Департамент образования мэрии города Новосибирска
Муниципальное казенное учреждение дополнительного образования
Городской ресурсный центр по организации
отдыха и оздоровления детей
«Формула Успеха»

ОРГАНИЗАЦИЯ ВНУТРИОТРЯДНОЙ И ДРУЖИННОЙ РАБОТЫ:

от теории к практике

Материалы ежегодного конкурса методических разработок педагогических отрядов детских оздоровительных лагерей городского ресурсного центра по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха»

Новосибирск • 2020

УДК 374 (075)+379.8(075)
ББК 74.200.585.8я.73

Рецензенты:
директор МКУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс»
С.П. Маньков

ведущий эксперт МКУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс»,
кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики
и психологии ИИГСО ФГБОУ ВПО НГПУ
Е.В. Киселева

заместитель директора МКУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс»
Е.Ф. Мамедова

Научный редактор:
кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой
теории и методики воспитательных систем ФГБОУ ВО НГПУ
Б. А. Дейч

Авторы-составители:
начальник учебно-методического отдела
МКУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс»
М.С. Лащенова
методист учебно-методического отдела
МКУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс»Л. Ф. Денишева

О-641. Организация внутриотрядной и дружинной работы: от теории к практике: материалы ежегодного конкурса методических разработок педагогических отрядов детских оздоровительных лагерей городского ресурсного центра по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха» – Новосибирск, 2020. – 170 стр.

В сборник включены методические разработки отрядных и дружинных мероприятий, проведенных в детских оздоровительных лагерях МКУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс» в рамках летней кампании 2019 года. Данные материалы представляют интерес для методистов и вожатых летних детских площадок и детских оздоровительных лагерей.

УДК 374 (075)+379.8(075)
ББК 74.200.585.8я.73
© МКУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс», 2020

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 4
Раздел 1. ОТРЯДНЫЕ ДЕЛА 5
Игры по станциям, на территории, кругосветки, РВС 5
Коллективные творческие дела 27
Квесты, детективные игры 39
Ролевые игры....94
Другие отрядные дела....134
Раздел 2. ДРУЖИННЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ....144
Раздел 3. ОТРЯДНЫЕ ДЕЛА В РАМКАХ КОМПЛЕКСНОЙ ПРОГРАММЫ «ПЕДАГОГИКА ЗДОРОВЬЯ И ЗДОРОВОГО ОБРАЗА ЖИЗНИ»....155

ВВЕДЕНИЕ

Детский оздоровительный лагерь уже давно стал пространством развития и воспитания личности. Существует множество материалов, рассказывающих нам о важности роли современного детского оздоровительного лагеря в системе дополнительного образования страны. Специалисты всего мира собираются на конгрессах, семинарах и конференциях, чтобы поделиться опытом и идеями. Современное воспитательное пространство в детском лагере – не просто набор мероприятий, которые нужно реализовать. Сегодня педагогические программы детских оздоровительных лагерей разрабатываются прежде всего в контексте образования, обучения и развития.

На вопрос «А с чего всё начинается в ДОЛ?» многие отвечают: «с педагогической программы», «с плана работы», «с территории» и т. п. Конечно, это всё важно, но, по нашему мнению, в лагере всё начинается с вожатого – первого человека, который постоянно находится с ребёнком. Именно от того, что транслирует вожатый, зависит реализация воспитательной составляющей педагогической программы лагеря. И, конечно же, реализация этой составляющей зависит и от мероприятий общелагерного уровня.

Ежегодно среди вожатых лагерей городского ресурсного центра «Формула Успеха» проводится конкурс методических разработок, целью которого является развитие профессиональных компетенций педагогических отрядов. Мы решили собрать в одной книге лучшие методические разработки летней кампании 2019 года. Надеемся, что эти материалы помогут Вам в реализации программ и станут источником вдохновения и новых идей.

С пожеланием интересной работы,
коллектив учебно-методического отдела
МКУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс».

Раздел 1.

ОТРЯДНЫЕ ДЕЛА

Игры по станциям, на территории, кругосветки, РВС

«СКИТЛС»
(победитель конкурса методических разработок)

игра по станциям

Авторы: Зотьева А. А.,
Николаева М. Р.,
Булашева Д. Е.
Вожатые ДОЛКД «Пионер»

Возраст детей: 6-10 лет.

Количество участников: 30 человек.

Продолжительность: 45-60 минут.

Место проведения: территория лагеря.

Педагогические задачи: создать условия для формирования положительной внутренней атмосферы внутри временного детского коллектива; создать условия для развития навыков Soft Skills.

Игровая идея: В Радулэнде поломалась радуга. Один цвет был заколдован Серым всадником. Оранжевый превратился в серый и пришел за помощью к ребятам. Чтобы помочь, ребятам надо познакомиться со всеми остальными цветами, предупредить их о злом всаднике.

Ход игры: к детям врывается переодетый в серое вожатый и рассказывает о том, что с ним сделал Серый всадник. После этого заколдованный цвет рассказывает ребятам о том, как они могут помочь ему и другим цветам радуги. Для этого ребятам нужно познакомиться с другими цветами (переодетыми вожатыми) и получить от каждого баночку с краской разных цветов радуги (из наборов гуаши или акрила). Эти краски дети будут получать на станциях при прохождении заданий. На конечной седьмой станции будет задание развести в стаканчиках с водой по краске и расставить в определенном порядке. Расставляя их, ребята заметят, что оранжевого цвета не хватает.

Чтобы его получить, детям предстоит пройти финальное задание. Ворвется Серый всадник. Чтобы прогнать его, ребятам нужно будет взяться быстро за руки, а заколдованному цвету встать в круг. Детям нельзя дать Серому всаднику завладеть им, иначе цвет исчезнет навсегда. Одержав победу над всадником, вожатый снимает серый балахон, а под ним дети видят оранжевую одежду. Для этого ребятам надо будет найти на территории рыжие вещи, среди которых окажется бочонок краски. Отдав все это цвету и закончив задание с радугой, они победят зло.

Игровая территория: Радулэнд.

Материально-техническое обеспечение, реквизит: костюмы красок, 7 бочонков с красками цветов радуги, 2 серых балахона, кувшин с водой, 7 стаканчиков и кисть, 2 обруча.

Приложение 1

Станция 1 (красный) - системное и критическое мышление:

При прохождении первой станции нужно решить ситуацию. Восьмилетняя Алина хочет завести котенка, но у ее мамы аллергия на кошачью шерсть. Как можно решить эту проблему и оставить в плюсе и Алину, и ее маму?

Станция 2 (желтый) - эффективная коммуникация:

Команде выдается 2 обруча. С их помощью надо преодолеть «болото». Группы из трех человек. По сигналу один из участников первой группы бросает обруч на землю, все три игрока запрыгивают в него. Второй обруч они бросают на такое расстояние, чтобы можно было в него перепрыгнуть, а потом, не покидая пространства второго обруча, дотянуться рукой до первого. Так, совершая прыжки и перекидывая обручи, группа добирается до повторной отметки. Возвращаясь назад, можно просто катить обруч по земле. На линии старта обручи передаются следующей тройке. За обручи заступать нельзя, так как можно «утонуть».

Станция 3 (зеленый) - time-managment:

Команда ребят встает в круг и берутся за руки. Их задача передать импульс по кругу за 5 секунд.

Станция 4 (голубой) - креативность:

Команде необходимо назвать 5 песен, в которых упоминаются любые цвета.

Станция 5 (синий) - На эмоциональный интеллект:

Находясь в одном большом кругу, детям предстоит показать несколько эмоций, которые назовет ведущий цвет.

Станция 6 (фиолетовый) - целеполагание:

Команде предстоит сделать 3 фотографии на фоне атрибутики лагеря.

Станция 7 (финальная) - командообразование:

Используя стаканчики, кисть, кувшин с водой и бочонки с красками, команде нужно развести радужные цвета в стаканчиках и расставить их в правильном порядке (красного больше всего, а фиолетового - меньше).

«Найди своё желание»

игровой ажиотаж

Авторы: Козлова А. Н.,
Пашаева Р. Р.,
Медведева Е. С.,
Пяткина С. Д.
Вожатые ДОЛКД «Созвездие Юниор»

Возраст детей: 7-11 лет.

Количество участников: 23.

Продолжительность: 45 минут.

Место проведения: территория ДОЛКД «Созвездие Юниор».

Педагогическая задача: создание условий для развития коммуникативных навыков младших школьников.

Игровая легенда:

В один чудесный город Юниландия приехали дети. Дети с разными целями и разными желаниями. Чем же так прекрасна эта страна?

В Юниландии ещё остались чудеса, а в остальном мире они пропали. Там живет прекрасная Крёстная фея и ведьма Врен-гильда. Злая ведьма строит козни, а Крёстная фея исполняет желания всех жителей. Прибывшие ребята попали в один отряд. И что же теперь будет?

Как и в любой истории, всё сначала было не гладко. Ребята были недружными, ругались, никого не слушались и обижали друг друга. Настало время первого огонька. Какая же будет тема? Тема – «Я хочу, чтобы это желание сбылось на смене». Ребята написали свои желания, положили в волшебную шляпу и спрятали в самый укромный уголок. Время шло, медленно и верно подходил конец смены. Неожиданно у наших ребят украли желания. Кто? Когда? Зачем? А самый главный вопрос – что с этим делать? Именно его наши смелые малыши должны и решить. К ним на помощь приходит Крёстная фея и вместе с ребятами отправляется в захватывающее приключение.

Ход игры:

Ребята написали на первом огоньке желания, отдали вожатым. В конце смены, когда про них забыли, Крёстная фея напоминает о них, говорит, что их украли. Дети отправляются с Крестной феей по станциям. Выполняют задания, потом получают кусочек карты. Всего 4 куска карты. Потом собирают карту и приходят к финальному месту. Побеждают ведьму, получают свои желания и проводят обсуждение первоначальных планов с результатами.

Материально-техническое обеспечение, реквизит:

костюм Крёстной феи, костюм злой ведьмы – Вренгильды, 4 коробки, 1 карта, ножницы, 4 листа белой бумаги А4, 4 письма А4, ручка черная гелиевая и синяя капиллярная, шляпа, скотч, цветные карандаши, 4 листа А3.

Приложение 1

Сценарий мероприятия

Крёстная фея приходит после полдника/ужина в корпус к ребятам и сообщает, что их желания украла злая ведьма – Вренгильда.

Ребята дружно решают, что надо спасать желания. Крестная фея подсказывает с чего стоит начать- «Идите туда, где живут самые старшие из нас». (возле корпуса №2 «Альтаир»). Ребята приходят и видят коробку. Открывая коробку, они видят письмо, в письме задание №1:

«Думаете, вам будет так легко? Думаете, вы сможете меня поймать? НЕТ! Ничего подобного! Видите, здесь разбросаны карандаши? Вам надо собрать их все. А сколько их должно быть? Ха! Узнаете сами. Думаете это всё? НЕТ! После того, как вы соберете все карандаши, поделите их между собой, поровну и встаньте по цветовой палитре. Есть вопросы? У вас есть ваша Крёстная фея! И, напоследок, карандаши вам ещё пригодятся, не растеряйте»

Выполнив задание, Крёстная фея даёт 1 кусочек карты и говорит, что ветерок ей нашептал, что дальше надо идти «Смело отправляйтесь туда, где вы развиваете себя» (КЮТы или Цифея)

Ребята приходят на 2 станцию и снова перед ними коробка, в коробке письмо с заданием №2:

«Думали, я с вами закончил? НЕТ! Где-то здесь вы найдёте то, что впервые изобрели в Китае. Вам следует разделиться на 4 команды и изобразить, что для каждого из вас значит этот лагерь. Делаем все вместе. Крёстная фея поможет и проконтролирует. Посоветую ваши работы забрать с собой».

Ребята нашли листы белой бумаги А3, нарисовали плакаты. После этого Крёстная фея даёт 2 кусочек карты, и ребята отправляются дальше.

Крёстная фея спрашивает у деревьев «Идите к тому месту, где вы живёте» (Корпус №4 «Сириус»).

Ребята приходят к корпусу и видят перед дверями коробку. В коробке письмо, в письме задание №3:

«Уже устали? Перехотели свои желания? НЕТ?! Тогда вот вам моё задание. Я проверю ваше воображение. Я пришлю своего помощника к Крёстной фее, и он ей передаст слова. По очереди, несколько человек будут выходить и показывать без слова, тех животных или те предметы, которые загадает Крёстная фея. Очень надеюсь, что вы не будете шуметь и злить меня»

После задания №3 Крёстная фея даёт 3 кусочек карты и говорит, что прекрасные птицы напели ей «Идите туда, где проходит большинство ваших мероприятий!» (Клуб «Вега»)

Приходят к «Веге» на крыльце стоит коробка, в коробке письмо, в письме задание №4:

«Это ваш последний этап! Надеюсь, вы не растеряли свои карандаши. Сейчас встаем вкруг, зажимаем своим указательным пальцем и пальцем соседа карандаш и выполняем задания. Садимся, идём вправо, идём влево. Упал карандаш! НЕМЕДЛЕННО НАЧИНАЙТЕ ЗАНОВО! Крёстная фея вам поможет, если у вас будут трудности»

Ребята после выполнения получают последний кусочек карты. Склеивают все 4 кусочка и идут по маршрутному листу. Приходят они к «Компасу». Там их ожидает злая ведьма – Вренгильда!

Вренгильда:

– Думаете, что здесь вы найдете свои желания? Неет! Я вам их так просто не отдам!

Крёстная фея:

– Ребята, мы с вами уже почти получили наши желания. Давайте встанем вокруг Вренгильды вкруг, возьмёмся за руки и споём для неё несколько песен. Дружно, все вместе, чтобы она поняла, что мы дружные и заслужили свои желания. А после песен все вместе обнимем нашу злую ведьму.

Ребята выполнили задания, Вренгильда отдала им их желания, каждый берёт свой листочек. Все берутся за руки и идут в корпус на огонёк.

«Планета маленькой принцессы»

игра по станциям

Автор: Журавлева Д. С.
Вожатый ДОЛКД «Пионер»

Возраст детей: 8-10 лет.

Количество участников: 20-30 человек.

Продолжительность: 60 минут.

Место проведения: Клуб «Айсберг», территория лагеря.

Педагогическая задача: создать условия для развития умения работы в команде.

Игровая идея: Маленькая принцесса родилась на далекой-далекой планете Б-612. Но с самого детства она путешествует по другим планетам, заводит новых друзей, помогает жителям поддерживать гармонию и мирное существование. И вот однажды, находясь далеко от дома, она узнает, что ее планета в опасности. Для того, чтобы добраться как можно скорее до своего дома, ей необходима ваша помощь.

Ход игры:

Ребята заходят в зал, играет музыка, на экране фоном идет видео. Выходит маленькая принцесса, произносит свои слова (приложение 1).

В ходе игры ребята ходят по станциям, на которых их ждут друзья Маленькой принцессы.

На первой станции ребята показывают умение слышать и понимать друг друга.

Вторая станция направлена на развитие творческого мышления, креативности ребят.

На третьей станции ребята показывают свои навыки умения работать в команде, помогать друг другу, а также способность находить пути решения задач необычным способом.

На завершающей станции ребята собираются в зале, чтобы собрать все лепестки розы воедино. Каждый вносит свой вклад в работу, совместными усилиями создавая что-то прекрасное. Ребята приклеивают к стеблю все лепестки.

Играет спокойная музыка, включается видео с космосом.

Включается видео с пейзажем красивой планеты.

Снова выходит Маленькая принцесса, благодарит ребят за помощь.

Игровая территория: космическое пространство, дорога до планеты Б-612.

Материально-техническое обеспечение, реквизит:

1. Листы бумаги;
2. Обруч;
3. Палка (стебель розы);
4. Клей;
5. Проектор;
6. Видео с космосом, планетами.

Приложение 1

1. «Дорогие друзья, я маленькая принцесса. Я родилась на планете Б-612. Мне дорог на ней каждый уголок, люблю каждую травинку, каждую веточку и кустик. Но сейчас планета погибает. Мне необходима ваша помощь. Нужно как можно скорее добраться до моей планеты, и спасти ее, пока она не погибла. Пройти все испытания и добраться до неё вам помогут мои друзья, которые уже ждут вас».

Станция 1.

Ребят встречает первый друг Маленькой принцессы.

Правила прохождения станции: рисуется узкая тропинка. Все становятся друг за другом, закрыв глаза. Выбирается один человек, который будет руководить. Необходимо пройти всю тропинку, не заступив за ее грани

Станция 2.

Ребята снова встречаются с Маленькой принцессой: «Я не могу вернуться домой без розы. Сейчас у меня есть только один предмет, который я взяла с собой из дома – вот это кольцо»

Правила прохождения станции: выдаётся предмет. (обруч) Каждый из отряда должен придумать необычное применение этому предмету. За каждую идею выдаётся лист А4 и лепесток розы. (Число А4 в два раза меньше количества людей)

Станция 3.

Ребят встречает еще один друг Маленькой принцессы.

Правила прохождения станции: все встают в одну линию. Задача перебраться на другую сторону, не касаясь земли. (Ребята должны догадаться, что нужно использовать листы бумаги)

Станция 4.

Все ребята возвращаются в зал.

Маленькая принцесса приходит с пустым стеблем от розы: «С каждой планеты, на которой я побывала и нашла себе друзей, я увожу одну самую красивую розу. Вашу планету населяют очень хорошие и дружелюбные люди, и я бы хотела, чтобы моя оранжерея пополнилась вашей чудесной розой».

«Наши гости: Белка и Стрелка»

игра по станциям, квест

Авторы: Делей К. А.,
Дерюгина Е. С.,
Туркина Д. А.
Вожатые ДОЛКД «Пионер»

Возраст детей: 9-10 лет.

Количество участников: 25-30 человек.

Продолжительность: 50 минут.

Место проведения: Территория лагеря.

Педагогическая задача: создать условия для сплочения временного детского коллектива.

Игровая идея: В далёком-далёком космосе во время исполнения третьей миссии по освоению новых планет ракета Белки и Стрелки, пролетая над Землёй, столкнулась с метеоритным дождём. «Спутник-19» потерпел крушение… В результате аварии обломки корабля разлетелись по территории лагеря. Чтобы вернуться к выполнению своей миссии, нашим гостям предстоит найти обломки корабля. Они просят помощи у ребят, поэтому им нужно дружно собраться и всем вместе отправиться на поиски деталей.

Ход игры: Белка и Стрелка рассказывают детям о случившейся катастрофе и дают им карту с указанием мест, где последний раз были замечены обломки ракеты. Но очевидцы, нашедшие детали, не хотят отдавать их просто так. Для того чтобы их получить, дети проходят станции (5 штук), выполняя предлагаемые задания. После нахождения всех деталей, ребята передают их Белке и Стрелке. Наши гости чинят корабль, благодарят помощников, и отправляются продолжать свою миссию.

Игровая территория: Место крушения.

Материально-техническое обеспечение, реквизит: карта места крушения, космический корабль (сделанный из бутылок, картонных коробок, бумаги, скотча и клея), ручки, краски.

Приложение 1

1. Станция «Штурвал». Игра – «молекула-хаос». Все игроки хаотично перемещаются. Ведущий говорит «молекула хаос» и называет число. Задача участников объединиться в команды по столько человек, сколько назвал ведущий. Далее игроки в командах выполняют указания ведущего.

2. Станция «Панель управления». Игра – «вирус». Все закрывают глаза и ведущий выбирает разносчика вируса. Участники открывают глаза и начинают пожимать друг другу руки. Изначально заражённый должен слегка почёсывать ладонь человека, с которым он здоровается. Тот, кого заразили,

выходит из игры. Задача игроков догадаться, кто распространяет вирус.

3. Станция «Чёрный ящик». Игра – «луноход». Игроки встают в круг. Ведущий, передвигаясь на четвереньках, обходит круг со словами: «Я – «Луноход-1» пи-пи-пи». Тот, кто засмеётся или улыбнётся, пристраивается за «Луноходом-1» и становится «Луноходом-2». И так далее, пока все не станут «Луноходами».

4. Станция «Иллюминатор». Игра – «эволюция». Каждый участник начинает как «бактерия» и играет с другой «бактерией» в «Камень, ножницы, бумага». Победитель эволюционирует в «эмбрион», а проигравший остаётся «бактерией». Все одинаковые виды играют между собой. Проигравшие становятся предыдущим видом, а победители становятся на следующую ступень развития. Игроки изображают тот вид, которым являются на данный момент. Этапы эволюции: бактерия – эмбрион – человек – киборг – робот.

5. Станция «Ключ зажигания». Игра – «бомба». Участники делятся на 2 команды и встают в ряд. Ведущий говорит, какой частью тела предстоит соприкоснуться рядом стоящим участникам, чтобы передать импульс. Например, ведущий говорит игрокам: «коснитесь друг друга правым коленом», и участники выполняют это действие. Последний человек, до которого дойдёт импульс, начинает кричать (пародируя взрыв бомбы). Побеждает та команда, от которой звуковой сигнал поступит первым.

6. Станция «Чип». Проводит «Голодный Вожатый». Вожатый обещает отдать ребятам чип, если они принесут ему немного еды (это могут быть фрукты или печенье).

7. Станция «Безликий стражник». Детям предстоит догадаться какую эмоцию испытывает стражник по тембру голоса (лицо стражника закрыто маской).

Подведение итогов: после прохождения всех станций, ребята вместе с Белкой и Стрелкой «модернизируют» корабль (разрисовывают его красками, делаютему эмблему, флаг и тд.) Собачки благодарят ребят за помощь, и прощаются с ребятами.

«Тайна сектора»

игра по территории

Авторы: Панов В. С.,
Копылова Л. М.
Вожатые ДСОЛКД «Тимуровец»

Возраст детей: 12-13 лет.

Количество участников: 34.

Продолжительность: 45-50 минут.

Место проведения: территория лагеря.

Педагогическая задача: способствовать развитию навыков командной работы через включение в игровую деятельность.

Игровая идея:

В виртуальном мире ОНИКС – виртуальной вселенной, мире, ограниченном лишь воображением участников, произошло чрезвычайное происшествие – от сети отключилась одна из четырех секторов-планет этого мира «Людус 2», она пропала со всех радаров четыре дня назад. Главный Пасхантер Оникса – Персифаль, объявляет награду тем, кто разгадает тайну исчезновения одной из планет. Услышав об этой новости, пасхантеры объединяются в группы, чтобы ускорить поиски решения проблемы. А что искать? И вообще, кому нужно отключать целую планету? Правда ли что у мира «Оникс» есть недоброжелатели? Или это очередная проверка от Персифаля? Ответы покажет время. Тем временем группа пасханетров отправляется в Центр управления, чтобы узнать подробности

про отключение и начать поиски.

Ход игры:

Дети приходят в «Центр управления» - место управления ОНИКСом. Там они узнают от проводников, что планета отключилась из-за сломанного «моста» между планетами. Чтобы починить мост нужно найти: материалы, инструменты и схему – план, по которому будет собран новый мост. После прохождения испытания ребята получают местонахождение материалов. Придя на место, они не обнаруживают никаких материалов, только нового проводника, у которого очередное задание. Пройдя его, они получают настоящее местонахождение материалов. Забрав все, они возвращаются в «Центр управления», где узнают про инструменты, которыми нужно будет собрать все детали воедино. Инструменты находятся у торговца. Придя к нему, дети выполняют его задания, после чего получают все необходимое. Возвращаются в «Центр управления». Осталась только схема. Но целой схемы не сохранилось, только часть. Чтобы найти недостающие части плана дети ищут ограниченную область, выделенную лентой, где разбросаны остальные части схемы. После выполнения этого задания, ребята получают недостающие части плана и отправляются строить «мост».

Игровая территория: Виртуальный мир Оникс. Сектор-планета Инципио.

Материально-техническое обеспечение, реквизит: скотч, листы бумаги А4, коробки картонные, два проектных костюма.

Приложение 1

Задание 1:

Детям необходимо выполнить задание из веревочного курса. Нужно поднять покрывало, на котором стоит полный стакан с водой, постепенно усложняя задачу. После выполнения этого задания детям предлагается решить головоломку:

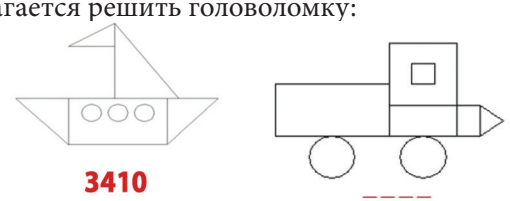


Рис. 1 – Головоломка

Задание 2:

Также детям необходимо выполнить задание из веревочного курса. Нужно выстроиться в две колонны и передать загаданное вожатым число отхлопывая его по плечам соседу стоящему спереди. После чего нужно опять решить головоломку.

Задание 3:

Участники делятся на две команды. Эти команды встают в колонны напротив друг друга. Ведущий дает задание, повернуться на 90 градусов в любую сторону. Задача участников команды повернуться в одну и ту же сторону в полной тишине, не сговариваясь. После чего нужно решить головоломку.

Рис. 2 – Шрифт Цезаря

Рис. 3 – Инструменты

Рис. 4 – Схема

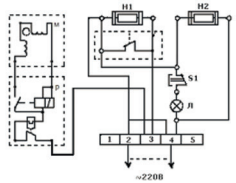


Рис. 2 – Карта

«Экодетектив»

игра по станциям

Авторы: Загосткина Д. А.,
Клаус Е. Е.,
Сыроватский А. А.
Вожатые ДОЛ «Звездный Бриз»

Возраст детей: 12-13 лет.

Количество участников: 20-25 человек.

Продолжительность: 60-90 минут.

Место проведения: территория ДОЛ «Звездный бриз».

Педагогическая задача: способствовать развитию интеллектуального здоровья, актуализировать экологические знания детей среднего школьного возраста.

Игровая идея:

В Экольсити произошло страшное преступление. На город напали роботы, которые вживляли его местным жителям чипы. Они стали терять память, забывать о чистоте Экольсити, начали выкидывать мусор из организованных мест сбора в леса и водоемы, тем самым превращая когда-то экологически чистый город в гору мусора. Чтобы решить эту проблему, туда прибыла группа экологов: их задача – помочь жителям вспомнить о проблемах экологии и том, как нужно с ними бороться. Для этого они обратились к детективам за помощью.

Вместе им предстоит раскрыть данное преступление и прекратить выброс мусора в неорганизованные места навсегда. Ребята перемещаются по территории, следуя карте.

Ход игры:

Отряд (детективы) находят письмо и карту от экологов: «Уважаемые ребята! С каждым днем растет количество бытового мусора в нашем городе. Роботы-нарушители выбрасывают его в леса и водоемы. Загрязнение бытовыми отходами способствует увеличению количества мышей, крыс, ворон, а эти животные являются переносчиками многих заболеваний. Вы могли бы нам очень помочь в борьбе за чистоту нашего города и здоровья его жителей. Для этого вам необходимо разъяснить, как можно уменьшить количество выбрасываемого мусора. Надеемся на вас и заранее благодарим за помощь.»

Нам предстоит провести свои расследования и найти того, кто стоит за этими делами.

На карте обозначены места, где роботы побывали последний раз, оставив несколько шифров.

Задание 1. «Расшифровка телеграммы».

Группа получает карточки со словами. Необходимо сложить определение. Шифровка – шестнадцать прямоугольников, на которых написано одно слово или предлог: «экология», «это», «наука», «изучающая», «взаимоотношение», «человека», «животных», «между», «собой», «и», «с», «окружающей», «средой».

Задание 2. «Найти преступника и вынести обвинение».

1. Поступило заявление с просьбой найти преступника. Кличка преступника - «Пал», он следов не оставлял. «Преступление «Пал» совершает поздней ночью. Над городом, где он бывал, можно только заметить, как в воздух поднимается. Если придешь на это место утром, уже никого не найдешь. В чем виноват преступник?»

Ответ: «Пал» - огонь, который используют люди для сжигания листьев в осенний период. Польза от сжигания в том, что таким способом люди избавляются от огромного количества растительных остатков. Вред в сжигании листьев огромен. В период развития и роста растений в них накапливаются ядовитые вещества, от которых растение «избавляется» осенью. При сжигании все эти вещества попадают в воздух, а им дышат люди, что не безопасно для их здоровья.

2. Обвиняется лесничий, у которого в лесу, где растут хвойные породы, на деревьях не стало иголок. Инспектор подал заявление, где обвиняется лесничий в незаконных действиях, повлекших за собой гибель леса.

Ответ: Речь идет о хвойном лесе из лиственницы. Эта порода леса сбрасывает хвоинки с деревьев по причине отсутствия на них воскового налета. А поскольку это природное явление, то лесничий здесь не при чем.

3. На группу туристов подано заявление, в котором их обвиняют в разорении гнезд птиц. После посещения леса группой туристов в том месте больше не встречаются птицы.

Ответ: Отпугивает птиц шум, который создают туристы при посещении леса. Шум мешает птицам нормально растить потомство. Это и является причиной, по которой птицы покинули этот лес. Никто из туристов гнезд не разорял, а гид, который находился с ними, следил за этим.

Задание 3. «Дознание».

Вспомним, что дома мы выбрасываем в мусорное ведро. Дома в мусорном ведре могут оказаться пластиковая бутылка, целлофановый пакет, старая книга, сломанные игрушки…

Группа дознания ведет изучение старых предметов и пытается выбрать те, которые можно использовать где-то повторно.

Ответ: Пример. Из пластиковой бутылки можно сделать стакан для рассады или кормушку, воронку для полива растений.

Задание 4. «Выпуск боевого листка».

В боевом листке отряд должен проинформировать жителей о вреде, который они наносят, оставляя мусор около дома или на природе.

Задание 5. «Аварийная ситуация» (Отряд дает обоснованные ответы на вопросы).

1. Можно ли заворачивать бутерброд в глянцевую бумагу с рисунком?

Ответ: Нет.

2. Как поступить с использованной батарейкой?

Ответ. Их нужно сдавать в специальные пункты приема.

3. Что делать с разбившимся градусником?

Ответ: Работать в перчатках, очень тщательно собрать ртуть с помощью листка бумаги. Складывать шарики в банку с водой, чтобы ртуть не испарялась. Плотно закрыть банку крышкой. Вызвать специалистов.

Задание 6. «Сбор материалов» (из подручных материалов собрать поделку на экологическую тематику).

После решения всех головоломок детективы и экологи находят главного злодея. Чипы перестают действовать, а город Экольсити вновь становится чистым и процветающим.

Игровая территория: город Экольсити.

Материально-техническое обеспечение, реквизит: бумага, скотч, ватман, конверт, фломастеры, карандаши, крафтовая бумага, цветная бумага.

«Сплетение времени»

РВС

Авторы: Воронкова Ю. В.,
Саая М. Е.,
Маслова Д. С.
Вожатые ДСОЛКД «Тимуровец»

Возраст детей: 13-14 лет.

Количество участников: 36.

Продолжительность: 90 минут.

Место проведения: территория лагеря, отрядное место.

Педагогическая задача: создать условия для развития творческого потенциала подростков

Игровая идея:

Группа английских ученых отправляется на ежегодное исследование новых земель Австралии. Казалось бы, все идет по плану. Однако ученые не догадываются, что попадают на необитаемый остров и впоследствии создадут свою историю для молодого поколения, называя себя наставниками. На протяжении нескольких лет наставники обучают своих подопечных таким качествам, как выносливость, смелость, вера в себя, чтобы жизнь на необитаемом острове складывалась благополучно. Все это время наставники находятся рядом, однако пришла пора серьезных испытаний, ведь одному из них суждено покинуть остров вместе с капсулой времени, в которой есть все мудрые наставления от учителей трех временных эпох. Ученикам предстоит спасти не только своего наставника, а также найти временную капсулу, чтобы связь между поколениями не прерывалась.

Ход игры:

Во время очередного собрания совета один из подопечных замечает свиток с посланием, который гласит о пропаже одного из наставников вместе с капсулой времени. Для оперативности отряд делится на 3 команды, чтобы как можно быстрее понять, кто из мудрецов нуждается в помощи. На игровой территории спрятаны три конверта, в которых зашифрованы номера мобильных телефонов. Затем юношам и девушкам предстоит вычислить с помощью WhatsApp-messenger нужного наставника, который направит подопечных на место нахождения капсулы. Каждой команде предстоит выполнить следующие испытания:

- снять промо-ролик за 5 минут, где ребята доказывают, почему они достойные жители острова и могут продолжать вести временную капсулу;
- сделать фотоколлаж в стиле «Vogue»;
- на большом футбольном поле спеть песни эпохи 90-х, 2000-х и современности.

