

Индийское лето

Игровая программа для детей младшего и среднего школьного возраста

Лето — лучшее время для поиска клада, игры в индейцев и запуска воздушного змея. Эти занятия не оставят равнодушным ни одного ребенка! Культурный организатор центра творчества детей и молодежи г. Иваново Анжелика Наумовна САЦУТА предлагает вниманию педагогов летнего лагеря свой вариант “индейской” темы.



Часть 1. ШКОЛА ИНДЕЙЦЕВ

В роли индейских вождей выступают воспитатели. Они готовят соответствующие костюмы, наносят боевую раскраску своего племени (сиу, дакота, апачи, гуроны, ирокезы, команчи). Главный вождь — педагог-организатор.

Главный вождь (обращается к детям). Наши бледнолицые братья! Несколько дней назад вы оказались здесь, на нашей земле. И мы, вожди индейских племен, стали надеяться на вашу силу, сердце и разум. С каждым днем наша надежда делалась крепче, и сегодня вместе с пением птиц, плеском воды, шепотом леса, мелодией ветра и заревом заката у нас появилась вера. Мы верим, что вы, бледнолицые, научились отличать храбрость от жестокости, веселье от глупости, осторожность от трусости.

Мы собрались на это состязание, чтобы принять самых достойных из вас в племена сиу, ирокезов, гуронов, дакота, апачей, команчей. Вас приветствуют вожди Хитрая Лисица, Одинокий Утес, Быстроногий Олень, Мудрая Черепаха, Утренняя Звезда, Большой Змей.

Вожди приветствуют бледнолицых.

Главный вождь. Вы пройдете испытания, прежде чем вам будет позволено нанести боевую раскраску и выйти на “тропу белого чело-

века”. Но помните, что это не тропа войны, а тропа мира. Помните и о том, что индейцы не дикари. Наше благородство, достоинство и честь неоднократно воспеты в песнях, легендах, сказаниях и притчах Дикого Запада. Конечно, очень важно, какая на нас раскраска, но еще важнее то, что у нас в душе!

А сейчас приступим к состязаниям и пусть лучшие из вас получат свои тотемы!

“Быстрее ветра”

Участвует по одному человеку от отряда. Соревнуются парами. Участники становятся на линию старта и по команде бегут в разные стороны по периметру спортивной площадки, собирая ленты своего цвета.

“Индейский мяч”

Два отряда соревнуются между собой.

В каждой команде — 6 человек. Отряды получают по 4 мяча и перебрасывают их через натянутый канат на сторону противника. Игра начинается и прекращается по свистку. Побеждает команда, на стороне которой оказалось меньше мячей. Затем соревнуются следующие два отряда и т. д. Отряд-победитель в каждой паре получает тотем.

“Летающее копье”

Участвуют по 3 человека от отряда. В качестве копьев используются гимнастические палки или тонкие жерди. Первые участники становятся на линию и метают “копье”, вторые и третьи — метают с отметки падения “копья” предыдущего игрока. Побеждает отряд, метнувший дальше всех за три броска. Он и получает тотем.

“Перо на ветру”

Участвует по одному представителю от отряда. Задача — подбить ракеткой бадминтонный воланчик как можно большее число раз. Воланчик не должен упасть на землю, его нельзя касаться рукой. Побеждает тотем.

“Верная рука”

Участвуют по 3 человека от отряда. Каждый получает 5 шишек и метает их в мишень (ведро,

таз, кегля), стараясь попасть как можно точнее. Наиболее меткий приносит тотем своему отряду.

“Большая охота”

Соревнуются по два отряда в полном составе. Один отряд становится в круг, все берутся за руки и поднимают их. Второй отряд по команде бежит через круг под руками соперников. По свистку ребята первого отряда опускают руки и считают, сколько игроков оказалось в кругу, т. е. сколько их “поймали”. Затем отряды меняются местами. Тотем в паре соревновавшихся получает отряд, в котором меньше пойманных игроков.

