Трезором.  
Целый день я бродил под твоим забором.

- **“Полет на Луну”** — одноразовая игра на сообразительность.

Просто сажаете отряд в круг и объясняете условия игры. Каждый играющий должен назвать свое имя и назвать предмет, который он собирается взять с собой в космический корабль вот-вот отправляющийся на Луну. Начинает игру вожатый. Он, например, говорит: “Я — Руслан, возьму с собой на Луну рацию”. И затем спрашивает участника, сидящего рядом с ним: “А что ты возьмешь с собой на Луну?”. Далее по кругу следует такой разговор:

- Я — Павел, возьму с собой на Луну скафандр.
- Нет, Павел, не возьму я тебя с собой на Луну.
- Я — Сергей, возьму с собой на Луну сигареты.
- Хорошо, Сергей, я возьму тебя с собой на Луну!

И так далее, пока все участники не поймут принцип игры (имя и название предмета должны начинаться на одну и ту же букву). Те участники, которые уже поняли принцип игры, должны не подавать виду и продолжать играть, пока принцип не станет ясен последнему игроку.

- **“Контакт”** — отличная интеллектуальная игра на эрудицию при следовании группой, в автобусе или на привале.

Загадайте слово, которое группе надо отгадать (например, “костер”) и объявите первую букву этого слова (“К”). Далее ребята должны предлагать варианты слов начинающихся на эту букву (“Это не общее слово, используемое для обозначения всех мелких насекомых?”). Вы должны постараться понять, о чем идет речь, и если в вопросе описано не ваше слово, то ответить отрицательно, назвав при этом слово, которое имел ввиду вопрошающий (Нет, это не козьяк!). Если в группе находится еще один (и более) участник, который решил, что знает слово вопрошающего, то он должен сказать: “Контакт!” и выставить кулак с поднятым большим пальцем. В этом случае “вопрошатель” и “контактер” считают до пяти. Если вы так и не догадались, что это за слово, то говорите, что сдаетесь. “Вопрошатель” и “контактер” одновременно называют слово. Если оно у них совпало, и если вопрос был задан корректно, то вы “выдаете” группе следующую букву загаданного вами слова (“О”). Следующие вопросы группы должны подразумевать слово, начинающееся уже на две отыгранные буквы (“Это не самец собаки? — Нет, это не кобель”). И так далее до тех пор, пока вы не выдате все слово по буквам, либо оно не будет отгадано на любом этапе “в лоб”.

- **“Не унывай”** — шутивная туристская песня, особенно хороша в походе.

**Припев:**

— Ля-ля-ля-ля-ля, ля (девочки),  
Охо-хо-хо-хо (мальчики)! (2 раза)

**Куплеты:**

1. Если хлеба в рюкзаке уже ни крошки,  
А во сне тебе приснился каравай,  
Ты на этот каравай рот пошире разевай,  
Никогда и нигде не унывай! (Вай-вай-вай!)  
(Последние две строчки повторяют два раза,  
а “Вай-вай-вай!” — один раз перед повторением.)
2. Если при восходе на снежную вершину  
Вспоминаешь ты троллейбус и трамвай,  
Чем ты хуже ишака? Ты не стоишь пятака.  
Никогда и нигде не унывай! (Вай-вай-вай!)

3. Если в леднике в одну из трещин  
Провалился — суеты не поднимай!  
Через несколько минут или лет тебя найдут.  
Никогда и нигде не унывай! (Вай-вай-вай!)
4. Если уши от мороза побелели,  
Ты внимания на них не обращай.  
Через несколько минут уши сами отпадут.  
Никогда и нигде не унывай! (Вай-вай-вай!)

### Шуточные игры и соревнования в походе

- **“Выход в открытый космос”** — одноразовая игра-розыгрыш.

Для игры необходимы: небольшое бревно, чистая салфетка для завязывания глаз и два крепких парня (которых вы предварительно тайно проинструктируете). Объявляете на стоянке (или на привале) о том, что сейчас самый смелый доброволец сможет испытать ощущение, которое испытывает космонавт при выходе в открытый космос.