Вышеперечисленные задания команды узнают с помощью голосовых сообщений по мере их выполнения. Те подопечные, которые быстро и качественно все сделают, получают финальное сообщение, в котором прописано место нахождения наставника. Итогом игры становится торжественное вручение капсулы времени команде победителей, а те в свою очередь могут начать писать собственную главу об эпохе лидерства.

Игровая территория: остров Манра.

Материально–техническое обеспечение, реквизит: сосуд для капсулы, бумага, ножницы, скотч, мобильные телефоны с выходом в Интернет, плащи для наставников, колонка.

«Будущее: на 80 лет вперёд»

игра по станциям

Дубов М. Е.,
Барсукова А. Е.,
Зайцева М. В.,
Чикарева Т. А.
Вожатые ДОЛКД «Пионер»

Возраст детей: 13-15 лет.

Количество участников: 30.

Продолжительность: 60 минут.

Место проведения: территория лагеря.

Педагогическая задача: развитие навыков целеполагания и тайм-менеджмента.

Игровая легенда:

Наверняка каждый человек когда-либо хотел узнать, что ждет его в будущем. Какая у него будет семья, кем он будет работать. Сегодня вам предоставляется такая возможность. Вы – люди, которые были заморожены во время применения климатического оружия. Ваши жизни были сохранены для того, чтобы сейчас, попав в 2099 год, вы смогли узнать, как живет человечество, понять его моральные устои, и освоиться, продолжив свое существование, и передав свои исторические знания следующим поколениям.

Ход игры:

Предварительное погружение в игровой процесс, происходящее в холле (отрядном месте). На колонке включается расслабляющая музыка, дети ложатся на ковер, закрывают глаза, и вожатый рассказывает игровую легенду.

После погружения в сюжет детям выдается карта, на которой обозначены точки:

1. Техника SMART
2. Матрица Эйзенхауэра
3. Диаграмма Гантта
4. Целевой фильм
5. Таблица анализа ЗС

Когда дети приходят на точку, им предварительно рассказывается легенда каждого из персонажей, как кто живет, ка-

кие особенности встречаются на их жизненном пути, с чем они сталкиваются, живя в 2099 году. Параллельно на точках происходит первичное ознакомление детей с инструментом, предназначенным для выполнения задания, которое с помощью этого инструмента дети и выполнят. Акцент делается на работе с инструментом.

Игровая территория: текущая территория, спустя 80 лет.

Материально-техническое обеспечение, реквизит: карта лагеря, 30 тетрадей в клетку, 30 пишущих принадлежностей.

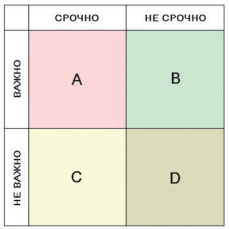
Приложение 1

Точка 1. Безработный человек, живет на улице города «Интерград», нет работы, нет постоянного места жительства. Единственный источник дохода – попрошайничество. Парень не глупый, имеет высшее образование. В то время, когда он закончил университет, его специальность резко стала не востребованной и не популярной, почему он и потерпел неудачу. Денег на дальнейшее обучение не было. В голове у парня много различных мыслей по развитию и самосовершенствованию, но он не имеет никаких средств и мотивации.

Задача детей: помочь человеку, с помощью определения топ-3 его жизненных целей на данном этапе, через технологию СМАРТ, по 5 критериям.

Точка 2. Школьница, 16 лет. Заканчивает 11 класс. В 2099 году система образования терпит серьезные изменения и становится непонятной практически каждому. Отменяют государственную аттестацию и «инфляция» внутри образования приводит к тому, что непонятно, кто кем станет и будет ли успешным в дальнейшей жизни. Наш герой учится на самые разные оценки, поэтому в ее голове полное непонимание о будущем.

Детям нужно помочь девочке составить таблицу из ее жизненных приоритетов. Матрица Эйзенхауэра представляет собой четыре квадранта, основанием которых служат две оси — это ось важности (по вертикали) и ось срочности (по горизонтали). В итоге получается, что каждый квадрант отличается своими качественными показателями. В каждый из квадрантов записываются все задачи и дела, благодаря чему образуется предельно ясная и объективная картина того, чем следует заняться в первую очередь, чем – во вторую, а чем во-

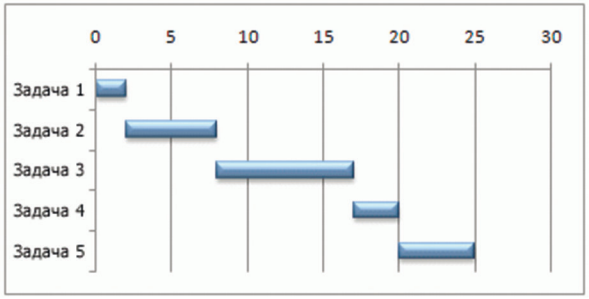


Точка 3. По вертикали – задачи, необходимые для достижения какой-то цели.

По горизонтали – временные промежутки, в данном случае – дни.

Политик в отставке. Его история о том, что нужно все делать вовремя. К 2099 году все жители вышли примерно на одинаковый уровень успеха. Кто-то скажет, что это очень классно, стабильность, отсутствие бедности. Но этот политик считал, что каждый должен быть обеспечен в соответствии с его уровнем образования и стабильности работы. Его уволили, приняв за сумасшедшего.

Дети должны составить диаграмму Гантта, обозначив за главную цель то дело, которое политик закончить не смог.

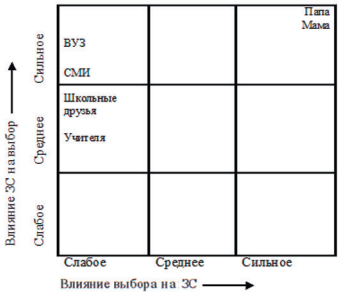


Точка 4. Персонаж: маленький мальчик, 7 лет, хочет стать космонавтом. В 2099 году это абсолютно реально и в этом нет ничего невозможного. Существуют секции юных космонавтов, которых в виртуальной реальности готовят к реальному полету в космос. Детям нужно нарисовать целевой фильм для мальчика, с какими сложностями он может столкнуться на пути к своей цели и каким страхи могут овладеть над ним.

В рисунке целевого фильма должны присутствовать 6 равных частей, на которых будут отражены различные страхи, риски, которые могут встретиться на пути к цели. С помощью такого творческого инструмента можно довольно легко выделить свои страхи, комплексы и варианты рисков.

Точка 5. Бизнесмен, 24 года, человек, только что окончивший университет. Однажды ему встретился человек, очень влиятельный человек, который имел деньги, очень много денег. Он предложил ему вариант, следуя которому он получит очень большое вознаграждение, но при этом совершит преступление, нарушив закон и, возможно, за этим поступком будут следовать огромные последствия плохого характера.

Детям нужно составить таблицу ЗС (заинтересованные стороны) этого бизнесмена. Отразить людей и их мнение, потенциально влияющее на молодого человека и принятие его решения.



Коллективные творческие дела

«Детективное агентство»

(победитель конкурса методических разработок)

коллективное творческое дело

Автор: Осинцева А. В.,

Вожатый ДОЛ «Звездный Бриз».

Возраст детей: 13-15 лет.

Количество участников: 32.

Продолжительность: 90-120 минут.

Место проведения: Территория лагеря.

Педагогическая задача: развитие интеллектуального здоровья, сплочение временного детского коллектива.

Игровая идея:

В далёкие годы XIX века глубокой ночью пятеро уважаемых людей пропали без вести!

Лучшие детективы того времени Рози Вотсон, Камилла Эйс и мр. Джон пытались раскрыть данное дело и найти виновного. Они думали, что это было из-за зависти или мести, терялись в догадках, но преступник был хитрее их. И в итоге загнал детективов в тупик.

Прошло много лет с того времени, и данное преступление так и не было раскрыто. Тогда Рози Ватсон предложила найти тех людей, которые точно смогут помочь им в этом нелёгком деле. Шли годы, но никого так и не нашли. И было принято решение обратиться к учёному Доктору Карл Воровский, потому что только он мог искать не только в настоящее время, но и заглянуть в прошлое и даже будущее.

Именно в будущем были найдены те самые 32 человека.

Чтобы отправить послание в будущее, были написаны письма каждому из ребят с характеристикой положительных качеств и определением их роли. И одно общее письмо, где рассказывается вся история от начала до конца.

Ход игры:

День 1. В день погружения детям приходит одно письмо со всей историей, которое содержит задание: найти 32 письма по всей территории лагеря. В этих письмах расписаны все положительные характеристики и розданы роли.

На протяжении между первым и вторым игровым днём ребята всегда находят разнообразные знаки (отпечатки рук, записки и т.д.).

День 2. Сами детективы приходят к ребятам и проводят элементы верёвочного курса для сплочения отряда:

- «Паутинка». Дети берутся за руки и становятся в круг. Задача детей сначала запутаться, не отпуская рук, а потом распутаться, также не отпуская рук.
- «Фигура». Ребятам предстоит закрытыми глазами и молча выстраиваться в различные фигуры (круг, овал, квадрат, звезда).
- «Доверие». Участники выстраиваются в две колонны и выставляют руки напротив друг друга. Выбирается один человек, его задача пробежать, не останавливаясь. При этом дети задают ему вопрос «Ты нам доверяешь?», после положительного ответа ребёнок начинает бежать через колонну, а ребята поднимают руки вверх. Игра повторяется для новых участников.

День 3. В новом письме ребята узнают, что были похищены Рози Вотсон и Камилла Эйс, а про мр. Джона ничего не известно. К письму была приложена карта, по которой нужно следовать ребятам. По прибытию они узнают, что Рози Вотсон и Камиллу Эйс похитил их напарник мр. Джон, а сделал он это для того, чтобы дело не продолжали раскрывать, так как похитителем тоже оказался он. Похищение было совершенно, потому что мр. Джон знал, что те 5 влиятельных людей были хранителями камня власти, а он хотел его заполучить. Но совершая данное злодеяние, мр. Джон услышал голоса людей и скрылся, а когда вернулся, обнаружил, что камень пропал. Его забрала Камилла Эйс и хранила у себя, так как является дочерью одного из хранителей.

По итогу ребята раскрывают это дело: узнают, кто есть настоящий преступник, находят камень, освобождают Рози Ватсон и Камиллу Эйс, а злоумышленник пытается спастись бегством, но его ловят полицейские и сажают в тюрьму.

Материально-техническое обеспечение, реквизит: бумага, ручка, обручи, мяч, покрывало, костюмы, веревка, костюмы, камень, письма, карта.

«Знакомство с гномом Спиклером»

коллективное творческое дело

Авторы: Николаева М. Р.,
Воевода А. А.,
Лавриненко А. А.,
Подшивайлова Е. С.
Вожатые ДОЛКД «Пионер»

Возраст детей: 6-10 лет.

Количество участников: 30-35.

Продолжительность: 45 минут.

Место проведения: территория лагеря (песочница).

Педагогическая задача:

развитие навыка эффективной коммуникации.

Игровая идея:

К ребятам приходят две сестры Карамелька и Ириска и рассказывают, что существует такая деревня Литлвуд, в которой живут волшебные гномики. Но на эту деревню напал злой волшебник Кракомот, который хочет похитить всех гномиков, теперь гномы пребывают в страхе и бояться показываться на поверхности. Девочкам очень нужна помощь, чтобы их разыскать. Для этого ребятам вместе с Ириской и Карамелькой предстоит найти всех гномиков и узнать, в чем их особенность, проходить задания гномиков и знакомиться с гибкими навыками. Каждый гномик отвечает за свой навык. Сегодня ребятам предстоит познакомиться со Спиклером - гномиком, который может найти общий язык со всеми. С ними соревнуется кот Мяуч, которого заколдовал Кракомот. За успешно выполненное задание ребята и кот получают гнома Спиклера, которого они крепят на карточку.

Ход игры:

Ребята получают письмо от двух сестер, в котором описан кот Мяуч и то, что он тоже ищет гномов. Задача детей с помощью песочных формочек и воображения, а также других подручных материалов создать большую башню, которую сможет увидеть даже маленький гномик, которого зовут Спиклер. Когда ребята заканчивают выполнять это задание, появляется одна из сестер и зовет всех в корпус, в котором творится что-то

странное. В корпусе появляются две карточки (отряда и кота Мяуча) и на обеихнаклеен гномик Спиклер, а также на столе лежит письмо и отрывок истории про кота Мяуча. В письме рассказывается, что гном Спиклер приходил в корпус, оставил это письмо и дал ребятам одного своего помощника (Ириску или Карамельку). Также он рассказал про навык эффективной коммуникации и о том, что подобные отрывки и фразы нужно собирать и дальше, чтобы узнать, что случилось с котом.

Игровая территория: деревня ЛиттлВуд.

Материально-техническое обеспечение, реквизит: игрушки для песочницы, вода.

Приложение 1

Письмо от Ириски и Карамельки

Привет, ребята! Мы вновь просим у вас помощи. Злой волшебник не дает нам возможности лично к вам приехать, а мы нашли следы следующего старейшины. Мы передали ему ваше примерное местоположение, но часть послания оторвалась в дороге. Вам необходимо построить из песка и подручных материалов башню, чтобы ее смог увидеть гном Спиклер и найти вас. Все необходимые материалы вам дадут ваши вожатые.

Будьте осторожны, с вами будет соревноваться помощник злодея Кракомота. Подождите, вы ведь ничего о нем не знаете. Кот Мяуч помогает злому волшебнику Кракомоту поймать всех старейшин или их помощников. Никто не знает зачем они нужны коту и почему он согласился вообще помогать этому злодею. Так вот, этот кот будет тоже собирать гномиков и ваша задача не дать ему вас обойти, ведь если он соберет их больше, чем вы, то тогда мы никогда не сможем помочь гномам вернуться в их деревню и жить спокойной жизнью.

Письмо от гнома Спиклера

Ребята, меня зовут Спиклер и я главный старейшина в деревне Литлвуд. Я не смог вас дождаться, потому что пришел кот Мяуч и поймал меня.

Большое спасибо за то, что построили башню и я смог до вас добраться. Но Мяучу мне тоже пришлось дать помощника своего, иначе бы он меня съел или, что еще хуже, отнес бы к Кракомоту. Я даю вам своего помощника, это означает, что вы познакомились с навыком «эффективные коммуникации». Надеюсь, этот навык вам поможет в поиске других старейшин. Удачи вам, вы наша единственная надежда.

Гном Спиклер.

«Спасти Интернет»

коллективное творческое дело

Авторы: Гинтер А. С.,
Кураш С. Р.,
Карельская Е. И.
Вожатые ДСОЛКД «Тимуровец»

Возраст детей: 8-10 лет.

Количество участников: 20-25.

Продолжительность: 60-75 минут.

Место проведения: корпус.

Педагогическая задача: создать условия для развития познавательного интереса и творческих способностей.

Игровая идея:

Одним морозным утром они встретили друг друга. 21 смелых, сильных и непревзойденных. Они звали себя скромно «11 отряд», но в народе их всех знали как «code 1.1»… Они были готовы ко всему, и вскоре code 1.1 встретили Их… И с тех пор их стало 21+3. Этих троих 11 отряд звал вожатыми. И стали code 1.1 и его вожатые жить задорно и весело. День прожили, второй прожили. Но однажды они увидели большую коробку посреди поля. Они подошли посмотреть, что это, и тут их затянуло внутрь… 11 отряду дана задача: спасти интернет всеми способами, а какими, это покажет время.

Ход игры:

Отрядное дело условно делится на три части.

В первой части дети получают виртуальное послание от самого Ральфа, в котором он просит их помочь спасти интернет от ужасного вируса, способного разрушить весь интернет. Этот вирус был разработан злым учёным по имени Фрал. И наши

герои отправляются спасать интернет от гибели. С каждым выполненным заданием план злодея рушится. Дети получают сообщение 1 на телефон вожатого. После чего отправляются на поиски первого задания. После этого ребята последовательно проходят цепочку заданий, связанных между собой. В конце игры дети окружают злодея и силой «обнимашек» возвращают ему его когда-то утраченную доброту.

В следующей части дети знакомятся с кукурузой Наташей, которая показывает видеоролик о своих друзьях и проекте «Со смыслом». Чтобы воплощать проект стало проще, наша героиня просит ребят создать ей помощников - новых персонажей. Ребята делятся на 4 команды, каждая из которых создаёт своего персонажа, описывая как внешние признаки, так и внутренние. Затем все команды представляют своего персонажа перед отрядом. В конце каждая команда получает грамоту в определенной номинации.

Третья часть начинается с того, что Ральф прислал послание через вожатых, что в сети Интернет все больше падает популярность правильного питания. Задача детей-героев создать плакаты по одной из 6 тем. Для этого они делятся на команды по 3-4 человека и рисуют плакат на формате А4 по своей теме.

Игровая территория: виртуальная реальность.

Материально-техническое обеспечение: костюмы персонажей, музыка, телефоны, коробка, канцелярия.

Приложение 1

Сообщение 1

Привет, герои! Я, ваш друг Ральф, обращаюсь к вам за помощью. Мой мир интернета и виртуальной реальности находится под угрозой. Злой учёный Флар разрабатывает невероятно сильный и губительный вирус.Прошу вас помочь мне предотвратить злой план Флар. Я буду присылать вам послания ваша задача выполнять их. Тем самым сорвать план учёного. Надеюсь на вас! Удачи!

А первое задание, как не странно, написано на бумаге и спрятано там где сухо и тепло.

Задание 1

Сейчас вам необходимо посчитать, сколько окон на вашем этаже? Это число-пароль для входа в тайное убежище Флара.

Задание 2

Теперь вам надо пробраться в само убежище, для этого нужно проползти по узкому пластиковому коридору.

Задание 3

На входе в лабораторию стоит система безопасности, но я выяснил как её обойти.

Всем отрядом в течение 5 минут в определенной последовательности вам предстоит строиться в круг, затем в квадрат а после в треугольник. И помните что всё должно быть в полной тишине, иначе система безопасности обнаружит вас и вам придётся начать с начала.

Задание 4

Теперь вы проникли в лабораторию, но испытания не закончились. Перед вами дорожка из небольших плиток, подвешенных на огромной высоте, стоит оступиться и вы упадете вниз. Но не волнуйтесь, так как мы находимся в интернете, падение приведет лишь к обновлению игры и выполнения задания начнется сначала.

Задание 5

Вот оно финальное задание, которое вам нужно выполнить и ваша миссия будет выполнена. Где-то здесь спрятался и сам злодей. Вам нужно найти его, поймать, окружить и обнять, чтобы его сердце растаяло и он вспомнил, что когда-то он был добрым. Ах да когда-то _____ был второстепенным персонажем игры, его никто не ценил и не любил, поэтому он обозлился и захотел уничтожить интернет. Помогите ему вернуть веру в доброту и подарите ему свою любовь.

Сообщение 2

Я очень благодарен вам за то что, что помогли мне предотвратить гибель моего мира от страшного вируса. Вы истинные герои и заслуживаете высоких похвал, я же могу лишь передать вам маленькие презенты за ваши усилия и старания.

Приложение 2

Темы для плакатов третьей части отрядного дела: «Примерный рацион питания», «Продукты из меню», «Что нужно организму?», «Самые полезные продукты для организма», «Необходимые питательные вещества», «Заменяем вредное на полезное».

«Помоги другу»

коллективное творческое дело

Авторы: Голубовская С. А.,
Тузова П. Ю.,
Карпенко О. В.
Вожатые ДСОЛКД «Тимуровец»

Возраст детей: 10-11 лет.

Количество участников: 22 человека.

Продолжительность: 45-50 минут.

Место проведения: корпус.

Педагогическая задача: способствовать развитию социального здоровья и реализации творческого потенциала в рамках отрядного дела.

Игровая идея:

К детям приезжает в лагерь Соник - главный персонаж игры «Sonic Dash» и талисман 8 отряда, где его встречает друг лагеря «Тимуровец» Кукурузка Наташа. Он просит ребят помочь ему в создании страниц в социальных сетях для него и его друзей, потому что он хочет быть как все современные люди - общаться с друзьями в просторах интернета. Соник просит ребят создать страницы в таких социальных сетях, как Вконтате, Instagram, Facebook, Твиттер, а также помочь выбрать аспект здоровья, который больше всего подходит именно их персонажу. В конце ребята презентуют страницы друзей Сонику и Кукурузке Наташе.

Ход игры:

Дети сидят в холле, и вдруг к ним приходит Еж Соник и просит их о помощи. Он распределяет ребят на 4 команды и каждой команде дает своего героя и свою социальную сеть.

Всего есть 4 героя – Эмми Роуз, Ехидна Наклз, Еж Соник и Майлз Тейлз. Каждая команда начинает активную работу над созданием страницы. В конце игры к ребятам приходит Соник и Кукурузка Наташа, ребята начинают рассказывать про свои страницы в социальных сетях и аспекте здоровья, который подходит именно их герою.

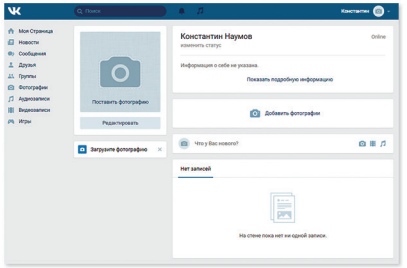
Материально-техническое обеспечение, реквизит: 4 ватмана, краски, карандаши, фломастеры, костюмы для Соника и Кукурузки Наташи.

Приложение 1

Ёж Соник: Дата рождения-23.06.2004
Эмми Роуз: Характер-добрая, доверчивая, заботливая.
Майлз Тейлз: Любит изобретать полезные предметы.
Ехидна Наклз: Дата рождения-24.04.2012

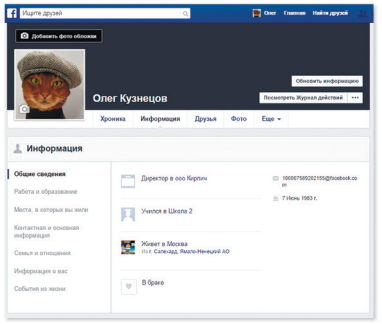
Приложение 2

Шаблоны страниц в социальных сетях:

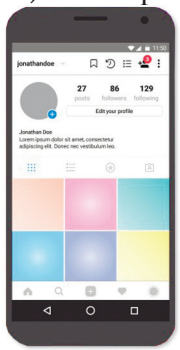


1) Вконтакте

2) Твиттер



3) Facebook



4) Instagram

«Не пустое место»

коллективное творческое дело

Автор: Любименко М. Ю.
Вожатый ДОЛКД «Пионер»

Возраст детей: 12-14 лет.

Количество участников: 33 человека.

Продолжительность: 90 минут.

Место проведения: Отрядное место.

Педагогическая задача: создать условия для развития творческих способностей детей и сплочения временного детского коллектива.

Игровая идея: Вы попали в пустую комнату, где нет ни жизни, ни красок. Она заброшена, в ней давно не было людей, здесь играет странная музыка, и нет света. Вы можете установить свою музыку и свой интерьер. Всё в ваших руках!

Ход игры:

Дети входят в комнату, им раздаются карточки, на одних нарисованы крестики, на других нолики, образовались команды. Объявляется легенда о пустой комнате. Оглашаются условия о том, что каждая команда должна зарабатывать баллы, чтобы на них выкупить материалы для украшения своего участка отрядного места в этом холле.

Мероприятие состоит из 2 этапов.

Первый этап: на экране появляется отсчёт секунд (10) и включается современная музыка наоборот. Ребята угадывают песню и по поднятой руке отвечают. Команда, которая первой верно ответила, получает 1 балл. Всего песен 15. После этого выносится сейф с материалами. Ребята совещаются и по очереди выкупают реквизит. Когда все баллы использованы, объявляется второй тур.

Второй этап: На экране включается клип песни, и ребята снова по поднятой руке отгадывают её. Выносится сейф, начинается покупка материалов.

Как только материалы закончились, ребятам выносятся 6 конвертов. Команды по очереди вытягивают конверты, в каждом написано по Skill-навыку (целеполагание, тайм-менеджмент, эффективные коммуникации, эмоциональный интеллект, системное и критическое мышление, креативность). Задача ребят - в своей зоне отразить предметами, плакатами и т.д. данные навыки. Объявляется время: примерно 30-40 минут на украшение своей участка. Когда участки украшены, выносится последний, 7-ой конверт, и это «командообразование». 2 команды совместно отражают этот навык, в каком-либо месте комнаты.

Итоги: когда команды справились с оформлением, ведущий объявляет, что все работали дружно и слаженно, награждает ребят.

Игровая территория: заброшенная пустая комната.

Материально-техническое обеспечение: ноутбук, колонки, проектор, материалы для оформления места (ватман, коробки, краски, скотч, ножницы и т.д.), приз для всего отряда.

«ТимФокс»

коллективное творческое дело

Автор: Битюкова В. А.
Вожатый ДСОЛКД «Тимуровец»

Возраст детей: 12-14 лет.

Количество участников: 30-40.

Продолжительность: 60 минут.

Место проведения: Территория лагеря, корпус.

Педагогическая задача: создать условия для развития творческих способностей и лидерских качеств.

Игровая идея:

В кинокомпании «ТимФокс» царит ужасная неразбериха. Все нынешние киностудии не справляются с задачами. Уже долгое время на экраны не выходит ничего нового и интересного. Руководство компании приглашает новоиспеченных специалистов для решения этой проблемы. Они подготовили несколько заданий-заказов для наших киностудий, после которых определят, какая же киностудия получит контракт с кинокомпанией и статуэтку.

Ход игры:

Детям предлагают поделиться на равные команды-киностудии. Руководство кинокомпании сообщает о случившемся и предлагает киностудиям побороться за место в «ТимФокс». Команды выполняют 4 заказа, показывая, на что они способны. После выполнения заказов от киностудии, руководство определяет, какая команда получит контракт от их кинокомпании.

Игровая территория: Кинокомпания «ТимФокс».

Материально-техническое обеспечение: ручка, кружка,

листы А4, мяч, хлопушка-нумератор, контракт, статуэтка.

Приложение 1

Заказ первый. «Представление»

На подготовку к заданию дается 10 минут. Команды придумывают название своим киностудиям. Распределяют роли между собой (это могут быть: оператор, режиссер, звукооператор, гример, костюмер, сценарист и т.д.). Делают небольшое представление о своей киностудии. Их задача показать, почему же именно их киностудия достойна контракта.

Заказ второй. «Реклама продукта»

На подготовку задания 10 минут. Командам выдаётся предмет (ручка, мяч, лист, кружка). Заказ состоит в том, что киностудиям нужно прорекламировать предмет так, чтобы его точно все купили.

Заказ третий. «Трейлер»

На подготовку задания 10 минут. Команды вытягивают жанр фильма (триллер, комедия, ужасы, мелодрама). Им нужно подготовить момент из фильма. Фильмы выбирают сами в соответствии с жанром.

Заказ четвертый. «Премьера»

На подготовку 15 минут. Команды вытягивают жанр фильма (триллер, комедия, ужасы, мелодрама). Киностудиям необходимо придумать короткометражный фильм выбранного жанра. Помимо названия и сценария его продемонстрировать.

Приложение 2

1. Мелодрама
2. Триллер
3. Комедия
4. Ужасы

Приложение 3

КОНТРАКТ

Предприятие _____, далее именуемое Работодателем,
И _____, далее именуемый (ая) Работником,
Заключили данный договор о приеме работника на должность
_____

Условия оплаты труда _____
Премия _____
Режим работы _____
Отпуск в размере 28 календарных дней предоставляется _____
Льготы и компенсации _____

Прочие условия договора _____

Остальные условия согласовываются по Трудовому кодексу.
Дата:
Работодатель _____ Работник _____

Квесты, детективные игры.

«Потеря»

(победитель конкурса методических разработок)

квест

Авторы: Мельник С. А.,
Сысоева Д. Ю.,
Вожатые ДОЛ «Звёздный Бриз».

Возраст детей: 7-17 лет.

Количество участников: 7-10.

Продолжительность: 2-3 часа.

Место проведения: Территория лагеря.

Педагогическая задача: развитие навыков командной работы и креативного и логического мышления детей и подростков.

Игровая идея:

Путник, потерявший вследствие аварии память, забрел на территорию заброшенного детского оздоровительного лагеря «Звездный Бриз & Лазурный Берег». Из-за сильного удара он начинает видеть прошлое.

В прошлом мужчина находит себя маленького, переживая заново все то, что с ним происходило, тем самым восстанавливая по кусочкам свою память.

Ход игры:

Место 1:

В начале игры детей заводят в актовый зал, где им нужно будет найти следующие предметы: диктофон, сумка, блокнот, кассета №1, ручка, батарейки, зеркало и карта. Найдя будильник, они должны вытащить из него батарейки и вставить в найденный диктофон. На стульях дети обнаружат сумку, лежащие в ней блокнот, ручку и кассету. Участники игры должны привести в действие диктофон, вставив в него необходимые для работы материалы. Также они на протяжении всей игры должны записывать историю путника в блокнот. Дети слушают материалы кассеты №1 (см. приложение 1), где они понимают, следующее место, куда стоит направиться – беседка «Звездный Бриз»

Место 2:

Поняв куда идти, дети добираются до положенного места, где их уже встречает аниматор. Детям предлагается сыграть в игру «В чем смысл игры» (см. приложение 2), после чего они находят кассету №2 (см. приложение 3)

При прослушивании кассеты прозвучит явный намек на место, в которое следует идти дальше.

Место 3:

Дети приходят на костровое, где их уже ожидает второй аниматор.

Он дает им задания, которые необходимо выполнить стоя в орлятском кругу (на земле сначала остаются на 4 ноги меньше, чем количество участников, постепенно число ног убывает), после чего аниматор передает лист, где зеркальным шрифтом написано местонахождение кассеты №3 (см. приложение 4). Под одной из плиток. После прослушивания кассеты №3, дети направляются к старому душу.

Место 4:

Около душа детей встречает первый аниматор, который просит рассказать историю создания этого душа, которую они должны будут придумать сами. Вследствие чего им будут вручены координаты на кассету №4(см. приложение 5), прослушав которую они поймут, куда идти дальше.

Место 5:

На детской площадке детей встречают два аниматора (в костюмах детей).

Аниматоры сначала не будут взаимодействовать с детьми, создавая видимость, что они играют как дети. На одной из лавочек будет лежать листок с заданиями на сплочение ВДК (см. приложение 6). После выполнения заданий, аниматоры убегают, а на месте, где они сидели, остается кассета №5 (см. приложение 7), прослушав которую, дети понимают, им нужно идти к старой столовой.

Место 6:

Около столовой они находят постер с ребусами (см. приложение 8), в котором дети должны разгадать название детских лагерных песен и спеть ее для получения кассеты №6 (см. приложение 9). Прослушав ее, дети поймут, что надо идти к 8 корпусу.

Место 7:

Именно тут детям понадобится все то, что они находили на протяжении всей игры. (Кассеты, веревку, магнит, ребус, карандаш), дети вытаскивают из бочки с помощью магнита и веревки ключ от сейфа, а из кассет они выслушивают дату постройки первого корпуса «Звездного Бриза», и с помощью неё открывают кодовый замок, висящий на двери этого корпуса. Зайдя внутрь, им предстоит отыскать сейф и использовать на него тот самый ключ, который они достали из бочки. Сейф будет в комнате, дверь в которую будет сторожить «молчащий» аниматор, чтобы попасть внутрь, необходимо сопоставить имена, отчества и фотографии всех членов старшего пед. состава и руководства лагеря.

Открыв сейф, они найдут кассету№7(см. приложение 10), из чего поймут, что им надо идти к нижней беседке.

Место 8:

В нижней беседке дети встретят аниматора, который попросит их встать в круг и поделится первыми впечатлениями друг о друге (каждый ребенок должен рассказать про остальных участников квеста). В конце выполнения этого задания аниматор вручит детям кассету №8 (см. приложение 11). Оттуда они поймут, что нужно идти на эстраду.

Место 9:

На эстраде дети должны отыскать кассету № 9 (см. приложение 12), после прослушивания которой, выходит путник и просит рассказать всю его историю от начала и до конца.

