**Тема заходу: Прощавай наш табір.**

**Мета заходу:** організація культурного дозвілля дітей, які перебувають у літніх пришкільних закладах відпочинку.

**Завдання:**

* Розвиток рухової активності дітей і підлітків
* Розвиток творчої активності дітей і підлітків
* Підвищення емоційної атмосфери дітей в літніх таборах

**Хід заходу:**

1. Лунає святкова музика. На майданчику вишикувалися діти, які діляться на дві команди: «сонечко» та «зірки». Фанфари сповіщають про  початок заходу;

2. Ведучи починають читати віршики;

3. Ведучий: зараз до нас завітали артисти,дуже відомий колектив «Каблучок»;

Запрошуємо артистів на сцену. Звучить музика і діти танцюють флешмоп.

4. Ведучий: А зараз ,щоб налаштуватися на святковий настрій, ми будемо подорожувати до країни казок. Давайте разом спробуємо вгадати про якого казкового героя йде мова. Вікторина «Подорож до казки».(додаток 2);

5. Ведучий: А зараз на сцену запрошуються по 4 чоловіка з кожної команди . Учні приймають участь у грі «Хвилі по колу» (додаток 1 );

6. Ведучий: А ми знову запрошуємо на сцену артистів ,які хочуть привітати вас пісенькою «Кап-кап». Учні співають «Кап –кап» (додаток 3);

7. Ведучий: І знову ми запрошуємо членів команд на сцену для участі у грі. Від кожної команди виходять по п’ять учнів. Звучить музика і починаються змагання (додаток 4);

Журі оголошує загальний результат проведених заходів.

8. Ведучий: А зараз нас вітають маленькі каченята Запрошуємо їх до сцени .

Звучить музика і діти танцюють танець маленьких каченят;

9. Ведучий: Зараз ми з вами спробуємо відгадати ,про якого казкового героя йде мова.

Для цього на сцену запрошуються по 5 чоловік з кожної команди. Капітанам дається завдання показати одного із казкових героїв (додаток 5 );

Журі оголошує команду переможця.

10. Ведучий: І знову нас вітає танцювальна група «Каблучок».

Ведучий:.

Швидко зміна пролетіла,  
І нам пора розлучитися.  
Але про табір довго-довго  
Буде пам’ятати дітвора!

Ведучий:  
Все, що так гарно почалось, завершення просить.  
Табірне наше життя у минулім лишилось.  
Тільки дитячії очі в бік вогнища косять,  
Марять, скоріше б, скоріше б воно засвітилось;  
Зараз зберемось ми разом і пісню знайому  
Тихо, ледь серцем зітхнувши, усі заспіваєм,

Звучать пісні: «Літо та Канікули» у вихованні усіх дітей пришкільного табору.

Підсумок: Усі діти отримують пам’ятні подарунки.

Додаток 1. **«ХВИЛІ ПО КОЛУ»**

Весела, динамічна гра. Сприяє розвитку реакції. Для гри у формі кола щільно один до одного ставлять ту кількість стільців, що дорівнює кількості гравців. У центр кола стає ведучий. Решта учні сідають на стільці. Зрештою один стілець залишається вільним. Ведучий має встигнути зайняти вільний стілець, доки інші гравці переміщаються з місця на місце, заважаючи йому. Якщо ведучому вдається зайняти стілець, на його місце стає учень, який не встиг йому завадити. Ведучому дозволено давати учасникам команди «ліворуч», «праворуч» (гравці пересідають на один стілець у відповідний бік), «хаос» (гравці мають швидко помінятися місцями).

Додаток 2. **Завдання 1.** **«Відгадай казку».**

-        Відгадайте, хто для вас підготував перше завдання:

Я руда, низького зросту,

Хитра я і довгохвоста.

На курей я вельми ласа -

В них таке смачненьке м'ясо. (ЛИСИЧКА)

-        Лисичка для вас підготувала завдання «Відгадайте казку»

                 \*\*\*

В лісі звірям всім на втіху  
щось згубив старенький дід.  
Влізли мишка туди й жабка, заєць, лиска, вовк, ведмідь.  
Ще й кабан - іклан.

Будь ласка,  
Пригадайте, що за казка.(«Рукавичка»)

         \*\*\*

У селі у діда й баби

Гарна курочка була.

Щось маленьке і кругленьке

Вона дідові знесла.

Мишка, хоч і не хотіла,

Зачепила і розбила.(«Курочка ряба»)

      \*\*\*

Вигнав дід козу із хати —

Та й пішла вона блукати:

В зайця хатку відібрала.

Всі козу ту виганяли,

Рак козуню ущипнув,

Зайцю хатку повернув.(«Коза-дереза»)

    \*\*\*

Підробив він голосок,

Став малим співати.

здогадалися вони:

Вовк — не наша мати.(«Вовк і семеро Козенят»)

     \*\*\*

Хто рубав у лісі дрова?

Хто сидів в цей час удома?

Хто наказував:"Сиди!

З лискою не говори!"

Хто не слухався поради?

Кого лиска знов украла?

Хто кричав як тільки міг?

Щоб друг йому допоміг?

Хто ці друзі? Що за казка?