**Инструкция для “космонавта”:** “Итак, ты у нас самый смелый? Как у тебя дела с вестибулярным аппаратом? Ну, хорошо, сейчас все проверим. Давай-ка, завяжем тебе глаза. Теперь становись на бревно и держись за плечи ассистентов. Тебя сейчас будут поднимать на максимально возможную высоту. Твоя задача удержать равновесие...”

**Инструкция для ассистентов:** “Вы слегка приподымаете бревно над землей, а сами затем начинаете медленно приседать.” У “космонавта” при этом возникает ощущение, что его поднимают довольно высоко (потому что плечи ассистентов уходят вниз).

После того как наступило некоторое равновесие, подаете “космонавту” команду: “А теперь прыгай!”. Колический эффект возникает, когда “космонавт” прыгает вниз с совершенно неожиданно небольшой высоты. Все хохочут, включая “космонавта”.

- **“Супердровосек”** — легкая издевательская игра, применяемая по отношению к тем, кто не обделен чувством юмора, либо для наказания задавак.

Для игры необходимы: топор, чистая салфетка для завязывания глаз и пенек, используемый для рубки дров. Бросаете клич о том, что сейчас будет выясняться, кто же в отряде лучше всех владеет топором, да еще и с завязанными глазами?

**Инструкция для “дровосека”:** “Мы будем подкладывать тебе на пенек ветки разной толщины, а ты должен будешь перерубить их одним ударом. Понятно? Ну тогда давай завяжем тебе глаза. Готов? Начали!”...

Вначале подкладываете “дровосеку” тонкие ветки, затем потолще, а в конце — его собственные шнурки, носки или кроссовки (но только те, которые уже явно пора выбрасывать). Формально претензий к вам нет, ведь он же сам все порубал.

- **“Кто посмел?”** — игра, в которую дети сначала играют без особого удовольствия вместе с вами, а затем с большим удовольствием и без вас.

Для проведения игры вам потребуются чистая салфетка для завязывания глаз водящему и стул для него же, установленный в центре площадки. Усаживаете добровольца (начинать лучше с мальчиков) на стул и объясняете всем участникам правила игры.

Ведущий, находясь за спиной у водящего с завязанными глазами, задает последнему последовательно три серии вопросов:

**Серия 1.** “Кто это будет? Она?” — при этом поочередно указывая на одну из девочек. “— Нет. — Тогда может быть она? — Да!” Так вслепую будет выбран партнер.

**Серия 2.** “А что она должна тебе сделать? Это?” — при этом показывает три положения руки, чередуя их в любом порядке: открытая ладонь (значит погладить по голове), кулак с оттопыренным большим пальцем вверх (значит поцеловать в щеку или в губы) и кулак с оттопыренным большим пальцем вниз (значит ущипнуть или отвесить щелбан). “— Нет. — Тогда может быть это? — Да!” Так вслепую будет выбрано совершаемое действие.

**Серия 3.** “А сколько раз она должна это сделать? Столько?” — при этом показывает пальцами количество повторений этого действия от 1 до 10. “— Нет. — Тогда может быть еще раз столько же? — Да!” Так вслепую будет выбрано количество повторений выбранного действия.

После этого предлагаете всем участникам погладить, потопать ногами, в общем, пошуметь. Под шумок партнер выходит в центр и под хоровой счет продельвает то, что положено и опять под шумок (чтобы нельзя было определить, с какого места пришел человек) возвращается обратно. Остается только развязать водящему глаза и предложить с трех попыток определить, кто же это был? Если партнер отгадан, то он занимает место водящего. И так далее.

### Одноразовые игры в отряде

- **“Гималайский осел”** — шуточная игра, особенно хорошо пригласить на нее директора лагеря и разыграть его на радость себе и всем ребятам.

**Инструкция для посвященных (до приглашения разыгрываемого):** “Я трижды задам всем один и тот же вопрос «Кто гималайский осел?» Вы, что есть мочи, отвечаете: «Я!» Но только два раза, а на третий молчите!”