Материально-техническое обеспечение, реквизит: диктофон, сумка, блокнот, кассеты, ручка, батарейки, зеркало, карта, ребусы, кодовый замок, сейф, ключ от сейфа, лист бумаги, карандаш, бочка, магнит, толстая веревка, кнопки, фотографии и имена спс и руководства лагеря.

Приложение 1

Кассета №1 (беседка)

Лето.1990 год. Огромный густой лес, где давно не ступала нога человека, звери обходили стороной, а местные жители не подходили в радиусе километра. Как-то раз забрел путник, чьё имя не принято произносить вслух, жаждущий новых приключений, он остановился в месте, которое поманило его своим красивым видом и необычайно теплой атмосферой. Подойдя к пригорку, человек понял, именно здесь он может остаться один на один с собой и со своими мыслями.

Приложение 2

Дети встают в круг и передают по кругу шишку, смысл в том, чтобы спросить, в чем суть игры.

Приложение 3

Кассета №2 (костровое)

День 2

Посидев в беседке, путник загоревал, ведь он даже и не помнит своего имени. А причиной сему оказалась автокатастрофа, произошедшая с ним месяцом раннее. Не справившись с управлением, путник влетел в дерево и потерял память. Кстати о деревьях, внушительное количество сухих веток помогло ему разжечь костёр, чтобы согреться, там он и продолжил свои размышления.

Приложение 4

Кассета №3 (заброшенных летний душ)

Его мучали домыслы, ведь он нашел фотографии в бумажнике.

Путник: Семья? Ребенок, женщина и я.

Но он ничего не помнил. Огонь дал ему согреться. Полетел пепел.

Путник: Знакомое ощущение…

В голове заиграли лагерные песни. Вряд ли он был там, хотя может просто не помнит этого. (На заднем плане играет «Алые паруса»). Мужчина, углубившись в раздумья, не сразу заметил, как пепел начал склеивать его ресницы.

Путник: Надо помыться.

Приложение 5

Кассета №4 (санитарная комната)

Можно бесконечно смотреть на две вещи: как горит огонь и как бежит вода. Именно вода погрузила путника в глубину создания. Где же он находится? Что происходит? Странное место. На стене красовалось число «1963».Что бы это могло значить? Вдалеке парень увидел странную вывеску «Клуб». Что это? В голове начали всплывать очень странные кадры. Вечер, музыка, танцующие дети. Что-то до боли знакомое, но вспомнить не могу. (На фоне играет музыка)

Что-то зашевелилось в кустах.

Путник: Стоп, я тут один. Эй, тут кто-то есть? (Детский смех в кустах и шуршание, выбегает мальчик)

Путник: Эй, ты кто? (В ответ детский смех)

Путник увидел смеющегося, бегущего мальчика. Но куда же он бежит? За клуб?

Путник: Мальчик, ты куда?

Ребенок побежал за санитарную комнату.

Приложение 6

Детям необходимо пройти полосу препятствий не расцепляя руки.

Приложение 7

Кассета№5 (заброшенная столовая)

Придя к детской площадке, путник застыл в недоумении. Там бегала девочка, к ней подбежал тот самый мальчишка

М: Привет. Как тебя зовут?

Д: Привет. Я Лиза, но для тебя Елизавета.

М: А я Боря, но для тебя Борис (обиженно).

Д: Я вообще-то тут играю, не мешай мне

М: А во что ты играешь?

Д: В прятки. Я здесь прячусь

М: Ты здесь в первый раз?

Д: Да, а ты?

М: Нет, я тут уже седьмой, нет, восьмой... или девятый год. Я уже сбился со счёту.

Но их диалог прервал громкий голос вожатого, звавший всех детей на ужин.

Приложение 8

В ребусах будут загаданы песни: «Алые паруса», «Батарейка», «Найди меня на звездном берегу лета».

Приложение 9

Кассета №6 (8 корпус)

Плов.

Вож.: Самым сплоченным пионерам десятого отряда приятного аппетита!

Дет.: Спасибо

Мальчик не отводил глаз от Лизы. Лишь пустая тарелка плова отвлекла мысли. Он начал жевать воздух. Нужно уносить тарелку. Девочка тоже встала. Они не заметили, как столкнулись лбами, коснувшись рук друг друга. Неловкая пауза...

М: Извини…

Девочка улыбнулась в ответ.

Вож: Десятый отряд, строимся!

Пора бежать. Путник уже не отличал реальность от иллюзий.

Путник: Я испачкался.

Мужчина, достав карманное зеркальце, посмотрел на своё отражение.

Путник: Шрам?

Самое удивительное, он был в том же месте, которым только что ударился Борис.

Путник: Борис... Хм, красивое имя. Стоооооп.

Путника осенило, уходя из дома, он забирал документы, вроде бы принадлежащие ему.

Путник: Сыченко Борис Евгеньевич...очень подозрительно, меня это настораживает.

Оказавшись в корпусе, мальчик Боря начал общаться со сверстниками, как вдруг в комнату ворвалась вожатая Антонина Петровна.

Вож.: Десятый отряд, строимся. Сейчас у нас будет мероприятие.

Дети: Какое?

Вож.: Арбат.

Дети: Ура!

Придя на эстраду, дети весело проводили время.

Ребенок 1: У первого отряда проходит игра «Рыбалка». Победителю достаётся целых 3 «бриза».

Ребенок 2: У четвёртого отряда лотерея. Победителю 10 «бризиков».

Ребенок 3: У седьмого отряда «Клятва в дружбе» стоит всего 1 «бризик»

Мальчик Боря заинтересовался.

Б.: Хотелось бы, чтобы у меня был, действительно, лучший друг, который никогда бы меня не бросил.

Боря не заметил, как пришел к самому маленькому корпусу, где проводится та самая станция.

Приложение 10

Приложение 11

Кассета #7 (беседка на берегу)

Придя в 8 корпус, Боря обнаружил огромную очередь ребят, жаждущих попасть на станцию. Все стояли по парам, но у мальчика совсем никого не было.

Л: Кто последний?

Ребенок услышал очень знакомый голос, сердце застучало быстрее, он обернулся, чтобы убедиться в своем предположении. Лиза. Такая красивая. Он хотел, чтобы именно она стала его подружкой навсегда. Сердце замерло.

Б: Я…

Неуверенно сказал Боря.

Л: Мне совсем не с кем идти…

Б: Мне тоже.

Л: Пойдем вместе?

Б: Нууу, давай.

Неуверенно сказал Боря, сердце было готово выпрыгнуть из груди. Дошла очередь и до наших героев, получил игрушечный штампик на руке и смешное заявление о дружбе навсегда, ребята посмотрели друг другу в глаза и улыбнулись.

Ребенок 3: Извините, станция закрывается. Прошу всех покинуть помещение.

Выйдя из корпуса, дети держались за руки.

Л: Ну что, куда пойдем?

Б: Я знаю тут одно красивое местечко.

Л: Какое?

Б: На берегу Оби, на территории есть беседка с прекрасным видом. Уверен, тебе понравится.

Л: Ух ты, пойдем туда!

Все так же держась за руки, Лиза и Боря отправились провожать закат, путник направился за ними.

Приложение 12

Кассета #8 (эстрада)

Шум воды, закат, Лиза рядом.

Л: Боря, ой, извини, Борис. Мне холодно, пойдем в корпус.

Боря снял свою курточку и отдал девочке.

Б: Так лучше? Согрелась?

Л: Да, спасибо.

Девочка, стесняясь, легла на его плечо.

Как жаль, что они не пересекались раньше и не имели ни малейшей возможности познакомиться. Эти часы казались такими быстрыми рядом с ней. Казалось, что прошло минуты две, но уже стемнело. Последний день смены, все разъедутся по домам. В голове мальчика появилась пугающая мысль о том, что он может больше не увидеть Лизу.

Вожатая: Ребята, все в корпус, у нас отбой.

Во сне, каждый думал о том, что не хочет отпускать другого. С этой мыслью они и уснули.

Утро. Завтрак. Время подходи к 10. Место сбора для разъезда детей.

Приложение 13

Кассета #9 (последняя)

Лиза и Боря стоят с чемоданами на летней эстраде.

Б: Привет, Лиза!

Л: Привет!

Б: Знаешь… Вчера я понял одну вещь...

Л: Какую?

Б: Да так… Просто пообещай мне, каждое лето мы будем приезжать с тобой именно сюда.

Л: Клянусь!

Б: Клянусь!

Лиза чмокнула в щеку Борю и убежала к автобусу, который ее и увез.

Путника, наблюдавшего за этой картиной, осенило. Я – Борис. Мою жену зовут Лиза. Каждый год мы приезжали в этот лагерь, влюбляясь друг в друга еще сильнее. Стали вожатыми... И когда-то, мечты на пороге игрушечной станции Арбата, сбылись. Через 17 лет Лиза стала моей женой. Я и есть тот Боря...

«Вне связи»
(победитель конкурса методических разработок)

квест

Авторы: Пакуш Е. С.,
Колмагорова Н. И.,
Шамшиев О. Р.
Вожатые ДОЛКД «Пионер»

Возраст детей: 11-12 лет.

Количество участников: 31.

Продолжительность: 60 минут.

Место проведения: шатёр, территория лагеря.

Педагогическая задача: ознакомление детей с навыком тайм-менеджмента, сплочение временного детского коллектива.

Игровая легенда:

Время и средства связи – самые важные, неотъемлемые и

при этом взаимосвязанные ресурсы современного человека. Что же произойдёт, если у людей забрать часы и средства связи? Хаос? Нет, высокоэффективный человек должен уметь быть успешным и без них, поэтому следующее испытание для ребят произойдёт при их отсутствии.

После сильного урагана и электромагнитной бури всё электричество в городе Nбыло отключено, а многие вещи были потеряны. Спасатели прибыли в город для егосрочного восстановления. Власти города обещают вернуть коммуникации в нормальный режим работы в течение часа. Со временем появляется всё больше информации о месте нахождения потерянных вещей, но поиск усложняется полным отсутствием связи, поэтому горожанам придётся восстанавливать хозяйство и возвращаться в нормальный ритм жизни, будучи фактически беспомощными.

Ход игры:

Отряд выбирает самого ловкого ребёнка, который будет спасателем. Команда же выполняет задания (приложение 1), за которые получает секунды для спасателя. Выигранное и оставшееся время заносится в timebox(приложение 2).За выигранное командой время спасатель изучает карту, на которой отмечены места, где спрятаны кейсы (приложение 3) – новые отметки будут появляться на карте в течение игры-, и пытается успеть добежать до места, отыскать кейс и вернуть его на старт.Время можно копить, а можно тратить после каждого задания. На то, чтобы добежать, найти, взять, принести, у спасателя будет отведено то количество времени, которое ему заработал отряд. Спасатель имеет право внести в помещение лишь 2 кейса за один раз (только в последний забег ему разрешено забрать столько кейсов, сколько позволяет оставшееся время). Если спасатель не успел вернуться с кейсом на старт за это время, то его добыча сгорает.

В кейсы спрятаны деньги и средства связи. Отряд успешно проходит квест, если добудет 50% средств связи. В этом случае он может потратить заработанные деньги на помощь жителям города, т.е. на некоторые развлечения. В противном случае все заработанные деньги сгорают.

Время может отниматься за нарушение дисциплины во время игры на усмотрение ведущего.

Если команда открыла кейс, в котором были средства связи, то она получает столько же телефонов на команду. Телефоны могут использоваться только в качестве секундомера, фонарика или камеры. За интересные снимки с места событий (хода выполнения заданий) команды могут получить от 5 до 20 рублей в конце игры на усмотрение ведущего.

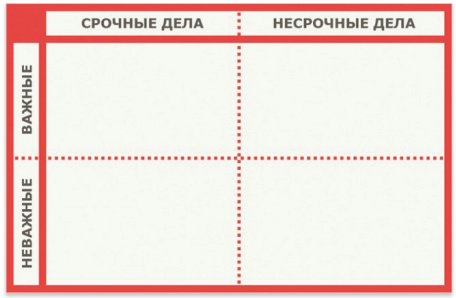
Игроки должны собрать за час хотя бы половину спрятанных средств связи. Обратный исход будет означать, что поломка коммуникаций оказалась слишком серьёзной, и спасатели не могут справиться с этим в срок. В этом случае по сигналу сирены (ровно через час игры) абсолютно все игроки должны за 1,5 минуты эвакуироваться, даже если во время сигнала они находятся не у старта и не слышат звук (игрокам придётся найти других игроков, оповестить их об эвакуации любым способом и прибыть на место эвакуационного сбора).

Игровая территория: разрушенный город N.

Материально-техническое обеспечение, реквизит: карта лагеря, бумага, карандаши или ручки, микрофон, колонки, твёрдый картон, секундомер, скотч.

Приложение 1

1. Пока горожане были полностью отрезаны от коммуникаций, они совершенно потерялись во времени и поэтому не успели сделать много дел. Волонтёрам следует верно распределить дела в матрице Эйзенхауэра. За каждый верный ответ команда получает 10 секунд для «бегуна».



Дело	Примечание	Категория (верные ответы)
Почистить зубы	Горожане уже 3 дня забывают почистить зубы	Важное Срочное
Нарисовать и расклеить листовки кандидата	Завтра будет объявлен «день тишины». Демократичный кандидат в депутаты города N подготовил эффективную программу, но ещё не известен среди народа	Важное Срочное
Изготовить конверты	Жители редко пользуются услугами почты. В почтовом отделении через пару дней закончатся конверты для отправки писем	Неважное Несрочное
Взять интервью у известного вожатого	Через пару часов в типографскую печать должна быть запущена городская газета, но одна рубрика «Интервью» ещё не готова	Неважное Срочное
Построить модель новой телевизионной вышки	Старая телевизионная вышка уже очень старая и плохо ловит сигнал. Каждый месяц из-за её неисправности исчезает один телеканал.	Несрочное Важное
Записать демо-версию песни о школе	В День знаний песня станет символом начала учебного года во всём городе N. (Сейчас лето)	Важное Несрочное
Составить трек-лист из 10 песен для дискотеки	Через месяц состоится масштабная летняя дискотека для подростков города N. В трек-листе уже есть 20 песен, но запасные никогда не помешают.	Несрочное Неважное

На усмотрение ведущего верный ответ может варьироваться.

2. Теперь все дела распределены по степени их срочности и важности. Волонтёрам предстоит выполнить как можно больше из них за 5 минут.

Примечания: каждое дело можно выполнить только один раз. За выполнение срочного важного дела команда получает 20 секунд, за выполнение срочного неважного дела –15 секунд, за выполнение несрочного важного дела – 15 секунд, за выполнение несрочного неважного дела – 10 секунд.

См. список дел в 1 задании.

3. Во время очередного разбора развалин из-за ошибки спасателей пострадал мужчина. Спасатели не знали друг друга и потому не смогли вовремя договориться о слаженных действиях. Волонтёрам предстоит проверить свою команду на слаженность работы.

Один человек отвечает на вопрос о себе и записывает верный ответ на лист бумаги. Остальной отряд (каждый человек отдельно) отвечает на тот же вопрос о том человеке на маленьких листиках. За каждое совпадение отряд получает 2 секунды. После каждого вопроса отвечающий человек меняется.

Вопросы:

- Дата рождения;
- Номер комнаты, в которой живёт;
- Имена соседей по комнате;
- Какой навык soft skills развит наиболее хорошо?
- Любимый цвет;
- Хобби;
- Как часто читает книги?
- Название (ник или адрес) странички в социальной сети.

4. После сильного ветра горожане обнаружили пропажу своих вещей, без которых они не могут прожить. Власти города пообещали в краткие сроки способствовать поиску, но список улетел высоко под крышу убежища. Его следует немедленно достать, пока он вовсе не исчез.

Список закреплён на высоте 3 метров от пола.

Волонтёрам следует сделать поддержку из максимального количества людей, чтобы достать список с потолка. За каждого участника поддержки команда зарабатывает 2 секунды.

5. Кажется, ветер поутих, но это не может длиться долго. Люди уже изнемогают из-за отсутствия жизненно-важных ве-

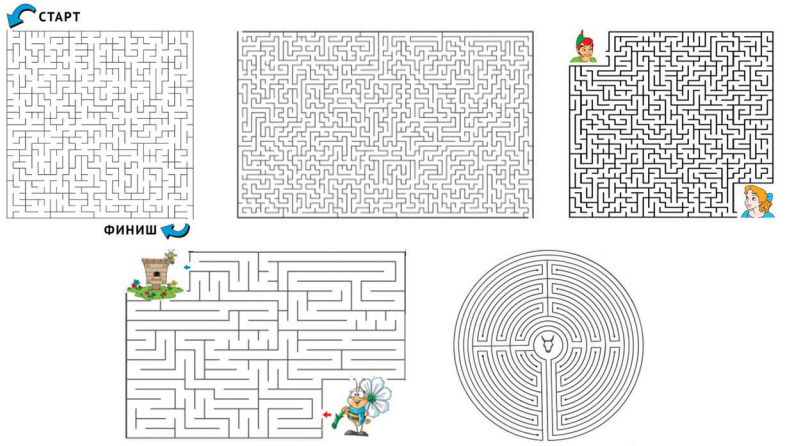
щей. Волонтёрам нужноза 5 минут найти и принести:

- Жёлтый фломастер
- Колонка
- Бейджик
- Шапка
- Шнурок
- Ненастоящие деньги
- Листовка рекламы
- Галстук вожатский
- Чистый белый лист а4
- Зарядное устройство
- Спортивная сумка
- Спиннер
- Наушники
- Книга «Гарри Поттер»
- Шарик
- Стикер
- Ремень
- Шоколадка
- Упаковочная бумага
- Календарь
- Мыло
- Браслет
- Мяч
- Духи
- Лента
- 15 шишек
- 30 фантиков
- Тени для век
- Чайный пакетик
- Тетрадь
- Пластиковый стакан
- Кубок
- Вата
- Перчатки

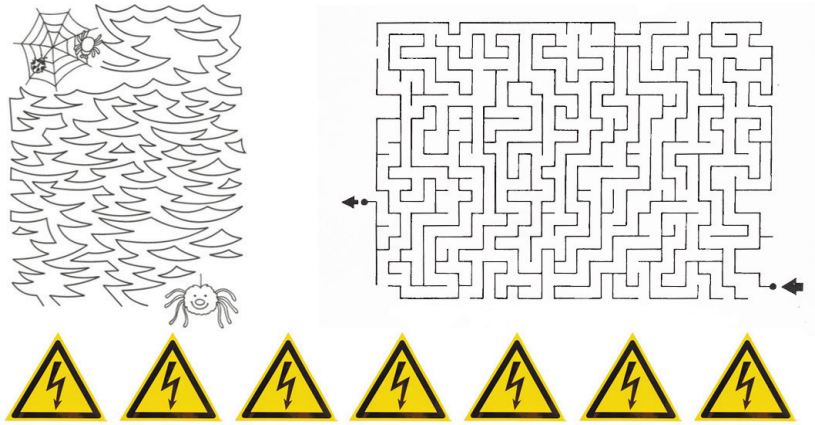
Каждую вещь из списка можно принести только в одном экземпляре. За каждую вещь команда зарабатывает 2 секунды.

6. Сработал сигнал сирены! Нужно срочно эвакуировать горожан, но многие проходы завалены камнями.

Нужно разгадать как можно больше лабиринтов за 2 минуты. За решение каждого лабиринта команда зарабатывает 15 секунд. После выполнения задания отряд получает карту лагеря, на которой отмечено окраинное место, куда им вместе следует эвакуироваться за 30 секунд.



7. Окраинная территория освобождена от завалов. С неё следует срочно снять все знаки опасности. Команда за 1 минуту должна собрать как можно больше знаков опасности с территории и успеть вернуться на стартовую точку. За каждый найденный знак команда зарабатывает 5 секунд.



8. ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ (в случае, если от-

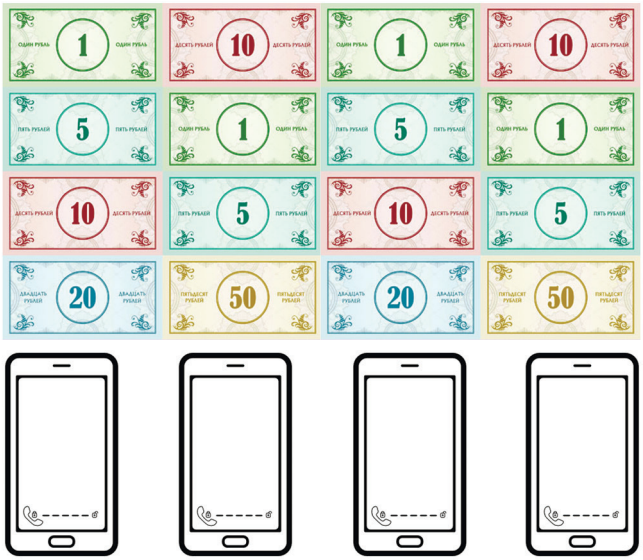
ряду нужно заработать некоторое количество времени для успешного завершения квеста).

Найти перепутанные слова за 1 минуту. За каждое слово отряд зарабатывает 2 секунды.

Приложение 2

timebox

Приложение 3



Деньги – это средство платежа. На них можно купить:

1. Тренинг от психолога –150;
2. Сказки на тихом часу от СПС – 270;
3. Отбой на 20 минут позже – 200;
4. Костёр – 300;
5. Продолжение дискотеки после второго ужина – 400.

«Загадки Мориарти»
(победитель конкурса методических разработок)

квест

Авторы: Рыжавская В. А.,
Ларченко А. С.
Вожатые ДСОЛКД «Тимуровец»

Возраст детей: 11-12 лет.

Количество участников: 40 человек.

Продолжительность: 40 минут.

Место проведения: территория лагеря.

Педагогическая задача: способствовать снятию эмоционального напряжения и формированию благоприятной атмосферы внутри ВДК.

Игровая идея:

Участники попадают в полный загадок и преступлений Лондон, в их почтовом ящике находится письмо от неизвестного. Но с легкостью можно догадаться, что этот неизвестный – Мориарти. Они знают, что его загадки сложны, опасны и могут перевернуть сознание. Участникам выпал шанс доказать, что они не подвластны его влиянию и провокациям и могут справиться со всеми испытаниями, встать на один уровень с Шерлоком Холмсом и доктором Ватсоном. В письме они обнаруживают три эмоции, которые им нужно будет побороть. Справившись с этим, они находят подсказки, которые приведут их к новой загадке, тем самым они станут на шаг ближе к Мориарти.

Ход игры:

Дети попадают в Лондон, в мир Шерлока Холмса и оказываются вместе с ним на одной улице Baker Street. Им приходит письмо от Мориарти, главного врага Шерлока Холмса. В этом письме есть несколько испытаний, которые должны помочь побороть им свои страхи и отрицательные эмоции, мешающие детективам во время раскрытия преступлений. Для этого им нужно разделиться на 3 команды и каждой команде получить свое письмо. В письме лежат три бумажки с отрицательными эмоциями, которые нужно побороть. На каждую эмоцию у них есть задание, выполнив которое они переходят к следую-

щему. После каждого испытания они получают подсказку для того, чтобы найти следующее письмо от Мориарти, выполнив все задания и собрав подсказки, юные детективы его находят, а в нем уже другая загадка и новые испытания от Мориарти.

1. Организаторы сообщают отряду легенду отрядного дела. Отряд делится на 3 команды по 12-14 человек, каждой команде предоставляется:

- Письмо (Miss me?)
- Карточки с эмоциями («Брезгливость», «Гнев», «Страх»)
- Задание от Мориарти
- Картинки с эмоциями

2. В письме от Мориарти участники узнают первое место, на котором их ждет задание, они отправляются туда и выполняя задание получают подсказку, в которой написано новое место испытания, пройдя все испытания, в последней подсказке они получают место нахождения письма от Мориарти.

3. Дети отправляются за письмом, найдя его, они понимают, что Мориарти пытается их запутать и обещает новую загадку и испытание.

Игровая территория: Лондон.

Материально-техническое обеспечение, реквизит:

- Еда (Леденцы, печенье, шоколад, мармелад и т.д.)
- Листы
- Пишущие предметы
- Тарелки – 40-50 шт.
- Защитные очки
- Музыкальное обеспечение – колонка

Приложение 1

- Письмо «Miss me?» - 2 шт.

1. «Вы попали в Лондон полный загадок и преступлений, в вашем почтовом ящике находится письмо от неизвестного. Но все мы с легкостью можем догадаться, что этот неизвестный – Мориарти. Вы знаете, что его загадки сложны, опасны и могут перевернуть ваше сознание. У вас есть шанс доказать, что вы не подвластны его влиянию и провокациям и можете справиться со всеми испытаниями, встать на один уровень с Шерлоком Холмсом и доктором Ватсоном. В письме вы обнаружите три

эмоции, которые вам нужно будет побороть. Справившись с этим вы найдете подсказки, которые приведут вас к новой загадке, тем самым вы станете на шаг ближе к Мориарти.»

2. «Вы прошли мои испытания и на шаг ближе к цели, но это не дает вам права считаться настоящими детективами. Чтобы раскрывать самые опасные преступления Лондона и помогать Шерлоку, вам придется еще очень сильно постараться, вас ждет еще много тайн и заданий, уже скучаете по мне?»

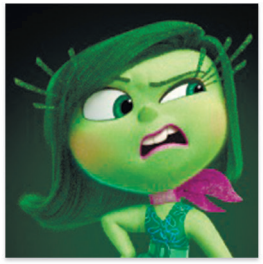
- Подсказки – 3 шт.
- Описание станций

«Брезгливость» - команде предстоит испытание на преодоление брезгливости. Нескольким людям из команды завязывают глаза, дают попробовать продукты, они должны угадать их по вкусу и определить, что это за продукт. Справившись с испытанием, команда получает подсказку, на которой написано место нового испытания.

«Страх» - всем участникам команды предлагается листок и пишущий предмет, на листке они должны написать все свои страхи, а после смять, разорвать, уничтожить и выбросить. Тем самым дети проходят испытания на преодоление своих страхов и получают подсказку – место проведения нового задания.

«Гнев» - каждому ребенку из команды предстоит взять тарелку и разбить её, тем самым выместить весь свой гнев, поборов эту отрицательную эмоцию. И после этого они получают подсказку, в которой содержится место нахождение нового письма от Мориарти.

- Картинки с изображением эмоций



«4 июля»

(победитель конкурса методических разработок)

квест

Автор: Куренкова Е. Н.

Старший вожатый ДОЛ «Звездный Бриз»

Возраст детей: 14-17 лет.

Количество участников: 8-10.

Продолжительность: 60 минут.

Место проведения: 8 корпус.

Педагогические задачи:

1) развитие лидерских качеств подростков;
2) развитие навыков командной работы.

Игровая идея:

Наша история будет о городе, городке, и тех, кто живет в нем. С первого взгляда он ничем не отличается от сотен других городков по всему миру. Безопасный и мирный, но взгляните поближе, и вы начнете различать тени. Наш городок называется Паок. И наша история начинается с того, что сделали наши герои этим летом.

Они отправились к берегу реки, но что произошло дальше, мы не знаем…

В городе продолжалась жизнь до тех пор, пока в него не прибыла новая загадка. Именно с этой загадочной личности начинается ваш путь. Вам предстоит разгадать все тайны и узнать, что произошло 4 июля на берегу реки...

Ход игры:

1. Ребят собирают возле беседки на пляже и зачитывают игровую легенду. После отдают 1-ю загадку, которая приведет к 8 корпусу.

Загадка 1.

2. Ребятам дают 1 половину карты лагеря, но чтобы понять, куда идти, им нужно найти еще несколько частей, спрятанных на берегу. Как только они ее найдут и соединят, то поймут, что нужно идти к 8 корпусу.

3. Придя к корпусу 8, ребята обнаруживают на двери загадку 2 с номером, на который нужно отправить сообщение с просьбой о помощи. В ответ приходит местоположение ключа по координатам (футбольное поле)

Загадка 2

8-9Л-Ё83-ЗД-Д4

3. Найдя ключ, ребята заходят в корпус. В правой и левой комнате спрятаны загадки, собрав которые получится слово, отправляют на номер, после чего приходит сообщение «Ищите ключ на двери».

Загадка 3 (в левой вожатской)

В вожатской раскиданы буквы, а на столе лежит бумага, где написано слово с пропущенными буквами. Нужно собрать слово

Н_И___СТ____Ь

(Неизвестность)

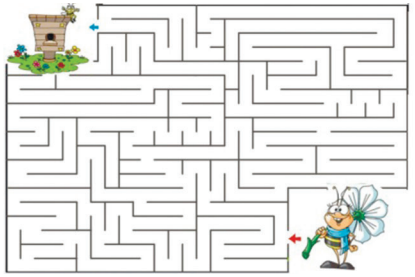
Загадка 4 (в правой вожатской)

Шифр «окошки».

Расшифровав, ребята отгадают слово «Людей».

Загадка 5 (холл)

Лабиринт, правильно пройдя по которому, можно собрать слово «Пугает».



Ребята находят ключ и открывают дверь.

4. Входят в 1-ю комнату.

На стенах развешаны досье на всех + на подставного героя, чтобы пройти в след. Комнату. Ключ будет у подставного героя.

Загадка 6

При входе в комнату ребята видят парты, на которых что-то изображено, если составить парты в нужном порядке, то получится число 6. Получившееся число – это номер досье, на котором следующая загадка.

Загадка 7

В досье под номером 6 написана история, первые буквы каждой строчки составляют слово «ОГОНЬ», нужно подойти к огнетушителю.

Загадка 8

На огнетушителе шифр Цезаря:

Йъйуёцфепзойлб

(Ищите художника)

В досье у художника написано, что он очень любит рисовать акварелью. Художник оставил для ребят послание, но чтобы его разгадать, нужно заглянуть в сушильный шкаф. Там лежат акварельные краски и листочек. Если закрасить листок краской, то проявится послание:

«Весь мир театр»

Такая же надпись будет написана на тумбочке на листочке. Перевернув который они найдут следующий шифр

Загадка 9

Азбукой морзе зашифровано «Идите к звездам»

..
_. .
..
–
.

_.–

_ _. .
.– –
.
_ _. .
_. .
.–
_ _

Возле одного досье много звезд.

Загадка 10

Досье на вожатого 1 отряда в котором написано, что он очень любит спать, но увидеть его на этом месте можно только в сон час. И поэтому следующая подсказка находится на кровати.

Загадка 11

Под матрасом лежит бумажка с шифром-таблицей:

е	**а**	**в**
д	**з**	**о**
з	**с**	**ь**

Шифр:

За ним находится ключ от следующей комнаты.

5. Следующая комната пустая, в ней стоит только сейф в котором и находится история о том, что случилось тем вечером на берегу,но чтобы открыть сейф нужно отгадать еще несколько загадок.

Загадка 12

Как только ребята зашли в комнату, по рации им говорится следующее задание: «Записать видеообращение о ваших эмоциях во время прохождения квеста». В ответ на отправленное видео они получают следующую подсказку: собрать фотографии всех вожатых и, посчитав их, отправить количество вожатых, работающих на 3 летней смене 2019. На стенах будут развешаны фотографии вожатых с разных смен, на фотографиях тех, кто не работает на 3 смене, будет пометка «Уволен» (25 вожатых работает).

После правильного ответа приходит ответ со следующей загадкой.

Загадка 13

25 вожатых едут в автобусе, а автобус едет по шоссе, идёт дождь, все вожатые спят и только водитель не спит, автобус свернул.

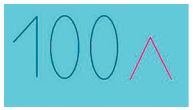
Вопрос: куда свернул автобус? Какой был номер автобуса? И как звали водителя?

Ответ: По шоссе, мокрый, Толька.

Ответив на загадку, ребята получают последний шифр

Загадка 14

Детям приходит сообщение с ребусом:



Под столом в мультифоре лежит фото комнаты и на нём отмечено место, где лежит ключ от сейфа.

6. Открыв сейф, ребята произносят громко историю, которую нашли в сейфе и тогда дверь откроется.

Приложение 1

История

Тем вечером наши герои отправились к берегу реки, чтобы проводить закат. Наблюдая за уходящими лучами солнца,они долго и много разговаривали. Они рассуждали на разные темы, и вдруг прямо перед ними река разделилась на две части, нашим героям стало очень интересно, и они решилипойти по одному из направлений. Спустя время они наткнулись на город, о котором никто и никогда не знал. Этот город был совсем не похож на их родной город Паок. В новом городе жили только творческие и сплоченные люди.Герои решили остаться в этом новом городе навсегда, именно поэтому их больше никто не видел. Но каждый год 4 июля герои выбирают несколько самых активных, творческих и очень дружный ребят, которые смогут пройти все испытания и попадут в новый город!!!

