

Муниципальное казенное учреждение города Новосибирска
«Городской комплексный центр по организации каникулярного отдыха детей
школьного возраста «СОЛО»

Городское молодежное, детское общественное движение «СТРИЖ»



THE BEST

ЗОЛОТАЯ СЕРИЯ

СБОРНИК АВТОРСКИХ РАБОТ
ВОЖАТЫХ-ШКОЛЬНИКОВ
ГОРОДА НОВОСИБИРСКА

ВЫПУСК 1
НОВОСИБИРСК 2015

**Редакционная коллегия:**

Е. В. Богданова, канд. пед. наук, доцент кафедры педагогики и психологии ИИГСО ФГБОУ ВПО «НГПУ», главный эксперт МКУ ГКЦ «СОЛО»

А. В. Кушова, магистр психолого-педагогического образования, методист МКУ ГКЦ «СОЛО»

Рецензент:

Д. Ф. Петров, директор МКУ ГКЦ «СОЛО»

Золотая серия «The best»: сборник авторских работ вожатых-школьников города Новосибирска, первый выпуск/ред. кол.: Е. В. Богданова, А. В. Кушова. – Новосибирск: Изд-во МКУ ГКЦ «СОЛО», 2015 – 52 с.

В «Золотой серии» представлены авторские методические разработки вожатых-школьников города Новосибирска, созданные и апробированные ими в период реализации вожатской деятельности в лагерях с дневным пребыванием детей города Новосибирска и детских оздоровительных лагерях Новосибирской области. В сборник включены разработки коллективно-творческих дел, тематических дней, игр и других форм работы вожатого.

Сборник адресован руководителям вожатских отрядов, методистам лагерей с дневным пребыванием детей и загородных лагерей, вожатым, помощникам вожатых и всем, кто организует досуговую, познавательную, продуктивную деятельность школьников в каникулярное время.

Сборник авторских работ вожатых-школьников
«ЗОЛОТАЯ СЕРИЯ «THE BEST» в авторской редакции

Компьютерная верстка и дизайн

Т. Б. Чешева

Подписано в печать

Отпечатано

в МКУ ГКЦ «СОЛО»

630115, г. Новосибирск, ул. Кропоткина, 119

Тел./факс: (383) 228-02-88, 228-03-53, 226-59-77

info@centrsolo.ru

www.всеканикулы.рф

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ -----	4
ЧАСТЬ I. ВОЛШЕБНЫЙ МИР «СТРИЖЕЙ» -----	5
«Волшебство рядом» – программа тематического дня -----	6
«Зелье счастья» – квест-игра -----	8
«Сказочный серпантин» – новогодний квест -----	9
«Тайна Оранжевой мандрагоры» – приключенческая игра -----	16
ЧАСТЬ II. ПРИКЛЮЧЕНИЯ «СТРИЖЕВОЙ» КОМАНДЫ -----	20
«Джуманджи» – интеллектуально-игровой проект -----	21
«За забором» – ночная игра-квест -----	26
«Лес» – ночная игра с элементами «веревочного курса» -----	27
«Орден Стрижа» – сюжетно-ролевая игра -----	28
«Флаг корабля» – игра по станциям -----	30
ЧАСТЬ III. ТРАДИЦИИ «СТРИЖЕЙ» -----	32
«День, когда ничего не осталось» – программа тематического дня -----	33
«Играем вместе» – игровой проект -----	34
Модернизация компьютерных игр или интерактивный Новый год -----	37
«Праздник Нептуна» – водные забавы -----	39
ЧАСТЬ IV. «СТРИЖЕВОЕ» ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЕ В... -----	42
«Индейцы» – отрядное дело -----	43
«Каникулы на десерт» – проект весенней каникулярной смены -----	44
«Пять секретов успеха» – актерский тренинг -----	47
«Свет! Камера! Мотор! Начали!» – коллективно-творческое дело -----	49
ПОСЛЕСЛОВИЕ -----	51



ПРЕДИСЛОВИЕ

Готовясь к лету, мы все пытаемся придумать самые интересные и незабываемые мероприятия для детей. Каждый день, придуманный нами – уникальный и непохожий на последующий. Стоит ли рискнуть и воплотить свои идеи в жизнь на самой лучшей смене? Лучшей для вас, оставляющей яркие впечатления у детей и самой неожиданной для коллег? Ответ однозначный – «ДА!».

В течение последних трех лет в городе Новосибирске появилось несколько особых объектов:

- *на территории детско-юношеского центра «Планетарий» выросла яркая рябиновая аллея, алые грозди которой символизируют горячие вожатские сердца;*
- *на территории парка культуры и отдыха «Березовая роща» появились дома для птиц, в частности, для стрижей.*

Кто это делает? Кто дарит городу положительные эмоции? Более 1000 школьников знают ответ на этот вопрос! Это вожатские отряды школьников города Новосибирска, участвующие в Слёте вожатских отрядов школьников города Новосибирска «СТРИЖ». В рамках встреч Слёта проходит социально значимая акция «Вожатские отряды школьников – Новосибирску», где у участников встречи есть возможность сделать лучше каждого жителя нашего города, показывая пример созидания и содействия благополучию детей и взрослых.

В жизни вожатых-школьников существует и самое главное – летние смены в лагере с дневным пребыванием детей, каникулы в загородном лагере, профильные смены на базе учреждений дополнительного образования детей. Авторами этих каникул зачастую являются вожатые-школьники.

В сборнике «Золотая серия – «The best» собраны лучшие игры, коллективно-творческие дела, отрядные мероприятия, квесты, программы тематических дней и многое другое. Часть из них были реализованы на профильной смене «Твое время» в рамках проведения городского Слёта вожатских отрядов школьников города Новосибирска «СТРИЖ», являлись участниками игровой акции «СТРИЖИ» в номинации «Инициатива», победители которой стали участниками авторского «Клуба 23».

Другие программы являются отличным домашним заданием участников проекта профессионального самоопределения школьников «Я – Вожатый».

Также здесь собраны сценарии тех мероприятий, которые были разработаны и проведены на сменах в лагерях с дневным пребыванием детей, загородных лагерях Новосибирской области, учреждениях дополнительного образования детей города Новосибирска.

Каждая из программ является оригинальной авторской идеей, которую теперь создатели дарят всем своим коллегам и друзьям! Не стесняйтесь использовать в своей работе лучшее!

ЧАСТЬ I**ВОЛШЕБНЫЙ МИР «СТРИЖЕЙ»**

Когда появилась сказка? В день открытия ворот Тридевятого царства? В день рождения младшего сына Вани? В момент первой пакости Кощея бессмертного? Или когда мама открыла «Книгу сказок» перед сном? Мы всегда ждем начала сказки, всегда верим, что волшебство рядом с нами и оно постоянно происходит. Каждый из нас верит в чудо, загадывает желания, глядя на падающую звезду, разыскивает зелье счастья, пытается разгадать множество тайн и пробраться в ту самую сказку, встретить там сказочных героев и повеселиться с ними.

Вожатские отряды школьников города Новосибирска состоят из таких, верящих в волшебство, людей, и сегодня у нас есть уникальная возможность попасть в их волшебный мир. Сказка начинается!

Программа тематического дня «Волшебство рядом»

” Кто верит в чудо, тот его обязательно найдет!

Введение в тематику дня

Вожатые в тематических костюмах (маги и волшебники - ученики школы «Хогвартс») сопровождают детей на первый волшебный сбор. Когда все будут в сборе, сквозь щелочку в двери неожиданно появляется письмо с картой.

«Дорогие ребята!

В этот наисчастливейший день я приглашаю вас погрузиться в мир магии. На карте указано место, где вы можете научиться новому и необычному. Я желаю вам удачи в вашем невероятном путешествии по этому загадочному и интересному волшебному миру!»

Дамблдор

Далее все отряды спешат посетить **волшебные площадки:**

- поле для квиддича (открытая площадка на улице). Дети делятся на две команды, вожатые раздают ребятам ракетки для бадминтона и мячики для тенниса. Задача – с помощью ракеток закинуть мячики в корзину;
- магический шар. С помощью множества маленьких баночек (от сока «Фруто-Няня», например) и маленьких игрушек (от «Киндер-сюрприза» и т.д.) возможно создать настоящий и очень красивый магический «шар»! Игрушки наклеиваются на крышки баночек, которые заливаются водой и блестками, получаются снежные «шары» с игрушкой;
- заколдованный лес (в нашем случае это были кустарники между школой и забором). Здесь детей ждет целый «веревочный арсенал». Вожатые учат их плести фенечки, вязать на спицах, крючком и делать японские брелоки из ниток;
- живые шахматы (палатка, беседка, класс). На столах расположены различные увлекательные настольные игры по теме дня;



АВТОР:

Суткина Ольга,

участница проекта «Я – Вожатый»

- болото (футбольное поле). Это самое веселое место! Здесь располагаются два надувных батута. Дети могут прыгать сколько угодно.

Во второй половине дня каждый отряд должен побывать на всех площадках. После обеда дети расходятся по кабинетам, где их ждет еще одно магическое письмо от Дамблдора.

«Дорогие волшебники!

Я очень хотел навестить вас и показать настоящие фокусы, но мою палочку украл злой колдун. Он заколдовал каждую волшебную площадку, на которой вы были сегодня, но оставил там подсказки. Если вы пройдете все испытания, то сможете вернуть мою палочку! Тогда я смогу прийти и показать вам настоящее шоу!»

Дамблдор

Далее начинается игра по станциям – «кру-госветка»: на уже знакомой детям карте появляются цифры, обозначающие порядок, в котором каждому отряду нужно прийти на станции, где их ждут самые необычные повороты событий...

Игра по станциям «Магия в Хогва»

Еще до начала игры и вообще всей шумихи вожатые должны будут поведать детям легенду о первом волшебном семечке, которое упало к нам, и вокруг него зародилась магия, а сейчас построенная на наша школа «Хогва». В нашей школе есть сад плакучей ивы. Находится он во внутреннем дворе.

Магические шашки. На площадке участников игры будет ждать минотавр. Он делит ребят на две равные группы и играет с ними в шашки. Турнир идет между двумя командами – командой минотавра и командой вожатого. Дети – шашки. Сложность игры заключается в том, что никто не видит, как игра выглядит сверху, поэтому так важно договориться о следующем ходе. В конце минотавр отдает конверт с подсказкой.

Заколдованный лес. В лесу детей ждет паук Арагок. Задача на данной станции: пройти его паутину всем отрядом, не разъединяя рук, с помощью одного направляющего. У всех остальных детей будут закрыты глаза. Паутину можно сделать из веревок, протянутых между забором и деревьями и кустами. Если руки расцепляются, то игра начинается сначала, а направляющего можно будет переизбрать. Когда испытание успешно пройдено, Арагок отдает детям конверт с подсказкой.

Поле для квиддича. Персонаж - гриффиндорец объясняет, что сейчас он расформирует отряд на группы по 4 человека, каждой из групп выдаст наволочку, за каждый угол которой хватается один человек – теперь это ракетка. Ребятам нужно с помощью этого оборудования перебрасывать воланчик между собой 5 раз. Когда участники докажут свою ловкость, в их руках окажется еще один конверт.

Болото. Там участников поджидает Пан, который обучал Геракла. Задача – переправить отряд на другую сторону болота с помощью двух простыней – «кувшинок». На одной изначально стоит отряд, а вторую простыню они размещают перед собой, не ступая на землю, так до самого конца стадиона. Испытание пройдено – конверт с подсказкой получен.

Библиотека. Развитие логики. Сфинкс загадывает детям загадки разной степени сложности.

После прохождения всех станций ребята собирают свои конверты и складывают разорванное письмо, в котором в стихах сказано, что злой вол-

шебник хочет завладеть всей магией на планете и сейчас направляется к плакучей иве. Участникам даны волшебные слова, которые смогут обездвигать противника на время. Дети бегут в сад, колдуют, забирают палочку и спешат в актовом зал, чтобы отдать палочку Дамблдору и насладиться фокусами.

СЮРПРИЗ. Палочка возвращается к хозяину, и Дамблдор показывает для детей обещанное шоу.

P.S. Для проведения тематического дня к нам в лагерь с дневным пребыванием детей приезжали иллюзионисты. Перед выступлением мы попросили подыграть нам: актер - фокусник оказался очень добрым и даже надел бороду.

Рефлексия дня: «Что бы ты хотел сделать самым первым, если бы у тебя были необычные способности или волшебная палочка?»

В итоге получается, что каждый вожатый по-своему волшебник. Возможно, магии стало меньше, но вернуть улыбку на лицо ребенка - силы всегда найдутся!



Квест-игра «ЗЕЛЬЕ СЧАСТЬЯ»

В самом начале игры нужно сформировать команды, перемешав ребят из разных отрядов. Цель участников квеста заключается в поиске убегающих хранителей ингредиентов. Каждый из убегающих хранителей передвигается по лагерю, оставляя за собой следы в виде определенных знаков: это могут быть ленточки или разноцветные камни, для каждой команды свой цвет. Также где-то неподалеку от знака этим людям необходимо спрятать записку, содержащую задание, и подсказку о местонахождении следующего следа. Каждой из команд необходимо будет идти по следу хранителя, отыскивая каждую записку.



АВТОРЫ:

Кивишева Арина, Белогурова Анна,
вожатский отряд «Выше неба», МАОУ «Лицей № 176»

Примеры заданий:

- изобразить счастье (сделать коллективное фото);
- создать символы того, что приносит счастье, из подручных материалов;
- написать кричалку о счастье;
- нарисовать эмблему счастья;
- составить креативное определение слова «счастье».

Рядом с последним "следом" ребят будет ожидать сам убегающий человек, которому участники должны будут передать все результаты выполненных заданий. Получив их, хранитель отдает командам ингредиенты, после чего ребята готовят зелье

счастья, предварительно поделившись на группы по 3-5 человек. В качестве зелья счастья можно использовать, например, раствор мыльных пузырей.

Рецепты мыльных пузырей:

1. 1/3 чашки детского шампуня "без слез", 1/4 чашки воды, 2 чайных ложки сахара, 1 капля пищевого красителя;
2. 2/3 стакана жидкости для мытья посуды, 4 стакана воды, 2-3 столовые ложки глицерина. Поставить раствор на 24 часа в холодильник.

Для цветных пузырей необходимо добавить пищевой краситель.





АВТОРЫ:

Вожатский отряд «Чудетство»

МБОУ СОШ № 167

НОВОГОДНИЙ КВЕСТ ДЛЯ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ «СКАЗОЧНЫЙ СЕРПАНТИН»¹

Вожатский отряд «Чудетство» обладает одной очень интересной особенностью: в их деятельности часто присутствуют театральные зарисовки, разыгрываются небольшие спектакли. Квест «Сказочный серпантин» является настоящей театрализованной историей.

Действующие лица:

- фея, разбойники: Соловей, главный разбойник, 1-й разбойник, 2-й разбойник, 3-й разбойник;
- дозорный;
- бабки-Ёжки: старшая, средняя, младшая;
- Кикимора;
- черти: 1-й, 2-й, 3-й;
- старуха Шапокляк;
- кот Базилио;
- лиса Алиса;
- Змея Као;
- Кощей;
- Дед Мороз;
- Снегурочка.



Остальные участники вожатского отряда работают с реквизитом, светом, декорациями.

¹ В сценарии используется музыка композитора К.И. Журавлева

На сцене декорация леса. В зале появляется Фея.