**Инструкция для разыгрываемого (и как будто для всех):** “Мы тут сейчас сыграем в одну игру, смысл которой в выявлении наиболее голосистого члена отряда. Я буду всем задавать какой-нибудь вопрос, ну, например, «Кто гималайский осел?», на который вам надо отвечать: «Я!» А я попробую определить, кто кричит громче. Ну что, начнем?..”

- **“Именинник”** — легкая издевательская игра-розыгрыш, которую можно проводить, к примеру, с именинником, если вы уверены, что тот на вас не обидится.

Предлагаете имениннику встать в проем двери (или рядом с выступающим углом) и руками “обхватить” угол. Затем начинаете задавать ему любые вопросы (Как тебя зовут? Что ты любишь поесть на обед? и т.д.). Именинник после каждого ответа должен перекладывать нижнюю руку над верхней рукой. И так до тех пор, пока не станет ясно, что переложить руку выше ему уже не хватает роста. Тогда задаете два последних вопроса: “А сколько же тебе лет?.. А чего ты тогда на стену лезешь?” (Ха-ха три раза).

- **“МПС”** — можно сказать вполне интеллектуальная игра.

Выбираете добровольца — он будет водящим — и выставляете его за дверь. Затем инструктируете оставшихся в помещении членов отряда следующим образом.

**Инструкция для посвященных:** “После того как водящий войдет в комнату, он будет задавать любому участнику какие-то вопросы. Вы должны отвечать на них, строго имея в виду своего правого соседа.” (Вопросы могут быть следующие:

Это живое? Это находится здесь? Это кто-то из сидящих в кругу? А какого цвета у него волосы? А во что он одет? И так далее.)

Затем приглашаете в комнату водящего.

**Инструкция для водящего:** “Тебе предстоит расшифровать аббревиатуру МПС (мой правый сосед). Это не Министество путей сообщения. Ты можешь задавать любые не прямые вопросы любому участнику игры и по их ответам понять, о чем идет речь и что это такое. Желаю успеха.”

**Продолжительные игры, хороши, когда у вас много времени.**

- **“Мафия”** — популярная и широко известная игра с многочисленными вариациями. Привожу ее здесь на всякий случай (а вдруг кто-то не знает) и в наиболее простом варианте.

Необходимый реквизит: карточки членов мафии (до 5шт.) и карточки жителей города (все остальные карточки). Игра состоит из вступительной части и нескольких игровых циклов.

**Вступление.** Играющие садятся в круг и по команде ведущего “На город Палермо опустилась ночь” закрывают глаза. В это время ведущий наугад раздает участникам игры карточки в сложенные ладони. По следующей команде “В городе Палермо настало утро” все открывают глаза и знакомятся с содержанием карточек, после чего прячут их в карманы. Далее следуют команды “На город Палермо опустилась ночь” — все закрывают глаза. “Но мафия не спит!” — глаза открывают только члены мафии и знакомятся друг с другом.

**Игровой цикл.** Мафия безмолвно совещается и большинством голосов решает, кого выбирает своей жертвой. После принятия решения члены мафии опять “засыпают”. Следует команда ведущего “В городе Палермо настало утро”, и все открывают глаза. “Этой ночью был убит честный житель города такой-то” — жертва показывает свою карточку и возвращает ее ведущему. Ведущий: “Где же затаилась угроза? Кому не по нраву честная жизнь? Кто из здесь присутствующих является мафиози?” Жители города начинают выдвигать различные версии и предположения, которые надо обосновывать, подозреваемые оправдываются. Жители совещаются и принимают групповое решение о казни предполагаемого члена мафии. Последний показывает свою карточку и возвращает ее ведущему. После того как член мафии (или жертва судебной ошибки) казнен, вновь звучит команда ведущего “На город Палермо опустилась ночь”, и все закрывают глаза. “Но мафия не спит!” — члены мафии открывают глаза, и начинается новый цикл.

Игра продолжается до тех пор, пока не одержит победу та или иная сторона. И тогда игру можно начинать сначала.

- **“Убийца”** — довольно интригующая игра нередко продолжительностью в целый день.