Поздравляем, именно вы стали теми счастливчиками, которые справились со всеми испытаниями и достойны попасть в новый город! Вам всего лишь нужно произнести фразу «Найди меня на звездном берегу» всем вместе!

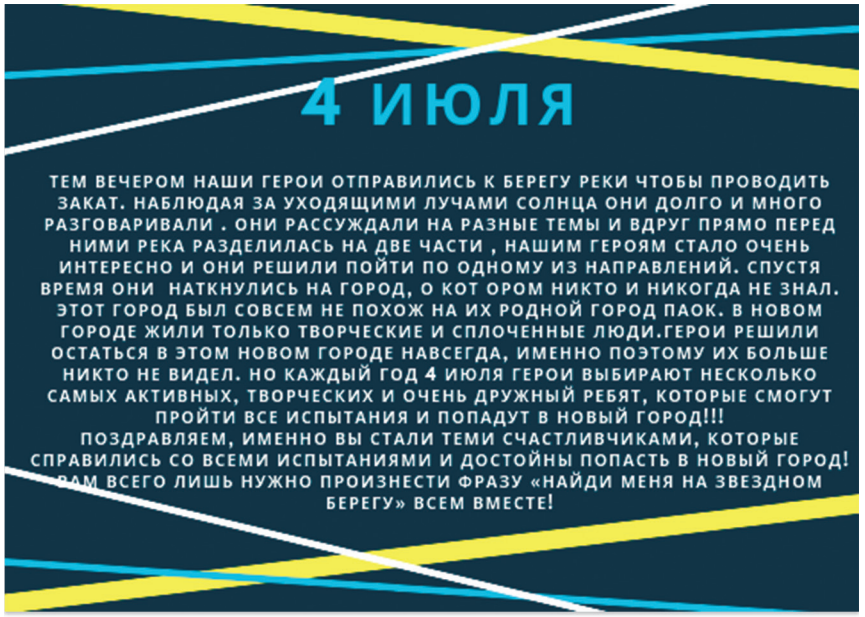
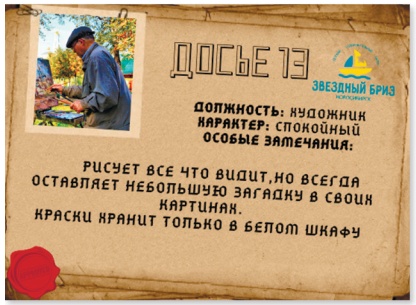
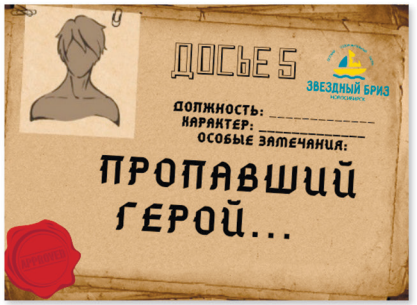
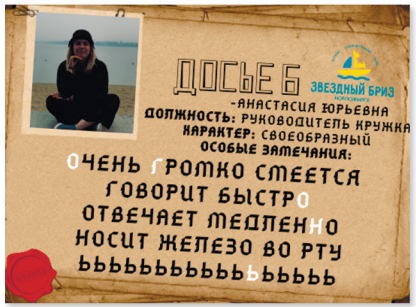


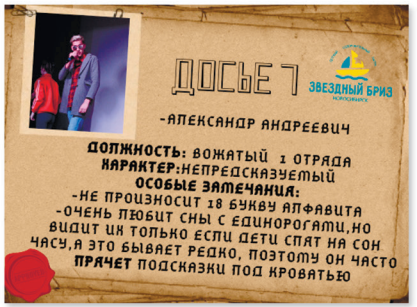
Рис. 1. Письмо о том, что случилось на берегу реки

Приложение 2









«Сокровища Минипутов»

квест

Автор: Белавина Д. Н.
Вожатый ДСОЛКД «Тимуровец»

Возраст детей: 6-8 лет.

Количество участников: 22.

Продолжительность: 40-45 минут.

Место проведения: корпус, территория лагеря.

Педагогическая задача: создание условий для развития навыков командной работы через включение в игровую деятельность.

Игровая идея:

Много веков назад, когда еще существовали пираты, Минипуты путешествовали по морям на своих маленьких кораблях. Существовала легенда, что Минипуты спрятали свои сокровища на глубине моря. Считалось, что они были утеряны навсегда…

На берег одного государства выбросило крошечную бутылку с крошечным письмом и картой сокровищ. Пират Рик находит ее и после прочтения письма и ознакомления с картой он решает отправиться на поиски сокровищ, но один он не справится и поэтому решает набрать себе команду и отправиться в путь с самыми умными, сильными и смелыми. Команду он решил набрать себе в пиратском кафе. Но команду Рик решил проверить испытаниями, ведь карту сокровищ нельзя доверить первому встречному.

Ход игры:

Участники знакомятся с содержанием письма и частью карты. После этого дети делятся на 5 команд по 4-5 человек и отправляются выполнять первое задание: им необходимо разгадать ребусы про пиратов. После разгадывания ребусов и прохождения 1 этапа детям выдается кусочек карты. Следующий этап: нарисовать пиратов. После того как рисунки будут готовы, перед искателями сокровищ стоит следующая задача: создать свой кораблик, назвать и раскрасить его. Как корабли будут готовы, остается последний этап: зажигательный танец с пиратом. После выполнения всех заданий у искателей при-

ключений будут все необходимые кусочки карты, и они могут отправляться на поиски сокровищ Минипутов. После нахождения сундука, ребята его открывают и лакомятся сокровищами Минипутов.

Игровая территория: солнечный город у моря

Материально-техническое обеспечение, реквизит: карта лагеря, костюм пирата, сундук со сладостями, бумага А4, задания и ребусы, карандаши/фломастеры.

Приложение 1

Письмо в бутылке:

Приветствую вас, дорогие герои и искатели приключений! Если вы читаете это письмо, то цель, поставленная мной, выполнена. Я хочу, чтобы сокровища, которые я спрятал были найдены. Из-за этих сокровищ множество племён поругались, и я решил спрятать сокровища и пусть они достанутся самому лучшему. На своём пути, искатель, ты встретишь множество загадок, которые будет необходимо пройти чтобы найти сокровища Минипутов. Карта полагается, удачи, дорогие искатели сокровищ!

Приложение 2

1 этап: рисование по точкам.

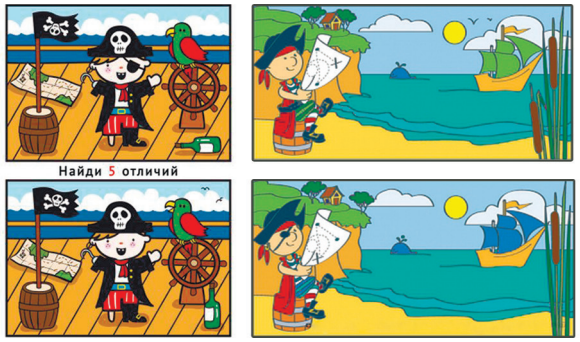
Методика рисования по точкам направлена на выявление умения руководствоваться системой условий задачи. Результаты ее выполнения отражают также уровень развития наглядно-образного мышления 6-летних детей.

2 этап: ребусы.

Ребусы развивают мышление ребенка, являются отличной зарядкой для ума и эффективной тренировкой внимания, восприятия, воображения, памяти, целеустремленности, собранности и многих других личностных качеств.

3 этап: поиск отличий.

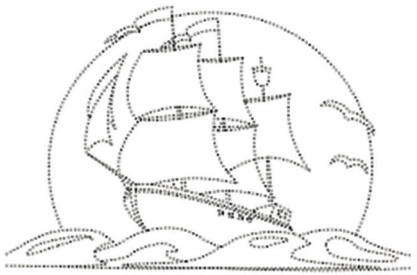
Поиск отличий способствует развитию сообразительности, интеллекта и внимательности.

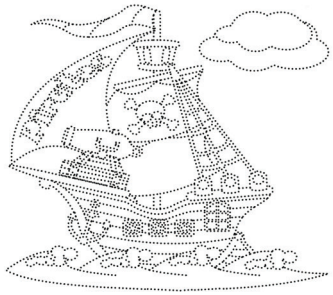


4 этап: создание собственного корабля

Сотворение мира из бумаги нравится детям потому, что, начавшись с простых вещиц, оно на них не заканчивается, а становится все сложнее и увлекательнее.

Ребята делают кораблик из бумаги, дают ему имя ми раскрашивают. Те, кто не умеет:





5 этап: зажигательный танец с пиратом.

Приложение 3

После прохождения каждого этапа, участникам будет выдан кусочек карты лагеря с отметкой нахождения клада. Сокровища Минипутов-сладости, которыми полакомятся дети после их нахождения.

Приложение 4

Музыка:
1. Шум моря
2. Фортуна-лотерея из мультфильма «Остров Сокровищ»
3. Саундтреки из фильма «Пираты Карибского Моря»

«Следуйте за Белым Кроликом»

квест, поисковая игра

Авторы: Кабров А.В.,
Постнова М.С.,
Шефер Ж.В.
Вожатые ДСОЛКД «Тимуровец»

Возраст детей: 9-10 лет.
Количество участников: 20-25.
Продолжительность: 45 минут.
Место проведения: АЗ, территория.
Педагогическая задача: создать условия для развития коммуникативных навыков временного детского коллектива.
Игровая идея:

Хомяксвиль посчитал детей большой угрозой для выполнения своего плана, поэтому он отправил их в параллельную вселенную: вселенную Алисы в Стране Чудес. Дети оказываются в кроличьей норе, ведущей в Страну Чудес. При падении в неё они потеряли одного вожатого, которого им необходимо спасти за отведенное время путем прохождения испытаний и нахождения ключей. Для этого они должны следовать за Белым Кроликом, преодолеть Паутину Времени, Реку Слез, множество других испытаний. При этом им необходимо держаться вместе, потому что в противном случае их могут поймать стражи Красной Королевы.

Ход игры:

Изначально дети заходят в полутемный Актовый Зал. Там они должны решить каждый по загадке, чтобы найти правильную дверь, ведущую в Страну Чудес и узнать следующий пункт назначения. В каждом из таких пунктов они будут находить ключи. Для спасения вожатого им необходимо следовать за Кроликом и найти 7 ключей от темницы Красной Королевы. Дети находят место, где спрятан вожатый. Отдают Белому Кролику 7 найденных ключей и таким образом отпирают темницу.

Игровая территория: Страна Чудес («Алиса в Стране Чудес»)

Материально-техническое обеспечение, реквизит: приложение 3 (фото, загадки), веревка, конверты, стол, костюм кролика, 7 ключей, карта лагеря, 3 обруча.

Приложение 1

Закадровый голос: «Сегодня был обычный день в лагере, но произошло нечто необъяснимое, и вы оказались здесь… В кроличьей норе. Но посмотрите внимательно: вы здесь не все. Один из ваших вожатых во время падения попался в руки стражам Красной Королевы, и теперь у вас будет ровно 45 минут, чтобы спасти его, иначе случится неизбежное. Оглядитесь вокруг, вы видите вокруг себя много дверей, но лишь одна из них выведет вас наружу. Посмотрите на стол. Там кроется ответ. Не забывайте, что вы должны действовать сообща и помогать друг другу. И следуйте за Белым Кроликом.»

Приложение 2

Задание 1. «Паутинка».

Житель Страны Чудес: «Сейчас вы должны пройти через Паутину Времени, но эта паутина не так уж проста, поэтому вы не должны задевать ее. Если вы коснетесь паутины, вам придется начинать все заново. Только последний из вас сможет прикоснуться к заветному ключу, находящемуся по ту сторону паутины. И следуйте за Белым Кроликом.»

Во время прохождения этого испытания недалеко от детей будет находиться Белый Кролик, который будет постепенно

отдаляться таким образом, чтобы детям было сложнее его догнать.

Задание 2. Счет с закрытыми глазами.

Житель Страны Чудес: «Для выполнения этого испытания вам необходимо встать в круг и закрыть глаза. Вы должны не сговариваясь посчитать до 22. Если двое из вас скажут цифру одновременно, вы начинаете заново. Как только вы услышите слово «Королева», вы должны открыть глаза. И следуйте за Белым Кроликом.»

Белый Кролик находится в отдалении от детей и произносит слово «Королева», как только внимание детей переключается на него, он бросает ключ на землю и убегает. Дети поднимают ключ и бегут за Кроликом.

Задание 3.

На земле лежит красный конверт, в котором будет шифр. «ЖЗУЗЕС» (ответ «Дерево»).

Житель Страны Чудес: «Вам необходимо разгадать, что зашифровано в этом конверте. Это будет ваша подсказка. И следуйте за Белым Кроликом.»

Как только дети разгадают шифр, они должны найти ключ на деревьях, расположенных вблизи конверта.

Задание 4. «Монетка».

Житель Страны Чудес: «Вы получаете ключ, но прежде чем вы сможете забрать его себе и пойти дальше, вам необходимо передать этот ключ по кругу тыльной стороной ладони, иначе на его блеск прилетят Птицы Красной Королевы и украдут его. Только при успешном прохождении ключ будет вашим. Следуйте за Белым Кроликом.»

Задание 5. «Паззл». Дети находят красный конверт, в котором находится разрезанная картинка места, где спрятан следующий ключ.

Житель Страны Чудес: «Вам необходимо собрать этот паззл и понять, в чем же его значение. Следуйте за Белым Кроликом.»

Задание 6.

Житель Страны Чудес: «Вы должны пройти через Реку Слез, не наступив в ее опасные воды. Вы получаете три спасатель-

ных островка, перебрасывая которые вы должны перебраться на другую сторону. И следуйте за Белым Кроликом.»

Задание 7.

Житель Страны Чудес: «Вы почти добрались до цели, но где именно находится тюрьма Красной Королевы – строжайший секрет, и у нас есть только предположения. За вашу хорошую и слаженную работу вы получаете карту, на которой отмечены три возможных расположения тюрьмы. Около нее вы найдете следующий ключ. Однако помните: если кто-то из вас отделится от команды, его мгновенно забирает Красная Королева, и, уж поверьте, в таком случае вы все окажетесь в ее плену.»

Финал.

Слова белого кролика: «Я следил за вами, и специально вел вас к ключам, ведь раньше я и сам помогал Красной Королеве, но решил перейти на вашу сторону, увидев как дорог вам этот человек. Вы первые кто смог улизнуть от Красной Королевы, примите мои поздравления и скорее бегите из Страны Чудес».

Приложение 3

шифр: ЖЗУЗЕС

Фотография для пазла:

Загадки: (Некоторые будут повторяться)

1. дорога, пешеходная или проезжая, обсаженная по обеим сторонам небольшими частями ствола дерева, срубленного или сломанного

2. вепальяконалея

3. 1+1-1

4. 5-4

5. На стебелек она похожа,
Стоит почтенно, как вельможа.
Прямая, ровная всегда,
После нуля идет она.

6. Ни журавль то, ни синица.
А всего лишь...

7. Сколько солнышек за тучкой,
Сколько стержней в авторучке,
Сколько у слона носов,
Сколько на руке часов?
Сколько ног у мухомора
И попыток у сапера,
Знает и собой,
Цифра-столбик…

8. Десять лун бы появилось –
И тогда бы осветилась
Ночь как день! Но, жаль, луна
Светит нам всегда …

9. С хитрым носиком сестрица
Счёт откроет ...

10. Грузовик ехал в деревню.
По дороге он встретил 4 легковые машины.
Сколько машин ехало в деревню?

«По виртуальным улицам»

квест

Авторы: Бубаренко Д.В.,
Федорова Е.А.,
Нечаев А.Д.
Вожатые ДСОЛКД «Тимуровец»

Возраст детей: 9-11 лет.

Количество участников: 10-30 человек.

Продолжительность: 60 минут.

Место проведения: территория лагеря.

Педагогическая задача: создать условия для сплочения коллектива через включение в игровую деятельность.

Игровая идея:

Мэр виртуального города, в котором живут участники, объявил конкурс на лучший макет, который будет представлен на выставке. Жителям улицы Ральфовой, 7 нужно построить лучший макет города, в котором они живут, чтобы на выставку попал именно этот макет. Но чтобы найти материалы, сначала нужно изучить сам город и узнать, по каким адресам живут персонажи. Участникам известны улицы, а чтобы узнать нужный номер дома, следует разгадать загадку. После этого из нужных номеров дома что-то должно сложиться, что поможет узнать, где находятся материалы для макета.

Ход игры:

Отряд делится на 3 команды, каждой из которых нужно найти материалы для создания макета виртуального города. Каждой группе даётся карта, на которой указаны все 11 виртуальных улиц. На каждой из них живёт какой-то один персонаж, но неизвестно, в каком доме. Чтобы это узнать, на каждой улице есть загадка, ответом на которую станет номер дома. Узнав 11 номеров домов, командам предстоит собрать их в единое целое, из чего должен получиться номер телефона, о чем ребята должны догадаться сами, когда соберут все цифры и составят из них номер телефона, на который нужно позвонить. Если все сделано правильно, вожатый возьмёт телефон и скажет, где находятся материалы для макета. После того, как все три команды добудут ресурсы, они должны объединиться

и создать один большой макет виртуального города.

Игровая территория: виртуальный город.

Материально-техническое обеспечение, реквизит:

11 листов с загадками, 3 карты лагеря с написанными названиями улиц, материалы для создания макета, телефон.

Приложение 1

Для шифровки цифр можно использовать различные загадки, задачи, примеры, ребусы, интересные вопросы.

Примерные загадки:

- Посчитайте голубые флажки и запишите только вторую цифру. (4)
- Посчитайте количество зданий на территории лагеря. (6)
- ITSNM (6)
- Эта цифра начинается также, как светлое время суток. (9)
- Буква «В» в алфавите (3)
- Найдите цифру без пары 64826349512183 (5)
- Маме 41 год. Её сын в два раза старше её дочери. Цифры его возраста такие же, как и возраста мамы, только наоборот. Сколько лет дочери? (7)
- Цифра, в написании которой количество букв соответствует этой цифре. (3)
- В каком отряде находятся кольца Соника? (8)

«Остров заброшенных тайн»

квест

Авторы: Долгих В. С.,
Полушина М. Д.
Вожатые ДОЛ «Звездный Бриз»

Возраст детей: 10-12 лет.

Количество участников: 24.

Продолжительность: 45-55 минут.

Место проведения: территория лагеря.

Педагогическая задача: развитие интеллектуального и социального здоровья, развитие креативного мышления у детей младшего подросткового возраста.

Игровая идея:

Когда-то давно наша Земля была полностью покрыта водой. Когда на ней стали появляться первые островки суши, люди, их населяющие, хотели исследовать мир. И вот один из неизвестных нам путешественников, собрав команду, отправился в кругосветное плавание. Много где был он, много чего повидал. И вот уже в конце своего пути он наткнулся на остров, населенный аборигенами. За несколько месяцев своего пребывания там он обучил дикарей множеству известных ему наук, а те взамен подарили ему сундук, наполненный бесценными богатствами. Возвращаясь домой, путешественник со своей командой попал в страшный шторм. Команде мореплавателей удалось выжить, но сокровища были безвозвратно утеряны. Много лет путешественник пытался найти их вновь. Много карт он составил, но все безрезультатно, ведь место, где тогда случился шторм необычное. Раз в 1000 лет воды над дном расходятся, и старый затерянный остров открывается миру. Сегодня именно такой день.

Ход игры:

1. Детям приходит письмо с легендой, двумя одинаковыми половинами карты и заданием: найти вторую половину карты, собрать 5 ключей каждой команде и найти утерянный сундук с затонувшим сокровищем. Участники делятся на две команды и отправляются на поиски второй половины для каждой команды.

2. Собрав карту целиком и увидев месторасположение недостающих элементов, наши юные искатели сокровищ продолжают свой путь в поисках ключей.

3. В поиске пропавших ключей, порядок нахождения которых указан на карте, ребята приближаются к разгадке того, где был утерян драгоценный для путешественника сундук. Но на каждом месте ключа и для поиска следующего, детям предстоит выполнить различные задания:

1 ключ – пройти «паутинку», подсказка: где пахнет едой?

2 ключ – собрать из слов пословицу «дружба – как стекло: разобьешь – не сложишь», подсказка: там изображение мальчика и девочки.

3 ключ – собрать из подручных материалов кораблик, подсказка: домик с морским названием.

4 ключ – распределиться по цвету глаз, подсказка: место тысячи звезд.

5 ключ – построиться в виде трех фигур: треугольник, квадрат, звезда, подсказка: где живет белка?

6 ключ – посчитать от одного до 12-ти с закрытыми глазами, подсказка: только здесь попавший в сеть мячик – радость.

7 ключ – встать так, чтобы на земле осталось 0 ног, подсказка: где больше всего огня?

8 ключ – сыграть в игру «красная кнопка» (уделяем на это 10 минут), подсказка: место, где ты взлетаешь?

9 ключ – игра «переберись через реку» (задача участников перебраться через ограниченное поле за 1 шаг), подсказка: где живут гномики?

10 ключ – назови 5 аспектов здоровья, подсказка: место напротив зеленого поля?

11 ключ – «змейка» из веревочного курса, подсказка: место с горячим источником?

4. Как только команда собрала все 5 элементов, ей открывается возможность найти и забрать несметные сокровища.

5. При нахождении сундука, для возможности проверить верность ключа, дети должны отгадать 2 загадки:

1. Может ли страус назвать себя птицей? (он не может говорить)

2. Какой рукой лучше размешивать чай? (ложкой)

3. Грузовик ехал в деревню, по дороге он встретил 4 легковые машины. Сколько машин ехало в деревню? (одна)

4. Ребенок моего отца мне не брат, кто это? (сестра)

5. Чем больше из нее берешь, тем больше становится. (яма)

6. На что больше всего похожа половинка апельсина? (на вторую половинку)

7. Летела стая птиц, сели по двое на дерево – одно дерево осталось; сели по одной – одного не хватило. Сколько птиц и сколько деревьев? (4 птицы и 3 дерева)

8. Всегда ли квадрат прямоугольник? (если 2×2)

9. Кто говорить готов в горах на всех на свете языках? (эхо)

10. Какая коровка, скажите, пока еще никому не давала молока?(божья)

11. На окошке, а не кошка. Не еж, а в руки не возьмешь. (кактус)

12. Она летает, а гнезд не вьет. Она не плачет, а слезы льет. (туча)

13. Где впервые был обнаружен картофель? (в земле)

14. Назовите пять дней, не называя при этом их по числам и по названиям дней недели. (Позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра)

15. Как «да» произнести как «нет»? (может быть)

16. Он чёрный, когда его покупают, красный, когда его используют, и серый, когда его выбрасывают. (уголь)

17. Представьте, что вы плывёте по морю в лодке. Вдруг лодка начинает тонуть, вы оказываетесь в воде, к вам подплывают акулы.

Что сделать, чтобы спастись от акул? (перестать представлять это)

18. Что своим детям всегда даёт только отец и это никогда им не сможет дать мать? (отчество)

19. Термометр показывает плюс 15 градусов. Сколько градусов покажут два таких термометра? (15)

В итоге ребята открывают сундук и содержащиеся в нем памятные для путешественника фотографии со времен проживания на острове.

«Корпорация Скуби Ду: дело Кукловода»

детективная игра

Авторы: Рыжавская В. А.,
Дорофеева А. А.,
Вожатые ДОЛКД «Созвездие Юниор»

Возраст детей: 10-12 лет.

Количество участников: 30.

Продолжительность: 40 минут.

Место проведения: актовый зал, территория лагеря.

Педагогическая задача: создать условие для развития стратегического мышления у участников смены.

Игровая легенда:

Участники попадают в город тайн «Кристальная бухта», в котором уже много лет корпорация «Скуби Ду» раскрывает сверхъестественные загадки и разоблачает преступников, скрывающихся за маской злодеев. Они отправляются на кукольное представление в театр, также с ними на спектакль идет команда «Скуби Ду». Во время спектакля происходят необъяснимые вещи, в театре начинается хаос, а после участники понимают, что в театре остались только они, Скуби, Шегги и Дафна, которые просят их помочь раскрыть это необъяснимое происшествие и найти своих пропавших друзей Фреда и Велму из корпорации «Скуби Ду». Участникам предстоит разгадать «по горячим следам» много загадок, которые оставил преступник, чтобы помочь команде «Скуби Ду», но их время ограничено.

Ход игры:

1. На экране появляются видео, посмотрев которые, участники погружаются в легенду отрядного дела.

2. Ведущий сообщает первое задание участникам, их задача разгадать викторину по типу игры «Где логика?», посмотрев на картинки, найти то, что их объединяет и сообщить ответ ведущему, время решения одного задания ограничено. После прохождения этого испытания участникам дается подсказка – «Посмотрите под стулья», у некоторых под ними будут буквы, сложив которые участники получат слово «ПОЗАДИ». Повернувшись назад, они увидят два стоящих стакана, в которых будет крахмал и йод. Им нужно их смешать и получить цвет (сине-фиолетовый), рядом со стаканчиками будет таблица, на которой определенный цвет означает действие (например: синий – «Смотрите на стены»). На стенах будут приклеены бумажки, из которых нужно собрать кодовое слово (Летняя Эстрада), это то место, где находится новая подсказка.

3. На Летней Эстраде участники находят пазл, собрав который, они получат изображение кукловода. Затем они сообщают имя «главного злодея» ведущему и ведущий дает подсказку – место, где находится злодей.

4. Участники находят Кукловода, выполняют его задание и открывают его личность, после этого их задача привести Кукловода к ведущему, тем самым победив его.

Игровая территория: город Кристальная Бухта.

Материально-техническое обеспечение, реквизит:

- Проектор
- Микрофон
- Музыкальное и видео сопровождение
- Крахмал
- Йод
- Пластиковые стаканчики
- Таблица цветов с обозначением действий
- Бумажки с подсказками
- Костюмы персонажей
- Фото Кукловода

Приложение 1

Таблица «Цвет – действие»:

Желтый	**Смотрите на пол**
Красный	**Пройдите 5 шагов**
Синий	**Смотрите на стены**
Зеленый	**Присядьте 10 раз**
Коричневый	**Возьмитесь за руки**

«Разгадай жизнь»

квест

Авторы: Журавлева Д. С.,
Катышова О. Е.,
Дорогина А. Е.
Вожатые ДОЛКД «Пионер»

Возраст детей: 14-17 лет.

Количество участников: 31.

Продолжительность: 60 минут.

Место проведения: Клуб «Айсберг».

Педагогическая задача: развитие навыка системного и критического мышления.

Игровая идея:

Интернет и социальные сети все больше поглощают человеческий разум. Все проще и проще становится искать информацию, общаться с людьми, даже получать образование, при этом, не выходя за порог собственной квартиры. Для среднестатистического человека все стало так просто и доступно. Удобство и быстрота, конечно, важны в нынешнее время, но не стал ли человек от такого образа жизни мыслить уже и примитивнее в ситуациях, которые требуют системного и критического мышления? Порой, от умения быстро и системно мыслить может зависеть даже человеческая жизнь. А что, если ваша жизнь уже от этого зависит?..

Ход игры:

Игра основана на решении логических задач различных уровней сложности: от простого к сложному. С каждым уровнем сложность загадки увеличивается. Ребятарешают задачи и ребусы самостоятельно, в одиночку. В начале игры включается таймер на 60 минут– это время, отведенное на похождение всех этапов. По окончании 60 минут игра объявляется оконченной, а не дошедшие до финала участники проигрывают.

Решив успешно одну задачу, участник переходит к выполнению следующей. Закончив выполнение последней задачи и раскрыв преступление, участника оповещают о том, что ему необходимо решить самую главную задачу. Наступает второй этап. На этом этапе упражнение заключается в умении принять стратегически правильное решение, суметь договориться или найти компромиссное решение в группе и создать единую команду. Выдается карточка с ситуацией. Задача: найти общий для всех выход из ситуации. Каждому участнику необходимо будет выбрать 5 предметов для спасения. Сначала участник принимает самостоятельное решение, потом двое объединяются в команду, команды расширяются до тех пор, пока все не придут к общему решению и не объединятся в единую.

Таймер останавливается, когда все участники собраны в одну команду.

Игровая территория: интернет-пространство.

Материально-техническое обеспечение, реквизит:

1. Фоновая музыка
2. Таймер на экране
3. Карточки с задачами
4. Карточки с кодами
5. Пишущие предметы
6. Бумага

Приложение 1

Задача 1.

Посетитель ресторана обнаружил в чашке кофе муху и, подозвав официанта, попросил его принести другую чашку кофе. Едва пригубив вновь принесённую чашку, посетитель вне себя от ярости воскликнул:

— Но это та же самая чашка кофе!

Каким образом он распознал «хитрость» официанта?

Ответ: Кофе в чашке был сладким: прежде чем посетитель обнаружил муху, он успел положить в кофе сахар.

Задача 2.

Однажды вечером милиционер шел по коридору в одной гостинице. Вдруг он услышал женский крик.

Послышался выстрел. Милиционер вбежал в гостиничный номер, из которого был слышен выстрел. И увидел на полу убитую женщину. Рядом с ней лежал пистолет. Также в этой комнате были люди – две юные девушки и молодой человек.

Милиционер посмотрел на них. Затем подошел к парню. И сказал ему:

- Я вынужден вас задержать за убийство этой женщины.

Милиционер был прав, несчастную женщину действительно убил молодой человек. Как же милиционер догадался, ведь он не был знаком с этими людьми и не видел их никогда раньше в своей жизни?

Ответ: Учитель был мужчиной, только его женщина могла звать Лешей.

Задача 3.

Когда начальник склада приехал на работу, к нему в кабинет

постучался служащий. Он объяснил, будто минувшей ночью видел сон о том, что в одном из помещений склада находится бомба, которая взорвется в два часа дня. Начальник отнесся к этому рассказу скептически, но согласился осмотреть склад. Во время осмотра бомба была найдена именно в том месте, о котором говорил служащий. Вызвали полицию, бомбу обезвредили, предотвратили трагедию. Однако, начальник, поблагодарив служащего, тут же и уволил его. Уволенный не подкладывал бомбу, а его сон предотвратил трагедию… Прав ли был начальник, уволив его?

Ответ: Уволенный человек работал ночным сторожем. Он должен был бодрствовать всю ночь и выполнять свои обязанности. Однако, если он видел сон, значит – спал. Поэтому его и уволили.

Задача 4.

Один молодой человек захватил пассажирский самолет. Пилоту он сказал, чтобы тот летел в аэропорт и передал следующие требования от него: террорист требовал 10 миллионов рублей и два парашюта. Самолет приземлился и захватчику отдали деньги и парашюты. Террорист потребовал у пилота опять подняться в небо. Через какое-то время он надел парашют, взял деньги и выпрыгнул. Второй же парашют так и остался в самолете. Зачем захватчик просил два парашюта, если второй был ему не нужен?

Ответ: Захватчик попросил два парашюта для того, чтобы милиция думала, что он планирует взять заложника. И ему выдали два исправных парашюта. Если бы он попросил один, было бы ясно, что парашют ему нужен для себя и была вероятность, что ему дадут неисправный.

Задача 5.

Пожилая пара на пенсии проводила вечер дома, как обычно. Она смотрела телевизор, а он пошел почитать в кабинет. Когда закончилась передача, она пошла позвать его выпить чаю. Что-то очень бледный и уставший ее муж был в последнее время.

Дверь спальни была закрыта на ключ, и она услышала, как

ее муж разговаривает с кем-то. Удивившись этому, она постучала. Внезапно услышала слова мужа:

- Уберите нож.

Потом раздался крик. Катерина очень испугалась, позвала соседа, вместе они взломали дверь и увидели ее мужа, лежащего в кресле с большим ножом в груди. Очень скоро приехали полицейские. Установили, что его ударили ножом прямо в сердце, и он сразу же умер. На ноже не было отпечатков пальцев, и в комнате царил полный порядок, и ничего не было украдено. Полицейские недоумевали, мотив был не ясен.

И все же, каков был мотив?