Фея: Здравствуйте, дети! Разрешите представиться, я – Фея. А как вас зовут? Не пойму. Давайте сделаем так: на счет «три-четыре» каждый скажет свое имя. Теперь ясно. Вот и познакомились. Я догадываюсь, что собрались вы здесь сегодня для встречи с Дедом Морозом и Снегурочкой. Так? К сожалению, у меня для вас две новости: одна хорошая, другая плохая. С какой начинать? С хорошей? Хорошая заключается в том, что я – добрая Фея и всегда помогаю детям, если они послушные. Вы ведь послушные? А вот плохая новость: Дед Мороз со Снегурочкой не придут сегодня к вам, ребята. Что-то у них случилось, об этом сообщило наше лесное радио. Грустно, правда? Но выход есть, не случайно же я сегодня с вами! Вы можете сами пойти к ним. Правда, дорога к новогоднему костру, где находятся Дед Мороз со Снегурочкой, лежит через дремучий лес. Путь страшен и опасен. Кого можно встретить в дремучем сказочном лесу? (дети отвечают) Я не знаю, кто вам встретится на пути сегодня, но, по-моему, стоит попробовать пройти этот путь. Правда? А я вам в этом помогу. Согласны? Хорошо. Для того, чтобы не потеряться в лесу, нужно выполнить одно условие: закрыть глаза и не открывать их до тех пор, пока не смолкнет музыка. Давайте прорепетируем.

Дети закрывают глаза, звучит музыка.

Прекрасно. Вы готовы? Пожелаем друг другу счастливого пути. Начинаем путешествие.

Дети закрывают глаза, звучит музыка.

Станция 1 «Разбойничья поляна». Ведущие – разбойники и Соловей-разбойник.

На сцену, танцуя, выходят Разбойники. Раздается свист. Разбойники падают, закрывают руками уши. На сцене появляется Соловей-разбойник. Разбойники потихоньку встают, украдкой поглядывая на Соловья.

Соловей: Что, испугались моего посвиста звериного?

Главный разбойник: (заикаясь) Да как же не испугаться тебя, Соловушка, когда перепонные барабанки, то есть барабанные перепонки лопнуть могут...

Соловей: Видать, не разучился. Значит, есть еще

порох в пороховницах! Доложить обстановку!

1 разбойник: За истекшую неделю ограблено 7 карет.

2 разбойник: Отнято 17 лошадей!

3 разбойник: Взято пошлины за проезд 1000 рублей золотом!

Соловей: Хм, неплохо... Что скажет разведка?

Главный разбойник: Разведка донесла, что с минуты на минуту на нашей территории появится группа детей во главе с Феей!

Соловей: Значит, будем грабить!

Главный разбойник: Да что с них взять-то, Соловушка... Это же дети.

Дозорный: Идут! Идут!

Все приняли боевые позы. Соловей свистит.

Соловей: Кто идет? Стой! Стрелять будем!

Фея: Стоим.

Соловей: Стреляем! Жизнь или кошелек?

Фея: Какой кошелек, Соловей-разбойник? У нас нет денег. Мы идем к новогоднему костру на встречу с Дедом Морозом и Снегурочкой. И вас приглашаем.

Разбойники: Соловушка, пойдем! Соловушка, соглашайся!

Соловей: Вообще-то мы тоже к Новому году готовились. Вон даже елку нарядили.

Фея: Красивая елка. Молодцы. Ну, так как? Согласны?

Соловей: Ишь какие шустрые... Как же мы свою территорию оставим? Кто народ-то пугать будет?

Фея: А зачем народ пугать?

Соловей: Чтоб боялся!

Фея: Ах, Соловей, вы неисправимы! Но хотя бы в честь новогоднего праздника станьте хоть чуточку добрее.

Соловей: Хм, а давайте так: ни нашим, ни вашим. Справитесь с нашим заданием – скатертью дорога, а не справитесь – пеняйте на себя!

Фея: Мы согласны!

Соловей. Молодцы! Так и быть, идем с вами!

Разбойники во главе с Соловьем спускаются в зал и проводят игру «Попади в цель»

По сигналу феи дети закрывают глаза. Звучит мелодия. Меняются декорации.

Станция 2 «Старушки – молодушки». Ведущие – бабки-Ёжки.

Декорация: стол, самовар, бублики, пеньки, мухоморы, метла.

Старшая и средняя сидят за столом и поют тоскли-

во песню.

Бабки Ёжки:

Ромашки спрятались, поникли лютики,
Вода холодная в реке рябит,
Зачем вы, девочки, красивых любите,
Одни страдания от той любви...

Младшая сидит на полу, опершись на пенек, «наводит марафет».

Младшая: Ну, завелись...Тоска зеленая! Как на поминках!

Старшая: А ты куда это на ночь глядя свой портрет размалевываешь?

Средняя: Небось, опять с чертями на дискотеку собралась. Будете до утра костями дрыгать?

Младшая: Угу. А вы не хотите свои косточки размять? Или боитесь рассыпаться? Что, слабо?

Старшая: Это кто рассыпается?

Средняя: Это мы рассыплемся?

Старшая: Да мы еще и тебя за пояс заткнем!

Младшая: А ну-ка!

Музыка «Бурановские бабушки»

Танцуют старшая и средняя. Младшая присоединяется.

Старшая садится на пень, средняя и младшая падают на пол. Отдышавшись, старшая настороженно поднимается с пня.

Старшая: Чую, человеческим духом пахнет!

Средняя (принюхиваясь): Точно, пахнет!

Старшая: Это кто посмел вторгнуться в наши владения? Эй, кто там?

Средняя и младшая: Кто здесь? Кто?

Фея: Извините, бабки-Ёжки, что потревожили вас. Мы идем к новогоднему костру и путь наш лежит через ваши владения.

Старшая: Ишь, чего захотели! Не бывать этому!

Средняя и младшая: Нет-нет! Ни за что! Не пустим на нашу территорию.

Фея: А может, подумаете?

Старшая: Ну ладно, пропустим вас, если отгадаете мои загадки

Достает из кармана измятый лист

Сидит в корзине девочка

У мишки за спиной,

Он, сам того не ведая, несет ее домой.

Ну, отгадал загадку?

Тогда скорей ответь!

Название этой сказки...

(Маша и Медведь)

Столяр Джузеппе-Сизый нос

Полено как-то в дом принес.

Он начал что-то мастерить,

Полено стало говорить.

Кто в том полене говорил?

Кого Джузеппе мастерил?

(Буратино)

Скорей бы приблизился вечер

И час долгожданный настал,

Чтоб мне в золоченой карете

Поехать на сказочный бал.

Никто во дворце не узнает,

Откуда я, как я зовусь,

Но только лишь полночь застанет,

К себе на чердак я вернусь.

(Золушка)

Девочка спит и пока что не знает,

Что в этой сказке ее ожидает.

Жаба под утро ее унесет,

В нору упрячет бессовестный крот.

Впрочем, довольно!

Нужна ли подсказка?

Кто эта девочка?

Чья эта сказка?

(Дюймовочка, Андерсен)

Бабки-Ёжки хвалят детей, восхищаются тем, что они все знают

Старшая: Так и быть, проходите!

Фея: А не хотите ли вы с нами пойти к новогоднему костру?

Средняя: А танцы там будут? А песни?

Младшая: А какие песни вы будете петь? А как танцевать будете? Покажите.

Музыка «Чуго-юго»

Музыка «Кто идет» композитора Константина Журавлева. Дети показывают вместе с Феей песню и танец. Бабки-Ёжки повторяют за ними.

Старшая: Да, вижу, интересно будет у вас на празднике. Идем с вами.

Бабки-Ёжки спускаются в зал

Дети закрывают глаза, звучит музыка

Станция 3 «Черный омут». Ведущие – Кикимора и черти.

На сцене болото, спасательный круг с надписью «Омут», пеньки.

Кикимора сидит на пне и с воодушевлением читает задачу.

Кикимора: «К Мухе-Цокотухе на новый год прилетели ее внуки и правнуки. В зале находится 30 мух. Пять мух пьют чай из лужи на столе, 10 летают вокруг лампочки, а остальные ходят пешком по потолку. Сколько мух ходит пешком по потолку?»

Двое чертей сидят в болоте: 1-й ковыряется в носу, грызет ногти, 2-й пускает мыльные пузыри. Кикимора поднимает на них глаза.

Кикимора: Ну что за нечисть лесная! Вам бы только в носу ковырять да пузыри пускать, вместо того, чтобы наукой заниматься!

1-й черт: Подумаешь, ученая нашлась. Закончила три класса и два коридора, так теперь никому покоя не даешь.

2-й черт: Во-во! Кошечка достала (*загибает пальцы*), Бабу Ягу достала, Леший даже место жительства сменил. Теперь за нас принялась!

1-й черт: А нам тут в нашем водоеме твоя наука ни к чему. Что здесь считать? Лягушек, что ли?...

Кикимора: Эх, темнота! На дворе 21 век! Вы хоть знаете, какой сейчас год?

1-й черт: Ну и какой?

Кикимора: 2012. К тому же, заканчивается. А какой следующий придет, знаете?

Черти: Какой?

Кикимора: 2013. У людей праздник – Новый год. Слыхали?

2-й черт: Новый год!.. Елка, Дед Мороз со Снегурочкой...

Танец чертей

1-й черт: Вот бы хоть одним глазком...

Кикимора: Сорока на хвосте принесла, что скоро через наш лес пройдут к новому году костру люди.

Черти: (*подлизываясь*) Ах, Кики, миленькая, сделай так, чтобы они через наше болото прошли. Ты же добрая, ты же можешь...

Кикимора: Да я и сама не прочь с людьми пообщаться. Одичала тут с вами совсем... Ладно, сделаю! (*Колдует*)

Трое с боку, ваших нет,
Заколдованный штиблет,
Туз бубновый, пень еловый,
Появись пред нами люд.

А вот и они! Здорово, люд честной! Куда путь держите?

Фея: К новому году костру.

Кикимора: Ну, это вам вряд ли удастся...

Черти: Да через наше болото вам не пройти. Мы на свою территорию никого не пускаем!

Кикимора: (*смягчившись*) Но если вы поиграете со мной, то я вам помогу.

Фея: Ребята, поиграем с Кикиморой и чертями?

Дети: Да!

Кикимора и Черти спускаются в зал и проводят эстафету «Лягушка и болото»

Кикимора: Молодцы! (*Обращается к чертям*) Видали, неучи болотные, какие детки ученые? Проходите, детки!

Черти: А возьмите нас с собой к новому году костру! Пожалуйста!

Фея: Ну, конечно же, присоединяйтесь!

Кикимора и Черти спускаются в зал.

Дети закрывают глаза, звучит музыка.

Станция 4 «Не до этикета». Ведущая – Старуха Шапокляк.

Старуха Шапокляк вбегает на сцену с диким ревом.

Шапокляк: Ой, мамочка! Где я? (*оглядывается*) Сплошной лесной массив! Куда я попала? Это что за водоем? Неужто болото? Так и есть! Болото! Помогите-и-те! Утопну-у-у! Пропаду ни за что во цвете лет! (*Смотрит в зал*) Ой, кто это? (*Кокетливо поправляет шляпу*).

Фея: Здравствуйте, Шапокляк! Мы идем к новому году костру. А вы что здесь делаете?

Шапокляк: Ой, не спрашивайте... (*Плачет*) Это все он! Негодный Сказочник! Это все он! Меня, женщину бальзаковского возраста, можно сказать, пожилую даму взял и перебросил из произведения с уютным городским пейзажем в этот дремучий лес, в это мерзкое болото! Это вовсе не подходящий для моего здоровья климат! Как он мог так поступить? Как он мог?!

Фея: Действительно, интересно, за что же он вас так?

Шапокляк: Вот и я возмущена до глубины души! «За все, говорит, твои возмутительные пакости». А за какие такие пакости? За какие пакости? Боже мой, ну пошутила немного... Ну бомбу в торт Гене положила... Это же шутка!

Фея: Ну, вы явно перестарались...

Шапокляк: Я готова признать свою вину! Я готова на коленях молить о прощении. Так он же, негодный, придумал мне испытание. Сказал, что сидеть мне в лесу, подальше от людей, до тех пор, пока не выполню задание. Ах, где же оно? (*Ищет*) Вот. А как же я его выполню, если мне никто не поможет? Слушайте: (*Читает*)

«Назвать имена сказочных героев, которые начинаются с букв А, Б, В, Г, Д, Е, Ж, З» а я толь-

ко Гену знаю на букву Г. А как же с остальными быть? Здесь, в лесу, библиотеки нет! (Плачет) Ох, пропаду, пропаду ни за что!

Фея: Не плачьте, Шапокляк, мы вам поможем.

Дети выполняют задание. Шапокляк благодарит и просит взять ее с собой, чтобы посмотреть на Деда Мороза и Снегурочку, обещает больше не пако-стить. И, с согласия детей, спускается в зал.

Дети закрывают глаза, звучит музыка.

Станция 5 «Страна Дураков». Ведущие – Кот Базилио и Лиса Алиса.

Декорация: Солнышко, цветы, облака, пенек.

Кот и Лиса игдут под музыку, взявшись под руки. Лиса прихрамывает.

Лиса: Подайте бедному Коту на пропитание... Подайте бедному слепому Коту Базилио на пропитание...

Останавливаются на краю сцены

Кот: Помогите, кто чем может, люди добрые... (Протягивает шляпу)

Фея: Ладно, ладно, хватит притворяться! Знаем мы, какие вы слепые и хромые!

Кот: (удивленно, приподнимая очки) А что, у нас плохо получается?

Лиса: Мы неважно играем?

Фея: Да нет, мы просто все читали книгу о приключениях Буратино.

Лиса: Надо же, умные какие! Книжки читают! А куда это вы идете?

Фея: К новогоднему костру.

Лиса: Счастливые!.. А мы, наверное, никогда не выберемся из Страны Дураков. А дураков-то здесь, кроме нас, никого не осталось. Все умные стали, в школах учатся, книжки читают... Правда, Сказочник прислал нам зашифрованный текст. Сказал: если расшифруем, выберемся из Страны Дураков. Мы пробовали – не получается...

Фея: Так давайте мы вам поможем. Поможем, ребята?

Лиса: Ой, правда?

Кот: Какие добрые детки!

Лиса достает из сумки сверток, разворачивает, предлагает детям разгадать шифр:

СОНООВОЫОМО ГОООДООМО

Дети подсказывают, что читать текст надо, пропуская каждую вторую букву. Текст расшифровывают. Лиса и Кот благодарят детей.

Фея: Не хотите ли пойти с нами?

Лиса: Конечно, ведь теперь, благодаря вам, ребята, мы свободны!

Спускаются в зал. Дети закрывают глаза, звучит музыка.

Станция 6 «Змеиное логово». Ведущая – Змея Као. Змея танцует

Змея: (за кулисами) Кто посмел приблизиться к моим владениям. Ш-ш...

Под музыку выползает змея.

Змея: Ужа-а-лю. Хо-дя-т тут, со-ря-т, ле-са жгу-т.

Фея: Что ты, что ты, Као. Мы не собираемся поджигать лес. Все дети хорошие, природу любят и берегут ее. Правда, ребята?

Змея: То-то.

Фея: Уважаемая Змея Као, вы мудрая и добрая. А нам надо пройти...

Змея: (перебивая) Знаю, знаю куда вы идете и даже скажу по секрету, что с высоты моего дерева видна поляна, на которой уже горит новогодний костер. Обещаю вас не задерживать, если преодолете последнее испытание. Выберите один ответ из трех.

Вопросы:

* **На что опирается Дед Мороз при ходьбе?**

(На елку, на посох, на Снегурочку)

* **Как зовут внучку Деда Мороза?**

(Снежная баба, снежная Королева, Снегурочка)

* **Что дети получают на новый год?**

(Путевки, подарки, подзатыльники)

* **Какое дерево, по традиции, ставят на Новый год в домах России?**

(Елку, пальму, баобаб)

* **За какими цветами отправила мачеха падчерицу в лес зимой?**

(За подсолнухами, за ромашками, за подснежниками)

* **Как звали мальчика из сказки Киплинга?**

(Маленький Мук, Микки Маус, Маугли)

Змея: Не смею задерживать. Счастливого Нового года!

Дети закрывают глаза, звучит музыка.

Станция 7 «Новогодний костер». Декорация: костер, пенечек, елки, сугроб. Выходит Дед Мороз.