Необходимый реквизит: карточка с изображением пистолета (или небольшой игрушечный пистолет), листики по числу участников, на одном из которых надпись “убийца” (остальные чистые), а также бланк списка убитых. Все участники получают от ведущего сложенные листочки. Тот, кому достанется листочек с надписью “убийца”, тайно в другое время обращается к ведущему и получает взамен листочка “пистолет”. Бланк списка убитых вывешивается на видном месте и игра начинается. Убийца делает свое черное дело, предъявляя своим жертвам “пистолет” наедине с собою в любое время и в любом месте лагеря. После состоявшегося убийства жертва самостоятельно вносит свое имя в бланк списка убитых и уже не имеет права давать какие-либо комментарии. Задача живых — вычислить убийцу и найти веские доказательства его вины. Если ведущий соглашается с дово-

дамі абвінення, то інкогніто ўбійцы раскрываецца, і гра можа быць начата вноў.

**Песні для разучвання на лагерныя конкурсы самадзейнасці:** “Пінгвін”, “А я?”, “С бухты-баракты”, “Весна”, “Фрегат”, “Вальс в ритме дождя”, “Наши песни друзьям”. Ніжэ прыведены тэксты некаторых з гэтых песен, но не все. Прычына гэтага лібо в іх шырокай вядомасці, лібо в моіх сумненнях адносна іх вярхоўнасці без ведавання аўтарскай мелодыі.

- **“Купим мы, бабушка, тебе...”** (С, G) — дзетская песенка-ігра-інсцэніроўка на вваіманне.

В ігра могуць удзельнічаць да 10 рэбят, кожнаму з коных прадварытэльна вручаецца яго роля. Гэта могуць быць ролі ад “уточкі” і “індуюшонка” да “тэлевізора” і “дзедушкі” (смотрыце ніжэ). Суть ігры заключаецца в паслядоўным з’яўленні ліка персанажаў, вступяючых в дзеіствіе со

своімі словамі і ілюстравяючых гэтыя слова характэрнымі дзеіствіямі. Вначале все вмести хором поют (простая мелодія на 2 гітарных аккорда):

“Купим мы, бабушка, ... тебе курочку! (2 раза).  
Курочка по зернышку кудах-тах-тах! (2 раза)”

На слова “Кудах-тах-тах!” все участники 4 раза (на каждый слог) хлопают себя по коленкам. При следующем заходе песня начинается со слов о покупке “уточки”. Затем “уточка” со словами: “Уточка, та-та, та-та!” делает шаг вперед и показывает волнообразный жест рукой, имитирующий движение утиного хвоста. После этого опять “курочка” и “кудах-тах-тах!”. Далее “индюшонок”, “собачонка” и т.д. При последнем заходе песенка начинается с хорового “приобретения дедушки”, его шага вперед, сопровождаемого своим характерным жестом, и заканчивается опять же “курочкой” с “кудах-тах-тах!”.

Ніжэ прыведены все астальныя персанажы с іх дзеіствіямі:

... тебе уточку! (2 раза).

Уточка: та-та, та-та!  
(волнообразный жест рукой, имитирующий движение утиного хвоста).

... тебе индюшонка! (2 раза).

Индюшонок: фу-ты, ну-ты! (два вращательных движения плечами назад).

... тебе собачонку! (2 раза).

Собачонка: гав-гав! (два движения кистью руки имитирующие лай).

... тебе кисоньку! (2 раза).

Кисонька: мяу-мяу! (два “пчоса” за ушами).

... тебе поросенка! (2 раза).

Поросенок: хрюки-хрюки!  
(указательный палец приставить к носу и два наклона вперед).

... тебе коровенку! (2 раза).

Коровенка: муки-муки!  
(указательные пальцы к голове вместо рогов и бодающее движение).

... тебе лошаденку! (2 раза).

Лошаденка: нуки-нуки!  
(руки будто с поводьями в руках и два полуприседания с движением рук к себе).

... тебе телевизор! (2 раза).

Телевизор: время, факты! (показать в два приема размеры экрана),  
дикторша — трамля-ля-ля (потрясти рукой возле рта).

... тебе дедушку! (2 раза)

Бабка с дедкой: трали-вали (танцевальное движение напоминающее ламбаду).