Ответ: Муж был смертельно болен. Решил покончить с жизнью, выставил это как самоубийство, чтобы жена получила страховку. Запер дверь, открыл окно, когда услышал, приближение жены, начал разговор с воображаемым собеседником. Потом убил себя, держа нож через тряпку.

Задача 6.

Один мужчина выполнял опасную и сложную работу, поэтому и должен был носить маску для защиты. Вдруг, ни с того ни с сего, он сорвал с себя маску и умер. Дома его ждала любимая семья, на работе тоже все было хорошо, т.е. причин покончить жизнь самоубийством у него не было. Кроме того, наркотики и алкоголь он тоже не употреблял. Однако что-то все-таки заставило его снять маску.

Ответ: Мужчина был водолазом. При дыхании сжатым воздухом на большой глубине (60метров и более) проявляется так называемый «азотный наркоз». Человек возбуждается, теряет чувство реальности и ему кажется, что маска совершенно бесполезна и ее нужно выбросить.

Задача 7.

При строительстве нового шоссе было строго указано, что каждый десятый километр должен быть абсолютно прямым. Это делалось не по экономическим причинам, и прямые участки не повлияли бы на движение транспорта. Они были нужны для использования в экстренных ситуациях. В каких именно?

Ответ: Абсолютно прямые участки дороги были нужны для того, чтобы использовать их в качестве посадочных полос для самолётов на случай войны.

Этап 2.

С этого момента все вы - пассажиры авиалайнера, совершавшего перелет из Европы в Центральную Африку. При перелете над пустыней Сахара на борту самолета внезапно вспыхнул пожар, двигатели отказали, и авиалайнер рухнул на землю. Вы чудом спаслись, но ваше местоположение неясно. Известно только, что ближайший населенный пункт находится от вас на расстоянии примерно 300 километров. Под обломками самолета вам удалось обнаружить четырнадцать предметов, которые остались не поврежденными после катастрофы.Необходимо выбрать 5 самых необходимых предметов, которые вы взяли бы с собой, чтобы добраться до населенного пункта и спасти жизни всех членов команды.

Список предметов:

1. Охотничий нож.
2. Карманный фонарь.
3. Летная карта окрестностей.
4. Полиэтиленовый плащ.
5. Магнитный компас.
6. Переносная газовая плита с баллоном.
7. Охотничье ружье с боеприпасами.
8. Парашют красно-белого цвета.
9. Пачка соли.
10. Полтора литра воды на каждого.
11. Определитель съедобных животных и растений.
12. Солнечные очки на каждого.
13. Легкое полупальто на каждого.
14. Карманное зеркало.

«Правда или действие»

квест

Авторы: Пакуш Е. С.
Вожатый ДОЛКД «Пионер»
Грушевой Р. И.
Методист ДОЛКД «Пионер»

Возраст детей: 14-17 лет.

Количество участников: 30-35.

Продолжительность: 90 минут.

Место проведения: территория лагеря.

Педагогическая задача: создать условия для развития навыка «системное и критическое мышление» и развития логического мышления детей.

Игровая легенда:

На условиях абсолютной конфедициальности вы были устроены на работу в секретную психиатрическую больницу, куда попадают только самые тяжёлые пациенты с психическими расстройствами. Однако не весь штат сотрудников соблюдал главное правило – не разглашать врачебную тайну и личную информацию о пациентах клиники. Неделю назад врачи шестого отделения решили сыграть в игру «Правда или действие». Доктор Уилсон, выбрав «правду», раскрыл страшную тайну одного из пациентов, который утром следующего дня сбежал. Сам же доктор без вести пропал. С тех пор врачи шестого отделения оказались затянуты в игру, из которой им предстоит найти выход.

Ход игры:

Отряд приходит в клуб «Айсберг», где проходит погружение в игру. Затем отряд делится на 5 автономных палат (команд). За каждой палатой прикреплены пациенты, за которыми врачам предстоит следить в течение всей игры и найти способ предотвращения их приступов. Пациент может скрываться и убегать от врачей.

На команду выдаётся первая часть папки личных дел пациентов этой палаты, в которой указаны биографии пациентов,

но не указана информация об их собственном пациенте (приложение 1). Вторую часть папки, в которой прописан способ излечения их пациента, врачи должны отыскать самостоятельно на территории (приложение 2). Приступ может случиться, когда пациент находится в опасности. Во время приступа больной спрашивает у своих врачей: «Правда или действие?». В течение 30 секунд команда должна сделать выбор. После этого врачи получают задание (приложение 3), если выбрали «действие», или вопрос (приложение 4), касаемый конфедициальной информации о соседних пациентах этой палаты, если командой была выбрана «правда». На вопросы можно отвечать только правду. В таком случае мастер игры забирает одного члена врачебной команды на время. Врача можно вернуть в команду после двух выполненных действий подряд. Если задание («действие») не будет выполнено в течение указанного времени, то команда обязана выдать «правду».

Задачи врачей: выявить причину приступа своего пациента, оберегать пациента и вовремя спасать его из опасных ситуаций (приступ или ситуация, угрожающая жизни пациента), а также найти способ излечения и излечить его.

Игра пройдена успешно, если на момент ее окончания усыплено не более 20% врачей, а также выдано не более 40% информации (от общего количества информации о всех пяти палатах) из первой части личных дел.

После окончания квеста проводится рефлексия.

Игровая территория: территория психиатрической больницы.

Материально-техническое обеспечение, реквизит: микрофон, колонки, личные дела, белые костюмы пациентов (5 шт.), грим, полиэтиленовые пакеты, скотч, очки, ножницы, цветные прозрачные папки желтого и красного цветов, ткани, картонные коробки с крышками (20 шт), гуашь, кисти, укроп и зелень, таз с водой, пищевой краситель, какао, чай, ведро воды, игрушка, свечи (5 шт.), спички, пустые баночки гуаши (5 шт.), вата, веревка, скрепки, бумага. **«Правда или действие»**

Приложение 1

ЛИЧНЫЕ ДЕЛА

ПАЦИЕНТОВ ПАЛАТЫ 1

ПСИХИАТРИЧЕСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ 6
ГЛАВНЫЙ ВРАЧ:

Имя пациента	Краткая информация
Гилберт Свон	Попал в больницу 17.03.16. В тот день отдыхал в филармонии и во время приступа, случившегося от случайного касания колен соседними слушателями, пробирающимися на свои места, оглушил криком четверых виолончелистов. Все остались глухими, потеряли работу и не смогли восстановить слух.
Патриссия Вермин	Страдает сосудистыми заболеваниями и клептоманией. 19.09.99 обокрала продуктовый гипермаркет более чем на 600$. Той же ночью попала в отделение полиции. Во время строгого допроса под ослепляющей лампой сосуды сердца Патриссии резко расширились до предынсультного состояния, после чего у девушки начались судороги.
Трой Киль	Зная о своём диагнозе, подделал справки и устроился работать в школу. Преподавал английский язык и ежедневно просил одного из учеников задержаться после уроков. Приступ случился в главном спортивном зале школы. Целенаправленно разрушил дорогостоящий спортивный комплекс, чтобы скрыться в развалинах.
Венди Нойтрум	В детстве любила играть с дорогостоящими личными вещами отца. Еженедельно теряла ключи от дома, и ночевала на улице. Однажды потянулась за тонущим в реке кошельком и попала в водоворот. Потопила отца, когда тот пытался её спасти.
Энтони Зейн	Уилл Джоу после смерти матери скрывался от органов опеки на протяжении 6 лет. Тайно сменил имя и купил фальшивые документы. Долгое время жил в нищете, поэтому устроился работником зала в самую шумную забегаловку города, принимающую более 300 клиентов в час. После полугода работы с терзающими вопросами от посетителей стал слышать несуществующие посторонние шумы и крики.

Биографии понадобятся для выполнения «правды». Про больного этой палаты у команды отсутствует информация.

Приложение 2

Диагноз	Способ предотвращение приступа
Гаптофобия	Во время приступа больной испытывает сильную головную боль. Чувствительность можно уменьшить с помощью специального защищающего костюма из плотного полиэтилена, не пропускающего даже пыль и мелкий песок.
Шизофрения	Уменьшить беспокойство можно при помощи исключения иных звуков, существующих вокруг больного. Чаще всего используются высококачественные беруши.
Фотоауглиафобия	Предотвратить приступ можно при помощи обмана глаз специальными очками с красной (левой) и желтой (правой) линзами.
Гидроксофобия	Обезопасить больного полным ограждением от прямого контакта с водой, водными парами при помощи герметичных средств.
Агорафобия	Приступ прекращается, если все окна и двери в помещении, где находится больной, занавесить тканью.

Приложение 3

«Действия»:

1. Накапать рисунок воском свечи за 2 минуты;

2. Снять по одному ботинку и пробежать по Тёплой аллее туда и обратно за 80 секунд;

3. Достать банки гуаши из ведра с водой без помощи рук;

4. Выпить пол-литра коктейля из чая и какао, подкрашенного пищевым красителем, за 20 секунд ;

5. Простоять в планке 40 секунд;

6. Намазать лицо кремом и окунуться в тарелку с укропом и другой зеленью;

7. Самостоятельно выбрать члена команды, который исчезнет (заберёт мастер игры). Верным ответом будет то, что никого оставлять нельзя;

8. Рассказать свой самый страшный страх;

9. Найти 5 скрепок, закопанных в песочнице, за 2 минуты;

10. Найти части свиньи (резиновая хрюкающая игрушка) в кустах, собрать её и трижды хрюкнуть за 1,5 минуты;

11. Выбить в дартс определенное количество очков за 10 попыток;

12. Ходить с завязанными руками до конца игры.

Приложение 4

«Правда»:

1. По какой причине четверо виолончелистов одновременно потеряли слух?

2. Почему в доме Патриссии всегда выключен свет и закрыты шторы?

3. Какой была настоящая сумма, на которую Патриссия обокрала магазин?

4. Почему Трой каждый день просил нескольких студентов задержаться после занятий?

5. Если спортивные конструкции обрушились на Троя не из-за неверного монтажа, то как это произошло на самом деле?

6. Как Трой самостоятельно начал зарабатывать на жизнь, имея отрицательное психиатрическое заключение?

7. Действительно ли Венди ночевала у подруг каждую неделю?

8. Куда и как пропал кошелёк мистера Нойтрум, в котором хранились все его сбережения?

9. Как на самом деле Мистер Нойтрум утонул в реке?

10. Настоящее имя Энтони Зейна?

11. Куда после смерти родителей исчез Уилл Джоу?

12. Почему Энтони никогда не слушает музыку и не общается с людьми?

13. Энтони глухо-немой от рождения?

«Кто-то ходит в темноте»

квест

(проводится совместно с психологом)

Автор: Сыченко Д. О.

Вожатый ДОЛ «Звёздный бриз»

Возраст детей: 15-17 лет.

Количество участников: до 24.

Продолжительность: 90-120 минут.

Место проведения: территория лагеря.

Педагогическая задача: развитие интеллектуальных способностей и творческого подхода в процессе решения креативных задач, преодоление явления страха через игровые формы деятельности.

Игровая идея:

А у вас есть страхи? Каждому человеку свойственно чего-либо бояться, но не каждый сможет побороть свои страхи в одиночку. Из года в год дети отдыхали в лагере, беззаботно проводя свое время, а когда сезон заканчивался, они оставляли свои страхи и уезжали домой. Вечером, перед дискотекой, когда в лагере становилось безлюдно, страхи показывали свое лицо и не давали покоя детям. Это больше не может продолжаться, и вас, команду особого назначения, самых остроумных и храбрых, вызвали для того, чтобы вы разобрались во всем, побороли страхи и спасли смену!

Свеча погасла - нам не страшно.

Ход игры:

Участникам необходимо разбиться на команды и собраться вместе у домика администрации, где «директор» рассказывает им легенду.

• Послушав легенду, дети отправляются на поиски. Первым они увидят Темноту, которая будет постоянно говорить, что здесь как-то слишком светло. Темнота посредством считалочки выбирает нескольких храбрецов, которые должны будут

помочь ей сходить в самое темное место лагеря, где они найдут дневник.

• Прочитав дневник, участники найдут основную информацию о следующем страхе. Страх безответной любви разговаривает загадками, в случае разгадывания всех загадок страх решится отдать кулон.

• Кулон – это повод, чтобы с вами заговорил Комплекс, который постоянно будет говорить, что его не любят, и что он самый лучший. Если он получает кулон, то даст вам открытку с морем.

• Последнему страху, Одиночеству, нужна открытка с изображением моря, потому что он постоянно будет говорить, что ему и одному хорошо, и единственное, что он хотел бы увидеть, пока ее дни еще не сочтены – это море.

Человеческие страхи в лице аниматоров должны справиться со своими проблемами. Когда дети справляются с заданиями, страхи тушат свечу.

Расположение:

Одиночество – беседка.

Темнота – светлое место (под фонарем).

Безответная любовь – ходит постоянно от Одиночества до Темноты, избегая комплексы.

Комплекс – возле корпуса.

Материально-техническое обеспечение, реквизит: свечи, кулон, открытка с изображением моря, костюм человека престарелого возраста для Одиночества, костюм ребенка для Темноты, повторение легенды, рисунки с разбитым сердцем, карта.

Дневник: поясняющая информация о том, почему Темнота – ребенок, Одиночество – старая (так как этот страх посещает нас в позднем возрасте); а Комплекс и Безответная любовь – молодые (так как они посещают нас в подростковом возрасте).

Ролевые игры
«Тайна планеты «РИ»

ролевая игра

Авторы: Никифоров Д. А.,
Григорьева А. Д.
Вожатые ДОЛКД «Созвездие Юниор»

Возраст детей: 10-17 лет.

Количество участников: от 15 человек.

Продолжительность: 4 дня (по 60 минут в день).

Место проведения: актовый зал, территория лагеря.

Педагогическая задача: создание условий для развития логического мышления, повышение уровня познавательного интереса к науке и окружающему миру.

Игровая легенда:

Америка, 2100 год. Век новых технологий, с помощью которых можно попасть в любую точку всей Вселенной. Ученые были уверены, что вся галактика и все планеты в ней исследованы, но не тут-то было…

Из-за выбросов смеси радиации, токсичных и реактивных газов, в атмосфере произошло самое страшное событие - это взрыв. Взрыв, который спровоцировал уничтожение половины планет.

В результате излишка радиации в атмосфере была создана новая оболочка планеты, новое ядро, которое в дальнейшем будет расти, и преобразовываться для существования новых живых существ.

Спустя 100 лет, планета стала обитаема. На нее заселились непонятные существа, они звали себя «Рийцами». Они были чем-то схожи с людьми, с их строением тела, но эти существа были куда умнее и хитрее. Рийцы - это народ со своими ценностями и принципами. Так как планета была только недавно создана, на ней было очень мало продуктов для выживания. Из-за этого появилась жесткая иерархия. Этот народ ввел новую систему правления - фракции (сообщества). Их было 4. (Приложение 1).

Фракции:

1) Таламус;

2) Нейроны;

3) Гипоталамус;

4) «Сам себе на уме».

Цель состоит в том, чтобы разрушить фракционные виды правления и создать единую и дружную планету.

Земля. Научным сотрудникам, из лабораторий разных стран стало интересно, что за планета образовалась во Вселенной. Было принято решение отправиться на эту планету для исследования и изучения новых существ. Все ученые мира жаждали отправиться туда, но, к сожалению, количество мест было ограничено, так как слишком большое скопление людей на новой планете вызвало бы много подозрений и недовольств от местных жителей. Поэтому проводился жесткий отбор среди ученых.

Ход игры:

1. Ролевая игра.

1) Погружение детей в легенду;

2) Проведение игры по ролям. В данной игре детям предстоит, погрузится в свою роль. Каждый ребенок будет в роли ученого из разных сфер. Их задача будет имитировать нахождение на планете «РИ» и попытаться попасть в команду группы ученых. Но не забываем, что это еще только имитация и отбор в основную команду, для того чтобы отправится на неизведанную планету.

Цель ролевой игры: Выяснить, на что способен каждый герой, познакомится с персонажами, собрать и найти на территории лагеря все провианты, которые в дальнейшем им понадобятся на планете «РИ». Для того чтобы собрать все вспомогательные ресурсы (провианты) детям необходимо работать как единый механизм. Выполнить свои индивидуальные цели.

(Приложение 2).

ВЫВОД РОЛЕВОЙ ИГРЫ: Вся команда сплотилась, и в итоге все дети полетели на планету «РИ». Они собрали все провиан-

ты, которые в дальнейшем им понадобится для исследования планеты. Каждый ребенок погружается в своего персонажа, который и в дальнейшем будет находиться в своей роли на протяжении всей экспедиции.

Игровая легенда (продолжение):

После того, как вся команда была собрана, все герои отправились на таинственную планету «РИ». Они добирались до нее за 1,5 года. По прилету они увидели совершенную планету, в которой были развиты все инфраструктуры для жизни. В этом вопросе Земля отставала от их развития на тысячу лет. Но, к сожалению, у Рийцев не было никакого единения…

Наши ученые сразу же принялись за исследование этой планеты и для начала взяли пробы и стали проводить опыты. (Приложение 3)

По итогу проведения всех экспериментов наши ученые сделали вывод, что данная планета полностью пригодна для жизни людей. Теперь их ждала следующая задача, это понять, что такое фракции и как внедрится в каждую из них. Это очень сложная задача.

Ход игры (продолжение):

ВНЕДРЕНИЕ И УНИЧТОЖЕНИЕ ФРАКЦИИ №1 и №2

1) Для того чтобы внедрится в первую фракцию, нашей группе ученых (детям) предстоит пройти ряд испытаний. Их главная цель выбраться из тюрьмы, в которую они были заключены по прибытию на территорию жителей фракции. Детям придётся пройти квест. У них будут завязаны руки между собой, и их задача состоит в том, чтобы выбраться из комнаты за 1 час. Если они выбираются из тюрьмы, то свергают правителей фракции и уничтожают ее.

2) Детективная игра. Между фракциями постоянно происходит слив информации. Попадая во вторую фракцию «Нейроны», перед учеными (детьми) стоит задача узнать имя того, кто предает всех и доносит информацию. Если они узнают это имя, то можно смело сказать, что фракция захвачена и уничтожена.

ВНЕДРЕНИЕ И УНИЧТОЖЕНИЕ ФРАКЦИИ №3 и №4

3) Для того чтобы внедриться в третью фракцию, группе ученых необходимо доказать, что они умнее всех правителей. Будет проведена интеллектуальная игра, где дети будут играть против компьютера. Им будут задаваться вопросы из разных сфер деятельности. Если они выиграют, то фракция пала.

4) Четвертая фракция самая творческая и креативная. Народ в ней очень дружелюбный и тихий, их доверие завоевать не доставит тяжелого труда. Всего лишь надо творчески показать и объяснить жителям этого сообщества, что система правления фракций их погубит, и планета просто потускнет. Тут идет креатив и «свободный полет» в творчестве от группы ученых (детей).

По итогу все фракции уничтожены и на этой планете царит гармония и сплоченность.

Игровая территория: лаборатория на планете Земля; планета «РИ».

Материально техническое обеспечение, реквизит: кока-кола, молоко, соль, сода, лимон, веревка, мусорные пакеты, скотч, перчатки, медицинские маски, белый халат, свеча, ватная палочка.

Приложение 1

Фракции:

ФРАКЦИЯ №1 (ТАЛАМУС)

Этот народ очень свиреп и опасен. Это самые злые существа на этой планете. Они очень храбрые и физически сильны. Таламус был сформирован группой существ, которые обвиняли страх и трусость как причину проблем, с которыми сталкивается общество. Они постоянно находятся в тренировках и улучшениях своих физических и умственных навыков. Члены Таламуса очень берегут и хранят свою фракцию и готовы уничтожить любых, кто им будет мешать.

ФРАКЦИЯ № 2 (НЕЙРОНЫ)

Нейроны, ярые ненавистники гипоталамусов, которые хотят свергнуть их. Шпионы. Лидеры этой фракции, отправляют

своих подданных втираться в доверие соседние народы, чтобы уничтожить их.

ФРАКЦИЯ №3 (ГИПОТАЛАМУС)

Верхушка общества. Здесь собраны все лидеры своих фракций. Они очень умны, хитры и готовы подставить любого ради своей выгоды. Их мало кто видел и много кто слышал. Они являются высшим разумом на этой планете. Если вы попали в их общество, то будете ровняться только на них.

ФРАКЦИЯ №4 («САМ СЕБЕ НА УМЕ)

Неподходящие ни под одну из вышеперечисленных фракции, они решают быть индивидуальными не похожими на остальных. Их объединяет одно, это нечто творческоенестандартное. Их образ жизни не похож ни на один из других фракций и поэтому их вообще никто не понимает.

Больше об этих существах было ничего не известно.

Приложение 2

Роли

1. Олол Майкт

Бешенный ученый из США, штата Массачусец. Секретная лаборатория «РИПР». Ставил самые безумные эксперименты над людьми. Опасен в обществе. В народе прозвали «Бездушный». Всегда ходит, держась за спину. Ему 77 лет.

ЦЕЛЬ: попасть в команду, и устранить половину команды, для того чтобы поработить новую планету и погрузить их в свои эксперименты над людьми. Собрать провианты.

2. Рик Энди

Ученый, который всю жизнь исследовал растения и микроорганизмы. Мечтал попасть в какое-нибудь такое путешествие, так как его жизнь итак была скудна. «Человек - одуванчик»- добрый до души человек. Проблемы с мочевым пузырем, поэтому каждые 5 минут хочет сходить в туалет.

ЦЕЛЬ: попасть в команду, любым способом. Собрать провианты.

3. УайнДолк

Ученый, биолог. Пессимист до мозга костей. Однако, как и

все остальные, ищет способ попасть в команду.

ЦЕЛЬ: попасть в команду, любым способом. Постараться сделать так, чтобы сбор всех провиантов, происходил очень медленно. Постоянно смотрит на часы и через каждые 5 минут, говорит, что прошло 5 минут.

4. Джонс Уильямс

Обычный мирный человек. Автослесарь. 35 лет. Всю жизнь мечтал отправиться в путешествие в космос. Любит петь, но у него это очень плохо получается.

ЦЕЛЬ: попасть в команду, любым способом. Всю игру ходит с музыкой на телефоне и поет. Помогает искать провианты.

5. Винстон Никс

Ученый-химик из Англии. Преподаватель в Оксфорде. Всю жизнь жил только ради науки. Из-за постоянной работы в лаборатории, практически лишился зрения, поэтому ходит прищурившись. Мечта достичь всех высот в науке.

ЦЕЛЬ: попасть в команду, любым способом. Увеличить процент своего зрения, путем оздоровительной зарядки на глазную часть тела. Помогает искать провианты.

6. Дордж Додж

Ученый-флорист. Имеет целые плантации живых и страшных растений. Обожает, цветы и все что с ними связано. Любит одеваться во всякую яркую одежду и ходит как клоун.

ЦЕЛЬ: попасть в команду, любым способом. Помогает искать провианты. Надеть самую смешную и яркую одежду.

8. Карл Мартин

Загадочный человек, который всегда появляется неожиданно. Больше о нем ничего не известно.

ЦЕЛЬ: попасть в команду, любым способом. Помогает искать провианты. Раскрыть своего персонажа самостоятельно, придумать его жизнь и проникнуть в этот образ.

9. Вилли

Маленький мальчик 10 лет, гений. Юный вундеркинд. В народе его прозвали «Мегамогз». Он очень пригодится в команде на новой планете. Любит считать все подряд и перебивать людей. Разговаривает детским низеньким голосочком.

ЦЕЛЬ: попасть в команду, любым способом. Помогает искать провианты. Разговаривать детским низким голосом и перебивать всех людей.

10. Майк Джордон

Самый упитанный человек среди приезжей группы ученых. Ученый в сфере нанотехнологий. В 5 лет из проволоки и батареек собрал свою первую портативную зарядку. Передвигается только из стороны в сторону, в узкие проемы проходит только боком, так как слишком упитанный.

ЦЕЛЬ: попасть в команду, любым способом. Помогает искать провианты. Ходит и перекачивается со стороны в сторону.

11. Иван

Русский ученый из Сибири. Ходит все время только в шапке ушанке. Дерзкий, может нахамить. Гений в своей научной сфере деятельности. «Золотые руки», может сделать все что угодно и качественно. Любит пословицы и скороговорки.

ЦЕЛЬ: попасть в команду, любым способом. Помогает искать провианты. Старается говорить только пословицами и поговорками.

12. Брауни Уол

Агент ФСБ, работающий в сфере инновационных технологий. Подозревает, что это путешествие не обойдется без происшествий и нарушений закона, поэтому его внедряют в эту космическую экспедицию. Все члены команды знают о его должности, так как он при каждой своей фразе размахивает своим жетоном агента ФСБ.

ЦЕЛЬ: попасть в команду, любым способом. Помогает искать провианты. Сделать самостоятельно себе жетон агента ФСБ и при каждой начале фразы показывать всем.

13.14. Скарлет и Мэйни Уолкоты

Две сестры близняшки. Два выдающихся ученых. Исследуют и ставят эксперименты с мозгом человека. Очень умны в своей сфере деятельности. Они неразлучны.

ЦЕЛЬ: попасть в команду, любым способом. Помогают искать провианты. Все время ходят за ручку и умничают.

Эксперименты:

1) кола+ молоко= бурые хлопья

Напиток кола содержит в своем составе достаточно много ортофосфорной кислоты. Она вступает в химическую реакцию с белками молока. Одним из результатов такой реакции является выпадение осадка — именно его мы и наблюдаем в виде бурых хлопьев.

2) Цветы + кола (не понятная жидкость для детей, которая находится на планете)

Смотрим реакцию живых растений планеты на непонятную жидкость. Через несколько дней наблюдаем и проверяем, как повели себя цветы.

3) Аэродинамика планеты. (веревка+ мусорные пакеты)

Привязываем мусорные мешки, к разным предметам, то есть делаем из них парашют и наблюдаем, за сколько секунд тот или иной предмет с данной планеты достигнет земли.

4) Вулкан из лимона (Исследование продуктов питания на планете)

Лимон + сода = вулкан

Разрежем лимон пополам. Из одной половинки выжмем сок, больше эта часть уже не понадобятся. У второй половинки срежем верхушку и вырежем сердцевину наподобие жерла вулкана. Теперь добавили туда соду. Лимон начнет пузыриться как вулкан!

5) Невидимые чернила (бумага + лимон + свеча)

Для этого возьмем половину лимона, ватную палочку и чашку с водой. Смешаем в чашке лимонный сок и воду в пропорции 1:1. Обмакнем ватную палочку в полученный раствор и напишем на бумаге какое-то секретное послание. После того как жидкость высохнет, следов надписи будет совсем не видно. Теперь чтобы прочитать невидимый текст достаточно будет немного нагреть бумагу, например, подержав над лампой накаливания. На бумаге отчетливо проявятся написанные слова.

«Секреты Мистик-Фоллс»

сюжетно-ролевая игра

Авторы: Сериков М. В.,
Назарова Е. Д.
Вожатые ДСОЛКД «Тимуровец»

Возраст детей: 12-13 лет.

Количество участников: от 20.

Продолжительность игры: 90 минут.

Место проведения: Круглый стол, территория лагеря.

Педагогическая задача: создание условий для взаимодействия детей и подростков путем принятия условных ролей.

Игровая легенда:

С давних времён существовали несколько враждующих кланов: хранители Луны, хранители Солнца и простые люди. Раньше хранители Солнца были частью городского совета, который стремился изгнать клан Луны с территории «Мистик-Фоллс». Сейчас всё изменилось: клан Солнца заключил мир с кланом Луны и теперь академия «Сальватор» – это их общий дом, которому угрожает опасность… Городской совет вновь открыл охоту на всю магическую нечисть в «Мистик-Фоллс» и сейчас только вы сможете защитить себя и свой дом…

Ход игры: Участники заранее поделены на 2 команды: хранители Луны и Хранители Солнца. Дети приходят за круглый стол, где им выдаётся письмо, в котором городской совет сообщает о том, что на академию готовится нападение сил городского совета и у них есть ровно одна неделя для того, чтобы оставить поместье навсегда. После этого их задача – покинуть окрестности города и начать собирать ресурсы для строительства укреплений в академии, только так они смогут сдержать атаки и защитить свой дом. Игра заканчивается после 7 игровых суток или же при поражении защитников поместья.

Механика:

- Существует 2 времени суток – день и ночь: день длится 5 минут, ночь столько же.

- Хранители Луны могут выходить из особняка только ночью, а хранители Солнца – только днём.

- После одних полных суток происходит атака сил городского совета.

- Будет несколько волн атак сил городского совета, с каждой волной будет всё больший показатель атаки. Если защита будет проломлена – игра окончена.

- Если участники захотят создать или зачаровать какой-либо предмет, то им необходимо сделать это у ведьмы.

- Для того, чтобы зачаровывать какой-либо предмет, обязательно наличие книги заклинаний и волшебной палочки.

Игровая территория: Поместье «Сальватор» и его окрестности.

Материально-техническое обеспечение, реквизит: лист ватмана, несколько распечаток с ресурсами, 1 стол, 1 пара китайских палочек, 1 книга, скотч.

Приложение 1

1) Виды ресурсов:

Древесина Камень Магический порошок

2) Схема создания предметов:

Создаваемый предмет	Необходимые ресурсы	Единицы защиты
Деревянный забор	20 ед. древесины + 5 ед. камня	10 ед. защиты
Деревянные колья	20 ед. древесины	5 ед. защиты
Каменный забор	20 ед. камня + 5 ед. древесины	20 ед. защиты
Сторожевая башня	30 ед. камня + 5 ед. дерева	15 ед. защиты
Зачарованный деревянный забор	деревянный забор + 10 ед. магического порошка	20 ед. защиты
Зачарованные колья	деревянные колья + 3 ед. магического порошка	15 ед. защиты
Зачарованный каменный забор	каменный забор+ 10 ед. магического порошка	30 ед. защиты

3) Товары в магазине и их стоимость:

Наименование товара	Стоимость	Изображение
Магический амулет	10 камней или 15 древесины	
Защитное кольцо (для клана Солнца)	5 камней	
Защитное кольцо (для клана Луны)	5 камней	
Книга заклинаний	3 магических амулета	
Волшебная палочка	2 магических амулета	
Магический порошок	3 древесины или 2 камня	

4) Виды укреплений:

- Деревянные колья
- Каменный забор
- Сторожевая башня
- Зачарованный деревянный забор
- Зачарованные колья
- Зачарованный каменный забор

5) Письмо

Приказ городского совета!

Всем обитателям
поместья «Сальваторе»!

Вам следует немедленно покинуть поместье,
ибо охотники на магов уже выдвинулись за вами.
Мы даём вам ровно одну неделю, если наши
требования не будут выполнены
- пеняйте на себя …

С уважением,
Городской совет
города Мистик Фоллс.

«Конец?»

ролевая игра

Авторы: Мирошникова А. А.,
Семёнова В. А.,
Коханова А. А.,
Игумнов А. И.
Вожатые ДОЛКД «Пионер»

Возраст детей: 12-14 лет.

Количество участников: 19.

Продолжительность: 90 минут.

Место проведения: холл зимнего корпуса.

Педагогическая задача: развитие критического мышления, навыков работы в команде и умения действовать в определенной роли.

Игровая идея: правительство планеты, узнав о таинственном вторжении инопланетных существ, решает дать сигнал к эвакуации и спасает большую часть населения. Некоторыми жителями данный сигнал был воспринят как призыв к эвакуации в убежище. Через некоторое время жители решаются выбраться из убежища в город, чтобы понять: что произошло и как им действовать дальше. У каждого из игроков есть определенная роль, которой нужно следовать. Необходимо разобраться в ситуации и возможно, вернуть планету к жизни, если будет такая возможность.

Ход игры:

1 фазис. Знакомство с ролями, начало действия в них.

Участники собираются в холле, где им раздаются роли, рассказывается легенда, правила игры:

- Необходимо неукоснительно соблюдать и выполнять действие ролей.

- В игре могут существовать дополнительные действия, они помечены двумя буквами «Д», выполнение их обязательно.

- Действовать необходимо только в рамках вашей роли. Приветствуется артистизм, актерская игра и полное погружение в роль.

В игре присутствуют этапы, которые для игроков обозначаются днями (ими обозначается игровое время) и в каждом дне

имеется ранжирование: утро, день, вечер.

Утро. Сбор в круг, обсуждение итогов прошедшего дня.

День. Выполнение своих ролей.