Дед Мороз: Здравствуйте, ребяташки! Здрав-

ствуйте, мои хорошие, здравствуйте, мои пригожие. Как рад я видеть вас! Погрейтесь, отдохните у новогоднего костра. Устали, небось, с дороги. Жаль, Снегурочки нет с нами...

Фея: А где же она, дедушка?

Дед Мороз: (вздыхая) Поделюсь с вами своим несчастьем. Слушайте. Мчимся мы с моей внучкой к вам на праздник. Путь наш лежит через лес. Погода морозная, ясная, тихая. Кони весело несут нас, только колокольчики позванивают... Вдруг, откуда ни возьмись, налетела снежная вьюга, закружила, замела. Я и опомниться не успел, как все снова смолкло, как будто и не бывало ничего. Глядь, а Снегурочки-то нет! Внученька моя исчезла! А в саях конверт лежит. Вот, послушайте: «Не волнуйся, Дед Мороз, внучка твоя в надежных руках. Счастье ей выпало великое: собираюсь взять ее в жены. Богатства, как тебе известно, у меня немерено. Будет жить со мной Снегурочка царицей». И подпись: «Кощей Бессмертный».

Фея: Вот уж горе, так горе!..

Дед Мороз: Ах, и не говорите!

Фея: Что же делать, ребята? Надо выручать Снегурочку. А как? Может, мы Кощея сюда позовем, попробуем его уговорить не делать этого?

Дед Мороз: Вообще-то я могу Кощея сюда доставить. Только посохом ударю и предстанет этот безумец перед нами. Да вот уговорить его вряд ли удастся... Это уже не в моей власти.

Фея: А мы попробуем.

Дед Мороз: Ну, хорошо. (Ударяет посохом)

Световые эффекты.

Появляется Кощей

Дед Мороз: А вот и он!

Фея: Здравствуйте, уважаемый Кощей Бессмертный! Добро пожаловать на наш праздник!

Кощей: Хм, ничего не понимаю. Я же только что в темнице был, со Снегурочкой спорил, уговаривал ее замуж за меня идти (смотрит на Деда Мороза). А это ты, будущий родственник, постарался, посохом своим поработал!

Дед Мороз: Никогда мне не быть твоим родственником. Не пойдет Снегурочка за тебя, старого, безобразного!

Кощей: Ну, во-первых, не старого, а бессмертного, во-вторых, не безобразного, а очень даже симпатичного мужчину в самом соку, а, в третьих, не понимаю, как может твоя неразумная внучка от своего счастья отказываться? Ведь богаче меня никого в лесу не сыщешь.

Дед Мороз: Эх, ты! Тысячу лет прожил на свете, а так и не понял: не в богатстве счастье.

Кощей: Не в богатстве? А в чем?

Дед Мороз: В любви, уважении, теплоте человеческой.

Кощей: ...Теплоте человеческой? А что это такое?

Фея: А вот оставайтесь с нами на празднике – узнаете. Ребята песни споют, станцуют.

Кощей: А у меня в царстве никто песен не поет.

Фея: И танцев не танцует? Ай-ай-ай! Дедушка Мороз, не пора ли нам елочку зажигать да в хо-



ровод становится.

Дед Мороз: Да как же без Снегурочки-то? Не положено.

Фея: Ребята, давайте попросим уважаемого Кошечку вернуть нам Снегурочку. Если вежливо попросим, может, он и согласится.

Кошечка: Да мне и самому хочется посмотреть на зажженную елочку – не видал никогда. А что, без Снегурочки никак нельзя? Ну ладно, так тому и быть. Раз уж вы так любите Снегурочку, отпущу ее. Вмиг будет здесь. Придется себе другую невесту поискать.

Фея: А зачем далеко ходить? У нас тут три бабки-Ёжки. Выбирай!

Кошечка: Ишь, хитрые какие! Бабок-Ёжек и у нас в лесу хватает. Я, может, красавицу хочу, победительницу конкурса красоты. Ну, да ладно.

(Колдует)

Чуфыр–муфыр!

Эники–беники!

Ели вареники!

Сезам отворись.

Снегурочка – появись!

Появляется Снегурочка, поет

Дед Мороз: Внученька, голубушка! Вернулась!

Снегурочка: Здравствуй, дедушка! Здравствуйте, ребята. Как я рада, что снова с вами! Кто же это меня освободил?

Фея: Сам Кошечкой Бессмертный!

Снегурочка: Не может быть!

Фея: Может, Снегурочка. Ты же знаешь: под Новый год все может быть.

Кошечка: Снегурочка, ты на меня не сердчай. Передумал я жениться, похожу еще лет сто холостяком. Может, кто-нибудь меня полюбит...

Снегурочка: Обязательно полюбит, если станешь добрым. Спасибо тебе.

Дед Мороз: Пора елку зажигать!

Зажгись огнями яркими,

Зеленая красавица

Огнями разноцветными,

Гори, сверкай, сияй!

(Елочка зажигается на 3 раз)

Фея: А теперь все в хоровод!

«В лесу родилась елочка»

Игровая программа с героями праздника

Полечка «Мы пойдём сейчас на право»



Песенка «Маленькой елочке»

Арам-зам-зам

Танец маленьких утят

Волшебная палочка (в этой игре Дед Мороз отбирает 19 детей, они расплачиваются стихами, песнями, танцами и т.д., а Дед Мороз раздает сладости)

Песня «Раз морозною зимой»

Танец «Из-под палки»

Дед Мороз:

Эта радуга-дуга, всем ребятам дорога.

Под дугую вы пройдите, в колокольчик позвоните. Вы желанье загадайте, сбудется, все так и знайте!

Игра «Коромысло»

Дед Мороз: Ну, что ж, друзья, прощаться нужно.

Снегурочка: Живите весело и дружно.

Фея:

Не болейте, не скучайте.

Праздник весело встречайте.

Дед Мороз:

Я к вам, конечно, же, приду,

Теперь уж, в будущем году.

Фея: Дед Мороз, а ты ничего не забыл?

Дед Мороз: Да нет, вроде, ничего. Шапка здесь, рукавицы на месте. Ребята, я разве что-нибудь забыл?

Дети: Подарки!

Дед Мороз: А, садовая моя голова, совсем забыл про подарки (*гарит подарки*). До свидания!

Финальная песня (поют все герои)



АВТОРЫ:

Вожатский отряд «НашЭ»

ДОЛ «Электрон»

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА «ТАЙНА ОРАНЖЕВОЙ МАНДРАГОРЫ»

Каждой команде выдается путеводный лист, на котором есть номер, отличительный символ команды, телефон оператора и подсказка к первому месту поиска. На месте поиска команде необходимо отыскать именно свой ингредиент (с отличительным знаком команды). На нем будет указан шестизначный код. Команде нужно связаться с оператором и продиктовать ему этот код, после чего получить подсказку, чтобы найти следующее место поиска. Бонусом для команды будут две дополнительные подсказки, которые можно использовать при поиске места или ингредиентов.

Когда все ингредиенты найдены, необходимо приготовить зелье. Чтобы приготовить зелье, нужно использовать имеющиеся у команды ингредиенты, которые зашифрованы специальными кодами. Чтобы разгадать их, необходимо воспользоваться листом-подсказкой.

На листе-подсказке перечислены зелья и ингредиенты, которые их составляют. Ингредиенты в зельях повторяются, но использовать можно только один экземпляр каждого ингредиента, поэтому команде нужно решить, какие именно зелья гото-

вить. Задача команды сварить как можно больше зелий, используя каждый ингредиент только один раз.

Ход игры

Внимание! В Оранжевой стране произошло несчастье! Сверчок, который всегда весело стрекотал с нами рядом, был заколдован и лишился своего прекрасного голоса. Его верный друг Добрушка просит у вас помощи в приготовлении волшебного эликсира для спасения Сверчка.

Отыщи все ингредиенты, расшифруй коды, свари зелье, спаси Сверчка!

Название ингредиентов и их реальное содержание

- Пузыри русалки – мёд,
- Крылья Эльмы – хлопья,
- Корень мандрагоры – ветки,
- Усилитель ощущений – кофе,
- Листья глитнира – лавровый лист,
- Перо феникса – фольга,

- Кость нежити – клетчатка,
- Белый камень – камни,
- Самборусское токало – зеленая соль,
- Перламутровый градиноп – крахмал,
- Слезы принцессы – паетки,
- Каталанская земля – карри,
- Ресницы Жака Монсо – чай,
- Коготь грифона – трубочки,
- Дыхание ветра – белая соль.

Состав зелий

Зелье	Ингредиенты
Амортенция	Пузыри русалки Корень мандрагоры Листья глитнира
Доксицид	Самборусское токало Слезы принцессы Ресницы Жака Монсо
Желчь броненосца	Усилитель ощущений Перо феникса Белый камень
Икотное зелье	Коготь грифона Корень мандрагоры Дыхание ветра
Феликс Фелицис	Слезы принцессы Белый камень Перо феникса
Тонизирующий глоток мандрагоры	Листья глитнира Крылья Эльмы Каталанская земля
Сыворотка правды	Самборусское токало Ресницы Жака Монсо Пузыри русалки
Противоядие от истерики	Перламутровый градиноп Каталанская земля Крылья Эльмы
Настойка растопырника	Дыхание ветра Самборусское токало Кость нежити
Морочащая закуска	Кость нежити Перламутровый градиноп Белый камень

Стартовые листы команд



Команда №1

Номер оператора:
Первая подсказка:
Удачи!



Команда №2

Номер оператора:
Первая подсказка:
Удачи!



Команда №3

Номер оператора:
Первая подсказка:
Удачи!



Команда №4

Номер оператора:
Первая подсказка:
Удачи!



Команда №5

Номер оператора:
Первая подсказка:
Удачи!



Команда №6

Номер оператора:
Первая подсказка:
Удачи!



Команда №7

Номер оператора:
Первая подсказка:
Удачи!



Команда №8

Номер оператора:
Первая подсказка:
Удачи!



Команда №9

Номер оператора:
Первая подсказка:
Удачи!



Команда №10

Номер оператора:
Первая подсказка:
Удачи!

Таблица для операторов

Номер этапа	Подсказка	Название места	Номер кода
1			
2			
3			
4			
5			

Коды на пакеты с ингредиентами

021БАВ	3Г05ДЕ	7Ж0И9Е	ТР98С7	6840ПН	5ВХ9Н3
021ВАБ	Г0ЗДЕ5	Ж709ЕИ	Р9С8Т7	ПН4860	35Х9Н3
021АВБ	03ГД5Е	Е07Ж9И	867ЭЮЯ	Ш49ЦР1	35ХН93
01БВА2	Е305ГД	И7Ж09Е	867ЮЭЯ	4ШР19Ц	В3ХН95
0АВ12Б	50ГЕЗД	90ИЕ7Ж	687ЭЮЯ	9Ц4ШР1	ХУ5Ф62
10АВБ2	ЕДГ530	Ж9ИЕ07	687ЯЮЭ	14ШР9Ц	6Х25УФ
02БВ1А	Е0Д3Г5	97ИЖЕ0	768ЯЮЭ	9Ц14ШР	У256ХФ
ВБА102	5ГЗЕ0Д	И9Ж0Е7	768ЮЭЯ	1ШР94Ц	Х5Ф6У2
ВБА012	3ГДЕ05	0Ж7ЕИ9	687ЮЭЯ	Ш9ЦР14	256ХФУ
ВАБ201	53ГД0Е	Е09ИЖ7	6Ю8Э7Я	49Ц1ШР	Ф265УХ
БВА012	03ДЕ5Г	И0Е9Ж7	7Ю8Э6Я	РЦ1Ш94	Х2У65Ф
БАВ201	05Д3ГЕ	0И9ЕЖ7	8Ю7Э6Я	9ЦШ14Р	2УФХ56
БАВ210	30Г5ЕД	90И7ЕЖ	87ЮЭЯ6	ЦР1Ш49	Р7Т98С
2В01БА	Д5ГЕ03	70Ж9ЕИ	67ЮЭЯ8	1ШР49Ц	8Т9С7Р
А02БВ1	Г0ЕД35	7Ж09ЕИ	ЭЮ876Я	4Ц19ШР	Р78СТ9
14КЛМ3	648ПОН	7Р9С8Т	Я768ЮЭ	Ш49ЦР1	6Ф52УХ
1ЛК3М4	468НОП	79РСТ8	78ЮЭЯ6	4ШР19Ц	2УФХ65
3Л4КМ1	486НОП	7Т9СР8	867ЭЮЯ	1Ц4Ш9Р	ХУФ265
31КЛ4М	846НОП	С98ТР7	867ЮЭЯ	РЦ4Ш91	648ПНО
4МЛК13	864НОП	9РТ78С	ХН9В35	9Х359Н	684ПОН
4ЛМК31	684ОНП	8ТР9С7	9ВН35Х	ВНХ359	6ПОН84
4ЛМК13	684НПО	СТ79Р8	Н359ВХ	В9Х5Н3	2Х5ФУ6
К14ЛМ3	684ПНО	Т78Р9С	В59ХН3	39Н5ХВ	25ХУФ6
Л3К4М1	648НОП	7Р98ТС	935НХВ	59НХВ3	Х25Ф6У
3КМЛ14	648НПО	Р79Т8С	Х2ФУ65	3Н9ХВ5	К341МЛ
34Л1МК	М34ЛК1	1К43ЛМ	3МЛ14К	Х2ФУ65	К785Г8Л

Картинки на пакеты с ингредиентами



ЧАСТЬ II

ПРИКЛЮЧЕНИЯ «СТРИЖЕВОЙ» КОМАНДЫ

Школьные будни и веселые выходные, домашний уют и городская суета — вся наша жизнь немыслима без невероятных приключений! В 11 лет мы ждем заветного письма из школы волшебников, в 14 ждем, пока черная кошка начнет разговаривать и даст супер-силу от лунной призмы, подставляем руки паукам, надеясь стать супер-человеком после укуса. Обязательно ли это? Попасть в незабываемое приключение можно в любой момент, а можно этот момент организовать!

Вожатские отряды школьников города Новосибирска — настоящие мастера попадать в приключения. Для них совсем не представляет труда отправиться со своими друзьями в лес, за забор или в заветную страну Джуманджи, получить орден Стрижа или отправиться в путешествие на большом корабле. Приглашаем и вас принять участие в незабываемой приключенческой вожатской истории.



Интеллектуально-игровой проект «ДЖУМАНДЖИ»

«Джуманджи» – интеллектуальная командная игра по станциям с элементами настольной игры, оформленная в стилистике известного фильма. Игроки становятся участниками увлекательного и опасного приключения, отыскав старую и загадочную настольную игру «Джуманджи». В ней они находят записку:

«Что ж, приветствую вас!

Вам «повезло» стать участниками игры «Джуманджи». Поздравляю! Совсем скоро вам придется проверить свою смекалку в нашей жутко интересной игре!

Однако разве пристало приличным игрокам играть, не ознакомившись с правилами игры? Правила важны в любой игре... Ну, а в «Джуманджи» – тем более, ведь только точное их соблюдение позволит вам выжить...

Итак, далее представлен перечень правил игры. Советую вам ознакомиться с ним хорошенько!

Правила игры:

После того, как вы найдете игру, появится отшельник, который будет направлять вас к цели. Цель игры – собрать все фишки, которые позволят вам закончить испытания «Джуманджи». Фишки выдают мудрецы, которых можно найти в их собственных обителях. Однако обители найти не так-то просто, ведь дорогу к ним знает лишь отшельник, а он не поможет игрокам, пока те не попадут на определенное поле (обитель 1, 2, 3 и т.д.). Попав на поле, вы сможете узнать у отшельника дорогу к обители и отправиться на ее поиски. Однако и это еще не все: приходя в обители, вы будете встречать в каждой из них старцев, которые не заговорят с вами, пока вы не отгадаете начертанное на рукописи пророчество (его вам дадут сами мудрецы). Тогда и только тогда старцы поведают вам об испытании, которое необходимо будет пройти, чтобы заполучить заветные фишки. Пройдя все испытания и собрав все фишки, вы должны будете вернуться в старую хижину, где нашли игру...