- **Песня “Пінгвін”** (Am, Dm, F, E, G, C)

1. Мы на севере живем.  
Полюс — наш огромный дом  
В этом доме ледяном  
Мы все время лета ждем.  
Здесь жирафы не живут,  
Не живет во льдах верблюду,  
Только мы зимуем тут,  
Как бы ни был холод лю-у-у-у!

Припев: Я пингвин, и ты пингвин,  
Брат пингвин, и сын пингвин.  
Быть пингвином нелегко:  
Надо прыгать высоко-о-о!  
Надо прыгать высоко,  
Надо плавать далеко.  
Ну, а в море глубоко,  
Быть пингвином нелегко-о-о-о-о!..

2. Мне б хотя бы дней на пять  
В гости в Африку слетать.  
С крокодилом поболтать,  
С бегемотом погулять,  
Вместе с пумой озорной  
Зашагать на водопой,  
А потом опять домой.  
Нам полезен климат сво-о-о-ой!



### Блок III: Вечерние мероприятия

**Игры на дискотеке**, игры для младшего подросткового возраста на раскрепощение и расширение круга знакомых во всем лагере.

- **“Отвали, моя черешня”** — играется во время парных танцев.

Все очень просто. Перед началом медленного танца надо объявить об игре и ее условиях всем собравшимся, лучше через микрофон. Далее каждый желающий не имеющий пары может подойти к любой танцующей паре и громко дважды хлопнуть в ладоши. И тогда один из танцующих (одного с вами пола) должен уступить вам свое место в паре.

- **“Пух, мех или медные трубы”** — играется во время одиночных танцев.

От двух до пяти мальчиков берутся за руки и ловят в свой круг любую “зазевавшуюся” на дискотеке танцующую девочку (или двух). Ей задается только один вопрос: “Пух, мех или

- **“А я?”** (Am, Dm, F, E, G) — лирическая песня для исполнения мальчика с девочкой.

- |    |        |                                  |    |                                  |   |
|----|--------|----------------------------------|----|----------------------------------|---|
| 1. | А я?   | — Будешь у окна стоять.          | 3. | А ты?                            | — Буду у окна стоять.                               |
|    | А ты?  | — Убегу от суеты.                |    | А я?                             | — Будешь покупать цветы.                            |
|    | Куда?  | — Покупать тебе цветы.           |    | Кому?                            | — Ну конечно мне, а кто же еще будет у окна стоять? |
|    | Ну да? | — Ну, конечно же, балда!         | 4. | Постой!                          | — Я и так стою давно.                               |
| 2. | Зачем? | — Чтоб любила горячей.           |    | Да нет. Я хотел сказать не то!.. | — А что?  |
|    | Кого?  | — Ну, конечно же, меня!          |    | Я хотел спросить...              | — А я в ответ, все равно отвечаю, нет!              |
|    | Тебя?  | — Ну, кого же, черт возьми, еще? |    |                                  |   |
|    |        | Ну, конечно же, меня!            |    |                                  |   |
| 5. | А я?   | — А я? А я? — А я?               |    |                                  |   |
|    |        | Все равно люблю тебя (вместе)!   |    |                                  |   |

### Шуточные эротические игры в отряде

- **“Тест на настоящего мужчину”** — провокационная, но поучительная игра.

По желанию определяете 3-4 пары девочек с мальчиками. Мальчикам предлагаете выйти за дверь и ждать приглашения. После инструктирования девочек, приглашаете мальчиков по одному.

**Инструкция для девочек:** “Вы должны попросить своих кавалеров выполнить три ваших желания. Первые два из них — на ваше усмотрение (принеси мне воды, подними меня на руки и т.д.). Третье желание должно быть таким: «Поцелуй меня!» На его вопрос «А можно?» в первых двух случаях отвечаете «Можно», а в третьем — «Нельзя!».”

**Инструкция для мальчиков:** “Вы должны исполнить три желания дамы вашего сердца. Готовы ли вы к этому? Но есть одно условие: перед тем, как выполнять желание вы должны спросит у своей дамы: «А можно?». Понятно? Приступайте.”