Вечер. Поход к ролям: врач/психолог/швея.

2 фазис. Адаптация к изменившимся условиям окружающей среды (внедрение карточек дополнительного действия ролей, далее - ДД)

3 фазис. Установление контакта с инопланетной расой.

На этом этапе игроки приходят к цели своей роли и достигают общей идеи спасти оставшееся население планеты при помощи налаживания контакта с инопланетными существами.

4 фазис. Рефлексия по игре.

Этап самоанализа детей по прошедшей игре, здесь можно задать такие вопросы как:

1. Какая была твоя роль, была ли сложной для тебя?
2. Как происходило взаимодействие с другими игроками? Было ли сложно? Почему?
3. Как влияли на игру конфликты, вирусы и панические атаки? Это мешало, или наоборот – давало толчок для действий дальше?
4. Что, на твой взгляд, было сложнее всего выполнить в игре?
5. Смог ли ты вжиться в свою роль? Помогал ли ты другим в выполнении цели?
6. Что произошло на 3 день? Как ты себя чувствовал?
7. Какие ощущение от игры? Что захватывало дух, а что было крайне скучно и не интересно? Почему?

Игровая территория: апокалиптический город.

Материально-техническое обеспечение:

1. Коробка с надписью «Инструменты»
2. Скотч, ножницы
3. Маркер
4. Бинт
5. Бутылка с водой
6. Карточки с надписью «Еда»
7. 5 коробов спичек

Приложение 1

Список ролей для участников.

1. Врач

Ты - врач и имеешь знания во всех сферах медицины и способен вылечить с помощью медикаментов любой вирус, но прежде, тебе нужно узнать у учёного штаммы вирусов.

Но до определенного момента ты не можешь лечить население.

Цель:

1. лечить население и найти вакцину (эликсир) против вируса, который привезли с собой пришельцы;
2. излечивать переломы при помощи бинтов.

На 3 день. *Ты способен лечить население.*

2. Мальчик

Тебе 12 лет и ты хочешь научиться защищать себя и своих близких. Также у тебя есть сестра, с которой тебе не интересно и она часто мешает заниматься своими делами.

Цель: изучение первичных навыков, выбор и помощь одной из профессий.

На 3 день. *Гиперактивность: ты пытаешься взять много дел одновременно, но бросаешь их на полпути выполнения.*

3. Девочка

Тебе 8 лет, и ты очень красивая и мечтательная девочка. Тебе нравится играть. Из друзей у тебя только старший брат, который не особо любит твою компанию. Ты очень хочешь стать великим гуру кулинарии.

Цель: изучение первичных навыков, выбор и помощь одной из профессий

На 3 день. *Внезапное возникновение каприза в любой момент времени.*

4. Полицейский

В детстве ты всегда стремился защитить слабых от хулиганов, всегда любил справедливость и, чуть повзрослев, пошел учиться на полицейского.

До апокалипсиса ты служил в полиции и помогал в защите прав населения. Сейчас твои навыки выживания и защиты людей важны как никогда, потому что никто не знает, что ожидать от инопланетных захватчиков.

В случае нападения именно тебе нужно будет защитить всю твою команду. Но тебе это будет сложно сделать в одиночку, поэтому важно найти помощника, которого нужно будет обучить военному делу.

Цель: разработка оружия и плана действия по защите населения.

На 3 день. *Найти общий язык с помощником и обучить его навыкам военного дела.*

5. Эколог

Ты человек, знающий хорошо биологию и изучаешь условия окружающей среды. Ты стремишься узнать изменились ли какие-либо условия среды для проживания людей после вторжения.

Цель: изучение изменившихся условий жизни, к которым людям нужно приспособиться, чтобы выжить

На 3 день. *Обнаруживаешь, что на Земле появился новые формы жизни, вирусы, которые ранее не существовали.*

6. Повар

Кулинария - твоё всё. Ты любил готовить изысканные блюда для своих посетителей. Сейчас - ты единственный, кто может прокормить всё население.

Цель: обеспечение питания из материалов, которые он должен искать каждый день.

На 3 день. *До тебя доходят слухи, что это ты виноват в распространении вируса. Ты начинаешь со всеми конфликтовать по мелочам.*

7. Ученый

Тебе 52 года и ты прочитал в своё время все научные статьи по своей отрасли и готов делиться знаниями с окружающими. Ты очень любишь читать книги, поэтому в свободное время проводишь за книгой.

Цель: поиск формулы нового штамма вируса, передача его

врачу.

На 3 день. *Ты находишь неизвестный человечеству новый штамм вируса, который, возможно, принесли с собой иноземцы. Этот штамм вируса тебе необходимо передать врачу для создания вакцины.*

8. Уфолог

В детстве тебе очень нравилось читать о космосе, и ты любил астрономию, в школе ты был по этому предмету больше, чем просто отличником – настоящим экспертом. Годы прошли, а интерес не потерян – только ты изучаешь внеземные цивилизации и все то, что с ними связано.

Ты недолюбливаешь учёного, потому что тот считает, что твоя деятельность не является наукой и это всё не доказано.

Цель: совместно с разведчиком и ученым попытаться установить связь с внеземными существами и оповестить всех остальных, что можно ожидать от этих существ, так как он один, кто разбирается в них, возможно некое изучение какого-то представителя внеземной цивилизации.

На 3 день. *Узнаешь, что среди команды есть шпион. При любом взаимодействии с другими игроками ты дотрагиваешься до головы, так как считаешь, что таким способом можно определить внеземную цивилизацию.*

9. Лингвист (полиглот)

В детстве ты очень любил изучать новые языки. В школе по иностранным языкам у тебя стояла твёрдая пятёрка. Став взрослым – поступил на филологический факультет, выйдя из вуза ты свободно овладел 7-ю языками.

Цель: обучить взаимодействию с другой расой.

На 3 день. *Ты забыл русский язык и начал говорить на другом языке.*

На 5 день. *Ты вспоминаешь русский язык и начинаешь вместе с Уфологом продумывать язык инопланетной расы.*

10. Конфликтолог

Ты с детства был душой компании и тебе не нравилось, когда люди ссорились, и ты знал, как помирить их друг с другом.

Ты отучился на конфликтолога и сейчас, после нападения, ты особенно нужен – потому что в любой команде бывают конфликты, особенно в сложной эмоциональной ситуации.

Помощь в решении конфликтных ситуаций – при помощи разговоров (начинать диалог следует со слов «Давайте сейчас успокоимся»)

Цель: находить выход из всех конфликтов, которые случаются внутри коллектива.

На 3 день. *Помогать Уфологу и Психологу найти общий язык с людьми.*

На 5 день. *Помогать лингвисту/полиглоту исследовать повадки инопланетной цивилизации.*

11. Психолог

Ты опытный человек, разбирающийся в нарушениях психики человека, способный помочь при душевных расстройствах.

Только ты можешь спасти людей от панических атак.

Цель: помогать людям справляться со страхами и излечивать душевные расстройства.

На 3 день. *Из-за всех тех проблем, которые тебе приходится решать в коллективе тебе очень хочется есть и ты начинаешь есть в два раза больше еды.*

12. Политик/лидер

С детства ты объединял вокруг себя толпы одноклассников, ты был всегда во главе своей команды, которая играла во дворе в казаков - разбойников. Ты вырос и смог пробиться в высший политический круг засчет своей харизмы и ораторскому мастерству. Даже после катастрофы, ты стараешься образовать вокруг себя людей.

Когда тебя никто не слушает, ты топаешь ногой.

Цель: объединить всех людей и организовать процесс по выживанию и возможному спасению Земли от инопланетных захватчиков, имеет решающий голос при совместном принятии решений

На 3 день. *Ты получаешь информацию о том, что в городе существует человек, который каким-либо образом шпионит.*

13. Механик-инженер

Ты статный механик-инженер, который знает своё дело. Из-за ситуации, которая возникла на планете, все средства связи находятся в неисправном состоянии. Твоя задача починить устройство, которое поможет выйти на связь с внешним миром и понять, кто остался в живых из людей.

Цель: из подручных материалов создание новой техники и устранение технических неполадок в средствах связи

На 3 день. *Ты понимаешь, что заразился неизвестным вирусом (действие карточки ДД2).*

14. Учитель

Ты – учитель с многолетним опытом, до катастрофы ты работал(а) в школе более 14 лет.

Твоя задача объяснить детям что делает каждая роль в городе.

Тебе сильно не нравится, когда дети начинают капризничать и ты очень чистоплотен, поэтому при выдаче пищи ты просишь протирать руки.

Цель: обучение детей навыкам нужным для выживания в новых условиях среды

На 3 день. *У тебя возникает сильная депрессия из-за того, что все считают, что могут обойтись без тебя.*

15. Швея/модельер

Ты модный/модная молодой человек/девушка, который(ая) любит глянцевые журналы и ты хочешь, чтобы все жители носили именно твою одежду, ведь ты считаешь её самой удобной и практичной.

Твоя задача найти бумагу, на которой ты будешь делать пометки и измерять рост и ширину тела каждого человека, чтобы в дальнейшем создать отличительный элемент одежды для населения. Ты не можешь выговаривать букву «Р».

Цель: создание единого элемента, который поможет отличаться от пришельцев при контакте с ними.

На 3 день. *Для сбора мерок ты собираешь по одной вещи с каждого члена коллектива, а на утро следующего дня отдаёшь вещи обратно.*

16. Строитель

В детстве ты очень сильно любил строить большие пирамиды из песка, никогда не проигрывал в тетрис. Процент выигрыша в «дженгу» 100%. Ты специалист по возведению различных сооружений и твоя главная задача создать убежище из подручных материалов, куда смогут поместиться (в случае опасности) всё население.

У тебя дёргается мизинец из-за волнения. Помочь с этим может психолог, но ровно на сутки.

Цель: создание убежища

На 3 день. *Тобой овладевает детство, и ты пытаешься построить из спичек высокий колодец. Начинаешься заниматься строительством сооружения для защиты только тогда, когда около тебя будут стоять трое человек.*

17. Разведчик

В детстве ты был обычным ребёнком, но в школе прослыл тихоней. Всё что происходило вокруг тебя – тебя не сильно волновало, главное, чтобы тебя это не трогало. Подростком, ты стал(а) интересоваться шпионскими штучками, и вся квартира была в различных придумках: как следить за людьми. Ты знал абсолютно всё о своих соседях и друзьях.

Ты постоянно ходишь (и не выпускаешь ни при каких обстоятельствах), казалось бы, с обыкновенной ручкой, но на самом деле она фиксирует всё то, что происходит с жителями.

Цель: вести мероприятия по исследованию инопланетной цивилизации

На 3 день. *У тебя сильно заболел зуб после утреннего приёма пищи. Медикаменты никакие не помогают, врач помочь также не может. Тебе нужно донести до всех остальных, что в коллективе есть шпион.*

На 4 день. *Ты думаешь, что зубная боль – следствие действий механика, который строит какой-то странный излучатель.*

На 5 день. *Ты понимаешь, что зуб болит в следствие нервов. Помочь тебе может врач и психолог.*

18. Инопланетный шпион

Ты - инопланетный шпион, который пытается не выдать себя и старается изучить повадки и поведение каждого человека, чтобы в дальнейшем передать эту информацию инопланетной расе.

Иногда ты смотришь вверх, чтобы передавать информацию инопланетной системе.

Цель: изучить роль каждого человека, собрать всю информацию о человечестве

На 3 день. *Распространяешь слухи о том, что Повар - инопланетный шпион через бездомного жителя.*

19. Бездомный житель

Из-за обмана жуликов ты остаёшься без жилья и друзей. Несмотря на все старания и попытки, ты не можешь найти друзей.

Цель: найти и подружиться с человеком, который имеет особенность. Помочь населению спасти планету.

На 3 день. *Ты распространяешь кожное заражение при рукопожатии. (маркером ставишь точку на ладони).*

Исключение: роль №18.

Дополнительные действия (ДД):

1. ***Панические атаки.***

Распространяется при помощи карточек (2 шт.).

Действия игроков: в самый неожиданный момент упасть или забиться в угол, трястись. Карточка передается после использования. Действие карточки снимает знающий человек. Если попадется второй раз - передается мастеру игры.

Исключение: не действует на роль №11, необходимо передать карточку следующему игроку.

2. ***Вирус.***

Распространяется при помощи карточки похлопыванием по плечу (1 шт.), выдаётся механику после приёма пищи.

Действия игроков: постоянно дёргают голову вправо.

Исключение: роль №18 - может передавать вирус при заражении, но не болеет им.

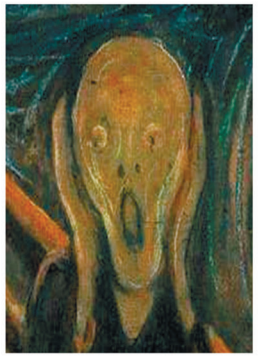
3. ***Сломанная нога.***

Распространяется при помощи карточки мастерами игры.

Действие игроков: Прыгнуть 10 раз, а потом хромать на одну ногу.

Карточки «Еда»:

Карточки дополнительных действий:

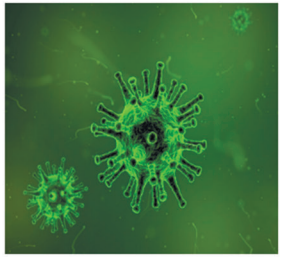


КАРТОЧКА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ДЕЙСТВИЯ №1.

ПАНИЧЕСКИЕ АТАКИ

Действие: в самый неожиданный момент упасть или забиться в угол, трястись. Карточка передается после использования. Действие карточки снимает знающий человек. Если попадется второй раз - передается мастеру игры.

Исключение: не действует на роль №11, необходимо передать карточку следующему игроку.



КАРТОЧКА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ДЕЙСТВИЯ №2.

ВИРУС

Действие: ПОСТОЯННО ДЁРГАТЬ голову вправо.

Передаётся карточка одновременно с похлопыванием по плечу. *Исключение*: роль №18 - может передавать вирус при заражении, но не болеет им.

КАРТОЧКА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ДЕЙСТВИЯ №3.

ПОВРЕЖДЕНИЕ НОГИ

Действие: ПРЫГНУТЬ 10 раз, далее – хромать на одну ногу до излечения.

Карточка передаётся при взаимодействии со вторым (с момента выдачи карточки) игроком.

«Мировое господство»

ролевая игра

Авторы: Романович А. А.,
Спиридонов М. А.,
Фёдорова В. О.
Вожатые ДОЛКД «Пионер»

Возраст детей: 12-16 лет.

Количество участников: 9-24.

Продолжительность: 60 минут.

Место проведения: шатёр ДОЛКД «Пионер», территория лагеря.

Педагогическая задача: ознакомление детей с навыком командообразования, сплочение ВДК.

Игровая легенда:

После долгих лет тёплого затишья и мира в разных уголках большой и необъятной страны под названием Азерот, кланы вновь собрались для того, чтобы показать свою силу, доблесть и огромное желание заработать как можно больше влияния на своих родных землях.

Игровая территория: цитадель клана и близлежащие территории.

Ход игры:

Участники перед началом игры получают роли, которые они будут отыгрывать на протяжении всей игры, до того момента пока их клан не получит мировое господство, либо не выйдет из борьбы за право быть *территориальным* и *эффективным* – лидером.

Залог победы заключается в повышении «Эффективности клана» и получении статуса «Территориального лидера», если по окончании игры кланы имеют одинаковое количество *захваченных территорий,* то победителем становится клан, у которого наибольшая *эффективность.*

Игра состоит из первого этапа *знакомства,* 8 игровых *периодов,* и *заключительного этапа,* длительность каждого этапа ~ 5 минут.

Этап знакомства представляет собой *пролог*, в течение которого участники знакомятся друг с другом путём нахождения схожих рас,соответствующих каждому клану, и обязательной демонстрацией своего *боевого клича,* прописанного в роли.

Игровой период представляет собой основную часть всей игры, в которой происходит борьба кланов за *мировое господство* и *эффективность.*

Заключительный этап включает в себя завершающий этап игры, на котором происходят финальные действия борьбы кланов и подведения итогов.

Повышение *эффективности клана* и *захват территорий* являются важными и ключевыми аспектами игры.

• Эффективность клана - представляет собой общую силу определённого клана на мировой арене. Повышается за счёт улучшения цитадели клана, путём покупки определённых построек (Ферма, Казарма, Полигон, Кузница, Рудник). Каждая купленная постройка добавляет строго определённое количество очков эффективности, позволяет захватывать новые *территории* и получать пассивный доход каждый *период.*

• Захват территории(Приобретаются у мастера игры) – состоит из возможности клана иметь право на владение этой территорией. Чтобы стать владельцем территории, клану необходимо иметь достаточное количество *построек* и *ресурсов* для покупки.

• Ресурсы – *золото/дерево,* фигурируют на протяжении всей игры и являются основной игровой валютой.

• Постройки (Приобретаются у мастера игры) – дают возможность иметь пассивный доход *ресурсов* в конце каждого *периода,* повышают *очки эффективности клана* и дают право на захват новых *территорий*, то же самое относится и к *Цитадели клана* (Базовая постройка каждого клана).

Каждый клан уникален и состоит из 3 ключевых ролевых персонажей.

• Лидер (Имя)

Легенда персонажа: -

Боевой клич: -

Роль: Имеет наивысший приоритет власти,руководитель клана, отвечает за уровень подготовки клана на *арене.*

• Советник (Имя)

Легенда персонажа: -

Боевой клич: -

Роль: Член *большого совета,* правая рука Лидера по решению важных вопросов.

• Аукционист (Имя)

Легенда персонажа: -

Боевой клич: -

Роль: Завсегдатай *монетного двора,* занимается торговлей построек и ресурсов между кланами.

Игровые события

Большой совет – созывается каждый (2,4,6,8) *ход основного периода*, для обмена ресурсами/постройками между кланами.

Монетный двор – открывается каждый (3,5,7,9) *ход основного периода,* для торговли ресурсами/постройками/территориями между кланами.

Арена – главное событие *основного периода* предполагает собой общее место сбора всех кланов, в котором они представляют свой клан на случайную тематику, вытянутую *лидером клана,* за что получают *ресурсы* и *очки эффективности* в зависимости от занятого места среди других кланов.

Материально-техническое обеспечение, реквизит: таблица с описанными территориями, карточки построек, стулья/скамейки для обозначения места расположения «Цитадели клана», ресурсы (золото/дерево).

Приложение 1

Карта с размеченными территориями

Каждый клан получает лист, с ниже описанными территориями, и открывает их по мере возможности на протяжении всех 8-ми игровых периодов.

Мемфис Стоимость: 15 золота&20 дерева Уровень эффективности: 24	**Подгорок** Стоимость: 5 золота&35 дерева Уровень эффективности: 21	**Жлобец** Стоимость: 20 золота&15 дерева Уровень эффективности: 24
Гордер Стоимость: 10 золота&30 дерева Уровень эффективности: 26	**Форбел** Стоимость: 30 золота&10 дерева Уровень эффективности: 29	**Дроктар** Стоимость: 25 золота&25 дерева Уровень эффективности: 36
Масготт Стоимость: 50 золота Уровень эффективности: 40	**Трибург** Стоимость: 10 золота&45 дерева Уровень эффективности: 42	**Бурлер** Стоимость: 25 золота&35 дерева Уровень эффективности: 48
Ошиот Стоимость: 80 золота&75 дерева Уровень эффективности: 69	**Пенталь** Стоимость: 75 золота&120 дерева Уровень эффективности: 75	**Якубостос** Стоимость: 120 золота&135 дерева Уровень эффективности: 84

Приложение 2

Постройки

Каждая постройка даёт пассивный доход в конце каждого периода в размере потраченных на неё ресурсов, и соответствующее количество очков эффективности, покупать каждую постройку можно неоднократно.

Прибыль с построек получает лидер клана у мастера игры в конце каждого периода, при предъявлении соответствующих карточек построек.

Цитадель (Базовая постройка клана) Даёт право каждому клану в самом начале игры на: 10 золота&10 дерева, а так же 18 очков эффективности.
Ферма (5 золота&10 дерева) + 1 очко эффективности Самое обычное сооружение для выращивания продовольствия
Казарма (15 золота&15 дерева) + 2 очка эффективности Армия же должна где то жить?
Полигон (20 золота&35 дерева) + 3 очка эффективности Место для проведения тренировок рекрутов.
Кузница (45 золота&75дерева) + 4 очка эффективности Сила, мощь и достоинство любого уважающего себя клана.
Рудник (100 золота&160 дерева) + 5 очков эффективности Полезные ископаемые – основное сырьё в производстве.

Приложение 3

Карточки построек

Цитадель (Базовая постройка клана) Даёт право каждому клану в самом начале игры на: 10 золота&10 дерева, а так же 18 очков эффективности.	**Цитадель** (Базовая постройка клана) Даёт право каждому клану в самом начале игры на: 10 золота&10 дерева, а так же 18 очков эффективности.
Ферма (5 золота&10 дерева) + 1 очко эффективности Самое обычное сооружение для выращивания продовольствия.	**Ферма** (5 золота&10 дерева) + 1 очко эффективности Самое обычное сооружение для выращивания продовольствия.
Казарма (15 золота&15 дерева) + 2 очка эффективности Армия же должна где то жить?	**Казарма** (15 золота&15 дерева) + 2 очка эффективности Армия же должна где то жить?
Полигон (20 золота&35 дерева) + 3 очка эффективности Место для проведения тренировок рекрутов.	**Полигон** (20 золота&35 дерева) + 3 очка эффективности Место для проведения тренировок рекрутов.

Кузница (45 золота&75дерева) + 4 очка эффективности Сила, мощь и достоинство любого уважающего себя клана.	**Кузница** (45 золота&75дерева) + 4 очка эффективности Сила, мощь и достоинство любого уважающего себя клана.
Рудник (100 золота&160 дерева) + 5 очков эффективности Полезные ископаемые – основное сырьё в производстве.	**Рудник** (100 золота&160 дерева) + 5 очков эффективности Полезные ископаемые – основное сырьё в производстве.

Приложение 4

Игровая Валюта

- 5 единиц золота

- 10 единиц золота

- 25 единиц золота

- 5 единиц дерева

- 10 единиц дерева

- 25 единиц дерева

Приложение 5

Роли

Лидер (Громмаш)

Харизматичный орк, потрясающий лидер, готов сделать всё ради очередной победы, эфирный камень – Обсидиан.

Боевой клич: Я не могу больше ждать!

Имеет наивысший приоритет власти, руководитель клана, отвечает за уровень подготовки клана на *арене.*

Советник (Тралл)

Взрослый слабоумный орк, способный перепутать несколько важных слов во время диалога, и обмениваться пока есть на это время.

Боевой клич: Стихии повинуйтесь моей воле!

Член *большого совета,* правая рука Лидера по решению важных вопросов.

Аукционист (Гарош)

Безмозглый сын Громмаша, озорной весельчак преданный своему делу. Мечтает найти скипетр Одина, чтобы положить конец исчезновению вымирающих уточек.

Боевой клич: Победа или смерть!

Завсегдатай *монетного двора,* занимается торговлей построек и ресурсов между кланами.

Лидер (Бранн)

Мал, да – удал! Это всё про добряка Бранна, порядочный мужчина средних лет, любитель молотков и взведённых пушек! Однажды приударил за ГномихойАишей.

Боевой клич: У меня большая пушка!

Имеет наивысший приоритет власти, руководитель клана, отвечает за уровень подготовки клана на *арене.*

Советник (Тремор) [Гном]

Большой и толстый, это всё про него, обладатель необъятного веселья, и забавного дефекта речи. Считает, что его старший брат Бранн талантливый лидер и полководец!

Боевой клич: Утюг на столе, да патрон в стволе!

Член *большого совета,* правая рука Лидера по решению важных вопросов.

Аукционист (Аиша)

Суровая и одновременно справедливая гномихаАиша, любительница ракет и сладких конфет, кто бы мог подумать что такая озорница могла родиться гномом.

Боевой клич: Миллион? Неее, - Давай всё сразу!

Завсегдатай *монетного двора,* занимается торговлей построек и ресурсов между кланами.

Лидер (Кель`Тас)

Самый примерный пример представителя расы Эльфов крови, тактичный дипломат, не признаёт другие кланы, любит всегда быть первым.

Боевой клич: За честь, и отвагу!

Имеет наивысший приоритет власти, руководитель клана, отвечает за уровень подготовки клана на *арене.*

Советник (Обито)

Старший брат Кель`Таса, обделён умом, но крайне находчив, всегда кричит когда его что то бесит.

Боевой клич: Примкни к нам или изчезни, можно одновременно!

Член *большого совета,* правая рука Лидера по решению важных вопросов.

Аукционист (Тираэль)

Наверное самый сдержанный и целеустремлённый Эльф крови, который когда либо существовал, любит порядок и крайне влюбчив.

Боевой клич: За Казмодан!!!

Завсегдатай *монетного двора,* занимается торговлей построек и ресурсов между кланами.

Лидер (Джараксус)

Демон, всех демонов, культист и авторитет с большой буквы. Раздаёт подзатыльники своим подчинённым, отличный заводила!

Боевой клич: Положи это яблоко себе на голову!

Имеет наивысший приоритет власти, руководитель клана, отвечает за уровень подготовки клана на *арене.*

Советник (Гул`Дан)

Чёрный маг, поработил всех орков и открыл тёмные врата Ишшараджу, считается зачинщиком третьей мировой войны, многие и не подозревают, что он демон, а не орк.

Боевой клич: Я сущность магии!

Член *большого совета,* правая рука Лидера по решению важных вопросов.

Аукционист (Малганис)

Злой и опасный, младший брат Гул`Дана. Обладает внушительной демонической силой!

Боевой клич: Ветрааа, повинуйтесь моей воле!

Завсегдатай *монетного двора,* занимается торговлей построек и ресурсов между кланами.

Лидер (Мррргл)

Малёк… Мргрггргргргрг

Боевой клич: Мргллглгрлгл

Имеет наивысший приоритет власти, руководитель клана, отвечает за уровень подготовки клана на *арене.*

Советник (Мурчаль)

Малёк… Мрмгргргргргрг

Боевой клич: Мргллглгрлгл

Член *большого совета,* правая рука Лидера по решению важных вопросов.

Аукционист (Мефисто)

Малёк… Мргргргргр

Боевой клич: Мргллглгрлгл

Завсегдатай *монетного двора,* занимается торговлей построек и ресурсов между кланами.

Лидер (Рексар)

Знаменитый бандит среди гоблинов и разгильдяй, грабит банки и всегда кладёт фитиль поближе к пушке!

Боевой клич: Ха-ха! А я думал тебя уже здесь нету!

Имеет наивысший приоритет власти, руководитель клана, отвечает за уровень подготовки клана на *арене.*

Советник (Доктор Бум)

Праведный и безумный, взорвёт любую точку, только попроси! Уважает Рексара, а Дроган малыш для битья! Самый чёткий гоблин на всё диком Западе!

Член *большого* совета, правая рука Лидера по решению важных вопросов.

Аукционист (Дроган)

Этот гоблин не отстанет от тебя, пока ему не отдашь последнюю монету! Вырос в семье гоблинов, наверное от этого стал таким жадным!

Завсегдатай *монетного двора,* занимается торговлей построек и ресурсов между кланами.

Лидер (Капитан Крюк)

Тот самый капитан знаменитого фрегата, который объездил все уголки мира в поисках настоящего сокровища!

Боевой клич: Сдавайтесь, вы несчастные салаги!

Имеет наивысший приоритет власти, руководитель клана, отвечает за уровень подготовки клана на *арене.*

Советник (Энгельс)

Верный помощник капитана, любит выпить и травить байки о небывалых сокровищах на обратной стороне острова!

Боевой клич: Крик подобен грому! Дайте людям рому!

Член *большого совета,* правая рука Лидера по решению важных вопросов.

Аукционист (Штраус)

Юнга, попал случайно в команду Капитана Крюка, когда был взят в плен, удивляет своей верностью любимого капитана!

Боевой клич: Окружаем вниманием любимого капитана!

Завсегдатай *монетного двора,* занимается торговлей построек и ресурсов между кланами.

Приложение 6

Таблица для мастера игры

Очки эффективности мастер фиксирует и отслеживает сам по ходу игры, изначально каждый клан обладает 18-ю очками эффективности.

	Гномы	Демоны	Гоблины	Мурлоки	Эльфы крови	Орки	Пираты
Ферма							
Казарма							
Полигон							
Кузница							
Рудник							
Очки эффективности	18	18	18	18	18	18	18

«Мафия: Игра на выживание»

ролевая игра

Автор: Одиянко В.В.

Социальный педагог ДОЛКД «Пионер»

Возраст детей: 14-16 лет.

Количество участников: 20-30.

Продолжительность: 60-90 минут.

Место проведения: Клуб «Айсберг».

Педагогическая задача: создать условия для развития навыка системного и критического мышления, коммуникативных способностей детей.

Игровая идея:

Что может быть важнее собственной жизни? Возможно, ответ на этот вопрос есть у тех людей, которые получили приглашение на игру. Говорят, что мафия способна вытащить из мозга человека самые яркие страхи. Интересно, что же будет с тем, кто ничего не боится.

Ход игры:

После завтрака участники игры получают свои приглашения на игру «Мафия», в котором написано место и время проведения игры (Приложение 1).

Придя на место проведения, участники узнают, что попали в необычную мафию. Каждый участник получает свою карточку роли в этой игре, которой он будет следовать (Приложение 2).

После ознакомления со своей игровой ролью, каждый участник приглашается на своё место, которое для него отведено. На каждом приглашении написан номер места, на котором он будет располагаться. Начинается игра со слов мастера игры (Приложение 3).

Происходит распределение ролей уже в самой игре «Мафия», где каждому участнику выдается его роль (Приложение 4).

В зависимости от роли происходит дальнейшая игра. Участник может стать «мафией» или же «мирным жителем».

Для повышения уровня сложности игры можно вводить дополнительные роли, такие как «доктор», «комиссар», «ночной дежурный». После распределения ролей происходит знакомство всех участников. После знакомства необходимо сделать первый выбор.

Игра продолжается до тех пор, пока не выиграет «мафия» или «мирные жители»: мафия побеждает в том случае, если они вывели из игры всех игроков с карточкой «мафия» и, соответственно, мирные жители побеждают при условии того, что они вывели из игры всех игроков с карточкой «мафия».

Так как это игра на выживание, то и цель каждого игрока, остаться в живых и в каждой игре есть свой приз. Помимо спасения победители разделят между собой «сладкий фонд».

В зависимости от количества человек, будет происходить следующее распределение:

до 11 участников – 2 мафии, остальные мирные жители;

от 11 до 16 участников – 3 мафии, остальные мирные жители;

от 16 до 21 участника – 4 мафии, остальные мирные жители;

от 21 до 26 участников – 5 мафии, остальные мирные жители;

от 26 до 30 участников – 6 мафии, остальные мирные жители.

Времени на обсуждение дается:

от 30 до 20 выживших – 5 минут;

от 20 до 10 выживших – 3 минуты;

от 10 выживших – 1.5 минуты.

На выбор жертвы «мафии» дается 1 минута.

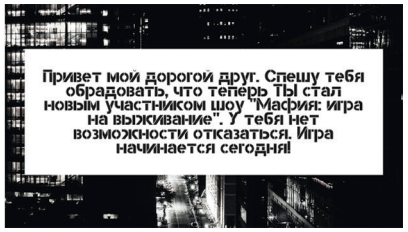
Игровая территория: студия шоу «Мафия: игра на выживание».

Материально-техническое обеспечение, реквизит:

аудио-аппаратура, микрофоны, карточки приглашений, карточки ролей участников, карточки игровых ролей, сладкий фонд.

Приложение 1

Карточка приглашений:



Приложение 2

Карточки ролей:

1. **Лука Сергеевич.** 85 лет. Самый старший участник игры. Технологии будущего позволяют ему выглядеть моложе своих лет. Лука Миллиардер. Сам с нуля построил солидный честный бизнес в сфере инвестиции. Лука игрок по жизни и был рад получить приглашение на игру. Он всю жизнь рисковал и рисковал по крупному, тем самым и заработал огромное состояние. Больше всего Лука боится потерять вкус к жизни.

2. **Илья.** 38 лет. Инженер. Врачи обнаружили у него неоперабельный рак поджелудочной железы. Жить ему осталось не более 3-х месяцев. Больше всего Илью пугает факт, что его семья останется одна. Но ради шанса на дальнейшее благополучие семьи он готов умереть раньше, хотя жена была категорически против его участия. Она лучше бы провела эти три месяца с любимым и тихо проводила его в мир иной, чем наблюдала по телевизору мучительную смерть своего мужа.