Там вы узнаете, что делать дальше»



АВТОР:

Алиев Рамиль,

Отряд помощников водителей «ЭХО»

Руководство по игре:

1. Игрок ставит свою фишку на старт и кидает кость (кости).
2. В зависимости от того, какое число выпало, передвигает фишку на несколько ходов вперед.
3. Попадая на поле, игрок предпринимает определенные действия, исходя из задания на поле.

Виды полей:

- пещера путешественника – данное поле позволяет игроку переместить свою фигурку на другое поле с пещерой и продолжить игру уже с нее;
- пустошь – это поле пустое, здесь абсолютно ничего нет (пройденная обитель и поле «Старт» приравнивается к данному полю). Попав на такое поле, игрок должен кинуть кубик еще раз;
- прицел охотника – если игрок угодил на данное поле, это значит, что он попал в прицел охотника и теперь должен кидать кубик до тех пор, пока не доберется до старта;
- идол удачи – попадание игрока на это поле означает следующее: игрок может попасть на любую станцию. Для этого ему нужно кинуть кубик и передвинуть фигурку на поле с той обителью, номер которой соответствует числу, которое выпало на кубике.

Примечание 1: если на поле «Идол удачи» на кубике выпал номер обители, которую вы уже прошли, вы должны кидать кубик до тех пор, пока не выпадет номер обители, в которой вы еще не были.

Примечание 2: если вы попали на поле «Идол удачи», пройдя станции 1-6 и вам осталось попасть на обители 7 и/или 8, вы можете сразу передвинуть фигурку на необходимое вам поле с обителью (7 или 8).

Также на поле могут быть написаны различные действия, которые необходимо будет выполнить игрокам: передвинуть фигурку на два поля вперед, вернуться на старт, пройти на 7 ходов назад и т.п.

- 4.** Задача игроков – попасть во все обители (пройденная обитель приравнивается к пустоте).
Т.е. играть надо до тех пор, пока не попадешь в последнюю обитель.

Карта игры

ОБИТЕЛЬ, ЗАДАНИЕ	ПРОРОЧЕСТВО	ЛЕГЕНДА
1	2	3
1 обитель. Джунгли (лазарет с солдатами, у которых разные увечья).	Опасности разные джунгли таят: Змеиный укус, лихорадка и яд... Страх и гибель принесет эта ночь, Если больным не успеешь помочь.	Мудрец выступает в роли врача, которому нужно вылечить солдат, каждый из которых получил разные ранения и травмы в джунглях. И в этом ему требуется помощь игроков (желательно создать напряженную атмосферу). Здесь игрокам пригодятся знания, приобретенные ими на уроках ОБЖ и биологии.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Список травм и оказание первой медицинской помощи:

- 1.** Отравление ягодами.
 - остановить поступление яда в организм;
 - как можно скорее вывести уже попавший яд, если это возможно;
 - обеспечить пострадавшему безопасные условия;
 - привести пострадавшего в чувство;
 - как можно скорее доставить пострадавшего в больницу.
- 2.** Перелом руки. Руку прощел всего обездвигать, подвесив ее бинтами или треугольной косынкой на перевязь, которая завязывается на шее.
- 3.** Укус ядовитой змеи.
 - ранку надо **продезинфицировать**, наложить стерильную повязку;
 - чтобы замедлить распространение яда в организме, **ограничьте подвижность** пострадавшего;
 - **усиленное водопотребление** способствует выводу яда из организма;
 - постарайтесь немедленно доставить пострадавшего, **транспортируйте его на носилках** в ближайшее медицинское учреждение.
- 4.** Ожог.
 - убрать поражающий фактор;
 - охладить место ожога: 1 и 2 степени – охлаждать проточной водой 10-15 мин; 3 и 4 степени – чистая влажная повязка, потом охладить с повязкой в стоячей воде;
 - закрыть влажной повязкой;
 - покой и противошоковые меры.
- 5.** Обильное кровотечение (артериальное и венозное).



<p>2 обитель. Картография.</p>	<p><i>Древние карты не всякий прочтет. Не всяк, кто на звезды глядит – звездочет. Заблудшему в джунглях едва ли поможешь, Если, конечно, сил не приложишь...</i></p>	<p>Мудрец предстает перед игроками в роли старого картографа, которому требуется помощь, чтобы понять, где он находится. Для того, чтобы помочь картографу и получить фишку, игрокам потребуется пройти испытания.</p>
<p>ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ</p>		
<p>1 испытание: определить по компасу азимуты нескольких предметов (компас игрокам даст картограф, он же скажет, азимут каких предметов нужно определить и подскажет, в случае необходимости, как это сделать). 2 испытание: Игрокам нужно будет как можно быстрее найти на физической карте мира следующие объекты: 1. Гималайские горы 2. Карибские острова 3. Озеро Байкал 4. Река Амазонка 5. Баренцево море 6. Полуостров Индостан 7. Уральские горы 8. Гора Эльбрус 9. Марианская впадина 10. Панамский канал 3 испытание: Измерить с помощью нивелира (его выдаст картограф) высоту склона, на который укажет картограф.</p>		
<p>3 обитель. Звуки природы (угадать животное по его звуку).</p>	<p><i>В природе у каждого есть свой язык, К которому каждый с рожденья привык. Есть собственный голос у твари любой, Но вот, поди – угадай, где какой?</i></p>	<p>Игрокам будут предложены или списки животных, или их изображения, которые нужно будет сопоставить со звуками, издаваемыми этими животными Животные: 1. Выхухоль 2. Пингвин 3. Горбатый кит 4. Снегирь 5. Лис 6. Утконос 7. Кузнечик 8. Выдра 9. Сверчок 10. Соловей</p>
<p>4 обитель. Спор с мудрецом.</p>	<p><i>Спор – штука простая, словно кулак, Ведь каждый из нас в этом деле мастак. Однако вернешься из сладостных грез Когда время настанет поспорить всерьез...</i></p>	<p>Игрокам предлагается поспорить со старцем на одну из тем, которые им предлагаются: 1. Бессмертие (долгая жизнь) – великий дар или великое наказание? 2. Должно ли добро быть с кулаками? 3. Что важнее – духовные или материальные ценности?</p>

5 обитель.

Вездесущая тварь (сконструировать организм, который смог бы обитать во всех средах, включая паразитическую среду обитания).

*Разных тварей полно на Земле:
Лазают, плавают, рыщут во мгле.
Однако попробуй, придумай такую,
Чтобы проникла в стихию любую.*

Детям предлагается составить презентацию по решению задачи или изобразить решение на ватмане и пояснить его. Затем – вопросы от мудреца и обсуждение решения, предложенного командой.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

В экологии принято выделять разные среды обитания организмов: наземно-воздушную, водную, почвенную и организменную. Большинство животных во взрослом состоянии обитает только в одной из них. Какие преимущества получают обитатели двух и более сред? Предложите наиболее вероятную модель взрослого животного, ведущего активный образ жизни во всех четырех средах. Опишите особенности его физиологии и экологии.

6 обитель.

Свет твоей звезды (сопоставить горную породу и растение со своим знаком гороскопа, необходимо дать предварительную информация для подготовки).

*Звездный путь свой известен немногим,
Но есть Близнецы, Рыбы, Львы,
Козероги...
И если веришь в свой знак до конца,
То свой минерал найдешь без труда.*

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ**7 обитель.**

Имя (необходима предварительная информация для подготовки).

*Имен разных много с различных земель,
И каждое кое-что значит, поверь.
Тебе неспроста твое имя дано,
Поведай же, что означает оно?*

От игроков требуется объяснить происхождение и значение своего имени. Возможно, рассказать, почему родители выбрали именно это имя.

8 обитель.

Мифические чудища.

*Боялся до ужаса их древний грек,
Селились в пещерах они, и у рек,
Любили о чудищах мифы слагать,
Однако сумеешь ли всех отгадать?*

Командам зачитываются заготовленные тексты. Задача – определить, о каком мифическом существе идет речь.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Грифоны – крылатые чудовища с львиным туловищем и головой орла, стражи золота в различных мифологиях... В греческой мифологии – чудовищные птицы с орлиным клювом и телом льва, в славянской мифологии – те же птицы с телом льва, стерегущие Ирийский сад и растущие в нем золотые яблоки.

Минотавр – чудовище, помещенное в подземный лабиринт на острове Крит, построенный Дедалом, куда ему приносили в жертву (ежегодно или раз в несколько лет) семь юношей и девушек, посылаемых афинянами в качестве искупления совершенных ими убийств.

Сатиры – демоны плодородия, покрытые шерстью, длинноволосые, бородатые, с копытами (козлиными или лошадиными), лошадиными хвостами, с рожками или лошадиными ушами, однако торс и голова у них человеческие... Они задиристы, похотливы, влюбчивы и наглы.

Василиск – чудовище с головой петуха, глазами жабы, крыльями летучей мыши и телом дракона... рождается из яйца, снесенного семигодовалым черным петухом (или из яйца, высиженного жабой).

Сфинкс – крылатое чудовище с лицом и грудью женщины и туловищем льва... задавало каждому проходившему загадку «Кто из живых существ утром ходит на четырех ногах, днем на двух, а вечером на трех?». Не сумевшего дать разгадку чудовище убивало...

Цербер – ...на шее у него – грозно шипящие змеи и вместо хвоста у него ядовитая змея. Сие страшное чудовище – страж царства мертвых, служащий Аиду, стоит оно в преддверии Ада и охраняет его вход. Неумолимо следит это чудовище за тем, чтобы никто не вышел из подземного царства мертвых, ведь из него нет возврата.

Пройдя все испытания и собрав фишки, игроки возвращаются в заброшенную хижину, где начинали игру. Там, сдав все фишки Зевсу, участники игры освобождаются от игры-ловушки и узнают свое место в игре.





АВТОРЫ:

Вожатский отряд школьников «Родничок»

МКОУ ДОД ГООЦ «Тимуровец»

НОЧНАЯ ИГРА-КВЕСТ «ЗА ЗАБОРОМ»

Игра предполагает участие от 80 до 200 человек в возрасте от 13 до 17 лет. Проводить игру желательно на территории лагеря и территории около забора лагеря в течение 1,5 – 2 часов.

Для организации и проведения игры понадобятся: листочки с легендами, костюмы для мастеров, музыкальное оформление, фонари для свечей.

В игре участвуют следующие ключевые персонажи:

- **мастера** – люди, хранящие подсказки и части легенды, а затем передающие их именно своим искателям. (У каждого мастера свои искатели, у каждой команды искателей – свой мастер). Цель мастера – передать часть легенды искателям;
- **искатели** – люди, которые собирают легенды (чтобы их собрать, искателям необходимо найти мастеров), а затем получают подсказки и части легенды. Цель искателя – найти мастера, собрать легенду. Спасти члена своей команды, который находится за забором;
- **заговорщики** – люди, которые находятся в совершенно разных отрядах и они отдают части

легенды определенным искателям. Цель заговорщика – передать часть легенды чужому отряду;

- **украденные** – люди, которые будут украдены в течение игры, а затем выведены за забор. В конце игры искатели должны найти своего члена команды.

Ход игры

В начале игры команды искателей получают подсказку о том, где находятся мастера, которые во время игры прячутся. Команды искателей должны найти своих мастеров. Когда мастер найден командой, он отдает часть легенды своим искателям и направляет их дальше с помощью подсказки. Если же искатели нашли не своего мастера, то он дает им ложную часть легенды, тем самым обманывая их.

По подсказке команды направляются на определенное место, где ищут еще одну часть легенды и подсказку. После того, как она найдена, команды направляются снова к своему мастеру. Мастер сообщает важное известие, что последняя часть легенды находится у одного из заговорщика определенной команды. Команда искателей пытается

разыскать эту команду и заговорщика в ней. Получив последнюю часть легенды, команда собирает ее полностью и направляется к главным воротам к главному мастеру, от которого участники игры узнают, верна ли их легенда. Если она не верна, то команда проигрывает. Если легенда верна, то перед ними встает выбор: идти за забор или нет, так как там их подстерегает множество опасностей. Выбрав правильный путь, они проходят за забор, где обнаруживают украденных людей. Лица их закрыты. Здесь их ждет последнее испытание: им нужно найти своего человека. Угадав его, команда выигрывает.

НОЧНАЯ ИГРА С ЭЛЕМЕНТАМИ «ВЕРЕВОЧНОГО КУРСА» «ЛЕС»

Игра предполагает участие от 80 до 120 человек в возрасте от 13 лет. Проводить игру желательно на открытой местности в течение 1,5 – 2 часов.

Для организации и проведения игры понадобятся: свечи, перья, костюмы, веревка, повязки на глаза, песок, стакан, небесные фонарики – 2 штуки, монетка.

Испытания проходят в темное время суток. Благодаря элементам «веревочного курса» и различным испытаниям ребята не только станут ближе и научатся решать проблему выбора, но и познают вкус настоящей дружбы.

Ход игры

Погружение. В холле участников игры встречается девушка «ДРУЖБА». По очереди она вызывает каждого члена команды в темную комнату, уставленную свечами, и задает им следующие вопросы: «Что самое главное в жизни?», «Кто самый важный человек в твоей жизни?», «Представь, к тебе подошел человек и сказал, что завтра твой самый дорогой человек исчезнет из твоей жизни, но ты можешь отдать взамен свой голос, ты бы это сделал?». Все последующие действия игры происходят в полной тишине.

Далее, взявшись за руки, ребята отправляются на площадку, усыпанную перьями. За каждым вожацким отрядом закрепляется старейшина. Дорожка из свечей ведет участников игры к испытаниям в «ЛЕС». В «ЛЕСУ» существует человек «Тот, чье имя нельзя называть».

Условия: если во время прохождения испытаний кто-то повышает голос на другого человека,



Лес – риск, адреналин, чувство ответственности перед командой.

«Тот, чье имя нельзя называть» забирает одного члена команды. Главное условие – хорошее отношение.

Испытание 1

Мы часто упускаем время, оно уходит от нас, как песок сквозь пальцы. Ваше время в ваших руках.

Команда становится в шеренгу, у первого человека в руках горсть песка. Задача команды передать горсть песка от первого участника до последнего и сохранить ее в том же объеме. Если к концу испытания остается стакан песка, значит, испытание пройдено.

Испытание 2

Часто мы слышим: не имей 100 рублей, а имей 100 друзей.

Игра «Монетка». Участники становятся в круг, задача – передать монетку по кругу тыльной стороной ладони, не обронив монетку ни разу.

Испытание 3

Мы часто попадаем в запутанные ситуации, и только самые близкие люди могут помочь нам выбраться.

Между двумя деревьями запутана веревка. Задача команды – по одному пройти через нее с завязанными глазами. Команда помогает каждому, кто проходит испытание.

Испытание 4

Случаются в жизни ситуации, в которых мы повышаем голос друг на друга и не замечаем, как обижаем людей.

На время этого испытания ведущий возвращает голос участникам. Команда становится в круг, в центре которого стоит один человек. Все начинают кричать на него, после испытания человек в кругу рассказывает остальным о своих эмоциях.

Испытание 5

Зачастую мы не замечаем очевидных вещей.

На территории лагеря есть буквы и слова, которые несут особый смысл. Задача команд найти их и составить предложение.

Итогом игры становится осмысление участниками важной истины. Относись к человеку нужно так, как хочешь, чтобы он относился к тебе.

Две команды, прошедшие испытание быстрее всех и проявившие больше дружелюбия, становятся победителями, и отпускают небесные фонарики в воздух.



АВТОРЫ:

Вожатский отряд «НашЭ»

ДОЛ «Электрон»

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ОРДЕН СТРИЖА»

Цель сюжетно-ролевой игры «Орден СТРИЖА» – развивать коммуникативные навыки, такие как общительность, понимание партнера без слов и взаимодействие. Игра влияет на умение работать в команде, эмоционально чувствовать другого человека, принимать решения. В процессе игры участники учатся защищать и доказывать собственную позицию. Через данную игру можно создать условия для знакомства ребят из разных отрядов.