Остальные участники должны тщательно следить за соблюдением мальчиками правил игры, и если надо, то в первых двух случаях напоминать им о выполнении условия (“А можно?”). В третьем же случае об этом правиле напоминать не надо! Если он его выполнит, то не пройдет тест на настоящего мужчину! Потому что настоящий мужчина на желания подобные третьему реагирует немедленно и не ждет дополнительных разрешений!

- **“Статуя Любви”** (“Фотография влюбленных”) — игра на раскрепощение взаимоотношений между полами.

С этой игрой надо быть поосторожнее, особенно в современных условиях сексуальной революции. Для проведе-

медные трубы?” Далее, как говорится, возможны варианты:

Пух?	Целуй двух!
Мех?	Целуй всех!
Медные трубы?	Целуй всех в губы!

- **“Роха, Верде, Амарилья!”** — играется во время парных танцев.

Для этой игры требуется швабра или веник. Доброволец-водящий танцует со шваброй. Ведущий (как правило, вожатый) “сидит на кнопке «пауза»” магнитофона и время от времени подает одну из трех команд:

**“Роха!”** — по этой команде все танцующие должны замереть. Тот, кто допустит малейшее движение, становится водящим.

**“Верде!”** — все могут продолжать танцевать.

**“Амарилья!”** — по этой команде музыка останавливается, водящий бросает швабру на пол, а все партнеры в парах должны найти себе другую партнершу. Тот, кто остался без пары, становится водящим и ему достается швабра. И так далее.

ния игры надо предварительно образовать несколько пар добровольцев (3-4 пары) и выставить их за дверь, сказав, что они будут приглашаться в игровую комнату по одному и поочередно (мальчик-девочка-мальчик-девочка...). Далее предлагаете еще двум добровольцам (мальчику и девочке) выйти на “сцену” и встать в произвольной позе рядом друг с другом и быть готовыми к тому, что их позы будут изменены очередным скульптором (фотографом). Остальные члены отряда будут лишь благодарными зрителями.

**Инструкция для очередного приглашенного (любого пола):** “Перед тобой Статуя Любви (пара влюбленных, пожелавших сфотографироваться на память), которую скульптор начал делать, но не успел закончить (фотограф отлучился). Между тем глина начинает засыхать (влюбленные спешат). Тебе надо завершить скульптуру (придать влюбленным позу, необходимую, на твой взгляд, для снимка).”

После того как очередной “скульптор” (“фотограф”) выполнит задание, предложите ему занять место однополого участника композиции. И затем приглашайте следующего.

- **“Трям-Брям”** — шуточная игра-розыгрыш.

В этой игре важно понять ее алгоритм, который в любом случае приводит к нужным вам результатам. Аналогично игре “Статуя любви” выводите за дверь несколько пар добровольцев, которые также будут приглашаться по одному и в том же порядке (мальчик-девочка-мальчик-девочка...). Игру начинает сам ведущий, пригласив из-за двери первого участника противоположного себе пола. Задача зрителей понять алгоритм, а дальше подсказывать его очередному “гостю”.

**Инструкция для очередного приглашенного (любого пола):** “Я сейчас задам тебе три серии очень простых закры-

тых вопросов (ответы могут быть только «да» или «нет»), а в конце каждой серии, если понадобится, что-то продемонстрирую. Готов? Да, еще одно условие: ответы «да» и «нет» в серии должны чередоваться! Если на первый вопрос в серии ты ответил «нет», то следующим ответом должно быть «да», и наоборот. Понятно? Тогда начнем...»

**Вопрос №1 (серия):** “Знаешь, что это такое?” (показываете партнеру открытую ладонь). “А знаешь для чего?” (запасной вопрос, в случае если первым ответом было “нет”, иначе пропускаете). “А хочешь узнать?” Получаете ожидаемый ответ “да” и пожимаете партнеру руку, демонстрируя тем самым ее “назначение”.

**Вопрос №2 (серия):** “Знаешь, что это такое?” (указываете партнеру на свою щеку). “А знаешь для чего?” (запасной вопрос, в случае если первым ответом было “нет”, иначе пропускаете). “А хочешь узнать?” Получаете ожидаемый ответ “да” и целуете партнера в щеку, демонстрируя тем самым ее “назначение”.