3. **Господин «Кривой».** 43 года. Заключенный. Получил отличную возможность принять участие в шоу мафия. Он не борется за приз, ведь в случае победы для него наградой является освобождение из тюрьмы. Как только его выпустят он отправится мстить своим знакомым, которые его сдали и отправили прямиком в тюрьму. Обладает резким характером и старается нарваться на драку, чтобы размять свои кулаки. Больше всего боится опозориться на глазах многих (проиграть в любом виде сражения).

4. **Ванечка.** 18 лет. Заключенный. Получил отличную возможность принять участие в шоу мафия. Он не борется за приз, ведь в случае победы для него наградой является освобождение из тюрьмы. Обычный школьник, который был рад получить свой аттестат и войти во взрослую жизнь. После традиционного застолья они с друзьями решили продолжить праздник. Всё произошло внезапно. Обе одноклассницы погибли. Но Ваня не долго радовался своему чудесному спасению на трассе из-за неизвестной женщины. Суд свершился очень скоро и далеко не в пользу Вани, который якобы и сидел за рулём в ту ночь. Присяжные огласили единогласный приговор: двойное не предумышленное убийство. Больше всего Ваня боится умереть в тюрьме так и не выйдя на свободу.

5. **Мария.** 24 года. Выдающаяся балерина и танцовщица. До 21 года её карьера развивалась стремительно и успешно. Но одна страшная авария поставила крест на её профессиональной жизни, и если для здоровья её жизни угрозы уже через несколько месяцев уже не было, то о балете пришлось забыть навсегда. Вернуть Марию на сцену может только синтезированный мышечный протез, который восстановит пластику ноги на 100%. Но сам протез и сложная операция стоят огромных денег, которых у неё нет. Пару лет она обивала все пороги, зарабатывала везде, где только могла, но не заработала и 10% от нужной ей суммы. Она отчаялась. Шоу мафия, это её последний шанс вновь вернуться на сцену и обрести смысл жизни. После аварии Мария панически боится дождя, грозы и молнии.

6. **Вениамин.** 29 лет. Любитель театра, оперы и балета. 4 года назад он увидел Марию на сцене и влюбился в неё. Приходил на каждое её выступление и дарил ей цветы. Однажды признался ей в любви, на что получил отказ, но это его не остановило. Он продолжал приходить на её выступления и задаривать её цветами. После страшной аварии, в которую попала Мария, он продал свой дом и отдал деньги на лечение, от которых Мария отказалась. Был безумно счастлив, получить приглашение на шоу, где он смог бы помочь Марии выиграть. Готов на всё, чтобы Мария была счастлива. Больше всего на свете он боится потерять её.

7. **Константин.** 34 года. В детстве открыл у себя дар провидца. В школе он предсказывал одноклассницам двойки. В юности предсказывал подругам измены. В народе прозван «чёрным вестником». От участия во многих шоу, связанных с экстрасенсорикой он отказывался. Официально работает консультантом по кризисным ситуациям. Больше всего в жизни боится умереть от старости. Считает, что он знает, кто есть мафия, а кто мирный житель, но не имеет необходимости говорить об этом остальным.

8. **Владимир.** 45 лет. Военный офицер. После нескольких горячих точек у него развился поствоенный синдром. На игре он хочет понять, сможет ли вообще жить дальше. Глубоко переживает свой армейский грех, гибель молодых призывников из-за его тактической ошибки. Вынужден принимать сильные антидепрессанты. Во сне он вновь и вновь переживает свою тактическую ошибку. Боится, что не сможет больше жить дальше с этим грехом.

9. **Лариса.** 42 года. Когда-то у Ларисы было всё. Дом, семья, любимая работа. Но она умудрилась всё потерять. Сначала один бокал вина вечерком, чтобы снять усталость. Потом два. Потом ещё и рюмочку коньяка. Когда Лариса сама себе призналась в том, что стала алкоголичкой, было уже поздно. Муж пытался внушить ей это и раньше, но потом бросил её, когда из-за е пьянства погиб их сын. Лариса осталась одна. На самоубийство у Ларисы не хватало смелости. У неё ярко выраженная боязнь высоты и аэрофобия. 8 лет она практически не выходила из дома, пока случайно не оказалась на трассе, на которой произошла авария. Она спасла двух парней, после столкновения автомобиля в столб, где один из парней оказался Ванечка. Родители второго водителя, Гриши, быстро приехали на место аварии и за определённую сумму денег заставили Ларису сфабриковать улики и сказать, что за рулем был именно Ванечка.

10. **Гриша.** 18 лет. Обычный школьник, который был рад получить свой аттестат и войти во взрослую жизнь. После традиционного застолья они с друзьями решили продолжить праздник. Всё произошло внезапно. Обе одноклассницы погибли. Ему и второму молодому человеку удалось выжить, благодаря неизвестной женщины. На место аварии быстро приехали родители Гриши и за определённую сумму денег заставили неизвестную женщину сфабриковать улики и сказать, что за рулем находился второй молодой человек. Сейчас Гриша находится на свободен, но больше всего на свете боится, что все узнают, что по его вине умерли две девушки, которые находились в машине. Старается опровергнуть все действия в свой адрес и готов отдать все свои деньги, лишь быть невиновным.

11. **Кирилл.** 23 года. Отчаянный спорщик. Чтобы попасть на игру, он отобрал приглашения у знакомого. Один из приятелей засомневался, что у Кирилла хватит смелость отправиться на игру. Состоит в группировке людей, которые занимаются поисками пропащих без вести. Познакомился с девушкой Катей за день, до самой игры совершенно случайно и почувствовал симпатию по отношению к неё. Они не знали, что оба окажутся в этой игре на выживание. Он не знает, чего боится и может бояться, так как всю свою жизнь ему приходилось бороться со своими страха. Но всё же есть то, чего он боится. Он боится неизвестности, что произойдёт в будущем.

12. **Катя.** 21 год. Сирота. В младенческом возрасте Катя оказалась в детском доме, где росла всю свою жизнь. Росла в одиночестве и непонимании окружающих, от чего замкнулась в себе. Она привыкла, что в этом мире защищать её некому и приходится рассчитывать только на саму себя. Старается не доверять никому. Познакомилась с молодым человеком по имени Кирилл за день, до самой игры совершенно случайно и

почувствовала, что только ему может доверять. Вскоре оказалось, что она в него влюбилась. Боится больше всего на свете высоты, змей и пустыни.

13. **Денис Васильевич.** 56 лет. Работает на заводе уже более 15 лет и был уволен по истечению трудового договора. Завод не готов работать далее с Денисом Васильевичем из-за его повышенной агрессии. 4 года назад Денис Васильевич был понижен в должности, из-за чего в приступе агрессии он опрокинул огромный чан с жидким железом, что последовало за собой ожоги разных уровней у нескольких человек из своего цеха. Был рад получению приглашения в шоу «Мафия», чтобы в свои годы ни в чем себе не отказывать. Боится проиграть в данном шоу, ведь от этого зависит его дальнейшая судьба.

14. **Лилия.** 22 года. Глава компании по развитию VR технологий. Вундеркинд. В 14 лет Лилия выиграла в своем первом конкурсе мирового уровня, после чего многие университеты страны хотели заполучить знания и умения девушки. Лилия отказалась от лучших предложений и уже в 18 лет открыла свою собственную компанию, в 20 лет стала миллионером. Лилия начала переживать из-за провалов в память. Считает, что это может помешать её работе в компании. Получив приглашение в шоу «Мафия», она поняла, что это прекрасная возможность выиграть главный приз, который она потратит на лечение. Больше всего боится потерять все свои знания.

15. **Владочка.** 29 лет. Путешественница. За всю свою жизнь, Владочка облетала более 15 стран, в некоторых оставалась жить на протяжении года. Вся квартира обставлена разными сувенирами, которые она привозит в качестве брезента. Каждое путешествие для неё это новый глоток свежего воздуха и вдохновения. Мечтает облетать все места земного шара, но, к сожалению по состоянию своего здоровья не каждая авиакомпания готова принимать такого пассажира к себе на борт. Больше всего боится, что из-за своей хронической болезни так, и не побывает во всех местах планеты. Приз в шоу Владочка планирует потратить на лечение.

16. **Софья.** 41 год. Режиссёр драмы в драматическом театре родного города. Всю жизнь Софья мечтала выступать в театре, но когда поняла, что из-за физических данных это невозможно, она посвятила себя режиссуре. Она собрала свою труппу, с которой выступала на малых площадках города, Шли годы, театр рос. Софья получила высшее образование и сейчас руководит целой командой людей в драматическом театре. Но всё не так просто. Софью не особо любят в её коллективе, но понимают, что без неё театр обанкротится и они останутся без работы. Софья прекрасно это знает и манипулирует актерами. Больше всего Софья боится, что команда отвернется от нее, и она останется совсем одна.

Приложение 3

Слова мастера игры:

Уважаемые участники!

Я рад приветствовать Вас в шоу «Мафия: игра на выживание». Правила просты. В нашей студии «___» игроков, «___» из них мирные жители и «___» мафия. Игроки не знают, кто есть кто, и в ходе игры задача мирных жителей узнать и выяснить, кто же среди них мафия. Задача мафии притвориться мирным жителем и дойти до конца. Каждую ночь мафия убивает по одному мирному жителю. Чем быстрее мирные жители вычислят мафию, тем больше их останется в живых.

На кону приз, кто же поделит его между собой, мафия или мирные жители? Вы готовы? Тогда вперед!

Приложение 4

Карточки игровых ролей

Обложка карт

Мирный житель

Мафия

Другие отрядные дела
«Письма Очо»
(победитель конкурса методических разработок)

интеллектуальная игра

Авторы: Белавина Д. Н.,
Мальцева В. Е.,
Шевченко А. А.
Вожатые ДСОЛКД «Тимуровец»

Возраст детей: 8-9 лет.

Количество участников: 22.

Продолжительность: 45-50 минут.

Место проведения: Отрядное место/ЗИиФ

Педагогическая задача: создать условия для сплочения временного детского коллектива через совместное выполнения заданий познавательной и коммуникативной направленности.

Игровая идея:

Паучок Очо – интернет-персонаж, хранитель интернета и всех знаний, присылает ребятам загадочное письмо, в котором просит о помощи. Очо хочет поподробнее узнать о здоровом образе жизни. Знаний, которые есть в интернете, не хватает, теперь он хочет научиться применять их на практике. Очо предлагает детям пройти все испытания и рассказать ему все основы ЗОЖ.

Ход игры:

Очо присылает детям письмо с прошением помощи. Дети читают данное письмо и решают, что Очо необходимо помочь. После этого дети делятся на 2 команды, каждая команда придумывает себе название. Задача каждой команды набрать наибольшее количество баллов и обыграть другую команду. Вся работа детей делится на 2 этапа: подготовительный и заключительный. Основной деятельностью подготовительного этапа является теория: разгадать все загадки, а заключительного практика: подготовка рисунков, проведение зарядки. В заключение проводится обсуждение между детьми, темами которого являются основы здорового образа жизни.

Игровая территория: Отрядный холл/ЗИиФ и территория перед ЗИиФ.

Материально-техническое обеспечение, реквизит: листы А4, фломастеры, карандаши, ватман разлинованный с баллами.

Приложение 1

Письмо Очо:

Приветствую вас, дорогие герои и искатели приключений! Благодарю вас за помощь, в прошлый раз вы мне очень помогли, премного благодарен вам. Но сейчас мне еще необходима ваша помощь , мне необходимо узнать что-нибудь о здоровом образе жизни. Я ведь интернет персонаж и далек от здорового питания и упражнений.

Давайте сыграем в игру? Вы все знаете игру лотерея? Где за баллами скрывается задание и чтобы получить заветные баллы необходимо блестяще выполнить задание. Задания будут о здоровом образе жизни, когда вы выбираете карточку, то на задание будет отвечать другая команда. Баллы заданий варьируются от 100 до 500, зависит от сложности и объема задания.

Удачи вам, дорогие герои!

Приложение 2

Задания

1. Задания на 100 баллов:

Необходимо сказать концовку поговорки
(то, что в скобках) (2шт-100 баллов, 1-50 баллов)

- Береги платье снову, а здоровье … (смолоду.)
- Чистота – половина… (здоровья.)
- Болен – лечись, а здоров… (берегись.)
- Было бы здоровье, а счастье… (найдётся.)
- Где здоровье, там и… (красота.)
- Двигайся больше– проживёшь… (дольше.)
- Забота о здоровье – лучшее… (лекарство.)
- Здоровье сгубишь – новое… (не купишь.)
- Смолоду закалиться – на век… (пригодится.)
- В здоровом теле… – (здоровый дух.)

2. Задания на 200 баллов:

Разгадать загадку (2 шт-200 баллов, 1-100 баллов)

- Старая бабка по двору шныряет,
  чистоту соблюдает. (Метла.)
- И языка нет, а правду скажет. (Зеркало.)
- Зубов много, а ничего не ест. (Расчёска.)
- Лёг в карман и караулю
  Рёву, плаксу и грязнулю,
  Им утру потоки слёз,
  Не забуду и про нос. (Носовой платок.)
- На себя я труд беру:
  Пятки, локти с мылом тру
  И колени оттираю –
  Ничего не забываю. (Мочалка.)
- Дождик тёплый и густой.
  Этот дождик непростой –
  Он без туч, без облаков
  Целый день идти готов. (Душ.)
- Нежно пенясь, не ленясь,
  С нас смывает пыль и грязь. (Мыло.)
- Костяная спинка,
  Жесткая щетинка,
  С мятной пастой дружит,
  Нам усердно служит. (Зубная щётка)

3. Задания на 300 баллов:

Разгадать загадку (3шт-300 баллов, 2-200, 1-100 баллов)

1. Сидит девица в темнице,
   А коса на улице. (Морковь)
2. Десять мальчиков
   Живут в зеленых чуланчиках. (Фасоль)
3. Он свежий, приятный
   И сочный на вид,
   Он соком томатным
   Тебя угостит. (Помидор)
4. На грядке длинный и зеленый,
   А в кадке желтый и соленый. (Огурец)

5. От него душистый зубчик
   Мы положим с тобой в супчик.
   Даст он супу аромат,
   Станет суп вкусней стократ. (Чеснок)
6. Его варят, жарят, трут,
   На костре его пекут. (Картофель)
7. Ты салаты, винегреты
   Украшаешь алым цветом.
   Нету ничего вкусней
   И наваристей борщей. (Свекла)
8. Вот растет зеленый куст,
   Не высок, но очень густ.
   И висят на нем сережки
   Для Анюты и Антошки.
   Черные и красные,
   Для желе прекрасные. (Смородина)
9. По весне оно
   Очень зелено, кисло.
   Как поспеет — покраснеет,
   С ветки вниз упасть успеет. (Яблоко)
10. Вот на ветке, погляди,
    Раскраснелись вдруг они.
    Сочным соком наливаются,
    Детям с веток улыбаются. (Вишни)
11. С веток кистями свисает,
    Сладким соком привлекает.
    Угощаем всех подряд:
    Очень вкусный... (Виноград)
12. Красненька Матрешка,
    Беленько сердечко.
    Ее любят очень дети,
    А в лесу густом - медведи. (Малина)

4. Задание на 400 баллов: - творческие задания

1. Нарисовать зубную щетку и пасту и рассказать, почему важно чистить зубы

2. Нарисовать Мыло/Гель для душа/Шампунь и рассказать

почему необходимо мыться

3. Провести зарядку

4. Рассказать про правильное питание и привести примеры здоровых продуктов

Задание на ***500 баллов:*** -подведение итогов и творческие задания

1. Прорекламировать зубную щетку и пасту и убедить вожатого, что ему надо чистить зубы 2 раза в день

2. Убедить вожатого, что шоколад - не здоровая еда, а брокколи – здоровая

3. Нарисовать плакат на тему «Здоровье»

4. Задание-приз, станцевать вожатский танец

100	200	300	400	500
100	200	300	400	500
100	200	300	400	500
100	200	300	400	500

1. Прорекламировать зубную щетку и пасту и убедить вожатого, что ему надо чистить зубы 2 раза в день

2. Убедить вожатого, что шоколад - не здоровая еда, а брокколи – здоровая

3. Нарисовать плакат на тему «Здоровье»

4. Задание-приз, станцевать вожатский танец

Приложение 3

Музыка:

1. «Кто хочет стать миллионером?»
2. Фортуна – лотерея - «Остров Сокровищ»
3. Ночь в музее
4. Мистическая музыка «Сумерки»
5. И т. д.

«Привет, Дюк!»

тематический день

Автор: Федорова Е. А.
Вожатый ДСОЛКД «Тимуровец»

Возраст детей: 9-10 лет.

Количество участников: 20.

Продолжительность: 1 день (с 08:00 до 22:00).

Место проведения: корпус, территория лагеря, ЛФК.

Педагогическая задача: создать условия для повышения эмоционального фона детей младшего школьного возраста.

Игровая идея:

Действие происходит в квартире на Манхэттене. Джек-рассел-терьер Макс – избалованный жизнью домашний пес, у него есть заботливая хозяйка Кэти и живущие по соседству друзья: шпиц Гиджет, кошка Хлоя, мопс Мэл, такса Бадди и попугайчик Горошек. Однажды Кэти приводит домой из приюта огромного мохнатого питомца по имени Дюк. Хозяйка Кэти наибольшее внимание стала уделять новому мохнатому жителю, у терьера Макса просыпается чувство ревности к хозяйке, замечая это, Дюк делает все возможное, чтобы Макс покинул дом. Дюк хитрым способом уговаривает Макса на прогулку, где заводит его в глубь мегаполиса. На пути им встречаются животные-бродяги, которые срывают с них ошейники и исчезают. Питомцы, попадая на вид ловцов собак, пытаются убежать от них, но все безуспешно – их ловят и отправляют в приют.

На помощь им приходит белый кролик Снежок, возглавляющий движение животных, которые остались без хозяев. Освободившись от рук ловцов, кролик отводит домашних животных к себе в логово, где знакомятся с остальными персонажами. Но оказалось все не так просто, ведь Снежок и его компания оказались совсем недобрыми питомцами, а опасной группировкой среди животных. Дюк и Макс находят один выход – бежать, и они попадают в водосточные каналы, которые приводят их в Бруклинскую Гавань. Позабыв все недуги, которые их окружали, Дюк и Макс использовали свои навыки командной работы, тем самым сплотились и выбрались с каналов.

Бродя по Манхэттену, домашние животные попадают на фабрику здорового питания, где им предлагают вкусно покушать и отправиться на поиски своего дома.

Во время беседы Дюк начал рассказывать о своем бывшем хозяине, и привел Макса к своему старому дому. Но прошлого хозяина в доме не было, так как туда поселились новые хозяева, тогда Дюк и Макс отправились далее. Но ловцы собак вновь замечают питомцев и начинают за ними следовать, Дюк и Макс начинают убегать, Макс успевает спрятаться, но Дюку это не удалось, его ловят и садят в фургон. Макс начинает следовать за фургоном и догоняет его, тем самым освобождает Дюка.

Преодолевая большой путь Дюк и Макс добираются до своего дома, где приглашают всех своих друзей питомцев на вечеринку.

Ход игры:

Каждый абзац – отдельное мероприятие дня. Первая часть дня – тематический подъем с 8:30 до 9:00. Вторая часть – погружение детей в тематику дня с 9:00 до 9:30. Показываем трейлер к мультфильму, и одевает ожерелье – ошейники, тем самым дети становятся героями мультфильма. И проживают весь день, как это делали персонажи. Третья часть – показываем вводный ролик и начинаем проводить игры на командообразование на улице с 11:00 до 12:00. Четвертая часть – дети попадают на фабрику здорового питания с 13:00 до 13:30. После чего они начинают продумывать себе костюмы для вечеринки с 14:00 до 15:30: ушки, хвостики, крылышки и т.д. Пятая часть – чтобы спасти Дюка Максу необходимо отыскать ключи. Все ребята отправляются на поисковую игру с 17:00 до 18:00, где им нужно найти все части ключа и подобрать нужный. Как только все друзья будут в сборе они отправятся на праздничную вечеринку с 20:00 до 21:00.

Игровая территория: мегаполис Манхэттен.

Материально-техническое обеспечение, реквизит: костюм Дюка, картинки из мультика, ошейники- ожерелье, колонка, цветная бумага, клей, ножницы, веревка, скотч.

Приложение 1

Игры на командообразование:

1. «Командный хрю»;
2. Счет;
3. Построиться по росту;
4. Проговорить хором куплет и припев известной песни;
5. Импульс.

Приложение 2

Поисковая игра:

Пронумерованные конверты, развешанные на территории лагеря. В каждом конверте находятся: частички ключа и подсказка, где находится следующий конверт с частичкой ключа. Все должно быть 6 конвертов и один они должны получить у Дюка за особое задание.

Пример: Расшифруйте! «АЁРТШ».

«Сон 5. Человек – это…»

конструкторская игра

Авторы: Нагибин А. К.,
Дерюгина Е. С.,
Булашева Д. Е.
Вожатые ДОЛКД «Пионер»

Возраст детей: 11-13 лет.

Количество участников: 25-30.

Продолжительность: 45 минут.

Место проведения: территория лагеря.

Педагогическая задача: ознакомление с гибким навыком «эмоциональный интеллект» и развитие творческого потенциала детей и подростков.

Игровая идея:

В данном мире сна произошло природное явление, в результате которого стелла единения была разрушена, из-за этого, личности людей, населявших этот мир, расщепились на отдельные эмоции. Куски стеллыразбросаны по всему сну, их надо найти и воссоздать скульптуру, тем самым объединить личности воедино и исправить ошибку.

Ход игры:

При погружении в сон «писатель» - заранее выбранный вожатый,напоминает, что поитогом предыдущего сна, только один человек обрёл зрение, и он по кусочку карты должен найти устройство, которое на время вернет всем остальным зрение (это устройство когда-то давно изобрел хранитель этого мира).

Пока зрячий ищет устройство все остальные, в повязках, в тишине, не расцепляясь, проходят на поле:

- где им рассказывается история про разрушение стеллы,
- какая проблема за этим последовала и то, что у них время ограниченно из-за того, что деление личностей не прекращается и скоро произойдет коллапс.

Как только зрячий приносит устройство, все снимают повязки и делятся на 2-3 микро группы (1-творческая, две другие поисково-собирательные). Творческая занимается восстановлением стеллы, поисково-собирательным командам в определенное время даются кусочки карты где отмечены области в которых находится загадка. Разгадав которую, они найдут кусочки статуи (бумага, пишущие/рисующие предметы и основные – коробки и тому подобный большой и объёмный материал). Один предмет может нести только четыре человека, это связано с нестабильностью пространства сна.

1 этап.

Погружение детей в сон.

Поиск зрячим ребенком устройство для возвращения зрения.

Смена локации и рассказ детямо истории сна и возникшей в ней ошибки.

2 этап.

После того как ребенок возвращает всем зрение включается таймер на 40 минут (по истечении которого дети перемещаются из сна в реальный мир).

ПС командам даются первые курочки карты, они разгадывают загадку и приносят первые кусочки стеллы (коробка, бумага, канцелярия).

Творческая группа в это время начинает восстановление.

3 этап.

Поиск и нахождение последних обломков стеллы и, соответственно, полное ее восстановление.

4 этап.

Подведение итогов: обсуждение (беседа) с детьми:

- какие качества личностные им помогли достичь эффективного взаимодействия;
- с какими трудностями взаимодействия они столкнулись;
- смогли ли проявить гибкость, или проявили ригидность в поведении.

Под загадками подразумевается зашифрованное послание с настоящим местоположение обломков, серия записок, qr-код и т.п.

Игровая территория: мир сна номер 5.

Материально-техническое обеспечение, реквизит: кусочки карты, костюмы, 30 повязок на глаза, бумага, коробки, фломастеры, гуашь, кисти.

Раздел 2.

ДРУЖИННЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

«Солнцестояние»
(победитель конкурса методических разработок)

игровой ажиотаж

Авторы: Ермаков Г. Д.,
Кузнецова П. С.
Вожатые ДСОЛКД «Тимуровец»
Трахтман И. В.
Руководитель проекта ДСОЛКД «Тимуровец»

Возраст детей: 13-16 лет.

Количество участников: 30-100.

Продолжительность: 90 минут.

Место проведения: территория лагеря, стадион.

Педагогические задачи:

- создать условия для снятия эмоционального напряжения;
- ознакомить детей с культурой народов Восточной Европы.

Игровая идея:

День летнего солнцестояния – древний праздник, который во всех культурах окутан мистической аурой. В жизни людей древности солнце играло очень важную роль. Им было важно соотнести себя со светилом, которое управляет временем суток и года, т.е. временем для охоты и земледелия. Так появились солнечные календари – могущественные устройства, способные влиять на течение времени. В поселении на краю мира, в которое попадают участники, хранится один из самых древних солнечных календарей. В последний день летнего солнцестояния он был разбит, потому что связь между его хранителями ослабла. История остановила свой ход. Все что происходит сейчас – бесконечный цикл. Задача участников – восстановить связь между хранителями, собрать воедино сломанный солнечный календарь, прервать цикл и возобновить ход времени.

Ход игры:

Дети собираются на стадионе, где их встречают вожатые-жители поселения в славянских народных костюмах, вожатые танцуют, водят хороводы, ручейки.

Пока большая часть вожатых танцует, к детям подходит вожатый-ведущий в костюме старца. Ведущий рассказывает легенду, погружая детей в игровую ситуацию, направляет их на поиски осколков Солнечного Календаря.

Получив указания к поиску, дети расходятся по территории лагеря. Найдя одну часть солнечного календаря, они приступают к выполнению задания, указанного на нём, или ищут другие осколки. Выполнив задание, дети возвращаются на стадион с результатами проделанной работы. На стадионе осколки складываются воедино, результаты заданий отправляются в костер или применяются во время обряда восстановления времени, участникам раздаются 12 фотографий хранителей (по количеству осколков). Когда календарь собирается воедино, сделанные поделки сжигаются на костре, и запускается хоровод из хранителей, течение времени восстанавливается, день солнцестояния заканчивается, мероприятие подходит к концу.

Игровая территория: Поселение на краю земли.

Материально-техническое обеспечение, реквизит:

- Деревянный круг, разбитый на 12 частей (D: 1м.)
- Изображения славянских богов и их имена
- Цветная бумага
- Белые камни
- Краски
- Кисточки
- Ленточки
- Старая книга
- Славянские традиционные костюмы
- Костюм старца
- Музыкальное обеспечение
- Ткань

Приложение 1

Легенда

«Прислушайтесь, странники! Сегодня особенный день! Пророчество гласит, что сегодня с нас будет снято проклятье Солнцестояния! Прислушайтесь!

Наше поселение было хранителем Солнечного Календаря

на протяжении сотен и тысяч поколений! Хранители с Края Земного всегда славились своим мужеством, смекалкой, а самое главное – единством! Но однажды их единство ослабло и Хранители покинули нас. Оставшись без защиты, могущественный артефакт – Солнечный Календарь распался. С тех пор день в нашем поселении не закачивается. Люди здесь голодают и не могут ни умереть, ни родиться. Пришло время сбросить с себя оковы страдания, восстановить Солнечный Календарь, вновь обрести Хранителей и вернуть всё на свои места!

Задание №1

«Вам нужно отправится к Аллее встреч и отыскать осколки солнца - белые камни, которые необходимо выложить как показано на фотографии рядом с правыми воротами на стадионе, торопитесь, энергия солнца быстро исчезает из камней. И выложенное изображение может не принести пользы…»

Задание № 2

«Все должно быть единым целым. Вам необходимо найти на летней эстраде конверты с паззлом, на нем изображены знаки зодиака, которые являются знаками периода астрологического лета. Во время летнего солнцестояния Близнецы переходят в знак Рак. Будьте внимательны»

Задание № 3

«Молодые девушки в день Солнцестояния плетут венки, обмениваются ими и гадают. Вам необходимо сплести венок для одной из хранительниц календаря, без него мы не сможем спасти мир от вечного дня, вы можете использовать любой материал для создания венка. Удачи.»

Задание № 4

«В день Солнцестояния весь растительный мир, особенно деревья являются важной частью всевозможных обрядов, Вам необходимо украсить одно из деревьев, но сначала найти священные ленты для него. Они могут находится вблизи стадиона. Дерево должно отличаться необычайной красотой…»

Задание №5

«Любой обряд должен иметь свой символ, поэтому вы должны создать куклу своими руками. Вы можете использовать любой материал, который найдете возле второго корпуса, а также всё то, что подарила нам мать-земля. После чего необходимо принести куклу на стадион, так как с нее будет начинаться обряд. Будьте внимательны, вероятность остаться в бесконечном дне возрастает…»

Задание №6

«Чтобы восстановить нормальное течение времени в костер необходимо кинуть один очень важный предмет- красный цветок, но сначала его необходимо отыскать. Он может находится где угодно… Подсказка: Цветок может быть спрятан в одном из самых красивых и романтичных мест в лагере. Отправляйтесь туда, ведь все имеет привычку исчезать…»

Задание №7

«Страницы очень старой книги разлетелись по ветру, но в книге крылись очень важные строки, без которых невозможно вернуть ход времени и начать обряд. Вам необходимо найти все страницы книги и собрать их воедино. Среди них будет зашифрована фраза, которую нужно отгадать , запомнить и разучить со всеми. Отправляйтесь на поляну за трибунами…»

Задание №8

«Вам поручено самое главное – подготовить место для костра. Всем вам необходимо в центре стадиона соорудить большой костер. Как только все осколки календаря и хранители будут найдены, костер зажжется. От вас зависит многое…»

Задание №9

«Обрядовый танец – одна из самых древних традиций в День Солнцестояния. Вашей команде поручена ответственная миссия - придумать движения для хоровода, в котором мы будем кружиться и поклоняться солнцу. Мы обязаны остановить вечный день…»

Задание №10

«Все участники обряда всегда украшают свои лица краской в знак благодарности к солнцу. Вам нужно найти краски рядом с шатром, раскраситься самим и отправить людей, которые сделают тоже самое с другими командами. Все лица должны быть в едином стиле, который вы придумаете сами. Все в ваших руках…»

Задание №11

«На священном обряде обязательно должны присутствовать идолы славянских богов. Вам необходимо найти в одной из беседок изображения богов и сопоставить их с именами. Составленные идолы необходимо принести к костру. Боги ждут вас…»

Задание №12

«Практически все готово к свершению обряду, но есть одна важная особенность. Все хранительницы должны быть одеты в ритуальные одеяния. Вашей команде нужно найти костюмы и хранительниц. Помочь им облачится в одежды и вывести их уже к горящему костру и поставить в круг, образовав 12 таких же. Осталось совсем немного, вы должны предотвратить бесконечный день и запустить ход стрелок…»

«Арт-сити. Просто сделай это»

конструкторско-ролевая игра

Авторы: Куренкова Е. Н.
Старший вожатый ДОЛ «Звездный бриз»
Ильина К. Ю. Методист ДОЛ «Звездный Бриз»

Возраст детей: 14 –17 лет.

Количество участников: 60.

Продолжительность: 90 минут.

Место проведения: территория лагеря.

Педагогические задачи:

1) создание условий для развития креативного мышления;

2) развитие лидерских качеств участников смены;

3) развитие навыка командной работы через игровые модели.

Игровая идея:

В бесконечной суете современного мира для жизнедеятельности человека используются практичные и обыденные способы обустройства города. Опрос жителей города Z показал, что более 80% считают, что их город с каждым годом становится всё более серым и скучным.

Для того чтобы изменить внешний вид города, нужно перейти к новым способам благоустройства. Представим себе, что в скором будущем, буквально через несколько минут, каждый из вас будет работать в качестве специалиста — сотрудника строительной компании, которая занимается разработкой и строительством арт-объектов. Множество агентств борется за место на рынке предоставляемых услуг. На вас будут возложены определенные обязанности, с которыми каждый должен справиться. Вы не должны забывать, что каждый из вас является частью одной команды и может внести свой вклад в развитие строительства нашего города.

Для начала необходимо разбиться на команды (5-8 человек), так называемые конкурирующие фирмы, и в течение 5 минут распределить роли (2-3 инженера, остальные финансисты, которые будут зарабатывать финансы для покупки материалов).