Ход игры

Игра «Орден СТРИЖА» проводится в три этапа; каждый этап – стилизованная игра «Мафия» со своим отдельным сценарием; после первого этапа для прохождения в каждый из последующих будут отбираться наиболее ярко проявившие себя игроки. Когда в деревушке проходит ночь, мы говорим, что персонаж отбил от стаи.

Роли игроков:

«Дятел». Вы член преступной банды, мафиози. Ваша задача – не оставить на месте преступления ни единого перышка и отводить от себя все подозрения;

«Стриж». Вы мирный житель, обычная птица, обеспокоенная событиями в деревушке. Вы должны помочь раскрыть замыслы Дятлов и восстановить справедливость;

«Стриж-Санитар». Благородная и милосердная птица. Каждую ночь вы просыпаетесь, чтобы укрыть, уберечь и вылечить одного игрока. Себя вы можете спасти лишь один раз;

«Сова». Вы самая мудрая птица в поселении. У вас в голове много догадок и подозрений. Не доверяя всем, вы ведете собственное расследование. Когда выпадает ваш сектор, вы просыпаетесь ночью и смотрите карточку любого игрока;

«Попугай». Вы весельчак и балагур. Самая яркая птица в поселении. Вы искренне считаете себя еще и самой быстрой птицей. Когда выпадает ваш сектор, вы выбираете игрока, который будет соревноваться с вами в искусстве полета этой ночью;

«Кукушка». Беспокойная, ветреная птица. Когда выпадает ваш сектор, ночью вы подкидываете любому игроку яйцо, тем самым заставляя его молчать и лишая права голоса;

«Ворона». Коварная, хитрая птица. Вы ведете свою игру, не зная, на чью сторону встать. После удаления одного из дятлов, вы вступаете в ряды мафиози и занимаете его место.

Примеры сценариев для каждого из этапов:

Четвертьфинал. Давным-давно жили-были в одной деревеньке два друга: Стриж и Дятел. Они дружили с самого детства. Казалось, никто не мог их разлучить. Но в одну ночь произошло преступление. Был ограблен Стриж-Санитар, никто не понимал, почему это произошло. С тех пор каждую ночь кого-то грабили. И Дятел не стал исключением. У него пропал мешок отменных желудей, о местонахождении которых знал лишь Стриж. Дятел малодушно обвинил его в краже. Тогда Стриж решил собрать группу единомышленников, которые отыщут врага и раскроют все тайны. Но шайка воров под руководством Дятла всяческими способами отвлекала от себя подозрения. Вот и до наших дней дошла эта битва, и вы можете помочь мирным Стрижам разыскать преступников.

Полуфинал. Все вы помните историю о Стрижах, которые расследовали дело о пропаже желудей, искали преступников и раскрывали тайны? А также помните и Дятлов, которые на самом деле являлись мафиози? Тогда послушайте еще одну историю, что произошла с ними.

Однажды в гнездовой деревеньке появилось прекрасная Соловушка. Все без исключения влюбились в нее. С появлением Соловухи в деревеньке многое изменилось: начались споры, дра-

ки и распри. Проходили дни, тянулись недели, все добивались ее сердца. Дятел, охваченный ревностью, похитил Соловушку и надежно спрятал ее в дупле. Тогда Стриж, собрав отряд, отправился на поиски возлюбленной. Нужно пролететь тысячи километров, поймать всех приспешников Дятла и лишь тогда добраться до места заточения прекрасной Соловухи;

Финал. Действие происходит в уже знакомой вам птичьей деревеньке, где живут Стриж со своей Соловушкой. Все было спокойно, пока однажды не украли семейную реликвию Стрижей – Орден Стрижа, внутри которого находилось Золотое Зернышко. Если расклевать его и загадать желание, оно непременно сбудется. Стриж понимал, к чему может привести неосторожно загаданное желание и догадывался, что Дятлу, обиженному на всех, могло прийти в голову украсть Орден. Тогда Стриж снова направляется на поиски Дятла и его помощников – мафиози, чтобы остановить их.

Атрибутика создает особое настроение, помогает быстро погрузиться в игру, принять игровые роли. Поэтому предлагаем подойти к стилизации игры очень ответственно. В атрибутику для классической мафии входят маски и карты для игры. Для «Ордена Стрижа» также изготовлены маски, карты и награды – непосредственно сам Орден Стрижа.

В качестве результата игры мы видим установление дружеского контакта между участниками разных отрядов, положительное влияние на развитие личностных качеств игроков и приятное времяпрепровождение.



ИГРА ПО СТАНЦИЯМ «ФЛАГ КОРАБЛЯ»

Мероприятие общелагерное, состязательное, на скорость. Возраст участников: от 8 лет и старше. Условия проведения: лучше на свежем воздухе, хотя при плохой погоде допустимо провести игру в здании. Необходимые материалы, инвентарь: распечатки полей для морского боя, инструкция и русская семафорная азбука, пишущие инструменты, поощрительные призы. Костюмы: тельняшки, банданы для создания пиратского образа.

Предыстория (сообщение для общелагерного сбора): «В то время, как весь лагерь завтракал (другие варианты: выезжал на экскурсию, спал) пираты утащили именную флаг из игровой комнаты-корабля. Ведущие ставят задачу каждому отряду вернуть свой флаг.

Этап первый. Морской бой с пиратом (в игровой или на отрядном месте). Вожатый в образе пирата ждет отряд в игровой комнате, предлагая детям сыграть в морской бой. В зависимости от возраста выбирается поле и флот для данного сражения. Для подростков будет интересен бой посложнее. Бой ведется до «потопления» определенного количества пиратских кораблей или же до полной победы.

В итоге, пират направляет отряд на выполнение следующего этапа.

Этап второй. Азбука флажков (на открытом пространстве – на стадионе или в спортзале). Вожатый в образе пирата готов выдать секрет о том, где хранится украденный флаг, только в том случае, если перед ним – настоящие юнги, понимающие сигнальную азбуку моряков. Отряд выбирает капитана, который вместе с пиратом уходит на большое расстояние (около 100 метров) от своего отряда. Пират выдает капитану распечатку сигнальной азбуки, 2 ярких платка и текст подсказки, которую нужно передать с помощью данных платков своему отряду. У отряда тоже имеется распечатанный вариант морской азбуки. Примером сообщения может являться следующий текст: «найти вожатого точка пароль море точка». Конечно, для каждого из отрядов был заготовлен уникальный пароль, состоящий из 4 букв (суша, лето, юнга, флаг и т.д.). Для отрядов младшего школьного возраста допускается сокращение текста подсказки, а также активная помощь вожатых или сопровождающих.



АВТОРЫ:

Володина Елена Георгиевна,

руководитель вожатского отряда «Ярче!»

Салфеткина Анна,

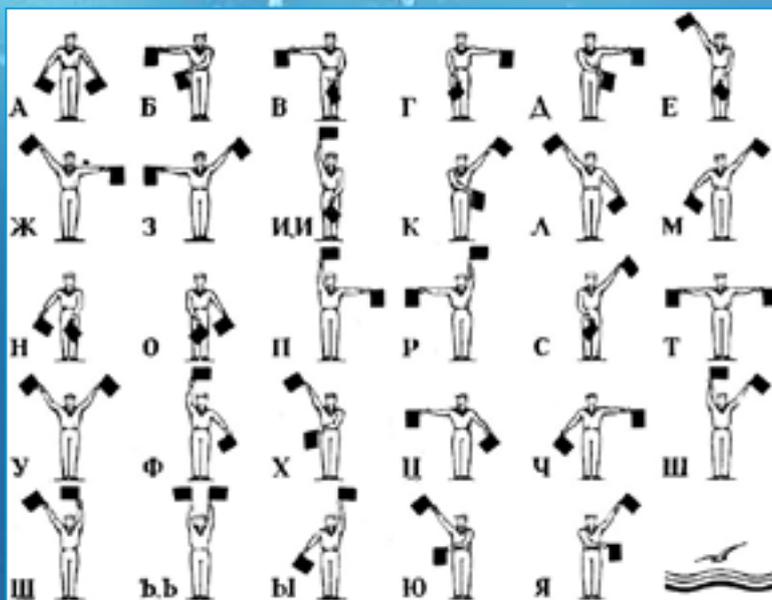
Вожатский отряд «Ярче!» МБОУ СОШ № 18

В завершение этапа отряд получает сообщение о том, кого им следует искать и какое слово является паролем.

Этап третий. В шаге от победы (на территории лагеря или корпуса) отряду необходимо найти вожатого в тельняшке (а таких в лагере довольно много в этот день), сообщить пароль и получить подсказку о месте хранения отрядной реликвии. Задача осложнена тем, что в полученном сообщении не указано, кого именно из вожатых-пиратов нужно найти. Поэтому детям приходится побегать в поисках «своего» связного, который при пароле выдаст отряду сложенный из бумаги кораблик. Разобрав конструкцию кораблика, участники игры обнаружат карту лагеря или загадку о месте нахождения их флага.

Этап четвертый. Возвращение флага. Отряд отправляется на поиски своего флага в указанном квадрате карты и находит его. Безусловно, флаг должен быть спрятан, а не выделяться издали. Отряд вместе с флагом отправляется на место общелагерного сбора, где фиксируется личное время прохождения игры данным отрядом, а также вручаются дипломы участников и призы.

Русская семафорная азбука



Символы судов (для первого этапа)



ЧАСТЬ III

ТРАДИЦИИ «СТРИЖЕЙ»



В каждом обществе существуют свои традиции, мероприятия, повторяющиеся из года в год, но несущие в себе всегда новые эмоции. Конечно, одной из таких традиций является Новый год – волшебное время, время загадывать желания, дарить подарки, говорить своим близким добрые слова. А летом мы празднуем не менее традиционный день Нептуна: обливаемся водой, наряжаемся в лесных нимф, радуемся летнему солнцу и теплему морю. А есть и совсем новые традиции, например, день Земли, он проходит во всем мире 20-21 марта и призывает защищать окружающую среду, задумываться о ее благополучии. А еще существуют забытые традиции...

Как вы уже догадались, обо всем этом так же знают вожатские отряды школьников города Новосибирска! Это они – Снегурочки, Деды Морозы, снежинки, они – кикиморы, нимфы, жители подводных царств, они – сталкеры, биологи, ботаники, они – хранители многолетних традиций!

ПРОГРАММА ТЕМАТИЧЕСКОГО ДНЯ

«ДЕНЬ, КОГДА НИЧЕГО НЕ ОСТАЛОСЬ»

Этот день носит не развлекательный, а, скорее, психологический характер, чтобы дети поняли ценность Земли, поняли взаимоотношения между человеком и природой, оценили экологическую обстановку и нашли способы ее исправить.

Для этого детям нужно окунуться в постапокалиптическое будущее, в котором, после взрыва на фабрике, производящей вредные вещества, был уничтожен город. Городом является территория лагеря.

С утра детей будят (встречают) вожатые. Желательно, чтобы они имели соответствующий вид: грязная или порванная одежда, лицо в потехах (для этого можно взять куски ткани и пришить на одежду, чтобы создавалось впечатление лоскутков и заплаток, а лицо можно «раскрасить» гримом).

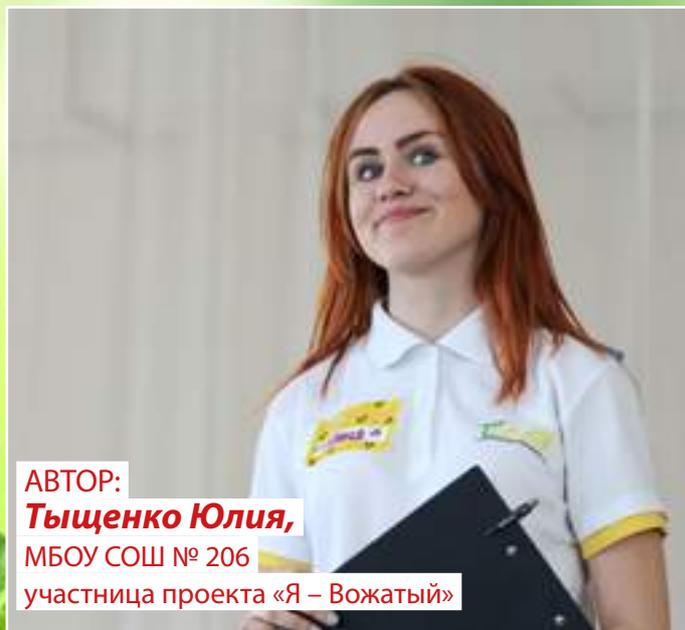
Вожатые объясняют, что, пока дети спали, произошла авария и теперь только они смогут вернуть все, что было. На дверях корпуса висит черная ткань, вожатые говорят участникам о том, что, только ответив на главный вопрос: «Что нужно сделать, чтобы исправить случившееся, и как это не повторить?», она исчезнет. Но для этого им необходимо пройти школу «СЭП» – скорая экологическая помощь.

Начинается кругосветка, в ходе которой дети должны узнать интересные факты о лекарственных растениях, о необычных видах животных и птиц, о том, какие химические вещества опасны и есть ли им другой, менее вредный аналог.

Продуктивной деятельностью будет являться разработка экологически чистого транспорта и завода. Дети должны будут нарисовать или сделать его макет и рассказать о его преимуществах.

После окончания школы, дети отправляются к «черному пятну» и дают общий ответ на поставленный вопрос. «Черное пятно» исчезает, после этого следует награждение детей дипломами по окончании курса школы «СЭП».

Рефлексией в конце дня послужит огонек на тему «Что я делаю, чтобы сохранить чистоту в городе».

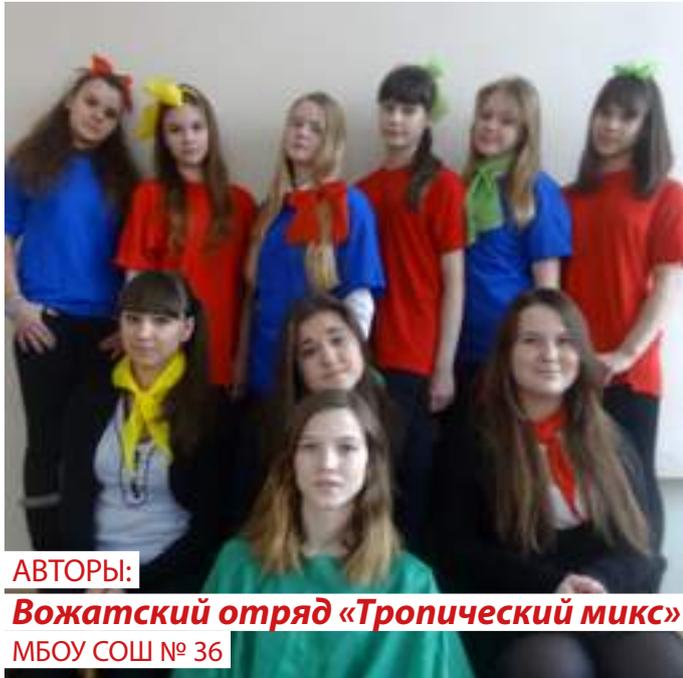


АВТОР:
Тыщенко Юлия,
МБОУ СОШ № 206
участница проекта «Я – Вожатый»



«ИГРАЕМ ВМЕСТЕ»

ИГРОВОЙ ПРОЕКТ



АВТОРЫ:

Вожатский отряд «Тропический микс»

МБОУ СОШ № 36

” *Счастливая, счастливая,
невозвратимая пора детства!
Как не любить, не лелеять
воспоминаний о ней?*
Л. Н. Толстой

- развивать музыкальность детей;
- развивать координацию движений, ловкость, быстроту реакции;
- формировать способность к взаимодействию с партнерами по игре;
- вызывать эмоциональный отклик на происходящее.