Розкажіть мені, будь ласка («Котик і Півник»)

   \*\*\*

 Знайшов Півник колосок,

Змолотив зерна мішок.

Спік негайно у печі

Пиріжки та калачі.

Мишенят не пригощав –

Жоден з них не помагав.(«Колосок»)

        МОЛОДЦІ! Ви справились з першим завданням.

**Завдання 2.** Відгадайте, хто для вас підготував друге завдання:

Влітку медом ласував,

Досхочу малини мав. А як впав глибокий сніг,

Позіхнув і спати ліг. Бачив чи не бачив сни,

А проспав аж до весни. (ВЕДМІДЬ)

Ведмідь для вас підготував друге завдання «Впізнай, з якої казки»

(назвати предмет і сказати з якої він казки)

·       Глечик («Лисичка і Журавель»)

·       Золоте яєчко («Курочка ряба»)

·       Червона шапочка («Червона шапочка»)

·       Рукавиця («Рукавичка»)

·       Солома і смола («Солом’яний бичок»)

       МОЛОДЦІ! Ви справились з другим завданням.

**Завдання 3.**  Відгадайте, хто для вас підготував третє завдання:

Гострі зуби, сильні лапи Дуже схожий на собаку. Виє жалібно на місяць, Всі його бояться в лісі. Любить м’ясом харчуватись. Краще з ним не зустрічатись! (ВОВК)

-        Вовк вам підготував третє завдання «Хто швидше»

 (Скласти розрізану на 8 частин ілюстрацію і назвати з якої казки)

МОЛОДЦІ! Ви справились з третім завданням.

Додаток 3. Пісня.

Хмарка біла-біла в небі голубім  
Раптом потемніла і почувся грім,  
Дощик не барився, він співав пісні,  
У вікно настукував мені.  
  
Приспів:  
Дощик капає зі стріхи, кап-кап-кап,  
Я ступаю тихо-тихо, кап-кап-кап,  
Сумно йти мені по суші, кап-кап-кап,  
Я гуляю по калюжах, кап-кап-кап...  
  
Крапельки сріблясті – дощику, привіт!  
Умивають рясно цілий білий світ,  
Всім навколо сумно, я одна сміюсь,  
Я дощу ні краплі не боюсь.

Приспів:  
Дощик капає зі стріхи, кап-кап-кап,  
Я ступаю тихо-тихо, кап-кап-кап,  
Сумно йти мені по суші, кап-кап-кап,  
Я гуляю по калюжах, кап-кап-кап...  
  
Дощик капає зі стріхи, кап-кап-кап,  
Я ступаю тихо-тихо, кап-кап-кап,  
Сумно йти мені по суші, кап-кап-кап,  
Я гуляю по калюжах, кап-кап-кап...

Кап-кап-кап... Кап-кап-кап...  
Кап-кап-кап... Кап-кап!

Додаток 4. Естафета звірів**.**

Кількість граючих: 20-30 осіб.   
Місце: зал, майданчик.   
Гравці розподіляються по командах з рівною кількістю гравців. Кожен номер отримує назву [тварини](http://ua-referat.com/Тварини); «лев», «ведмідь», «слон» і т, д. Всі команди шикуються в колону за лінією старту. На відстані 5 - 8 м проводиться інша лінія.   
По команді перші номери всіх команд починають рух до протилежної лінії. При цьому вони імітують пересування тих звірів, яких вони зображують. Добігши до лінії і торкнувшись її рукою, вони повертаються назад. Прибіг першим приносить своїй команді очко. Після цього по команді починають біг другі номери і т.д.   
Правила:

1) починати рух можна лише по команді «Марш!»,

2) добігши до лінії, потрібно торкнутися її рукою;

3) під час бігу обов'язково імітувати рухи тварини.   
Не слід вибирати дуже складні способи пересування. Потрібно стежити за збереженням ладу і дисципліни, що грають. У необхідних випадках можна побудувати займаються не в колони, а в шеренгу. Після кожної перебіжки потрібно оголосити загальний рахунок,   
Варіант: раптовий виклик номерів.   
Гра сприяє розвитку швидкості, спритності, сили, виховує [відповідальність](http://ua-referat.com/Відповідальність) за свої дії перед колективом.

Додаток 5. Гра.

Для гри потрібні два дерев'яних або пластмасових обруча. Змагаються дві команди по 5 чоловік, вони шикуються шеренгами напроти один одного. Відстань між гравцями в командах півтора-два кроки. Крайньому (капітанові) в кожній команді дають обруч.

По свистку капітани протягують обруч через себе, опускають його, а потім передають сусідньому гравцеві. Той робить те ж саме, передає обруч третьому і т.д. Останній повертає його таким же чином назад. Гра триває до тих пір, поки обруч не повернеться до капітана. Виграє команда, в якій це зробили швидшим і не зробили помилок. Гра проводиться три-чотири рази.

Можна використовувати для гри декілька (3—5) обручів. По сигналу, піднявши обруч вгору, капітан передає його сусідові, який протягує його через себе, піднімає і передає тому, що стоїть поряд. Поступово капітан віддає всі обручі на інший кінець шеренги. Виграє команда, що зробила це швидше.