**Вопрос №3 (серия):** “Знаешь, что это такое?” (указываете партнеру на свои губы). “А знаешь для чего?” (запасной вопрос, в случае если первым ответом было “нет”, иначе пропускаете). “А хочешь узнать?” Получаете ожидаемый ответ “да” и тянетесь к партнеру с явным намерением поцеловать его в губы... Но неожиданно проводите веером своих пальцев по своим же губам, одновременно издавая характерный звук. Тем самым демонстрируете их “главное назначение”! Понятно, что все хохочут.

После этого передаете инициативу жертве розыгрыша, убеждаетесь, что алгоритм вопросов им усвоен удовлетворительно (если что подкажете непосредственно в ходе очередного розыгрыша), — и можно приглашать следующую “жертву”.

**Отбой. “Прощалки” на ночь** — очень важные элементы режима дня. Исполняются и озвучиваются всем отрядом после окончания совместного обсуждения итогов дня. Они, конечно, не уложат ребят в постель немедленно, но все-таки, после того как таким образом будет получена кода на отбой, игнорировать ее будет уже затруднительно.

Вы можете подставить свои названия лагерей или даже придумать свои собственные прощалки.

- **Прощалка “Артек”.** Отряд становится плотной группой вокруг вожатых. Вожатые выставляют в центр круга по одной своей руке, а ребята свои руки кладут им наверх. Текст прощалки произносится речитативом с ритмичными покачиваниями соединенных рук вверх-вниз.

Над морем ночь спускается, “Артеку” спать пора.  
Спокойной ночи, Родина, до светлого утра.  
Спокойной ночи, девочки (говорят мальчики).  
Спокойной ночи, мальчики (говорят девочки).  
Спокойной ночи, вожатые (говорят ребята).  
Спокойной ночи всем (руки разрываются)!

- **Прощалка “Океан”.** Исполняется аналогично прощалке “Артек”.

Окончен день, девчонки, до рассвета!  
Окончен день, мальчишки, спать пора.  
Пусть завтра нас разбудит свежий ветер.  
До скорой встречи, “Океан” наш, до утра!

**Разъезд. Прощальные песни:** “Все расстоянья”, “Песенка на память”, “А все кончается”, “Разлука — не сахар”, “Уголек”. Ниже приведены тексты некоторых из этих песен, но не все. Причина этого либо в их широкой известности, либо в моих сомнениях относительно их воспроизводимости без знания авторской мелодии.

- **“Все расстоянья”** (Am, E, A7, Dm, G, C) — песня из ВДЦ “Орленок”.

#### Куплеты

1. Все расстоянья когда-нибудь в круг замыкаются.  
Все из разлук обязательно встречей кончаются.
2. Шумный вокзал то встречает друзей,  
то прощается.  
Мы расстанемся и снова назад возвращаемся.
3. Все расстоянья когда-нибудь в круг замыкаются.  
Все из разлук обязательно встречей кончаются.

#### Припевы (повторять по 2 раза)

Должны проплыть вокруг земли.  
Вернуться в гавань корабли.  
Все поезда в свои вернутся города.

Чтоб снова встать в “орлятский” круг.  
И снова знать, что рядом друг.  
И песни петь, чтоб больше не было разлук.

Чтоб через год и через пять  
Смогли мы встретиться опять.  
Ничто не сможет нашей дружбе помешать.

- **“Песенка на память”** (Dm, A7, Gm, C, F, B, D7) — песня из ВПЛ “Артек”.

1. Как задумчиво светит вечер  
Голубыми глазами звезд.  
Вот бы взять нам на память ветер,  
Тот, что песенку вдаль унес.

**Припев (основан на двух последних строчках куплета, повторять 2 раза):**

Вот бы взять нам на память ветер,  
Вот бы взять нам на память ветер,  
Вот бы взять нам на память ветер,  
Тот, что песенку вдаль унес.

2. А гитара прибою вторит,  
А дорожка бежит к луне.  
Вот бы взять нам на память море,  
Хоть всего по одной волне.
3. Вечера догорают быстро,  
Приближая прощальный час.  
Вот бы взять нам на память искры,  
Чтоб всегда согревали нас.