Материалы и оборудование: аппаратура, диск с русской народной музыкой, платок для игры «Жмурки», обруч с ленточками и бубен для игры «Карусель», лента для игры «Заря-зарница», платочки 6 штук.

Сценарий праздника

Дети стоят у входа в зал, их встречают скоморохи Антошка и Тимошка.

Скоморох 1:

Начинаем, начинаем!
Всех на праздник приглашаем!
И девчонок, и мальчишек,
И тихонь, и шалунишек!

*Звучит русская народная песня «Светит месяц».
Дети подскоками заходят в зал, встают в круг.*

Скоморох 2:

Наш праздник начинается,
Скучать сегодня запрещается!
Будем шутить, смеяться, танцевать,
В русские народные игры играть!
Но сначала давайте с вами познакомимся.
Я – веселый скоморошка,
А зовут меня Антошка!

Скоморох 1: А меня Тимошка!
А вас как зовут?

Тимошка предлагает детям хором назвать свои имена

Скоморох 2: Вот мы с вами и познакомились.

Замечательная пора детства! О чем вспоминают наши родители? В первую очередь на ум приходят детские игры, перед глазами встают картинки: «Цепи кованые», «Гори, гори ясно», «Колечко, колечко, выйди на крылечко»...

А о каких играх можем рассказать мы? Компьютерные игры встают во главе: «Need For Speed», «Копатель онлайн», «Battlefield», «Counter Strike», «World Of Warcraft» и многие другие.

Почему бы нам не научиться играть в игры своих родителей?

Представители самоуправления «Нано-техно человек» предложили возродить традицию игр старшеклассников с малышами на большой перемене. Первоначально было необходимо самим разучить правила игры, а потом донести их до детей. Но члены клуба на этом не остановились, они разработали проект «Играем вместе», в рамках которого были проведены игровые программы с учащимися начальных классов школы МБОУ СОШ № 36, совместно с ТОС «Заря» на микроучастке школы в сквере им. Калинина, затем – с читателями библиотеки им В. П. Чкалова, потом – на празднике, посвященном Дню защиты детей с пациентами больницы № 6, на районном празднике в рамках Дня города.

Задачи проекта:

- приобщать детей к русской культуре;
- воспитывать любовь, интерес к народным играм;

Скоморох 1:

А сейчас, детвора,
Начинается игра.
Дружно за руки беритесь,
В хоровод все становитесь!

*Танец-игра «Веселый хоровод». Муз.В.Рихтера.
Дети выбирают ведущего. Он становится в центр круга. Держась за руки, играющие двигаются простым шагом в правую сторону, ведущий идет им навстречу, поют текст:*

«Веселый хоровод
Все шире круг у нас,
И тот, кто в этот круг войдет,
Станцует нам сейчас»

Дети останавливаются, хлопают и поют:

Тра-ля-ля-ля-ля
Ля-ля-ля...

Ведущий исполняет движения, которые за ним на повтор музыки повторяют все дети (движения могут быть различными, в зависимости от фантазии ведущего: подскоки, приседания, повороты и т.д.).

При повторе игры – выбирается новый ведущий.

Скоморох 2:

Звенит веселый хоровод,
Кружит нас каруселью.
Другой игры настал черед,
И рады все веселью!

Игра «Жмурки»

Дети выбирают «жмурку», завязывают ему глаза, ставят в середину круга, поворачивают вокруг себя несколько раз, затем спрашивают:

«Кот, кот, на чем стоишь?
На квашне.
Что в квашне?
Квас.
Лови мышей, а не нас!»

После этих слов участники игры разбегаются, а «жмурка» их ловит. Тот, кого он поймал, становится «жмуркой».

Скоморох 1:

Сказки любите, ребятки?
Отгадайте-ка загадки.
Вы, ребятки, не зевайте,
Вместе хором отвечайте!

Загадки

1. Не лает, не кусает, а в дом не пускает (замок).
2. Без рук, без топоренка построена избенка (гнездо).
3. Тает снежок, ожил лужок. День прибывает. Когда это бывает? (весна)
4. Без рук, без ног, стучит, в избу просится (ветер).
5. Бежит, бежит – не выбежит, течет, течет – не вытечет (река).
6. Не куст, а с листочками, не рубашка, а сшита, не человек, а рассказывает (книга).

Скоморох 2:

Отгадали вы загадки.
Молодцы, мои ребятки.
Становись в кружок опять
Будем дальше мы играть!
Много игр на празднике нашем –
Играем, шутим, поем и пляшем.
В играх рот не разевай –
Смелость, ловкость проявляй!

*Русская народная игра «Посигутки»
Команды садятся, вытянув ноги, на расстоянии одного метра друг от друга. По команде последний участник начинает перепрыгивать через ноги и садится впереди первого, вытянув ноги, и т. д., до линии финиша.*

Скоморох 1: У русского народа есть праздник – «Масленица». Так вот на этом празднике всегда играют в игру «Гори-гори ясно».

Скоморох 2: Будем праздник продолжать, Будем в «Гори-гори ясно» играть.



Игра «Гори-гори ясно». Дети становятся в колонны по 6 человек, ведущий с платочком (всего их 6 штук) стоит на противоположной стороне от команд. Первые в обеих командах обегают сначала свою команду, а потом стремятся первыми забрать у водящего платочек. Побеждает команда, набравшая больше платочков.

Скоморох 1:

Приглашаю всех ребят
В «Карусель» поиграть.
Становись в кружок дружной,
Берись за ленточки скорей!

Игра «Карусель». В центре зала стоит ведущий. В поднятых руках он держит обруч с привязанными к нему ленточками. Дети стоят по кругу боком к центру, в руках у каждого конец ленточки. Сбоку от круга – ребенок с бубном. 1-я часть – дети держатся за ленточки, начинают медленное движение по кругу, произнося слова:

Еле-еле, еле-еле
Завертелись карусели.

Идут четким шагом по кругу, «музыкант» ритмично ударяет в бубен.

А потом, потом, потом
Все бегом, бегом, бегом.
Легко бегут по кругу
Тише, тише, не бегите,
Карусель остановите.

Дети замедляют бег, останавливаются.

Раз-два, раз-два,
Вот и кончилась игра.

Опускают ленточки, «музыкант» кладет бубен и встает в общий круг. 2-я часть – дети бегут по кругу под народную плясовую мелодию. С окончанием музыки каждый старается быстро подобрать конец ленточки. Ребенок, оставшийся без ленты, становится «музыкантом».

Скоморох 1: А сейчас опять игра,
Будем веселиться, детвора!

Игра «Заря-зарница». Дети стоят в кругу, руки держат за спиной. Водящий – «заря» – ходит сзади с лентой. Дети поют:

Заря-зарница, красная девица,
По полю ходила, ключи обронила.
Ключи золотые, ленты голубые,
Кольца обвитые, за водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, тот, заметив, быстро берет ленту, и они оба бегут по кругу в разные стороны, стараясь занять свободное место. Тот, кто останется без места, становится «зарей».

Скоморох 2:

Веселимся мы, играем,
И нисколько не скучаем.
Ждет вас новая игра –
«Золотые ворота»!

Игра «Золотые ворота». 8 детей создают 4 пары и распределяются по залу, становятся лицом друг к другу, берутся за руки. Тимошка и Антошка тоже. Подняв сцепленные руки, они образуют ворота.

Дети выстраиваются в длинную нить, взявшись за руки. Первым стоит Ведущий, который водит эту нитку за собой через воротца. На ходу дети приговаривают:

Золотые ворота пропускают не всегда,
Первый раз прощается, второй раз воспрещается,
А на третий раз не пропустим мы вас.

На первые две фразы «ворота» держат руки поднятыми вверх, а на конец третьей – опускают вниз и ловят проходящих детей. Дети, попавшие в ворота, расходятся в разные стороны. Игра повторяется. В конце игры образуется две команды.

Скоморох 1: Дружно с вами мы играли,
И нисколько не скучали,
А теперь пришла пора
Нам проститься, детвора.

Скоморох 2: Без нас вы не скучайте,
А скучно станет – поиграйте.
Зовите меня, скомороха Тимошку,
Развеселю я вас немножко!

Скоморох 1: Тут и ярмарки конец,
Кто играл, тот молодец!

Скоморохи вручают детям сладкие призы и прощаются с участниками

Под музыку русской народной песни «Светит месяц» дети уходят из зала.





АВТОРЫ:

Вожатский отряд «Пеликан»,

МБОУ СОШ № 137

МОДЕРНИЗАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ИЛИ «ИНТЕРАКТИВНЫЙ НОВЫЙ ГОД»

Год 2015. Век XXI. Век невероятных возможностей и увлекательных приключений. Время, в котором компьютеры и телефоны обладают фантастическим набором функций. Казалось бы, столько всего можно сделать, взяв в руки свой смартфон, но вместо этого что мы видим в коридорах школы на переменах? Вооружившись телефонами, ребята занимают позиции на территории и играют, играют, играют... А когда напишутся сами, передают телефон однокласснику и наблюдают, как играют другие. Нет, компьютерно-телефонные игры – это чудесно, это такой загадочный мир фантазий в одном маленьком устройстве. Но, почему-то, ребята стали забывать о том, что в мире существует много всего гораздо более интересного, чем очередное обновление «Angry birds».

С этими мыслями вожатский отряд «Пеликан» приступил к подготовке новогодних утренников для учеников начальной школы.

...На сцене никого нет, стоит елка, украшенная новогодними игрушками. Со скрипом открывается дверь, входит мальчик, подходит к елке, ищет свой подарок, открывает его и понимает, что внутри нет того, что он ожидал.

Мальчик: Ну вот, опять! И так каждый год!

Из-за елки появляется его маленькая сестренка.

Сестра: Эй, братик, ты чего? Что случилось?

Мальчик: Ну, опять Дед Мороз принес не то, что я хотел!

Сестра: Ты что?! Раньше времени подарки открывал?!

Мальчик: Ну, я чуть-чуть, одним глазком взглянул!

Сестра: Так время-то еще есть! Садись скорей письмо писать!

Мальчик: Точно! *(берет лист бумаги и ручку)* Дорогой Дедушка Мороз! Целый год я вел себя очень хорошо, даже лучше моей сестры. Подари мне, пожалуйста, новый теле... Нет, не так, айфон 6 плюс.

Сестра: Так ты что, телефон хочешь, что ли?! Зачем он тебе?!

Мальчик: Ну как, у ребят в школе есть, и мы с ними играем постоянно. Тут, тем более, игра новая вышла...

Сестра: Вот я хоть и младшая сестра, но, бра-

тик, ты у меня какой-то... странный. Собираться с друзьями, брать в руки телефон и играть, играть, играть или смотреть, как другие играют, это нормально?

Мальчик: Конечно, это классно!

Сестра: Но можно же с друзьями и без телефонов поиграть!

Мальчик: Можно, конечно... Но, сама посмотри, какие классные игры есть на телефоне: angry birds, subway surf, а вы, ребята, какие игры знаете? (*задает вопрос залу, подходит с микрофоном к детям*) Вот видишь, в эти игры без телефона не сыграешь!

Сестра: А вот и неправда. Главное, чтобы было с кем играть, а ребят у нас сегодня много. Я докажу тебе, что даже в компьютерные игры можно играть без самих компьютеров и телефонов. А помогут мне в этом самые настоящие персонажи компьютерных игр!

Так начался наш праздник.

А дальше мы расскажем, как можно изменить некоторые компьютерные игры и играть в них без помощи самих гаджетов. А еще большое преимущество таких игр в том, что играть в них может неограниченное количество человек!

«Subway Surf». В этой игре герои Трики и Джейк постоянно убегают от инспектора и его пса, при этом нужно не забывать уворачиваться от приближающихся поездов. По команде ведущего дети начинают бежать на месте. Далее ведущий представляет следующую систему знаков: рука вверх – сделать прыжок, рука вниз – присесть, рука в сторону – сделать прыжок в соответствующую сторону, хлопок в ладоши – развернуться в прыжке.



«Scooby Doo». Как известно, команда Скуби Ду занимается расследованием разных таинственных преступлений. Чтобы ни одна деталь не ускользнула, Фред, Джордж, Дафна и Велма используют фотокамеры. Задача этой простой игры состоит в том, чтобы попасть в объектив камеры, используя специальные приспособления для креативных фото.



«4 картинки одно слово». Правила такие же, как и в игре для смартфонов. На экране появляются 4 картинки, объединенные одной темой, необходимо назвать общее слово.

«Angry birds». В этой игре для смартфонов вы играете за птичку. Вы летите и должны избегать трубы. Необходимо постоянно нажимать на экран, не давая тем самым птичке упасть. В нашей интерпретации этой игры мы раздаем каждому ребенку по кусочку ваты, который нужно разрыхлить и запустить в воздух. Задача – дуть на вату снизу так, чтобы она как можно дольше удерживалась в воздухе.

В любом варианте этой игры со злыми птичками главное – сбить конструкцию. На самом деле, еще до появления «Angry birds» на телефонах, дети сбивали конструкции, играя в лапту или боулинг. В нашей версии – тот же принцип. С помощью кегель, деревянных трубочек или кубиков, выстраиваем определенную конструкцию, далее дети с помощью мяча по очереди делают бросок. И для того, чтобы игра была больше похожа на компьютерный аналог, мы предлагаем использовать маски с изображением злых птичек.

Выше представлены лишь несколько примеров того, как можно использовать «зависимость» детей от сотовых телефонов и планшетов. Наши утренники с такими конкурсами прошли на «ура!». Плюс всех игр еще и в том, что у каждой из них есть свое хорошо узнаваемое музыкальное сопровождение. А подобных игр можно придумать еще очень и очень много, ведь ежедневно выходят сотни обновлений и новых игр для смартфонов.



АВТОРЫ:

Вожатский отряд «Чудетство»

МБОУ СОШ № 167

ВОДНЫЕ ЗАБАВЫ «ПРАЗДНИК НЕПТУНА»

Сценарий праздника

На площадке в назначенное время выстраиваются отряды в костюмах морских обитателей. Фанфары.

Ведущий: В подводном царстве,
В морском государстве,
Жил царь морской на дне морском.
Без дела не скучал
Корону чистит он песком, да корабли качал.
И каждый год на дне морском,
Устраивал он бал.
Гостей морских со всех широт,
На праздник приглашал.

Под музыку выходят танцующие Русалки.

1 Русалка: Жители подводного царства. Внимание! Внимание!

2 Русалка: Сегодня в подводном царстве, объявляется веселое гуляние.

3 Русалка: И царь Нептун, покровитель быстрых шхун, повелитель ветров, кораблей,

4 Русалка: Владыка озер и морей, приглашает на праздник гостей.

1 Русалка: И повелевает всему морскому народу

2 Русалка: Не грустить, не унывать,

3 Русалка: Бегать, прыгать и скакать.

4 Русалка: Петь, плясать и веселиться, И на дне морском резвиться.

Ведущий: Ну что же Нептун не идет к нам сюда? Наверное, он не слышит. А давайте его позовем.

Произносит речевку, которую повторяют дети два-три раза.

Царь морей и океанов,
Приходи скорее к нам!

*Выходит Водяной
Музыка «Я Водяной»*

Водяной:

Я – Водяной, я – Водяной,
Вечно мокрый и сырой.
Водяному без воды
И ни туды и ни сюды.

Ведущий: Водяной, подсказки
Что сделать нам такого надо,
Чтобы Нептун скорей пришел,
Чтоб стороной не обошел.

Водяной: Подумаешь, какое горе?!
Давайте, поволнуем море!

Морская песня.

Дети играют в игру «Море волнуется»

Ведущий: Что такое? Нептун не появляется. Может, ты, Водяной, хитришь (*грозит ему пальцем*)

Водяной: Ладно, ладно! (*Вытаскивает кусочек карты*).

Много лет тому назад
Морской волк – старый пират
Зарыл все свои богатства,
То есть, спрятал ценный клад.

Карту я вам принес,
Только порвалась она.
Место клада чтоб узнать,
Надо карту вам собрать.