“Гремучая змея”

Участвует в эстафете по 10 человек от отряда. Первый игрок обегает ориентир, хватая за руку другого игрока и с ним бежит всю дистанцию. Потом они возвращаются, забирают третьего и т. д. Эстафета проводится одновременно для всех отрядов. Прибежавшие первыми получают тотем.

“Бой петухов”

Принимает участие по одному человеку от отряда. Соревнуются парами. Задача — стоя на одной ноге, вытолкнуть плечом соперника из круга, начерченного на земле.

Главный вождь. Бледнолицые братья! Вы достойно прошли все испытания и заслужили честь украсить свои лица боевой индейской раскраской.

Вожди племен наносят на лица детей мазки определенного цвета. Сиу (племя Земли) — зеленый цвет, ирокезы (племя Воды) — синий, гуроны (племя Ветра) — оранжевый, дакота (племя Огня) — красный, апачи (племя Солнца) — желтый, команчи (племя Дождя) — голубой.

Главный вождь. Братья — теперь мы можем вас так называть! Среди людей, которые вас окружают, есть те, кто старше и опытнее любого из вас или ваших друзей. Это ваши вожди. О юные, вы живете весельем и быстротой весны, но лишь с индейским летом — периодом зрелости и процветания — приходит мудрость и опыт. Настоящую цену всему знают только старшие. Принимайте же их советы и помощь как награду, просьбы — как знак доверия и любви, а запреты и ограничения — как защиту от глупого и неверного шага. Ибо впереди у вас “тропа белого человека”!

Часть 2. ТРОПОЮ БЕЛОГО ЧЕЛОВЕКА (поход вокруг озера с элементами спортивного ориентирования)

Готовит игру самый старший отряд под руководством инструктора по физкультуре.

После полдника отряды, получив карту местности, отправляются в поход вокруг озера. Каждый последующий отряд выходит через 15 минут после предыдущего. Сопровождает ребят

проводник (представитель старшего отряда). По маршруту следования отряды проходят 5 пикетов, где выполняют различные задания и зарабатывают очки. Полученные на состязаниях “Школа индейцев” тотемы дают дополнительные очки. За ошибки в прохождении пикетов очки снимаются.

Пикет 1 — “Мумия”

Ребята находят мумию, которая просит их о помощи. Используя ее подсказку, они должны найти для нее “живую воду”.

Пикет 2 — “Тоннель”

На маршруте сооружен импровизированный тоннель, который ребята должны преодолеть, не отпуская рук друг друга.

Пикет 3 — “Бобровая плотина”

Собрав на берегу озера бревна, дети сооружают из них плот.

Пикет 4 — “Стоянка белого человека”

Вокруг разбросаны различные предметы, имитирующие мусор. К сожалению, часто именно так выглядит стоянка (место отдыха) белого человека. Задача команд — собрать весь “мусор” и сочинить слоган по охране природы с рифмой “человек — XXI век”.

Пикет 5 — “Загадки леса”

В беседке ребят ждет лесовичок, на вопросы которого команды должны ответить правильно. Каждый правильный ответ — одно очко.

- * Лесное жильё, сооруженное человеком из веток, сучьев. (*Шалаш.*)
- * Растение, листок которого может заменить собой бинт и йод при небольшом порезе. (*Подорожник.*)
- * Кто кукует — самец или самка кукушки? (*Самец.*)
- * Животное, детеныши которого умеют защищаться с рождения, даже будучи еще слепыми. (*Еж.*)
- * Пресноводная рыба с мужским именем. (*Карп.*)
- * Животное, которое может есть мухоморы. (*Лось.*)
- * Насекомое, которое дышит брюшком. (*Божья коровка.*)
- * Самая распространенная на земле птица. (*Курица.*)
- * Лакомство для выдры. (*Лягушка.*)
- * Жилище белки. (*Дупло, гнездо.*)
- * Где у кузнечика уши? (*На ногах.*)
- * Первое животное, прирученное человеком. (*Собака.*)

Подведение итогов, определение и награждение отряда-победителя.

Часть 3. ПОКЛОНЕНИЕ ТАНЦУ

Мероприятие проходит во время дискотеки. Каждое племя приветствует бога танца Тамтама своей кричалкой и ритуальным танцем.