Затем команде необходимо придумать название строительной фирмы, и мы перейдем к самому интересному этапу нашей игры – работе и творчеству одновременно!

Время, отведенное на определенные этапы игры, всегда будет под контролем. Перед каждой строительной фирмой поставлены такие задачи, как:

1) создать макет арт-объекта;

2) заработать нужную сумму денег для закупки материалов;

3) построить макет арт-объекта после покупки материалов.

Основным условием создания макета является наличие в нем не менее 10 материалов. В итоге состязания победит та фирма, которая быстрее, оригинальнее и качественнее всех построит макет.

Ход игры:

Участникам необходимо разбиться на команды (5-8 человек), так называемые конкурирующие фирмы, и в течение 5 минут распределить роли (2-3 инженера, остальные

финансисты, которые будут зарабатывать финансы для покупки материалов).

Затем команде необходимо придумать название строительной фирмы.

Участники, ставшие инженерами, создают макет арт-объекта, распоряжаются финансами, которые для них будут зарабатывать финансисты, а также инженеры могут покупать материалы в магазине.

Те участники, которые стали финансистами, в то время, когда инженеры создают макет, зарабатывают деньги, выполняя задания на различных станциях. Задания могут выполняться как совместно, так и отдельными участниками, но передвигаться по станциям финансисты должны все вместе. Проходить станции можно столько раз, сколько нужно финансистам, чтобы заработать нужное количество монет.

За каждую пройденную станцию финансисты получают от 20 до 30 монет (зависит от правильности выполнения задания).

Время, отведенное на определенные этапы игры, всегда будет под контролем.

Локации:

1. «Воздушный баскетбол»

Одному участнику из команды финансистов предлагается воздушный шар, который нужно закинуть в ведро. Задача участника заключается в следующем: подкинуть шар и без помощи рук, дуть на шар и загнать его в ведро.

2. «Вотербол»

Одному участнику из команды дается водный пистолет, его задача – наполнить водой стакан, стоящий на расстоянии 2-3 метров.

3 «Двоичный код»

Команда должна расшифровать одно из слов в двоичной системе («лидер», «лагерь», «лето», «бриз», «отдых», «друзья», «огонек», «корпус»).

4. «Запутанная история»

Все участники должны встать в круг, затем каждый игрок берет за руки двух любых игроков, не стоящих с ним рядом. После того, как все возьмутся за руки, попросите игроков «распутаться» и образовать идеальную окружность, не разжимая рук.

5. «Перемена мест»

Разделите группу игроков на две команды и постройте их в две шеренги лицом друг к другу. Используя мел, нужно отметить место, где стоит каждый из игроков, а также один дополнительный пустой участок между двумя шеренгами. Цель заключается в том, чтобы шеренги поменялись местами.

Правила:

• Одновременно может перемещаться только один человек.

• Нельзя меняться местами с игроком, смотрящим в том же направлении.

• Нельзя двигаться назад.

• За один ход игрок не может меняться местами с более чем одним игроком из второй команды.

6. «Слепой строй»

Участники завязывают глаза, а затем ведущий шепотом называет каждому игроку число, начиная с единицы. Затем участники должны выстроиться в порядке возрастания их чисел, не переговариваясь между собой. Также можно выстраиваться не по числам, а по росту, возрасту, дням рождения и т. д.

7. Блиц-опрос:

1. Где работает брокер?
   а) в банке;
   б) на бирже;
   в) на ипподроме.
2. За чем мужчина обращается к флористу?
   а) за табаком;
   б) за цветами;
   в) за морепродуктами.
3. Представители какой профессии в середине века успешно заменяли врачей?
   а) кузнецы;
   б) цирюльники;
   в) алхимики.
4. Как называется ученый, исследующий духовную культуру народа?
   а) культиватор;
   б) культуролог;
   в) культурист.

5. С представителем какой уважаемой профессии сравнивают грязнулю?

а) трубочист;

б) шахтер;

в) нефтяник.

6. Кто в больнице погружает в глубокий сон пациента перед операцией?

а) физиотерапевт;

б) гипнотизер;

в) анестезиолог.

7. Представитель какой профессии в послереволюционной России назывался шкрабом?

а) посудомойка;

б) сторож;

в) учитель (шкраб - школьный работник).

8. Как называется специалист по монтажу в кинематографии?

а) монтажер;

б) монтер;

в) монтажист.

9. Что делает визажист?

а) визы;

б) пластические операции;

в) макияж.

10. Как называется артист, объявляющий и комментирующий номера эстрадной программы?

а) спикер;

б) конферансье;

в) диктор.

11. Кто должен заверить завещание, чтобы оно вступило в законную силу?

а) прокурор;

б) адвокат;

в) нотариус.

12. Кто осуществляет в суде защиту подсудимого?

а) прокурор;

б) адвокат;

в) следователь.

13. Кто из перечисленных лиц работает в аптеке?

а) провизор;

б) прозектор;

в) проректор.

8. «Простая-сложная арифметика»

В наше время растет спрос на инициативных и предприимчивых работников. В недалеком будущем и вы пополните их ряды.

Игрокам обеих команд предлагается посоревноваться в решении весьма сложных задач – ответить на семь вопросов классического теста, используемого большинством американских и западноевропейских фирм при приеме на работу новых сотрудников.

Время обдумывания каждого задания около трех минут.

1. Запишите цифру, являющуюся логическим продолжением ряда: 2, 7, 24, 77... (238. Каждое число умножаем на три и прибавляем к нему нечетное по возрастающей, начиная от единицы, то есть 1, 3, 5 и т. д. Отсюда: 77 х 3 + 7 = 238.)

2. В каждой группе назовите лишнее слово:

Сельдь, кит, акула, камбала, треска. (Кит - это млекопитающее.)

Хельсинки, Вашингтон, Лондон, Нью-Йорк, Париж, Оттава, Бонн. (Нью-Йорк — единственный город в группе, не являющийся столицей.)

Васил, яколоб, напельси, корсиба, дарнамин. (При перестановке букв получаются такие слова: «слива», «яблоко», «апельсин», «абрикос», «мандарин». В слове «яблоко» недостает буквы А.)

3. Вставьте пропущенное число: 8, 10, 14, ... 34, 50, 66. (26. Числа через одно получаются путем удваивания и вычитания из полученного результата двойки: 8 х 2 - 2 = 14; 10 х 2 - 2 = 18; 14 х 2 - 2 = 26 и т. д.)

4. Как нужно трижды записать цифру «3», чтобы получилось в итоге «4»? (3:3 + 3 = 4.)

5. В нижнем ряду найдите слово, которое имеет что-то общее с каждым словом верхнего ряда:

Хозяйка, владелец, строй.

Город, машина, змея, вой, мужчина, страх.

(К слову «вой» и каждому слову верхнего ряда можно добавить корень «домо-»).

9. «За гранью реальности»

Участникам дается одно предложение – начало сказки. Каждый участник должен придумать еще 3-4 предложения, тем самым продолжить сказку. В конце нужно повторить придуманную историю.

10. «Зеркало»

Участникам предлагаются различные эмоции, которые они все вместе должны показать (радость, грусть, тоска, печаль, брезгливость, смех, зависть, сомнение, безумие, любовь, восторг, вера, восхищение).

Материально-техническое обеспечение, реквизит: бумага, ткань, клей, ведра, степлер, ватман, пластиковые бутылки, стаканчики, коробки, фломастеры, шишки, пакеты, скотч, деревянные бруски, веревка бельевая, ножницы, столы, водный пистолет, воздушные шары, ручки, планшеты, монеты, линейки, карандаши простые, ластики, цветная бумага, цветной картон, белый картон.

Приложение 1

Рис.1. Игровая валюта

Раздел 3.

ОТРЯДНЫЕ ДЕЛА В РАМКАХ КОМПЛЕКСНОЙ ПРОГРАММЫ «ПЕДАГОГИКА ЗДОРОВЬЯ И ЗДОРОВОГО ОБРАЗА ЖИЗНИ»

Все программы педагогической деятельности МКУ ДО ГРЦ ОООД «Формула Успеха» основаны на комплексной программе «Педагогика здоровья и здорового образа жизни». Данная программа предусматривает комплекс взаимодействующих компонентов, взаимосвязь и интеграция которых обусловливает формирование благоприятных условий для решения через воспитательную деятельность задач по формированию ответственного отношения ребенка к собственному развитию. Согласно аспектам программы «Педагогика здоровья», успешное и гармоничное развитие ребенка основывается на влиянии на его становление в различных направлениях, которые ложатся в основу здоровья в широком понимании.

«Активатор смыслов»

игра по станциям

Коваленко Е.А.
Вожатый ДСОЛКД «Тимуровец»

Возраст детей: 11-13 лет.

Количество участников: 30-40.

Продолжительность: 40-60 минут.

Место проведения: корпус, территория лагеря.

Педагогическая задача: создать условия для развития познавательного интереса к своему здоровью у детей среднего школьного возраста через включение в игровую деятельность.

Игровая идея:

ОНИКС – виртуальная вселенная, мир, ограниченный лишь воображением участников. Люди, занятые поиском подска-

зок, отсылок и других намеков на местонахождение Пасхалки, были прозваны Пасхантерами. И вот в один из дней в то время, когда ребята находятся в мире «Оникс», хакеры, которые на протяжении нескольких лет пытались взломать программу виртуальных очков, переносящих ребят в другую реальность, находят код, который деактивирует основные приложения, отвечающие за здоровье каждого игрока в мире «Оникс». Игрокам предстоит восстановить каждое из приложений, но они должны понимать, что перед ними стоит очень ответственная задача, от которой зависит здоровье каждого, кто находится в «Ониксе».

Ход игры:

Отрядное дело состоит из двух частей. В первой части игроки активируют приложения отвечающие за физическое и социальное здоровье, во второй части же они занимаются возвращением к работе приложений отвечающих за психологическое, интеллектуальное и духовное здоровье.

Пасхантеры посвящают игроков в происходящее. Отряд делится на 4 команды, каждая из которых сопровождается пасхантером, владеющим виртуальной картой мира «Оникс». На картах есть красные датчики, которые показывают, где именно спрятана часть программы нужного приложения. После прохождения 1 этапа, включающего в себя задания связанные с физическим и социальным здоровьем. За каждое правильно выполненное задание игроки активируют часть приложения. Затем игроки возвращаются обратно в штаб и вместе активируют и приводят в работу приложения, которые отвечают за физическое и социальное здоровье.

Игровая территория: мир «Оникс».

Материально-техническое обеспечение, реквизит: значки физического, социального, психологического, интеллектуального и духовного здоровья, виртуальная/бумажная карта лагеря, бумага А4, кожаные наплечники, веревка, колонка, карандаши/ручки, пледы.

ЧАСТЬ 1

На каждой станции ведущий/проводящий должен рассказывать о конкретном аспекте здоровья.

1 станция: Физическое здоровье.

(культура питания)

На месте игроки находят конверт с вопросами и заданием на тему культуры питания.

Вопросы:

Сколько часов должно пройти после последнего приема пищи перед сном?

Сколько раз в день должен есть каждый человек?

Задание: на листе А4 распечаные соединенные слова, обозначающие здоровые и вредные продукты. Задача участников разгадать какие продукты зашифрованы в этих словах.

Буррец	Моркоцца
Помировка	Анануши
Курмонад	Яблорма
Чупельсин	Чиплоко

2 станция.

(спорт)

Дорожка здоровья.

3 станция: Социальное здоровье.

(элемент веревочного курса)

Игра «Постройся по…»

Игроки закрывают глаза, выбирают человека, который останется с открытыми глазами и сможет разговаривать. Задача этого игрока руководить всеми и построить участников сначала в круг, потом в квадрат, треугольник и звезду. Если кто-то начинает разговаривать или открывает глаза, то игра начинается сначала.

4 станция.

Паутинка.

Между деревьев натягивается нить «паутинка», через которую участники должны пройти. Дети встают друг за другом и берутся за руки. Игра проводится в полной тишине. Если игроки начинают разговаривать, задевают нитку или расцепляют руки, игра начинается сначала.

ЧАСТЬ 2

7 станция: Психологическое здоровье.

Игроки погружаются в свою реальность. Ведущий проводит игрокам визуализацию «Пустыня, куб, лестница».

Приготовьте бумагу и карандаш.

1. *Образ пустыни.*

Сядьте так, чтобы вам было удобно, закройте глаза, сделайте глубокий вдох и медленно – выдох. Представьте пустыню. Внимательно всмотритесь в неё, отметьте все детали. Почувствуйте её, ощутите воздух, краски пустыни. Представьте себя в пустыне. Вокруг нет ни одной живой души.

Откройте глаза, запишите коротко, что увидели.

2. *Образ куба.*

Теперь представьте, что в пустыне появился куб. Вы можете разместить его в воздухе или на земле. Теперь подумайте, каким должен быть ваш куб? Большим или маленьким? Есть ли что-нибудь у него внутри? Из чего сделан куб? Когда вы его представляете, то какие слова можете сказать о нем?

Коротко запишите, что увидели.

3. *Образ лестницы.*

Теперь попытайтесь дорисовать к картинке лестницу. Также ответьте на вопросы о том, из какого она материала, где размещается, насколько она длинная, на каком расстоянии от куба находится?

Описываем образ.

4. *Цветы.* Есть ли в вашей пустыне цветы? Если да, то подумайте, где они будут находиться, какой вид цветов это будет, какого они будут цвета, сколько цветов на вашей картинке?

Записываем.

5. *Образ коня.* Нарисуйте в своём воображении коня. Какого он цвета? Большой или маленький? Конь возле куба или далеко от него? Какие ещё детали вы заметили?

Описываем образ.

6. *Буря в пустыне.*

Представьте, что в вашей пустыне разразилась буря. Насколько она сильна? Задела ли он куб, цветы, коня? Это буря

разрушающая или лёгкая, безобидная?

Анализ.

Пустыня- это жизнь, которая вас окружает! И то, насколько комфортно вам в этой пустыне, показывает, как вы ощущаете себя в жизни.

Если вам хорошо в пустыне, вам достаточно комфортно живется в этом мире.

Если Вам в ней жарко то, на сегодняшний день Вам ещё не совсем комфортно в жизни. Возможно, слегка запутались в некоторых событиях, отношениях.

Но это временно! Если холодно, это означает, что на сегодняшний день Вам не совсем комфортно в жизни. Есть некоторые обстоятельства, которые вызывают у Вас сомнения.

Куб – это образ вас самих, ваше внутреннее представление о себе как о человеке. Его расположение на земле означает, что вы реалист, который всегда действует согласно намеченным планам.

Если же куб в воздухе – значит, вы очень мечтательная личность. Если же вы поставили свой куб неровно, значит, на данный момент вы переживаете внутреннюю борьбу. Закопанный куб означает, что вы чувствуете давление на себя со стороны.

Размеры куба – это ваша самооценка. Соответственно, если он большой, то вы думаете о себе как об успешном человеке. Маленький куб означает, что вам необходимо больше верить в свои силы.

Если куб создан из прочного материала, значит, вы обладаете твердым характером, на вас можно положиться в трудную минуту, вы всегда знаете, как правильно поступить. Куб из стекла или другого прозрачного материала показывает, что вы – открытый и искренний человек, которого можно легко обидеть.

Если в кубе присутствуют драгоценные камни, значит, вы считаете себя особым человеком. То, что вы поместили внутрь куба – это ваш внутренний мир. Поэтому, если вы оставили его пустым, значит, вы чувствуете опустошенность и не знаете,

что делать. Слова, которыми вы описали куб, можно отнести к вашей личности.

Месторасположение:

• стоит на ребре — неустойчивая жизнь;

• вдалеке — ощущает себя забытым, на обочине жизни;

• закопан в грунт – человек чувствует себя подавленным, под грузом внешних обстоятельств; на поверхности – хорошо ощущает реальность, твёрдо стоит на ногах. Человек практичен, и при необходимости можешь просчитать ситуацию наперёд. Точно знает, где и что у него находится.

• на поверхности движется, крутится или вращается или перемещается - при необходимости способен просчитать ситуацию наперёд, но вместе с тем обладает нестандартным творческим мышлением и не всегда готов вписываться в общепринятые стереотипы поведения;

• в воздухе – мечтатель, богатое воображение, но оторванность от реальности;

• в воздухе движется, крутится, вращается или перемещается - «творческая натура» с отлично развитым воображением, любит и умеет мечтать. И часто он даже не знает, куда «занесёт» его жизнь в следующие полчаса.

Размер:

• спичечный коробок – считает себя незначительным, застенчивость, его не понимают, телевизор – предрасположен к управлению небольшим коллективом;

• холодильник – кропотливая работа утомляет, опрашиваемый предрасположен к управлению средним по численности коллективом.

• дом — прирожденный руководитель. «Копание в мелочах» не для него. Ему нужны «масштабы» для управления. Отрицательная сторона: преувеличенное внимание к своей персоне, раздутое эго, завышенная самооценка.

Из какого материала:

• из прочного материала — уверенность в себе, основательность;

• из золота — считает себя бесценным;

• из стекла — чистота и невинность.

• твёрдый – внутренний мир сформирован, готов высказать

свое мнение по любому вопросу;

• мягкий – податлив на уговоры, но по принципиальным вопросам способен отстаивать свою точку зрения;

• газообразный — внутренний мир, отношение к жизни находятся на стадии формирования. Важно, что не стоит на месте, а развиваешься.

Стоит лишь учесть, что все модели поведения и советы надо пропускать через свой внутренний «фильтр». Бывают ситуации, когда жизненные обстоятельства «несут» его неведомо куда.

• Из жидкости – не устойчивый взгляд на мир, может подаваться влиянию окружения, предпочитает не отстаивать свое мнение.

Какова его температура:

• «ледяной» — хладнокровен, особенно в экстремальных ситуациях, даже, если внешне на не похоже;

• холодный – бывает »холоден» с окружающими, часто использует это, как защиту от негатива;

• тёплый – отзывчивый человек, готовый прийти всегда на помощь;

• горячий — «страстная» натура, даже если по нему не скажешь. Друзья и подруги «отогреваются» рядом с ним, а враги боятся.

Сила отражения от граней куба – степень честолюбия:

• не отражается – нечестолюбив, чаще думает об интересах других людей, чем о своих, отражается расплывчато (матовое) – человек умеренно честолюбив, отдельные моменты оценки окружающих имеют вес и влияние на него;

• отражается как от зеркала – важны оценки окружающих, стремится к комфорту, красоте, здоровью и честолюбие ему в этом хороший помощник.

Наполнение куба:

• полый внутри – не сформировано представление о мире;

• заполненный – таким человеком очень сложно манипулировать, поскольку у него есть, практически по любому вопросу, своё обоснованное мнение.

Масса куба:

• очень легкий – возможно легкомыслие, ничего не доделы-

вает до конца;

• легкий – человек легкий на подъем;

• тяжелый – этого человека не так просто не «сорвать с места» на какое-нибудь мероприятие, ему нужно осмыслить ситуацию;

• очень тяжелый — это говорит о том, что человек неторопливый и ему нужно время для принятия решения. Зато оно будет выверено и обоснованно.

Лестница означает то, как вы взаимодействуете с людьми, которые вас окружают. Прямая лестница показывает, что вы легко общаетесь с новыми людьми, заводите знакомства Круговая или винтовая лестница – это знак того, что вы предпочитаете обходить новых для вас людей, боясь наткнуться на обман. Если лестница достаточно крепкая и длинная, значит, ваши отношения с окружающими сильные, у вас много друзей и знакомых.

То, насколько далеко от куба вы поместили лестницу, показывает вашу готовность к новым знакомствам.

Месторасположение лестницы:

• соприкасается с кубом – считает, что много делает для друзей, даёт им больше, чем они, его окружают слабые люди; друзья / семья подавляют, чересчур вмешиваются в личную жизнь;

• лестница под кубом — ощущает поддержку;

• не соприкасается с кубом – не пускает окружающих в личную жизнь, окружён панцирем.

По высоте лестница:

• ниже куба — чувствует, что по некоторым моментам превосходит своих друзей;

• на уровне куба – предпочитает в отношениях с друзьями сотрудничать, а не подавлять;

• выше куба – ощущает давление со стороны друзей.

По состоянию:

• старая — в основном, предпочитает общаться со «старыми» друзьями, с теми, что давно в его жизни;

• новая – указывает на то, что в основном, сейчас у опрашиваемого друзья из тех людей, что совсем недавно появились в его жизни;

• не старая и не новая – в основном, сейчас у опрашиваемого друзья из тех людей, что недавно появились в вашей жизни.

Посчитайте *количество ступенек:*

меньше 5 — близко к себе мало кого подпускаете. У него два — три надёжных друга, и это настоящие взаимоотношения. Остальные — просто знакомые;

• больше 6, но меньше 12 – не много друзей, но это надежные взаимоотношения, остальные — просто знакомые;

• больше 13 – «контактный» человек, притягивающий к себе людей, много друзей-знакомых.

Цветы – это дети и их роль в вашей жизни. Если вы не поместили их на свою картинку, значит, вы еще не готовы к роли родителя. Количество цветов указывает, сколько детей вы хотите иметь.

Если ваши цветы яркие, то вы желаете для своих детей беззаботной и счастливой жизни и прилагаете все усилия для этого.

Очень большое количество цветов, которые растут близко к кубу, означает, что вы хотите связать или уже связали свою жизнь с детьми. Если же цветы полностью закрыли собой куб, то вас утомила забота о детях. Цветы — второе значение - творческие планы.

Где расположены цветы:

• на кубе – творческие планы держит при себе, возможно о них никто не узнает;

• близко к кубу – планы рождаются из жизни, которая окружает этого человека;

• далеко от куба, везде – планы очень быстро возникают и также быстро исчезают, человек не готов их реализовывать;

• разные – говорят о разнообразных планах, скорее всего в разных сферах жизни; одинаковые – целенаправленные планы в одной сфере, определённая цель; сказочные – планы больше похожи на фантазии;

• реальные цветы – это реальные планы, которые могут

быть осуществимы, возможно планы уже продуманы и реализовываются.

Количество цветов:

• меньше 3 — не очень много творческих планов, но они конкретные;

• больше 4 и меньше 12 – адекватное количество планов;

• больше 13 – человек склонен распыляться.

Конь отражает ваши отношения со второй половинкой. Если вы нарисовали в своем воображении сильного и большого коня, значит, вы ждете таких качеств от своего партнера.

• Маленький конь означает, что вы хотели бы играть доминирующую роль в отношениях.

• Если конь свободно гуляет по пустыне – вы мечтаете о свободолюбивом партнере, а если он привязан – вы хотите всегда и во всем его контролировать.

• То, насколько близко к кубу находится конь, описывает вашу эмоциональную связь с партнером.

Буря – это образ жизненных неприятностей, которые встретятся на вашем пути.

• Если она находится слишком близко от куба, значит, вы сейчас переживаете не самый лучший период в жизни.

• Если она далеко, значит, вы не слишком переживаете насчет проблем.

• Буря зацепила какой-либо предмет на рисунке? У вас проблемы именно в этой сфере.

• Если же буря заканчивается, значит, скоро у вас наступят перемены лучшему.

• Ураган вдалеке — неприятностей сейчас практически нет.

• Приближается — боитесь кризиса в жизни.

• Уходит — неприятности отступают.

• Большой ураган — ощущает себя в огромной яме неудач.

• Ураган проходит мимо — проблемы мало затрагивают его.

• Маленькая гроза — не особенно боится предстоящих проблем.

5 станция: Интеллектуальное здоровье.

Шифры (двоичный код).

символ	код	символ	код	символ	код
А	00000	Л	01011	Ц	10110
Б	00001	М	01100	Ч	10111
В	00010	Н	01101	Ш	11000
Г	00011	О	01110	Щ	11001
Д	00100	П	01111	Ь	11010
Е	00101	Р	10000	Ы	11011
Ж	00110	С	10001	Ъ	11100
З	00111	Т	10010	Э	11101
И	01000	У	10011	Ю	11110
Й	01001	Ф	10100	Я	11111
К	01010	Х	10101		

6 станция: Духовное здоровье

Ведущие проводят игрокам релакс на улице. Все ложатся и закрывают глаза, начинается погружение в другую реальность.

Когда рождается человек, то на небе загорается его звезда, чтобы светить ему весь его век. Она горит так ярко, что её спасательной энергии хватает на долгие-долгие годы, она оберегает нас, спасает, даёт надежду и силы. И сегодня я предлагаю совершить вам путешествие, но это будет необычное путешествие, мы совершим полёт к звезде, к своей звезде.

Сядьте поудобнее и закройте глаза. Сделайте глубокий вдох и выдох…

Вы чувствуете, как ваши ноги постепенно отрываются от земли, а тело становится невесомым, очень лёгким… и вы начинаете медленно-медленно подниматься вверх, к небу. Посмотрите вниз: всё, что раньше вас окружало (дома…, улицы…, деревья…, парки…, машины…) всё становится маленьким, едва заметным. А если вы поднимите голову вверх, то увидите всё то, что раньше казалось недосягаемым, далёким. Вот - приближающееся небо. Вы летите сквозь пушистые облака, потрогайте их руками, пусть их прохлада останется на ваших ладонях. Вы стремительно летите мимо холодных комет, а сей-

час пролетаете мимо солнца.

Почувствуйте его приятное тепло, пусть оно согреет вас. Вы путешествуете по огромному небесному миру, встречаете различные звёзды… А где же Ваша звезда?.. Вот…она… Посмотрите, какая она? Большая или маленькая? Холодная как лёд или горячая, как пламя костра? Какого она цвета? Может быть голубая, жёлтая, красная?.. Какой она формы? Круглая или остроконечная? Дотроньтесь до своей звезды и попросите у неё всё то, в чём вы нуждаетесь, что вам так необходимо: попросите добра, счастья, спокойствия, здоровья, умиротворения, хорошего настроения…

А теперь обязательно улыбнитесь ей и поблагодарите свою звезду за всё: за то, что она просто существует, она ваша, светит только для вас, что она сопровождает вас всю жизнь, что она даёт вам силы и энергию… А теперь нам необходимо возвращаться домой. Попрощайтесь со своей звездой и пообещайте, что теперь, в минуты грусти, отчаяния, тревоги вы будете помнить, что у вас есть ОНА…, вы будете помнить, что это - источник сил, энергии, света, добра… Почувствуйте, как постепенно тяжелеют ваши ноги, а тело становится грузным… вы начинаете свой путь обратно, домой. Вы летите сквозь пушистые облака, потрогайте их руками, пусть их прохлада останется на ваших ладонях. Вы стремительно летите мимо холодных комет, а сейчас пролетаете мимо Солнца. Если вы поднимите голову вверх, то увидите всё то, что раньше казалось огромным, могущественным (звёзды, кометы, планеты, облака), постепенно становится всё меньше и меньше… Вот – приближающаяся Земля. Реки, озёра, луга, парки, дома, люди… всё - становится более крупным, более заметным… Сохраните в памяти эти чувства, которые вы испытали сегодня… И пусть ваша звезда далеко, но каждый раз, как только вы устали, или у вас грустное настроение, или вам просто нужны свежие силы…просто навестите ее, совершите это необычное путешествие… Когда я досчитаю до 5, вы сможете открыть глаза и снова оказаться в этой комнате…

«Нестандартные решения»

коллективное творческое дело

Авторы: Воронкова Ю.В.,
Коновалов М.Д.,
Махлейт В.П.
Вожатые ДСОЛКД «Тимуровец»

Возраст: 11-12 лет.

Количество участников: 40.

Место проведения: отрядное место.

Педагогическая задача: создать условия для раскрытия творческого потенциала детей и актуализировать знания о здоровом образе жизни.

Игровая идея:

Доктор Ватсон приглашает группу ученых в свою квартиру для практического исследования. Суть заключается в том, что внуки миссис Хадсон не хотят соблюдать распорядок дня: отказываются правильно питаться, вежливо общаться, отдыхать после обеда. От отчаяния миссис Хадсон просит о помощи молодых исследователей убедить непослушных внуков, что ведение здорового образа жизни - это интересное занятие.

Ход игры:

После просмотра сцены непослушного поведения внуков миссис Хадсон отряд делится на 5 творческих групп для постановки мини-представлений. Ребятам нужно убедительно раскрыть в своих выступлениях темы правильного питания, вежливого общения между собой и окружающими, а также пользу послеобеденного дневного отдыха. Затем состав жюри, которые возглавляют Шерлок Холмс, доктор Ватсон, миссис Хадсон и ее внуки определяют лучшую постановку, а баллы победителей идут в личный рейтинг отряда.

Игровая территория:

квартира Шерлока Холмса и Доктора Ватсона.

Материально-техническая обеспечение, реквизит: костюмы для Шерлока Холмса, доктора Ватсона, миссис Хадсон, обеденный стол с посудой, ватман, скотч, цветные карандаши.

«Потерянное время»

квест

Авторы: Мисюра А. О.,
Польская З. В.,
Вожатые ДОЛКД «Созвездие Юниор»

Возраст детей: 12-14 лет.

Количество участников: 25-30.

Продолжительность: 60-90 минут.

Место проведения: территория лагеря.

Педагогическая задача: создание условий для развития творческого потенциала детей, мотивации к ведению здорового образа жизни.

Игровая легенда:

На Земле произошел ядерный взрыв, вследствие которого человечество потеряло память и было поделено случайным образом на несколько частей. Люди в каждой из частей оказались связанным, и для поддержания жизни им необходимо сохранять эту связь. Связанные одной нитью – стаи – имеют собственный «уровень человечности», в котором отражаются жизни и уровни развития пяти аспектов здоровья. Когда все аспекты достигают самой высокой отметки, стая получает возможность «очеловечивания» и возвращения к прежней жизни.

Ход игры:

1. Погружение в легенду игры. В локации начала игры находятся 3 вожатых в медицинских халатах, которые рассказывают детям о том, что на Земле произошла катастрофа. Детям в свободном порядке ставятся метки определенного цвета (желтый, синий, красный, зеленый) – это в свою очередь определяет в дальнейшем цвет ленты каждой команды.

2. Дети делятся на 4 команды примерно по 6-8 человек в зависимости от цвета. В каждой команде дети связаны между собой лентой одного из четырех цветов, указанных ранее, которая должна оставаться при них до конца игры. Задача каждой команды - пройти испытания и в результате обрести прежний облик.

3. Первое задание для команд – найти карту «уровня человечности», в которой отражены: количество жизней и уровень прохождения испытаний (5 колб для каждого аспекта здоровья

и три сердца - уровня жизни). Жизни сгорают за нарушение правил поведения, оговоренных в начале игры. Восстановить их можно с помощью выполнения дополнительных заданий.

4. Команды расходятся по станциям, которые указаны в их картах жизни и отвечают за определенный аспект здоровья.

5. Пройдя станцию, игроки должны отправить отчет «кураторам» игры и узнать, какой аспект здоровья развили. По итогу проверки выполнения задания они получают содержимое колбы и отправляются на следующее отделение лаборатории.

6. По прохождении всех отделений лаборатории и заполнении всех колб до предела все команды отправляются в клинику, где их уже ждут вожатые-медики для того, чтобы провести операцию возвращения памяти. Для неё всем командам необходимо объединиться и выполнить последнее задание, по выполнении которого они на несколько секунд заснут и очнутся в привычном для них мире.

Материально-техническое обеспечение, реквизит:

медицинские халаты, краски, кисти, ватман.

Приложение 1

Каждая станция имеет конверт с заданием.

1. Пример конверта с заданием на станцию «социальный аспект»:

«Познакомиться и сделать фотокарточку со всеми вожатыми, имеющими светлый цвет волос».

2. Пример конверта с заданием на станцию «психологический аспект»:

«Продемонстрировать способность «здороваться ушами/ носом/ правой коленкой» всей командой».

3. Пример конверта с заданием на станцию «физическое здоровье»:

«Вспомнить 3 продукта, имеющих витамин А. Назвать эти продукты сделав 5 приседаний всей командой»

4. Пример конверта с заданием на станцию «интеллектуальное здоровье»:

«Решить головоломку, собрав из представленных букв как можно больше слов».

5. Пример конверта с заданием на станцию «духовное здоровье»:

«Показать всей командой мини-сценку из любого литературного произведения».

6. Пример финального задания: Все участники встают в круг с закрытыми глазами, взявшись за руки. Они должны за определенный промежуток времени изменить фигуру из круга, в котором изначально стоят, на квадрат/треугольник/звезду.