Сейчас вы получите маршрутные листы и, следуя их указаниям, отправитесь в путь. По пути вы должны собрать карту целиком. Как только соберете, сможете найти пиратский клад. На пути вам встретятся препятствия, которые вы должны будете преодолеть. Счастливого пути!



Русалка приглашает по одному человеку от отряда и вручает каждому обрывок карты и маршрутный лист. Задача отрядов: следуя по маршруту и выполняя задания на станциях, собрать карту целиком. На карте крестом обозначено место, где зарыта бутылка с посланием пирата. Отряды расходятся по маршрутам

Станция 1 «Морской бой». На стадионе встречаются 2 команды и играют в мяч до 6 очков. Победившая команда получает кусочек карты, а проигравшая ждет следующую команду.

Реквизит: мяч надувной.

Станция 2 «Корабельные загадки». На этой станции команды отгадывают загадки. Реквизит: комплект загадок.

Станция 3 «Минное поле». Игра в ее традиционном формате.

Реквизит: мел, карта минного поля.

Станция 4 «Морская игротека». «Перенос воды». Дети переносят воду ложкой. «Собиратели дождя». Крышками от бутылки надо наполнить стакан. Побеждает команда, которая первой его наполнит.

Реквизит: емкость с водой, ложка и пустая емкость.

Станция 5 «Самый меткий». Игроку необходимо погасить свечу выстрелом из водного пистолета.

Реквизит: водный пистолет, спички, тазик с водой, свечи.

Станция 6 «Водохлеб». Задача: выпить воду из разных положений:

- зажав стакан между тыльными сторонами ладоней;
- зажав стакан на сгибе локтя;
- поставив стакан на ладонь;
- зажав зубами стакан, не пользуясь руками;
- зажав стакан между колен;
- через соломинку.

Если из стакана выливается вода, участник выбывает. На выполнение задания – 1 минута.

На этой станции выбирается главный водохлеб лагеря.

Реквизит: стаканы, емкость с водой, соломинка.

После прохождения станций все отряды собираются у главного крыльца.

Нептун: От жителей морской пучины

Привет, земные ребяташки!

Я знаю, долго меня ждали,

Запрет царя не нарушали,

За это награжу я вас

И зачитаю свой указ.

Но сначала укажите мне на главного водохлеба!

Победитель конкурса «Водохлеб» приглашается на сцену, его обвешивают водорослями-медалями

Ну, вот водохлеб теперь есть. Осталась только одна напасть, от которой меня точно никто не спасет! Мне скучно!!

Русалка: Ну, батюшка, это нам под силу. Сейчас тебе песенку спою.

Поют – «Калинка-калинка!»

Нептун: Надоело! Два века одно и то же! Смогут ли маленькие дети порадовать старика и поднять его хмурое настроение?

Русалка: Запросто, Ваше Мокрейшество. Вы только дайте свое позволение, и мы покажем, на что мы способны.

Нептун: Хорошо! Приказываю веселить меня. За это я вам укажу место, где спрятан древний клад пиратов.

Концертная программа

Нептун: Молодцы, ребята, хорошо порадовали меня. Так и быть, я укажу дорогу к кладу. Но запомните, когда отыщете клад, надо его принести ко мне, и я разделю его на всех обитателей лагеря «Чудетства». Согласны?

Достаёт бутылку с запиской и отдаёт детям.

В бутылке спрятана **первая записка** с таким текстом: «Клад находится под камнем, камень в скверике с восточной стороны. Подсказка – рядом с камнем должен находиться люк...»

Вторая записка: «Молодцы! Но это не все. Ищите большой пенёк с грибами. Подсказка – внутренний двор»

Третья записка: «А теперь подсказка под крыльцом»

Четвертая записка: «Вы все ближе и ближе к пиратскому кладу. Следующая подсказка в дупле, дупло на дереве, дерево – на западной стороне. Отсчитайте от баскетбольного кольца на восток 30-32 шага»

Пятая записка: «Ура! Вы близки к разгадке. На южной стороне найдите пенёк с отметкой. Отсчитайте от него на запад 11 шагов. Потом повернитесь на южную сторону и еще 8 шагов. Клад ваш! Не забудьте принести его Нептуну»

Нептун: А теперь слушайте мой приказ. Приказываю: веселитесь!

Русалка. Раз сегодня праздник, давайте в честь Нептуна устроим водяной фейерверк!

Игра «Собиратели дождя»

Помощники Нептуна раздают всем детям одноразовые стаканчики. Несколько ребят из старших отрядов берут ведра и выплескивают воду с высокого места, чтобы она каплями падала с высоты. Все остальные участники стаканами собирают этот «водный фейерверк». Тем, кто больше всех соберет воды в свой стакан, Нептун разрешает обливать друг друга.





Как вы уже поняли, вожатские отряды школьников города Новосибирска знают о многом: о настоящем волшебстве, о многолетних традициях, о грандиозных приключениях. Взглянув в их глаза, вы поймете: они – невероятные люди! Задумайтесь: девяносто два дня они могут превратить в самое незабываемое лето! А, что самое интересное, все эти дни ребята не будут «просто детьми» находиться в «лагере», наверняка они будут моряками, которые отправятся в кругосветное путешествие, или участниками экспедиций, а, может, инопланетными жителями, блуждающими в космическом пространстве! Вожатые способны на любые перевоплощения! Далее вы увидите, как они с легкостью могут превратить детей в настоящих актеров, режиссеров, сценаристов, дизайнеров, поваров, пекарей и даже индейцев!

ОТЯДНОЕ ДЕЛО

«ИНДЕЙЦЫ»

Суть игры: в самом начале необходимо погрузить детей в атмосферу индейской жизни, раскраситься, как настоящие индейцы. После необходимо разделить ребят на два племени, рассказать им легенду:

«Когда только начинали образовываться племена индейцев, на Земле существовало два сильнейших племени с очень могучими и сильными вождями. Эти племена всегда воевали друг с другом. И вот появился старейшина, который решил рассудить, какое племя все-таки лучше и сильнее. Он устроил им состязание, в котором старейшина все никак не мог понять, кто же лучше, и тогда он приказал найти им один единственный драгоценный камень, который находился в пещере, куда не ступала нога человека. Подойдя к этой пещере, вожди двух племен сказали, что пойдут в одиночку, потому что не хотели подвергать свое племя риску.»

Вожди отправились на поиски камня, пещера оказалась очень глубокой, вожди держались вместе, хотя и не ладили друг с другом. Они очень долго шли и, наконец, увидели что-то очень ярко светящееся и красивое, они решили подойти, но на их пути встал огромный змей, которого они победили с помощью общих усилий. Вожди забрали камень, вышли из пещеры и поняли, что война, которую они придумали, принесла им только горе, и они решили объединиться в одно племя и жить дружно, а камень послужил знаком дружбы и любви.»

Первое задание – придумать себе новые имена, название племени и выбрать вождя. Далее ребятам предстоит найти священные камни, одному племени – синие камни, а другому – красные. Эти камни являются драгоценными для каждого племени.



АВТОР:

Ращукина Анастасия,

Вожатский отряд «Пеликан»

МБОУ СОШ № 137

После того, как камни будут найдены, между племенами начинается соревнование.

Виды соревнований:

- племена встают в круги, а вожди за кругами, задача племени – поймать вождя в круг из другого племени, не расцепляя рук;
- команды держат листы А4, их задача – прокатить по ним яблоко, чтобы оно не упало;
- участники должны на скорость передавать шарик, стоя в колонне друг за другом;
- «индейцам» нужно придумать ритуальный танец и звуки своего племени, а затем объединить племена и создать танец одного общего племени.

Проигравшее в соревновании племя должно отдать свой драгоценный камень победившему племени. Тем самым, к концу игры племена обменяются камнями и поймут, что они могут дополнять друг друга, так образуется одно единое племя, в котором царит дружба, любовь и доброта.

Рефлексия: если ребятам понравилось быть индейцами, то им можно предложить взять красные камни, а если нет – синие.

ПРОЕКТ ВЕСЕННЕЙ КАНИКУЛЯРНОЙ СМЕНЫ «КАНИКУЛЫ НА ДЕСЕРТ»

Незадолго до начала марта 2014 года был объявлен конкурс среди вожатского отряда «ОРИОН» на лучший проект весенней каникулярной смены 2014 года. Победитель проекта и лучшие проекты-участники имели шанс встать на место старшего педагогического состава (СПС) на время каникулярной смены. По итогам конкурса обязанности СПС выполняли: Александр Евгеньевич Крамер (победитель конкурса проектов смены), Мурат Жаныбекович Беликов, Татьяна Геннадьевна Строт, Татьяна Сергеевна Кононова, Елена Игоревна Кас-торская.

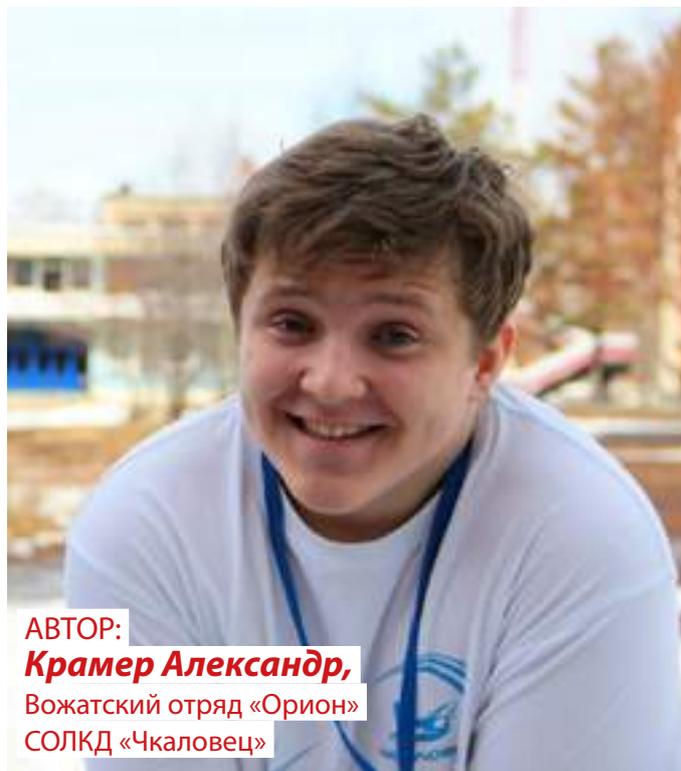
События, происходящие в период весенней каникулярной смены, были основаны на истории о молодом пекаре Хоме Баранкине, который любил свою работу и мечтал о светлом будущем. История была изложена участникам проекта «Каникулы на десерт»:

«...В одном старом городке жил Хома Баранкин. Он работал в обыкновенной сети пекарен с названием «Сладкая дулька», которая никогда особо не пользовалась популярностью. Но босс заведения, миссис Слойкина, побывав за границей, изобрела новый рецепт пирога. Придя в пекарню, она достала из своего кабинетного сейфа листок бумаги и с гордостью зачитала ингредиенты новшества. Закончив читать, она стала убирать в сейф рецепт и сказала: «Это новое блюдо, должно быть, принесет пекарне мировую известность!» И так считали все работники пекарни. Эта новость развеяла тучи над Хомой, ведь он мечтал стать шеф-поваром «Сладкой дульки».

В этот счастливый день (даже ненастная погода не могла его испортить), Хома уходил с работы последним (миссис Слойкина доверяла Хоме ключи от всех помещений пекарни). Хорошо закрыв все двери и окна (в чем он не сомневался), он пошел домой, полный счастья и мыслей о светлом будущем. Придя в свой дом, он разделся и лёг спать.

Наступило утро. На улице уже все подсыхало после дождя, светило солнце и пели птицы. Хома взбодрил себя кружечкой горячего кофе и отправился на свою любимую работу.

Но на подходе к пекарне Хома увидел машину полиции. Ему стало не по себе. Он сразу же вспомнил, насколько хорошо закрыл замки в пекарне. «Я уверен, что закрыл все!» – сказал внутренний



АВТОР:
Крамер Александр,
Вожатский отряд «Орион»
СОЛКД «Чкаловец»

голос. Когда Хома зашел внутрь пекарни, он увидел, что кабинет миссис Слойкиной был взломан – дверь лежала на полу. Миссис Слойкина сидела за своим столом, недоумевая, как могло такое произойти. «Пропало самое ценное!» – сказала она. И Хома сразу же понял, что пропал тот самый рецепт лучшего в мире пирога! Хома почувствовал, как тучи снова сгущаются над его будущим и будущим всей пекарни. Он пообещал миссис Слойкиной, что найдет того, кто украл самый лучший рецепт пирога, даже если для этого придется объехать весь мир!

Но Хома Баранкин один не справится. Он просит команду пекарей сети «Сладкая дулька» помочь ему найти вора! Ну что, вы с нами?»

На смене существовала особая терминология. Каждый отряд представлял собой работников одной из пекарен сети «Сладкая дулька». Помещением пекарни стало отрядное место, которое было оформлено в стиле кухни, обеденного зала, витрины.

Цель проекта: способствовать формированию позитивных ценностных ориентаций детей и подростков средствами их творческого освоения в процессе досуговой деятельности.

Задачи:

1. организация и проведение ряда мероприятий и дел, направленных на развитие у детей

и подростков социально значимых качеств в рамках отрядной и дружинной деятельности;

2. организация и проведение комплекса занятий, направленных на развитие познавательных, творческих, коммуникативных, интеллектуальных способностей каждого ребенка в рамках работы творческих студий, а так же через игровые и сценические формы работы, стимулирующие личностный рост в условиях ДОЛ;
3. создание условий для реализации принципов индивидуального подхода к каждому ребёнку, обеспечения ему эмоционального комфорта и успешной адаптации к жизни в детском временном коллективе.

Ход проекта:

- формирование пекарен;
- оформление помещений пекарен;
- на протяжении четырех дней пекарни посещают четыре страны: Англию, Африку, Китай и Россию. В каждой стране они находят вора по имени Жульен, но он не соглашается сказать им секретные ингредиенты и предлагает пройти испытания. На встрече Жульен отдает пекарням рецепт и сдается. Ингредиенты символические: рисунок, макет, слово, свиток и т.д.;
- возвращение пекарен в свой родной городок, выпечка пирогов или печенья;
- итогом смены стал гала-концерт с номерами от отрядов и ВО «Орион» с награждением участников смены.

Основные мероприятия

«**Большой ремонт!**» – дети оформляют свою пекарню (отрядное место).

«**Von appetite!**» – показ визиток пекарен. Жульен должен оставить 1 ингредиент на месте преступления. По окончании программы знакомств, пекарням вручается 1-ый ингредиент – яйца.

«**На волне Ламанша**» – дискотека. Жульен устраивает испытания различного характера во время дискотеки для всех присутствующих. Но Хома Баранкин не сдается и вместе с друзьями решается их пройти. После дискотеки всем выдается 2-ой ингредиент – мука.

«**Званный ужин**» – гостевания по пекарням, с целью познакомиться между отрядами. Отряды готовят «трапезу».

«**Охота на розовых слоников**» – сафари –

Хома Баранкин бродил ночью по африканскому зоопарку «Кис-кис бананом» и случайно выпустил на волю розовых слоников. Надо помочь Хоме вернуть всех слоников, пока они чего не натворили. Вожатые переодеваются в «слонов» (не важно, как они будут выглядеть и какого цвета, главное, чтобы было понятно, что он – слон). Пекарни ищут вожатых по территории СОЛКД «Чкаловец» и приводят их к КСЦ в своеобразный загон. Задача – поймать вожатых своего отряда. Цель мероприятия – знакомство с территорией лагеря, взаимодействие детей как внутри отрядов, так и между отрядами.

«**Приключение русских в Африке**» – Жульена схватило африканское племя и не хочет отдавать его нашим героям просто так. Африканцы устраивают нашим друзьям испытания, пройдя которые они отдадут Жульена.

«**Меню, пожалуйста!**» – дети в пекарнях создают меню своего заведения. В этом меню должна быть страница с пищей для спортсменов. Чем больше необычных блюд, тем интересней!

