**СЦЕНАРИЙ
закрытия смены осеннего лагеря
«КАЛЕЙДОСКОП»**

 **Ребята, каникулы пронеслись просто молниеносно и мы не заметили, как наступил последний день нашей лагерной смены.
 Даже за столь короткий срок мы успели с вами познакомиться и даже подружится. Я очень хочу верить, что вы запомнили эти 4 дня и провели их с нами без сожаления.
И я бы хотела это проверить. Я сейчас задам вам несколько вопросов, постарайтесь на них ответить.**

1. **Как назывался наш лагерь?**
2. **Как зовут начальника лагеря?**
3. **Как зовут других педагогов, сопровождающих вас все эти дни?**
4. **Сколько дней длилась лагерная смена?**
5. **В какие игры и викторины вы успели поиграть?**
6. **Как называлось кафе, куда мы ходили кушать?**
7. **На какой улице находится наш Центр?**
8. **Как называется библиотека, которую мы посещали?**
9. **Хорошо, а теперь скажите, вам понравилось проводить каникулы вместе с нами.**

**А сейчас, прежде чем вы получите от нас небольшие подарки, я предлагаю немного поиграть!**

**ВЕСЕЛЫЕ ЭСТАФЕТЫ**

 **Давайте разделимся на 2 команды.**

**1 конкурс. "Ночное ориентирование"**

 На расстоянии 10 метров от старта устанавливается табуретка, и первым участникам завязываются глаза. По сигналу они должны дойти или добежать до табурета, обойти его и, вернувшись к команде, передать эстафету следующим участникам, которые уже стоят с завязанными глазами! И так вся команда. Во время движения команда может помогать своим участникам возгласами: «правее», «левее», «вперед», «назад». А поскольку кричат одновременно все команды, игрок должен разобрать, какие призывы относятся именно к нему. Когда на линию старта возвращается последний игрок, для всей команды наступает «день». Для кого «день» наступит раньше, те и победили.

**2 конкурс. «Бегаем наоборот»**

Всех детей разбиваем на пары. Дети в паре должны встать спиной друг к другу и взять друг друга за руку. По команде все дети должны бежать в таком положении 20 метров, а затем, не разворачиваясь, бежать в обратном направлении. То есть ребенок бежит в одну сторону лицом, а в другую спиной.

**3 конкурс. Переноска раненого**

Участвуют трое. Двое "здоровых", третий "раненый", у него "сломана нога". "Здоровые" игроки должны сплести руки так, чтобы из них получилось удобное сиденье. "Раненый" садится в это сиденье и удерживает равновесие, ухватившись удобнее за плечи или за шеи друзей.

**Вьюны**

В командах по 6-7 человек. Каждая команда выстраивается в колонну по одному. По сигналу стоящий первым быстро поворачивается кругом, после чего второй берёт его за пояс и они вращаются вдвоём, затем втроём и так далее. Игра заканчивается, как только последний участник одной из команд присоединится к своей колонне, и все ребята повернутся вокруг оси.

**Удержание мяча**

Бегут двое. Они встают лицом друг к другу и удерживают мяч лбами. Руки кладутся на плечи друг другу. Если мяч упал, его надо поднять и от места падения продолжить бег.

- мяч удерживается животами, а руки на плечи,

- мяч удерживается спинами, а руки в локтях.

**Эстафета зверей**

Играющие делятся на 2 - 4 равные команды и выстраиваются в колонны по одному. Играющие в командах принимают названия зверей. Стоящие первыми называются "медведями", вторыми - "волками", третьими - "лисами", четвертыми - "зайцами". Перед впереди стоящими проводится стартовая линия. По команде воспитателя участники команд должны пропрыгать до заданного места так, как это делают настоящие звери. Команда "волков" бегут как волки, команда "зайцев" - как зайцы и т. д.

**Поезд**.

Первый участник команды — «локомотив», бежит до финиша и обратно. На старте цепляет первый «вагон» и вдвоем двигаются к финишу и обратно, цепляя следующий вагон. Побеждает «поезд», приехавший в полном составе к старту.

**Запрещенное движение**

Играющие вместе с руководителем встают в круг. Руководитель выходит на шаг вперед, чтобы быть заметнее. Если играющих мало, то можно построить их в шеренгу, а самому встать перед ними. Руководитель предлагает ребятам выполнять за ним все движения, за исключением запрещенного, заранее им установленного. Например, запрещено выполнять движение "руки на пояс". Руководитель под музыку начинает делать разные движения, а все играющие повторяют их.Неожиданно руководитель выполняет запрещенное движение. Участник игры, повторяющий его, делает шаг вперед, а затем продолжает играть.

**Запасной конкурс. «Крокодил» (отдых)**

Отгадать, что изображает член команды.