«**Мастер-класс**» – Работники столовой ЗАО «СОЛКД «ЧКАЛОВЕЦ» подготовили мастер-классы для участников смены:

- приготовление печенья;
- приготовление плова.

«**Пекинский капустник**» – дискотека – во время дискотеки появляется Жульен. Он снова «ставит палки в колеса» Хоме Баранкину. На сей раз он играет со всеми присутствующими в игры-забавы.

«**Здравствуй, солнце в пирогах!**» – гала-концерт с выдачей грамот участникам смены. Миссис Слойкина повысила Хому Баранкина до шеф-повара сети пекарен «Сладкая дулька». Но неожиданно появляется Жульен...



План-сетка смены

№	Утро	День	Вечер
1 день		Большой ремонт!» Создание помещения пекарен. «Teambuilding». Экскурсия по ГДЧ. Подготовка визитки пекарен (название отряда, девиз, творческое представление).	Презентация творческих студий. «Bon appetite!». Вечер знакомств. Визитка пекарен. Первая встреча с Жульеном. Получение 1-го ингредиента (яйца). Визитка от ВО «Орион». Перелет в другую страну. Дискоотека. Огонек.
2 день	«Гудморниг, Англия!» Зарядка с английской королевой Елизаветой. Кружки. «The Best Hero».	«Званный ужин». Гостевание по отрядам. Дела в пекарнях (отрядная работа).	«Dance Battle» (1 round) «На волне Ламанша». Дискоотека. Испытание от Жульена. Выдача 2-го ингредиента (мука). Перелёт в другую страну. Огонек.
3 день	«Умбабзе». Фруктовая зарядка с шаманом африканского племени «Учачэ». Кружки. Мастер-класс по выпечке печенья.	«Дела в пекарнях» (отрядная работа). «Охота на розовых слоников». Беговая игра в форме сафари.	«Приключения русских в Африке». Вечерняя программа. Выдача 3-го ингредиента (яблоки). Перелет в другую страну. Дискоотека. Огонек.
4 день	«Нихао!» Зарядка в китайской школе боевых искусств с мастером Ши-Фу. «Меню, пожалуйста!» Кружки.	Мастер-класс по приготовлению плова. Подготовка к «Dance Battle»	«Пекинский капустник» «Dance Battle» FINAL! Дискоотека. Вылавливание Жульена и выдача 4-го ингредиента (специи). Перелет домой. Огонек.
5 день	«Чкалда ловит бодряк!» Супербодряя зарядка. Выставка кружков. АКЦИЯ «СПАСИБО!»	Приготовление пирога/печенья по «новому» найденному рецепту.	«Здравствуй, солнце в пирогах!» Гала-концерт. Ролик о смене. Награждение. Завершение погони за Жульеном. Дискоотека. Итоговый огонек.
Итоговая планерка прошедшей смены с участием всего педагогического состава смены.			
6 день	Разъезд		

АКТЕРСКИЙ ТРЕНИНГ «ПЯТЬ СЕКРЕТОВ УСПЕХА»

Цель: тренировка профессиональных сценических навыков у ребенка.

Задачи:

1. обогатить знания ребенка об увлекательной профессии актера (погружение в тематику);
2. раскрыть и усилить творческие способности ребенка;
3. сформировать способность к самоанализу (рефлексии).

Предполагаемый возраст участников: 14-16 лет

Реквизит: ватман – игровое поле, листы с вопросами, листы формата А4, фломастеры, карточки с заданиями, статуэтка «Оскар», столик для реквизита, стул.

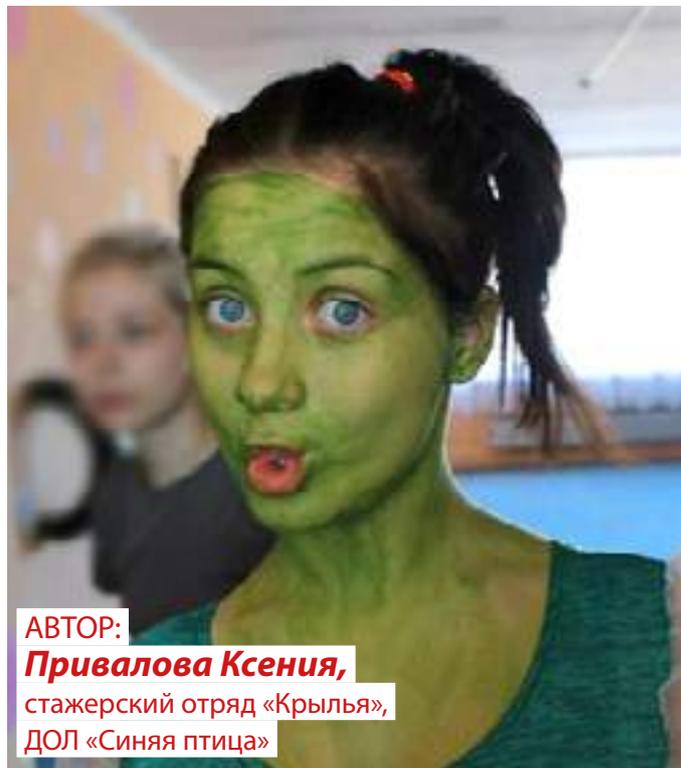
Ход мероприятия

1. **Самопрезентация.** Ведущий знакомится с ребятами и рассказывает им немного о себе.
2. **Погружение в тематику.** Ведущий рассказывает ребятам об актерской профессии и о главной в кинематографии премии «Оскар». Обсуждает вместе с детьми, что из деятельности актера может оказаться полезным в жизни обычного человека.
3. **Вместе с детьми определяем «Пять секретов успеха»:**
 - постановка голоса,
 - жестикуляция,
 - планирование,
 - харизма оратора,
 - актерское мастерство.
4. **Ведущий проводит тест-мотивацию, помогающую ребятам осознать свой уровень владения актерским мастерством.**

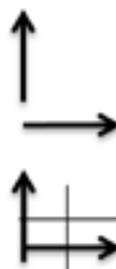
Тест – мотивация

У каждого ребенка есть фломастер и бумага для участия в тесте.

Рисуем график, каждая сторона которого состоит из 10 делений.



АВТОР:
Привалова Ксения,
стажерский отряд «Крылья»,
ДОЛ «Синяя птица»



Горизонтальная сторона – это оценка информативности речи.

Вертикальная – оценка формы, в которой я преподношу информацию.

Далее дети находят точку пересечения двух координат.

Теперь делим напополам весь график и получаем деление на 4.

Мы вместе с ребятами определяем их особенность речи.

Ведущий предлагает детям повисить свои навыки.

5. По очереди выполняются упражнения и раскрывается 5 секретов успеха актера.

Секрет успеха «Постановка голоса»

Обсуждение важности правильной постановки голоса, как она помогает в общении. Ведущий выбирает любых троих желающих для упражнения «радио»: каждый ребенок рассказывает событие, которое будет указано на выданной ему карточке с соответствующими эмоциями.

Делая выбор, ведущий спрашивает имя ребенка, тем самым знакомясь с ним. После упражнения проходит обсуждение, что менялось в течение «новостей» (громкость, интонация и т.д.).

Секрет успеха «Жестикуляция»

Ведущий с ребятами рассуждает на тему того, чем нам помогают жесты. Ведущий вызывает к себе троих желающих для упражнения «Покажи»: каждый ребенок поет песню или рассказывает стихотворение, при этом одна часть должна быть исполнена без особых жестикуляций, другая же – с активным использованием ее. После упражнения «Покажи» ведущий с детьми разбирает все удаchi и возможные промахи при выполнении этого упражнения.

Секрет успеха «Планирование»

Дети обсуждают определение и основные моменты планирования. После этого ведущий проводит упражнение «Покупка»: каждый ребенок представляет, что он генеральный директор большой компании, именно поэтому он не может сам купить себе пару обуви и просит об этом в записке, оставленной своему помощнику. Ребята заканчивают, и ведущий устраивает опрос («Кто учел брендовый параметр?», «Кто учел временной параметр?» и т.д.). Мы обсуждаем с детьми, почему важны мелочи в планировании.

Секрет успеха «Харизма оратора»

Беседа о том, что такое харизма. После нее ведущий проводит упражнение «Докажи»: каждому ребенку необходимо доказать суждение, написанное на его карточке, которую выдает ведущий (например, докажи, что колбаса – это цветок). После упражнения анализируем все «взлеты» и «падения».

Секрет успеха «Актерское мастерство»

Ведущий разбивает отряд на три команды.

Выполняем упражнение «Шлюпка»: «Ребята! Представьте, что вы плывете на морском трехпалубном судне. Но вдруг случается кораблекрушение. Обнаруживается, что на всем корабле только одна шлюпка, вмещающая в себя только одну палубу. Я, как капитан судна, должен принять решение, но вы можете на него повлиять, убедив меня, что именно ваша палуба должна поплыть на единственной шлюпке!»

Каждая палуба может преступить к обсуждению, чтобы доказать свое «превосходство» над другими палубами. Ведущий слушает ка-

ждую палубу, после чего вместе с детьми придумывает фантастическое завершение легенды.

6. *Мы дошли до «Оскара»!* Ведущий поздравляет детей с их большой победой. И теперь мы вместе вспоминаем «5 секретов успеха», которые уже узнали.

Рефлексия. Ведущий показывает свой «Оскар» – талисман, поясняя детям, при каких обстоятельствах он его получил. Ребята поочередно по кругу высказывают впечатления о прошедшем событии.

На игровом поле находится мишень, в которую дети параллельно рисуют смайлики, которые помогут в понимании их интереса к проведенному тренингу (чем ближе ребенок ставит смайлик, тем больше он узнал нового). Смайлики трех видов: улыбающийся – детям все понравилось, нейтральный – не совсем, и грустный – детям совсем не понравилось. Ребята заполняют свободное место на ватмане-игровом поле, вспоминая разные моменты нашего занятия (например, они нарисуют шляпку, колбасу и т.д.).

Завершая дело, ведущий просит ребят всех вместе взяться за «Оскар» и загадать желание. На память от себя ведущий дарит игровое поле и каждому памятный сувенир.

Ожидаемый результат: развитие у ребенка навыков актерского мастерства: постановка голоса, жестикуляции, планирования, харизмы оратора и т.д., проявление новых способностей и талантов у детей.



КОЛЛЕКТИВНО-ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО «СВЕТ! КАМЕРА! МОТОР! НАЧАЛИ!»

Целью программы является создание условий для продуктивной совместной деятельности детей.

Задачи:

- обогатить знания ребенка о киноискусстве (погружение в тематику);
- реализовать коммуникационные потребности детей (игра «Кастинг»);
- развить творческие способности ребенка (подготовка к кинофестивалю);
- способствовать усилению актерских качеств (презентация собственного продукта – фильма);
- сформировать умение к самоанализу (рефлексия).

Предполагаемый возраст участников: 11 лет и старше.

Необходимые материалы: гофрированная бумага, скотч, цветная бумага, ножницы, ватманы, ленты, карандаши, маркеры, фломастеры, газеты, распечатанные кассеты, CD-диски для оформления, нарисованная кинолента и пульт (подготовлены заранее).

Ход мероприятия

Игра «Кастинг»

Ребята образуют два круга: один – внутренний (будет передвигаться по команде «Стоп! Снято!» по часовой стрелке), другой – внешний (остается неподвижным). Задача каждого участника – по команде «Свет! Камера! Мотор! Начали!» представиться человеку, стоящему напротив и сказать, в каком фильме он снял бы его, если бы сам являлся режиссером.

Дело «Киностудия»

1. Разделить отряд на 5 групп по 4-6 человек путем жребия: на каждой бумажке написано одно имя героя из известного современным детям фильма, мультфильма или сериала. Количество бумажек с героями из одного фильма, мультфильма или сериала – не более 5. Участники, вытянувшие персонажей из одного фильма, объединяются в команду.



АВТОР:

Баткова Мария,

Вожатский отряд «Пеликан»

МБОУ СОШ № 137

2. Каждая группа – настоящая киностудия, в которой у каждого есть своя роль: сценарист, режиссер-постановщик, актеры, костюмер, художник-оформитель.
3. После того, как киностудия придумала себе название и распределила роли, специалистам киноиндустрии необходимо совместно выбрать один фильм на группу, который они будут «снимать».
4. Провести жеребьевку жанров фильмов по группам. Жанры: комедийный фильм, немое кино, боевик, индийское кино, фантастика.
5. Киностудии начинают подготовку к фестивалю. Каждый приступает к выполнению своего задания в соответствии со своей ролью: режиссер руководит процессом постановки, актеры выстраивают сцены из фильма вместе со сценаристом, заучивая слова и входя в образ, костюмер создает необходимые для фильма костюмы и декорации, художник-оформитель рисует киноафишу нового блокбастера, в которую вносит: название фильма, тематические рисунки, фамилии и имена всех участников киностудии и их роли, приглашения на показ.

Мероприятие «Кинофестиваль «Свет! Камера! Мотор! Начали!»

1. *Официальное приветствие всех участников.*
2. *Проведение жеребьевки для определения порядка показа.*
3. *Показ всех получившихся творений.*
4. *Процедура голосования.*

Раздать распечатанные кассеты и попросить ребят распределить все ранее показанные фильмы по следующим номинациям:

- «Самый смешной фильм»,
- «Самый трогательный фильм»,
- «Самый лучший фильм»,
- «Самый оригинальный фильм»,
- «Самый увлекательный фильм».

Полученные распечатанные кассеты приклеить на нарисованную киноленту (подготовлена заранее), где также будут размещаться киноафиши всех фильмов.

5. *Награждение всех киностудий дипломами. Подарить отряду киноленту с афишами и кассетами на память.*

Рефлексия «Пульт».

На большом телевизионном пульте, который состоит всего из трех кнопок «Плэй», «Пауза», «Стоп», попросить ребят, окунув палец в краску, «нажать» им на соответствующую кнопку:

- зеленая «Плэй» – кинофестиваль доставил массу удовольствий;
- синяя «Пауза» – были трудности в выполнении заданий;
- красная «Стоп» – меня абсолютно не заинтересовало данное событие.

Ожидаемый результат: проявление новых способностей и талантов у детей, веселое времяпрепровождение всех ребят, продуктивная работа в командах, являющаяся шагом всего отряда к сплочению.

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Из года в год вожатые реализуют для детей своих отрядов незабываемые проекты, программы, игры, конкурсы, праздники. Пусть каждый из них запомнится самыми лучшими и яркими воспоминаниями о каникулах, о лете, о новогодних праздниках, о детстве! Пусть каждый миг, прожитый в лагере, станет для вас открытием не только окружающего мира, но и себя – своего личного мира. Сборник «Золотая серия – «The best» поможет вам в этом:

во-первых, вы можете выбрать лучшие программы из выпусков «Золотой серии», реализовывать их в рамках каникул в своем учреждении и ни на минуту не сомневаться, что вы проводите лучшее мероприятие;

во-вторых, вы можете самостоятельно и с помощью своих друзей и коллег разработать программу, которая, несомненно, будет в «The best», ведь она – ваша, она – неотъемлемая часть каникул.

За активное участие в создании первого выпуска сборника авторских работ вожатых-школьников города Новосибирска мы благодарим вожатские отряды «Чудетство», «Родничок», «Орион», «Тропический микс», «Пеликан», «Выше неба», «НашЭ», «ЭХО», «Ярче!» и стажерский отряд «Крылья». Спасибо за новые креативные идеи профильных смен, тематических дней, новогодних утренников, сюжетно-ролевых игр и коллективно-творческих дел! Мы надеемся на дальнейшее сотрудничество и ваше активное участие в составлении последующих сборников «Золотая серия «The best»!

P.S. Выход второго выпуска «Золотой серии «The best» зависит только от вас!

А мы, его редакторы и, надеемся, вдохновители Ваших идей, ждем продолжения ...и второго выпуска «Золотой серии «The best»!

Всегда Ваши:

