

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ГОРОДА НОВОСИБИРСКА «ГОРОДСКОЙ РЕСУРСНЫЙ ЦЕНТР  
ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОТДЫХА И ОЗДОРОВЛЕНИЯ ДЕТЕЙ «ФОРМУЛА УСПЕХА»

ГОРОДСКОЕ МОЛОДЕЖНОЕ ДЕТСКОЕ ОБЩЕСТВЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ «СТРИЖ»



# THE BEST

ЗОЛОТАЯ СЕРИЯ

ВЫПУСК 6



630110, Россия, Новосибирск, ул. Б. Хмельницкого, 51

Учебно-методический отдел  
630110, Россия, Новосибирск, ул. Народная, 69  
+7 (383) 271-33-63

форус-нск.рф  
www.forus-nsk.ru

Новосибирск • 2018

СБОРНИК АВТОРСКИХ РАБОТ  
ВОЖАТЫХ-ШКОЛЬНИКОВ  
ГОРОДА НОВОСИБИРСКА

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ДОРОЖНАЯ КАРТА ЛЕТА. ПРЕДИСЛОВИЕ</b> .....	3
<b>РАЗДЕЛ 1. ДОРОЖНАЯ КАРТА ЛЕТА. ГЕОЛОКАЦИЯ – ГОРОД Игра «Зарница»</b> <i>Автор: Поддубская Елизавета, вожатский отряд «#ЛетоH50» МБОУ СОШ №50</i> .....	8
<b>Квест Once upon a time</b> <i>Автор: Дорогань Анастасия, Чепыжева Полина, вожатский отряд «Респект» МБОУ СОШ №61 им. Н. М. Иванова</i> .....	10
<b>Кругосветка «Сами» – что же это за страна?»</b> <i>Автор: Черновская Яна, Прищепова Ольга, вожатский отряд «Выше неба», МАОУ Лицей №176</i> .....	12
<b>Ролевая игра «Битва экстрасенсов»</b> <i>Автор: Здоровец Лиза, Мубинова Луиза, вожатский отряд «Корпорация» МБОУ СОШ № 192</i> .....	14
<b>Квест «Тайна великого пророка»</b> <i>Авторы: Михайловский Антон, Урсаки Александр, Охременко Дарина вожатский отряд «Корпорация», МБОУ СОШ № 192</i> .....	16
<b>Интеллектуальная игра-шоу «Амнезия»</b> <i>Автор: Романовская Анастасия, вожатский отряд «СЛОВО» МАОУ Гимназия №12</i> .....	19
<b>Отрядная игра «Утраченный символ Бепа Коророти»</b> <i>Автор: Польшникова Елизавета, вожатский отряд «Корпорация», МБОУ СОШ № 192</i> .....	18
<b>Экономическая игра «Египетская сила»</b> <i>Автор: Пакуш Елизавета, вожатский отряд «СЛОВО» МАОУ Гимназия №12</i> .....	22
<b>Квест «Бегущий в лабиринте»</b> <i>Автор: Малюкина Александра, вожатский отряд «СЛОВО» МАОУ Гимназия №12</i> .....	24
<b>Праздник «Заколдованный шкаф»</b> <i>Автор: Пакуш Елизавета, Попович Софья, вожатский отряд «СЛОВО» МАОУ Гимназия №12</i> .....	26



# СОДЕРЖАНИЕ

<b>Конструкторская игра «Битва за Карибское море»</b> Автор: Пакуш Елизавета, вожатский отряд «СЛОВО» МАОУ Гимназия №12 .....	28
<b>Тематический день «Назад, в 80-е»</b> Автор: Колокольникова Елизавета, вожатский отряд «СЛОВО» МАОУ Гимназия №12 .....	30
<b>Игра по станциям «Спорт. X»</b> Автор: РПакуш Елизавета, вожатский отряд «СЛОВО» МАОУ Гимназия №12 .....	31
<b>РАЗДЕЛ 2. ДОРОЖНАЯ КАРТА ЛЕТА. ГЕОЛОКАЦИЯ – ЗА ГОРОДОМ</b>	
<b>Отрядное дело «Амулет пяти благ»</b> Авторы: Кочерова Елизавета, вожатский отряд «Пульс», МАУДО ДООЦ «Юный ленинец» (ДОЛ «Калейдоскоп») .....	36
<b>Экономическая игра «Бардак на Косом переулке»</b> Автор: Андрей Иванов, вожатский отряд «Родничок» МКУ ДО «ГРЦ ОООД «ФорУс» .....	39
<b>Кругосветка «Тайны ночного театра»</b> Автор: Курятник Галина, вожатский отряд «Пульс», МАУДО ДООЦ «Юный ленинец» (ДОЛ «Калейдоскоп») .....	40
<b>Творческий арбат «Незнайка в городе творчества»</b> Автор: Юлия Бирюкова, Валерия Марченко, Полина Фомина, Вера Чугайнова, вожатский отряд «Родничок» МКУ ДО «ГРЦ ОООД «ФорУс» .....	42
<b>Игра по станциям «Путешествие в страну Здоровья»</b> Автор: Оксана Жарикова, вожатский отряд «Родничок» МКУ ДО «ГРЦ ОООД «ФорУс» .....	44
<b>РАЗДЕЛ 3. ДОРОЖНАЯ КАРТА ЛЕТА. ГЕОЛОКАЦИЯ – ВЕЗДЕ</b>	
<b>Конкурсно-игровая программа «Все мы из детства»</b> Авторы: Левченко Кристина, вожатский отряд «Океан улыбок» МБУДО ЦДТ «Содружество» .....	48
<b>Квест «Закрытая школа»</b> Автор: Садохина Валерия, вожатский отряд «Океан улыбок» МБУДО ЦДТ «Содружество» .....	50
<b>Игра по станциям «В мире животных»</b> Автор: Банина Ольга, вожатский отряд «Океан улыбок» МБУДО ЦДТ «Содружество» .....	51
<b>Мастер-класс «Новогодний снеговичок»</b> Автор: Швецова Светлана, вожатский отряд «Океан улыбок» МБУДО ЦДТ «Содружество» .....	52
<b>ДОРОЖНАЯ КАРТА ЛЕТА. ПОСЛЕСЛОВИЕ</b> .....	53

## Редакционная коллегия:

Е. В. Богданова, канд. пед. наук, доцент  
кафедры педагогики и психологии ИИГСО  
ФГБОУ ВПО НГПУ, руководитель ГМДОД  
«СТРИЖ»

С. М. Овсянникова, старший методист  
организационно-проектной группы учебно-  
методического отдела МКУ ДО ГРЦ ОООД  
«ФорУс»

**«ЗОЛОТАЯ СЕРИЯ THE BEST»:** сборник  
авторских работ вожатых-школьников города  
Новосибирска, седьмой выпуск/ред. кол. Е. В.  
Богданова – Новосибирск: Изд. МКУ ДО «ГРЦ  
ОООД «ФорУс», 2017. – 54 с.

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

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

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

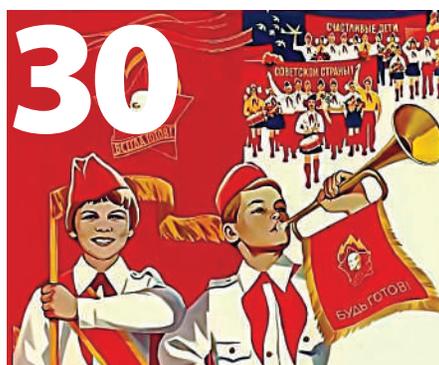
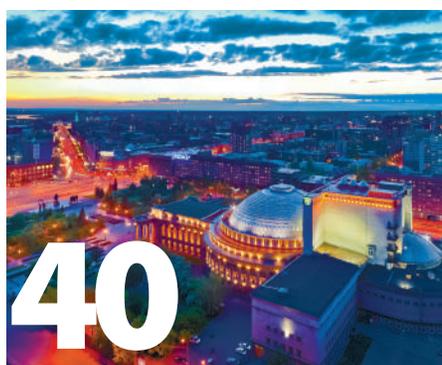
**Компьютерная вёрстка и дизайн:**  
Валентина Васильевна Каретникова

Подписано в печать 01.07.2018

Отпечатано в МКУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс»  
630110, г. Новосибирск,  
ул. Б. Хмельницкого 51.  
Тел./факс: (383) 399-11-49.

ФОРУС-НСК.РФ

© МКУ ДО «ГРЦ ОООД «ФорУс», 2018



# ДОРОЖАЯ КАРТА ЛЕТА

#стриж2018 #стрижлетимвысоко #стрижевоелето #стрижнавсегда

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Вы держите в руках первый новый выпуск уже традиционного сборника, презентующего авторские разработки, созданный вожатыми–школьниками города Новосибирска.

### Почему первый спросите Вы?

Потому что он действительно первый в этом 2018 году и он наполнен теми теплыми историями и воспоминаниями, которых сохранились от лета 2017 года:

- самые лучшие идеи и открытия, которые удалось воплотить прошлым летом;
- самые яркие мысли и находки, которые, хотелось переработать и записать на бумаге долгими зимними вечерами;
- самые добрые слова, читая которые, вам захочется пережить лучшие фрагменты лета 2017 года вновь и вновь...

В этом году нас ждет еще и второй выпуск нашего сборника, и мы верим, что идеи для него уже формируются, приобретают законченные формы, наполняются смыслом и содержанием. Ведь это именно те идеи, которые станут удивительной реальностью летом 2018 года, это те игры и квесты, конкурсы и кругосветки, которые сделают 92 летних дня 2018 года удивительными и неповторимыми.

### Почему новый спросите Вы?

Потому что мы делаем его в другом формате. С одной стороны, в формате другого учреждения, с которым теперь Слету вожатских отрядов школьников города Новосибирска «СТРИЖ» по пути – МКУ ДО «ГРЦ ОООД «ФорУс», а с другой стороны, мы делаем этот сборник в формате дорожной карты... да-да, той самой, дорожной карты, по которой мы все движемся летом 2018 года.

Поэтому и логика построения сборника выбрана такая же: дорожная. Дорога по городу Новосибирску и тем школам, в которых действуют вожатские отряды школьников – об этом раздел 1. По загородным лагерям города Новосибирска и Новосибирской области – об этом раздел № 2. По учреждениям дополнительного образования, домам и дворцам творчества и центрам внешкольной работы – об этом наш раздел № 3. Хотя, ведь совсем не важно, где находится вожатский отряд: в школе, лагере или учреждении дополнительного образования, главное, что он готов делиться теми событиями и методиками, которые у них есть, которыми они гордятся!

МАЙ

ИЮНЬ

ИЮЛЬ

АВГУСТ

СЕНТЯБРЬ





**ДО**

#стриж2018 #стриж

**БИОСФЕРА**  
1 июня

**20 июн**

**29 мая**

**КОСМОС**  
12 24

**БИОСФЕРА**

**Я ДЛЯ ВСЕХ!**

**МАЙ**

ФОРЭС

ГБОУ ВРЕН

# ДОРОЖНАЯ КАРТА ЛЕТА

#стриж2018 #стрижлетимвысоко #стрижевоелето #стрижнавсегда

## РАЗДЕЛ 1

### Геолокация – ГОРОД

Какие они вожатские отряды школьников пришкольных лагерей? Активные, деятельные, ведь им надо много успеть, потому что их день существенно короче, чем в загородных лагерях, потому что время в пришкольном лагере делится на время в лагере и время, проводимое дома... но это совсем не мешает наполнять пространство лагеря разными активностями. Именно поэтому, наверное, одни из лучших строк, посвящённые детальности вожатского отряда пришкольного лагеря именно глагольные:

*Терпеть, готовиться, стремиться.  
Мечтать, творить и веселиться.  
Встречать, заботиться, резвиться.  
Дразнить, дурачиться, мириться.  
Любить, ценить, прощать,  
Смеяться, мыслить, удивляться.  
Прощаться, плакать, улыбаться.  
Чудить и восхищаться.  
Слетаться, вспоминать, гордиться.  
Смеяться, отдыхать, делиться.  
Влюбляться, обниматься, искриться,  
Крутиться, крутиться и крутиться.  
Мечтать, жевать, жевать, поспать.  
Поел, вздремнул, зевнуть, заснуть  
Терпеть, готовиться, стремиться.  
Мечтать, творить и веселиться.*

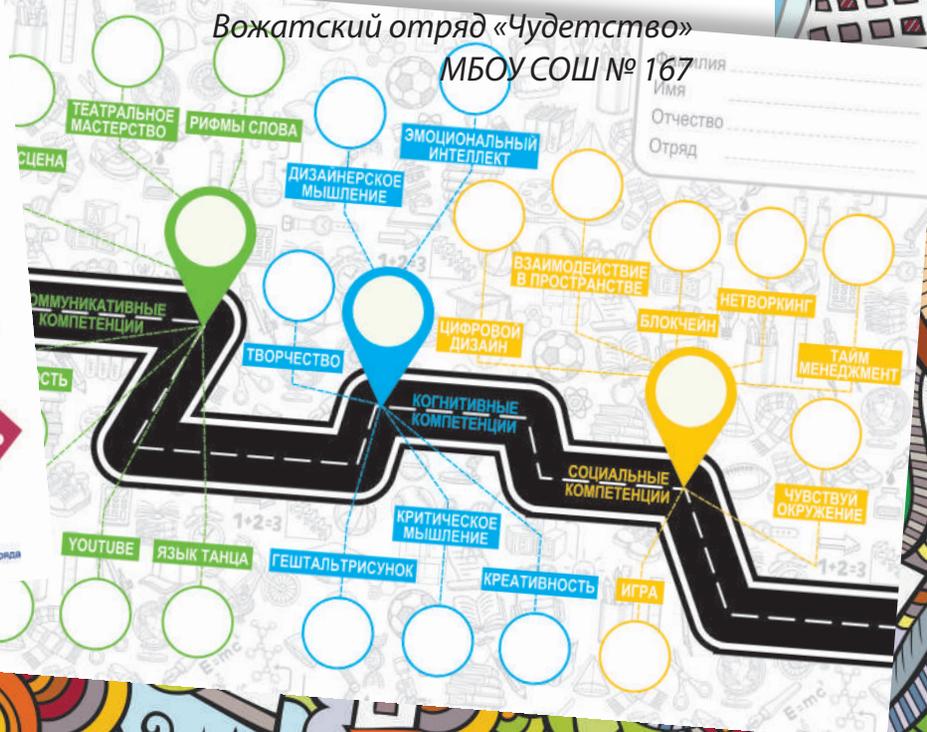
### ДОРОЖНАЯ КАРТА

#стрижлетимвысоко #стрижевоелето #стрижнавсегда



Вожатский отряд «Чудетство»

МБОУ СОШ № 167



# ИГРА «ЗАРНИЦА»



## Автор:

Поддубская Елизавета, вожатский отряд «#ЛетоН50»  
МБОУ СОШ №50

**Возраст детей:** школьники младших классов

**Количество участников:** 30-40

**Продолжительность:** 1-1,5 часа

**Место проведения:** на свежем воздухе

**Задачи:** познакомить детей с патриотической игрой «Зарница».

## Ход игры и/или сценарий:

Звучит маршевая музыка, дети под руководством инструктора собираются на площадке, выстраиваются по периметру площадки. Дети строятся. Команды говорят свой девиз, название команд.

**Инструктор** – Ребята, сегодня утром я получила письмо, прочитаем, что в нем написано: «На территории школы (лагеря)» были оставлены секретные до-

кументы в условленном месте. Задача – найти пакет с документами, в помощь прилагается карта, по которой вы можете узнать месторасположение до-

кументов. Надеюсь, вы справитесь! Желаю вам удачи! Готовы к поиску секретных документов.

**Инструктор** – Вам потребуется быстрота, ловкость, смелость, решительность для достижения цели. К выполнению задания приступим.

**Задание «Полоса препятствий».** Дети проходят полосу препятствия прыгают из одного обруча в другой, проползают под веревку, берут мяч и прыгают держа его между ног, обходят фишку, кладут мяч на место и передают эстафету следующему

**Задание «Канатоходец»** Перевязывается канат к двум деревьям и дети проходят по нему. При этом соблюдая правила безопасности

**Задание «Кто быстрее?»** Ребята делятся на две – четыре команды и выстраиваются на одной линии шеренгами, держась за руки по командам. По сигналу судьи игроки команд прыгают на одной ноге до обозначенной линии. Выигрывает команда, которая первой достигнет эту линию.





**Задание (команда делится на 2 команды).**

*1 команда «Дартс – любимая забава» (для младших)*

Нужно попасть мячиком в грузовик (расстояние 1,5-2 метра). Побеждает та команда, у которой было больше всех попаданий.

*2 команда «Подвижная мишень» (для старших)* Нужно сбить дротиком как можно больше воздушных шаров, слегка привязанных к нижним веткам деревьев. Дети по очереди бросают дротика (одна попытка), стараясь попасть и сбить шар. Если ребенок попал, то его команде засчитывается 1 очко, у какой команды больше очков, та команда и выигрывает.



**Задание «Минное поле»** Дети, с помощью ключек, должны найти зарытые в песке мины (диски, не глубоко) и вытащить их.

**Задание «Обед»** Команда, построившись друг за другом в колонну, первый стоящий держит ложку, в которой лежит яйцо бежит змейкой, возвращается обратно и передает эстафету следующему.

**Задание «Спортивные загадки»** Чтобы найти сейф надо отгадать загадки про спорт, например такие:

Стань-ка на снаряд, дружок.  
Раз – прыжок, и два – прыжок,  
Три – прыжок до потолка,  
В воздухе два кувырка!  
Что за чудо-сетка тут?  
Для прыжков снаряд ...

*(батут)*

То вприпрыжку, то вприсядку  
Дети делают ... *(зарядку)*

Я его кручу рукой,  
И на шею и ногой,  
И на талии кручу,  
И ронять я не хочу

*(обруч)*

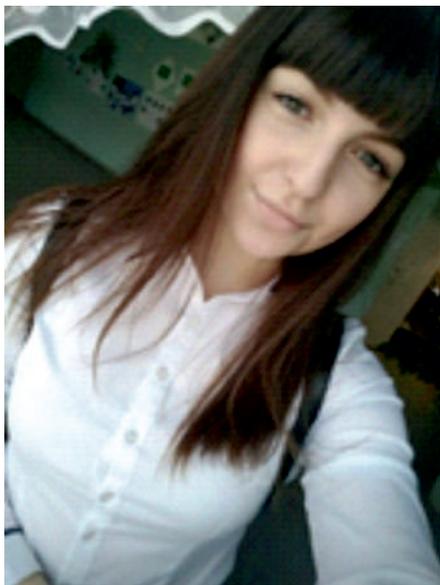
**Задание «Открой сейф»** Ребята по карте видят что на спортивной площадке спрятан сейф с документами. Дети находят сейф. Он под паролем, для того, чтобы открыть сейф нужно собрать карту, на оборотной стороне будет пароль от сейфа.

**Инструктор** Сейф открылся, вот и секретные документы. Вы отлично справились со всеми заданиями. Я хочу выразить вам благодарность и наградить медалями за быстроту, ловкость и дружбу, проявленную в игре.

Дети получают медали (это шоколадные медальки на веревочках).



# КВЕСТ ONCE UPON A TIME



## Авторы:

Дорогань Анастасия, Чепыжева Полина  
вожатский отряд «Респект» МБОУ СОШ №61 им. Н. М. Иванова

**Возраст детей:** 8-14 лет

**Продолжительность:** 1 час

**Место проведения:** территория лагеря

**Педагогическая задача:** познакомить детей из разных отрядов

## Игровая идея:

Однажды маленький мальчик по имени Генри пошел гулять в лес по запутанной дороге, и так... он вышел к старому замку. Генри был любопытным мальчиком и поэтому не смог пройти мимо него. Зайдя во внутрь, он увидел лестницу, и она привела его в большую библиотеку. В центре стоял высокий небольшой стол, на котором лежала книга, излучающая ярко-желтый свет. Подойдя поближе, он смог разглядеть название

ние... звучало оно так: «ONCE UPON A TIME». Генри решил открыть книгу, и, не успев прочитать даже первой строчки, вдруг переместился в нее. Он попал в самую книгу.

## Цель игры:

Первому найти карту, где указано место книги с заклинаниями, с помощью которой Генри вернется домой.

## Деление на команды:

Дети делятся на три команды путем жеребьевки.

## Ход квеста:

Все перемещения по станциям осуществляются благодаря вожатому-герою, который будет направлять их. Для того чтобы дети узнали кто их герой, они должны отгадать загадки.

*1 отряд направляется вслед за Белль.*

В деревне маленькой жила  
И приключения ждала,  
Читала много очень.  
И вот однажды ночью  
Отца спасти помчалась  
И в замке оказалась.  
Но страшного чудовища  
Она не испугалась.  
Нашла там множество друзей.  
Вы догадались? Это - ...

*Ответ: Белль*

*2 отряд направляется с Белоснежкой.*

Кожа белая как снег,  
Губки как кораллы.  
Что она красивей всех,  
Зеркальце сказало.  
Гномам в доме помогала,  
Но колдунья разузнала,  
С ядом яблоко дала,  
И принцесса умерла.  
Только принца поцелуй  
К жизни вновь её вернул...

*Ответ: Белоснежка*

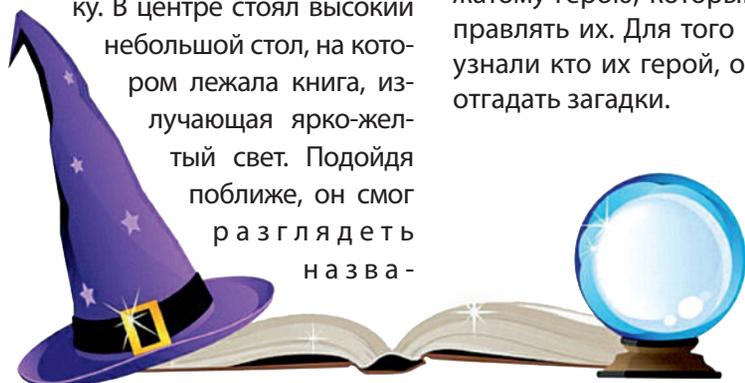
*3 отряд направляется за Золушкой.*

Она не боится работы,  
Красива и очень мила.  
Все время в трудах и заботах  
У мачехи злобной была.  
Но крестная фея однажды  
На бал ей попасть помогла.  
Там принца она повстречала  
И туфельку там потеряла.  
Но с помощью этой туфли  
Красавицу нашу нашли...

*Ответ: Золушка*

## СТАНЦИЯ «ЧЕРНЫЙ МАГ»

Румпельштильцхен (черный маг) просит раздобыть ему потерянный им кинжал, в котором хранится вся его магия, взамен на карту. Он полагает, что его кинжал нашла Эльза (станция «Холодное сердце»).



### СТАНЦИЯ «ХОЛОДНОЕ СЕРДЦЕ»

Эльза отрицает, что кинжал нашла она, но признает, что знает, у кого он находится. А скажет только после того, как дети помогут растопить ей ледяную стену, которую она нечаянно наколдовала. Дети разрушают ее, играя в игру «Цепикованные», в которой цепями является стена, роль которой играют свободные вожатые. После того, как дети разбирают стену, Эльза просит еще об одном одолжении: вытащить из плена Питера Пена ее сестру Анну.

### СТАНЦИЯ «ОСТРОВ НЕТЛАНДИЯ»

На этой станции детей встречает всем известный Питер Пен. На просьбы освободить Анну из плена, он ставит следующее условие: что он отдаст Анну только после того, как дети поиграют с ним в игру «Краски». В конце он говорит, что не сможет освободить Анну, пока они не принесут волшебную палочку королевы, так как Анна находится в заколдованной темнице.

### СТАНЦИЯ «ЗАМОК ЗЛОЙ КОРОЛЕВЫ»

Здесь дети встречают Реджину (Злую Королеву), она согласилась дать им палочку, но при условии, что дети соберут ее разбитое зеркало (заранее разрезанные куски нарисованного зеркала). После выполнения задания она отправляет детей к Красной Шапочке для того, чтобы она передала через детей книгу, которую она писала специально для королевы.

### СТАНЦИЯ «КРАСНАЯ ШАПОЧКА»

На станции детей встречает Красная Шапочка, которая согласна передать через детей книгу, но она попросила их оценить ее сказку. Дети должны сыграть в игру. Для этого они получают напечатанные слова – реплики. Текст выразительно читает Красная Шапочка. Дети не только произносят слова, но и в меру актерских способностей передают действия.

### Действующие лица и их реплики:

- Крокодил: «Я тащусь!»;
- Мартышки (два человека): «Отрастил пузо!»;
- Колибри: «Чирик-чирик, блин!»;
- Слон: «Пардон!»;
- Черепаха: «Замутим праздник?»;
- Лев: «Лови момент!»

### Собственно история, которую разыгрывают ребята на станции:

Однажды Крокодилу приснился удивительный сон. Идет он, Крокодил, по африканскому берегу реки. Идет спокойно никому не мешает, немного медитирует, немного философствует. Вдруг мимо него с гамом несутся две шустрые Мартышки. У Мартышек настроение отменное, сами наряжены, припомажены. Мартышки прыгают, ловят друг у дружки блошек, гримасничают. Крокодил только пасть открыл, ну, типа, наказать эту бесцеремонность, а Мартышки уже ускакали. В это время полетела маленькая Колибри, бешено работая своими крылышками. Колибри присела на Крокодила, стала чистить перышки, хвостик, а потом клюнула Крокодила прямо в лобик. Затем Колибри вспорхнула, сделала еще кружок вокруг Крокодила и улетела.

Не успел Крокодил прийти в чувства, отдышаться, как увидел Слона. Слон издавал трубные звуки, шевелил ушами. На Крокодила не обращал никакого внимания, думал о своём, о слоновьем. Громко топая, Слон удалился. Крокодил присел и стал, словно веером, махать своими маленькими лапками. Мимо проползала большая Черепаха. Черепаха делала вид, что она первая красавица Африки. Бесконечно смотрела в зеркальце, чистила свой панцирь, строила глазки. После этого Черепаха посмотрела на часы, схватилась за голову, взяла ноги в руки

и поползла, в десятки раз превышая среднестатистическую скорость черепах. Мимо прошел африканский Лев, шевеля красивой гривой. Сначала Лев оскалился на Крокодила, затем присел и стал, как кошка, лапой мыть морду и мурлыкать. Настроение Льва было весьма веселое, пару раз он выразительно мяукнул. А затем и говорит выразительно Крокодилу устами ведущего: «Чего расселась, зеленая зубастая особь? Все уже давно на праздник (название праздника) торопятся, а ты сидишь зубами щелкаешь! Нечего от коллектива африканского отрываться!»

И вот уже Лев, Черепаха, Крокодил, Мартышки, Слон, Колибри дружной ватагой пришли на праздник (название). Ведь главное – это от коллектива не отрываться!

После игры Красная Шапочка отдает книгу, но говорит, что до Злой Королевы дети смогут добраться через Зелину.

### СТАНЦИЯ «СТРАНА ОЗ»

На станции дети встречают Зелину. Зелина пропустит детей к Злой Королеве, только после того, как они победят ее в танцевальной битве. После битвы она пропускает детей к Злой Королеве, и затем дети идут в обратную сторону маршрутного листа, отдавая героям вещи, которые обещали им принести (на станции «Холодное Сердце» Эльза говорит, что раздобыла кинжал для детей).

В конце они оказываются у героя, с которым встречались в самом начале квеста. Тот отдает им карту, с помощью которой они находят книгу с заклинаниями. Затем сопровождающая их принцесса направляет их к Генри. Генри возвращается обратно домой.



# КРУГОСВЕТКА «САМИ» — ЧТО ЖЕ ЭТО ЗА СТРАНА?»



## Авторы:

Черновская Яна, Прищепова Ольга  
вожатский отряд «Выше неба», МАОУ Лицей №176

**Возраст детей:** 8-12 лет

**Количество участников:** 160 человек

**Продолжительность:** 80 мин.

**Место проведения:** школа

## Педагогическая задача:

познакомить ребят с легендой страны «САМИ», способствовать сплочению коллектива отрядов, представить ребят друг другу.

## Игровая идея:

САМИ — это страна активных, молодых и инициативных. Отряды становятся городами в этой стране. Жители каждого города должны узнать друг друга, чтобы строить свой город, а так же узнать географию страны САМИ. Поэтому они ходят по станциям, каждая из которых это отдельный регион страны САМИ, на которой дети могут чему-нибудь научиться.

## Ход игры:

Первоначально участники игры собираются в актовом зале, который в лагере именуется Город-

ской площадью. Мероприятие открывают вожатые, которые являются Депутатами страны САМИ. Они рассказывают ребятам о ходе игры и раздают маршрутные листы. Станции находятся на разных этажах в кабинетах образовательной организации. Всего станций 8 — по количеству отрядов. На прохождение станций отводится не более 10 минут. После прохождения станций отряды возвращаются на Городскую площадь для подведения итогов.

## «Цып-цап»

Образуется круг. Ведущий на игрока и говорит или цып, или цап. Если ведущий говорит цып, участник называет имя соседа слева, если ведущий говорит цап, то имя соседа справа.

## Страна САМИ МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

**8 станций 10 минут**  
на прохождение каждой станции  
**ГОРОДСКАЯ ПЛОЩАДЬ**  
для подведения итогов

## СТАНЦИЯ «ДАВАЙТЕ ПОЗНАКОМИМСЯ, ЖИТЕЛИ!»

Ведущий просит детей встать по некоторым параметрам: по цвету глаз, по первой букве имени и т.д.

«Я змея, змея, змея». Участники стоят в круге, через одного — мальчик, девочка. Начинает вожатый, подходя к кому-нибудь со словами: «Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?». Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берёт левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: «А придётся!», и идёт сцепление. Таким образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

## СТАНЦИЯ «ЗАГАДОЧНАЯ»

Приглашается 4-6 человек. В зависимости от задуманных и заранее приготовленных табличек. Ставятся в ряд стулья. Спинкой к зрителям. На стулья рассаживаются участники. На спинки стульев вешаются таблички, типа Спальня, Институт, Магазин и т.д. Каждому участнику по очереди ведущий или зрители задают вопросы: Для чего ты туда ходишь? Что ты обычно там делаешь? Любишь ли ты там бывать? Как часто ты туда ходишь? Что там находится? и т.п. Так как участники табличек не видят, отвечают, что придет в голову.

## СТАНЦИЯ «ПРИЯТНЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ»

Участники на листах бумаги обводят свои ладони и передают их по кругу до тех пор, пока его ладошка к нему не вернется. Каждый участник пишет какое-то пожелание на пальцах владельцу попавшей к нему ладошки. После этого ребята читают получившиеся пожелания. Ведущий станции должен спросить, как ребята себя чувствуют, прочитав все полученные пожелания.

## СТАНЦИЯ «МУЗЫКАЛЬНАЯ»

**Игра «Голоса животных»:** дети разбиваются на пары и выбирают голос какого-либо животного. Затем они расходятся по разные стороны помещения. Все закрывают глаза.

**Задача игроков:** найти партнера по голосу выбранного животного.

Конкурс «Песня по подсказке». Ведущий: третья нота перед вами, песни угадывайте сами. Командам необходимо запеть песню по подсказке:

- песня о длительном путешествии маленькой девочки в яркой шапочке («Если долго-долго...»);
- песня о духе, который жил в болоте и помог строить летучий корабль («Я водяной, я водяной...»);
- песня о животных, благодаря которым наша планета совершает движения по кругу («Где-то на белом свете...»);
- песня о странной игрушке, которую никто не замечал («Я был когда-то странной, игрушкой деревянной...»);
- песенка об африканском острове, на котором жить легко и просто («Чунга-чанга»);
- песня о животном, любившем загорать на солнышке («Я на солнышке лежу...»).



## СТАНЦИЯ «ПОДВИЖНАЯ»

Дети играют в подвижные игры:

**«Веселый концерт»** – танцы-импровизация под музыку. Отмечаются самые активные и оригинальные танцы (*награждаются*)

**«Тайны круга»** – игроки должны превратить заранее нарисованный ведущим простой кружок в рисунок. Побеждает игрок с самым интересным рисунком.

**«Буги-вуги»** – взявшись за руки все идут по кругу и напевают: «Мы танцуем буги-вуги, поворачиваясь в круге, и, в ладоши хлопая, поем» (*играющие хлопают в ладоши*).

Далее снова берутся за руки, идут в центр круга и поют: Буги – вуги, эгей!, поднимая одну ногу вперед. Идут из центра круга: Буги-вуги, эгей!. Вновь поднимают ногу вперед. Далее все движения сопровождаются такой песней: «Руку правую вперед, а потом ее назад, а потом опять вперед и немного потрясем»

Танец повторяется: мы танцуем буги-вуги... Продолжая танец-игру, подчеркнутые слова заменяют на: руку левую, ногу..., ухо... и т.д. (насколько хватит фантазии и сил). Это игра-танец, поэтому хорошо, если она будет сопровождаться музыкой.

**«Великаны-карлики».** Участники игры стоят в кругу. Ведущий называет: карлики или великаны. На слово карлики все приседают, великаны – все встают. Те, кто ошибся, встают внутрь круга, а потом выполняют какое-либо задание.

## СТАНЦИЯ «ТРАНСПОРТНАЯ»

Дети играют в игры:

**«Тыр-тыр».** Все участники произносят слова, сопровождая их движениями. «Тыр-тыр, пулемёт, (держат обеими руками ручки «пулемёта») Выше, выше, самолёт, (рука движется снизу вверх наискосок) Бац! – артиллерия, (хлопок) Скачет кавалерия, (одной рукой машут воображаемой шашкой над головой) Ура!» Игра продолжается, но с каждым разом необходимо ускорять темп, стараться успевать и говорить, и правильно показывать движения.

**«А я еду, а я тоже, а я заяц».** Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место – не занято никем. В центре – водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами «а я еду». Следующий игрок – со словами «а я тоже». Третий участник говорит «а я заяц» и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чьё имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего – успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

## СТАНЦИЯ «ОТРАЖЕНИЕ»

**«Глухой телефон».** Играющие выстраиваются в ряд и все смотрят в противоположную сторону от ведущего. Ведущий показывает ближайшему к нему человеку комбинацию движений. Он повторяет ее следующему человеку: так, как он ее запомнил. По мере продвижения игры, первоначальные движения кардинально меняются. Когда последний человек закончил выполнять движения, ведущий повторяет первоначальную комбинацию.

**«Каменная скульптура».** Один из участников застывает в центре круга с окаменевшим лицом. Задача остальных – всем вместе «оживить» этого человека. Можно использовать жесты, мимику, взгляды, слова, сценки и т.д. Ограничение – на прикосновения. После того как «скульптура» «оживет», на ее место становится другая.

## СТАНЦИЯ «ПРИДУМЫВАЙ-КА!»

Дети играют в игры:

**«Печа-Куча».** небольшая презентация, сопровождаемая 20 слайдами, на каждый из которых отводится 20 секунд. За 6 минут 40 секунд можно рассказать о чём угодно. Поскольку у нас летний лагерь, что все картинки на слайдах посвящены лету, лагерной жизни и детскому отдыху

## МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Маршрутный лист отряда \_\_\_\_\_, жителей страны САМИ

1 станция	«Давайте познакомимся, жители!»	этаж	<input type="text"/>	каб. №	<input type="text"/>
2 станция	«Загадочная»	этаж	<input type="text"/>	каб. №	<input type="text"/>
3 станция	«Приятные впечатления»	этаж	<input type="text"/>	каб. №	<input type="text"/>
4 станция	«Музыкальная»	этаж	<input type="text"/>	каб. №	<input type="text"/>
5 станция	«Подвижная»	этаж	<input type="text"/>	каб. №	<input type="text"/>
6 станция	«Транспортная»	этаж	<input type="text"/>	каб. №	<input type="text"/>
7 станция	«Отражение»	этаж	<input type="text"/>	каб. №	<input type="text"/>
8 станция	«Придумывай-ка!»	этаж	<input type="text"/>	каб. №	<input type="text"/>

Время на прохождение каждой станции – 10 минут. После прохождения станции общий сбор на **Городской площади!**

# РОЛЕВАЯ ИГРА «БИТВА ЭКСТРАСЕНСОВ»



## Авторы:

Здоровец Лиза, Мубинова Луиза,  
вожатский отряд «Корпорация», МБОУ СОШ № 192

**Возраст детей:** 8+ лет

**Количество участников:** около 20 человек + группа поддержки

**Место проведения:** игра может проводиться не только как общелагерное мероприятие, но и быть использована во время отрядных мероприятий, особенно на этапе знакомства детей друг с другом.

**Цель игры:** создание условий для раскрытия творческого потенциала.

**Реквизит:** черный ящик (коробка), предмет на выбор (который кладется в черный ящик), платок, черный конверт, фотография, на которой изображена пустая банка, надутая голубая перчатка на пластиковой бутылке (приз).

## Ход игры:

каждый отряд выбирает по три участника для «Битвы экстрасенсов». Совместно подготавливают им образ экстрасенса и визитку на половина минуты. Этим участ-

ников приводят в актовЫй зал. Зал украшен мистически. Играет вступительная музыка (можно взять заставку к «Битве экстрасенсов»).

## Выходят ведущие.

**Ведущий 1:** Прямо сейчас в самом секретном месте собираются маги, шаманы и колдуны.

**Ведущий 2:** А это значит, что начинается борьба за руку победителя «Битвы экстрасенсов».

На протяжении всех испытаний с вами будут Башара Маратовна...

**Ведущий 1:** ...и Марата Барашовна. Они съехались буквально со всего Чемского (можно назвать любой микрорайон, город и т.п.).

**Ведущий 2:** Они утверждают, что могут то, что не подвластно обычному человеку.

**Ведущий 1:** Каждый из них уверяет, что он способен на все.

**Ведущий 2:** Давайте проверим их способности!

**Ведущий 1:** Представляем вам участников нашей «Битвы экстрасенсов».

Представление участников. Участники выходят на сцену и становятся полукругом как в телепередаче под музыку. По очереди выходят и представляются. (На подготовительном этапе, за час до игры, отряд помогает создать образ экстрасенса участникам).

**Ведущий 2:** А теперь наше профессиональное жюри. Потомственная алтайская ведунья – Баба Клава, Алексей Сахоров – ученый, отрицающий существование пара нормальных явлений, считает, что все можно объяснить логически. И прямоком из Непала к нам присоединился сваха йог Ашу. Приступим к первому испытанию.

**Ведущий 1:** Внесите ящик.

На сцену выносятся ящик, в ящике лежит предмет. Задача экстрасенсов угадать этот предмет.

Ведущие по ходу задают вопросы. Например: «Это живое или неживое? Какого цвета? Маленькое или большое? Из какого материала? Какая у него энергетика?»

В конце открывают коробку и проверяют, кто из участников был ближе всего к разгадке. Жюри оценивает участников.

**Ведущий 2:** А теперь второе испытание.

**Ведущий 1:** В этом испытании мы проверим насколько сильно открыт ваш «третий глаз».

**Ведущий 2:** Вы должны прочувствовать движения, которые будут происходить за вашей спиной.

За спиной экстрасенса ставится человек (можно из зала), кото-

# БИТВА ЭКСТРАСЕНСОВ



рый изображает движения. Экстрасенс должен прочувствовать какое движение показывает человек за спиной.

**Ведущий 1:** В третьем испытании вы должны помочь людям. Они пришли к вам с проблемой.

*Выходит герой.*

**Ведущий 2:** Для третьего испытания нам нужно подготовиться. Просьба всех экстрасенсов удалиться из зала. (Экстрасенсы выходят из зала, нужно убедиться, что они ничего не слышат).

**Ведущий 1:** (обращается к герою испытания) Как Вас зовут?

**Гость:** Я – Жора Обжоркин.

**Ведущий 1:** Какая у Вас проблема? Объясните залу.

**Гость:** Прошлым летом я ездил в детский лагерь. В середине смены родители привезли мне банку с вареньем. Так как нас плохо кормили в лагере, все ребята ходили голодными. Поэтому мне пришлось спрятать ее в сумку, а сумку я спрятал под кровать. Каждый вечер перед сном, когда все засыпали, я понемногу ел варенье. В очередной раз, захотев поесть варенье, я полез в сумку, достал банку и увидел, что варенье нет. Хотя, я точно помню, что в прошлый раз оставалось еще пол банки. Но рядом с банкой лежал вот этот платок (показывает платок).

Весь этот год мне не давала по-

кая мысль об этом происшествии. Прошу вас, помогите мне узнать правду.

**Ведущий 2:** Вот так вот. Ну что ж наши экстрасенсы всеильны. Мы уверены, что они вам обязательно помогут.

**Ведущий 1:** Для усложнения задания, мы решили положить в черный конверт фотографию с пустой банкой варенья с места происшествия и также, экстрасенсам мы дадим платок, который был возле банки.

Начинается испытание. Играет музыка из телепередачи. В зал приглашаются экстрасенсы по одному. Другие экстрасенсы не должны слышать, что происходит в зале.

*Проводится конкурс.*

**Ведущий 1:** В этом черном конверте фотография с места преступления. Ваша задача «почувствовать» что в конверте, что по правде произошло, а затем помочь нашему гостю.

*Экстрасенсы по очереди отвечают.*

**Ведущий 2:** Мы провели все испытания и сейчас пора определить победителя «Первой летней Битвы экстрасенсов». Для этого мы должны подождать решения жюри.

**Ведущий 1:** Пока жюри совещается, мы расслабим ваши мышцы для притока позитивной энер-

гии. Повторяем все вместе. (Зал танцует вожатский танец)

**Ведущий 2:** Жюри готово объявить результаты.

**Ведущий 1:** В этом конверте имя победителя «Первой летней Битвы экстрасенсов».

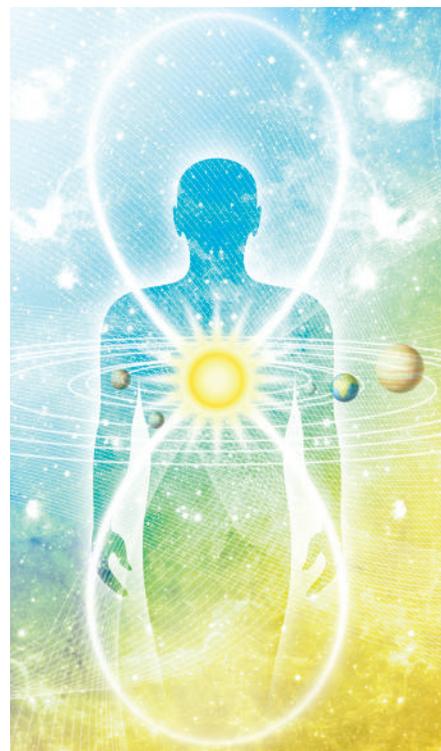
**Ведущий 2:** Просьба всех участников выйти на сцену.

**Ведущий 1:** Открываем конверт.

**Ведущий 2:** Победителем «Первой школьной битвы экстрасенсов» становится \_\_\_\_\_.

**Ведущий 1:** Вынести приз в студию.

*Вручают приз.*



# КВЕСТ «ТАЙНА ВЕЛИКОГО ПРОРОКА»



## Авторы:

Михайловский Антон, Урсаки Александр, Охременко Дарина  
вожатский отряд «Корпорация», МБОУ СОШ № 192

**Возраст детей:** 12+ лет

**Количество участников:** три отряда

**Цель игры:** сплотить отряд и выявить возможных лидеров (желательно проводить в первые дни смены).

**Реквизит:** музыкальное сопровождение во время всей игры (эпическая музыка в стиле фэнтези, если есть возможность), костюмы в стиле фэнтези, нити разных цветов, мел, кольцо, заранее заготовленная карта, корона.

## Игровая идея:

Уже долгое время расы Средиземья не живут в ладу с собой. Великий Пророк решает устроить им испытания, чтобы объединить все расы и основать новое королевство.

## Ход игры:

### Первый этап.

Перед началом игры в лагере проводится жеребьевка. Отряды узнают за какое племя они будут

выступать и узнают краткое описание племени.

**1. Прайдены** – это полу люди полу звери. Они были созданы самыми первыми богом тьмы Сауроном. Это могучие ловкие охотники, которые быстро и ловко лазают по деревьям и точно стреляют из лука. Они давно отказались от веры в Саурона, их создателя и ведут размеренную и мирную жизнь.

**2. Кибберлинги** – это люди маленького роста. Их создателем является Эру Илуватар. Кибберлинги, на первый взгляд, кажутся милыми, но их боевой дух не сравнится ни с кем. Они превосходят все расы тем, что умеют обрабатывать драгоценный металл и камни и создавать непревзойденные украшения.

**3. Хадаганцы** – это великие охотники. Цель их жизни - скитание по лесам и охота. Хадаганцы не устают, не имеют печали и радости. Они были случайно созданы Сауроном и Эру из искр мечей во

время их сражения друг с другом. Охотники лучше всех владеют мечами и носят два меча, один против людей, второй, чтобы защищаться от монстров и животных.

После распределения ролей все отряды собираются на «Капище мудрецов». Выходит главный жрец – Великий Пророк.

**Великий Пророк:** «Приветствую вас, потомки великих богов! Пришло время вам узнать ваше истинное предназначение. Давным давно из вселенского хаоса и звездной пыли появились два великих брата, боги – Эру Илуватар и Саурон. Эру был богом света, а Саурон – богом тьмы! Они дополняли, поддерживали и всегда почитали доблесть друг друга. И создали они три великие расы: Хадаганцев, Прайденов и Кибберлингов. Богиปกครองительствовали своим расам, давали им знания и изобилие. Расы развивали свои деревни, превращали их в города невероятной красоты. Повсюду царил мир и спокойствие, правили любовь и дружба.

Случилось так, что Эру по-настоящему полюбил свой народ. Его стало удивлять как столь маленькие создания могли обладать таким сильным духом, и кроме того создавать изящные украшения. Однажды, хвастаясь успехами Кибберлингов, Эру подарил брату золотое кольцо. Саурон стал завидовать богу-брату и ревновать его к низшим, на его взгляд, существам. Злоба и ненависть затаились в душе Саурона и затуманили его разум. И однажды Саурон решил свергнуть Эру и заполучить всю власть. Он пришел в деревню Кибберлингов с Прайденами и частью племени Хадаганцев, и они уничтожили и разграбили ее жителей. Когда

Эру узнал об этом, то превратил Саурона в человека и заставил его скитаться по всему миру тысячу лет. А его божественную силу заточил в кольцо, сделанное его умельцами Хадаганцами. В наказание он превратил Прайденов в полу людей полу зверей, ибо вели они себя как звери, а Хадаганцы были сосланы в проклятые леса и горы, где тем приходилось каждую ночь сражаться с монстрами. Кольцо то, он заколдовал, чтобы сдерживать его силу. Затем, Эру запрятал кольцо, а сам отправился в Долину мудрецов и уснул навеки. С уходом Эру исчезли порядок и мир. Племена стали выживать как умели. Исчезли радость и взаимопонимание.

И вот теперь, настала та пора, когда прошла тысяча лет скитания и Саурон, озлобленный на весь мир, начинает возвращать себе былую мощь. И единственный способ его остановить – найти кольцо раньше него и уничтожить его. Тогда в мире восстановится баланс добра и зла и все пойдет своим чередом. А три расы, потомки великих богов, найдут покой и взаимопонимание. Кольцо хранится в тайнике, который запечатан древней магией. Чтобы открыть тайник, нужно отыскать руны, которыми его запечатали. Существует три карты, по которым можно отыскать все четыре руны огня, воды, земли и воздуха. Но они были похищены разбойниками, изгоями трех рас. Вам нужно отыскать разбойников и забрать у них карты. Но помните, у нас мало времени. Ступайте на поиски, дети великих богов, отыщите карты, да прибудет с вами вселенский дух.

Расы отправляются на поиски разбойников, находят их и пытаются договориться, чтобы те отдали им карты.

**Разбойники:** Мы не будем разговаривать со всеми. Дайте нам по одному переговорщику.

Отряды выбирают по одному переговорщику и те идут договариваться с разбойниками.

Разбойники: Что вам нужно? Как вы посмели явиться к нам, после того как изгнали нас?

Переговорщики пытаются договориться с разбойниками, сообщают, что знают, что у тех есть карты. Разбойники соглашаются отдать карты в обмен на что-то ценное от каждого отряда. Они хотят волшебные нити, чтобы сшить парус для своего корабля и уйти в море. У отрядов их нет. Разбойники говорят, что расы могут оставить заложников от каждого отряда у них, пока расы не принесут им нити.

Переговорщики приходят к своим расам и решают, кого они оставят в заложниках у разбойников, отдают заложников и забирают по карте на каждый отряд (карты составляются индивидуально под территорию, на которой проходит игра. У каждой расы своя последовательность прохождения испытаний).

Пока отряды идут к первым локациям вожатый сообщает, что нити можно найти повсюду, если внимательно приглядеться. Отряды по ходу прохождения локаций находят разные нити и собирают их, чтобы потом выкупить заложников (нити развешиваются по всей территории любой длины и цвета, желателен контраст, чтобы их было лучше видно).

На каждой локации отряды должны собрать 4 руны, в качестве приза за прохождение испытания (руны не будут выдаваться, после каждой локации их нужно будет запоминать. В конце игры рисовать на память).

## Второй этап.

Прохождение локаций

**1. Темный лес.** В темном лесу живет старый и очень голодный паук Хагорон. Но он может знать что-то о местонахождении кольца, потому что долгое время

служил у братьев-богов. Отряд приходит на локацию и видит, что деревья обмотаны паутиной (белые нитки). Рядом, на дереве, они видят табличку: «Дальше пойдешь – смерть найдешь, паутину перешагаешь – ужином не станешь, воронов не потревожишь – Хагорон тебе поможет». Ребята должны догадаться, что нужно всем пройти паутину, не задевая ее. Они проходят паутину и видят скучающего худого и седого паука. Они говорят ему, что ищут кольцо. Паук говорит, что раз они справились с заданием, он отдаст им руну (отряды, которые задели нити, должны отдать кого-то одного «на ужин» пауку, но паук все равно дает им руну).

**Паук:** чертит на земле руну. Это Эйвас. Руна воздуха. Она означает поиски (отряд должен запомнить знак на память. Записывать нельзя).



## 2. Долина призраков древних царей.

Перед локацией ребята читают надпись (на дереве или камне): «Свое взяла земля, отдал свою ты душу, царям нести веками эту ношу». К ребятам подходит смотритель долины.

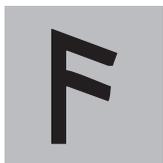
**Смотритель:** «Что вы делаете в этом гиблом месте?» Ребята объясняют, что пришли за руной. Смотритель дает им руну. Это руна Урус, стихии Земля. Она повышает физическую силу.



Ребята запоминают руну и пытаются уйти, но смотритель говорит, что они потревожили святую землю и духи их не выпустят просто так. Нужно «затуманить» до-

рогу, чтобы духи не смогли найти и наказать странников. Для этого нужно исполнить магический ритуал поклонения Земле. Нужно встать в круг, присесть, левой рукой держать соседа за плечо, а правой ладонью дотронуться до земли и сказать всем вместе: «Земля дала, Земля забрала, откуда пришел- туда ушел», после чего нужно три раза стукнуть по земле. Отряд это делает и уходит. (Если вместе с первого раза хорошо не получается, можно просить делать несколько раз).

**3. Озерные эльфы.** Эльфы-это хорошие музыканты и певцы. Их тянет ко всему прекрасному. Они охраняют священное озеро Зулар, в котором живут тритоны и русалки. Эльфы не любят расы, созданные Эру и Сауроном, так как сами являются созданиями небесной богини Терры. Отряд подходит к эльфам и объясняют, что ищут руну. Эльфы говорят, что не хотят отдавать руну просто так. Это сакральные знания древнего магического народа, и они обладают мощной силой. Эти знания не должны быть доступны недостойным. Эльфы просят пройти испытание и тогда, может, они дадут им руну. Эльфы просят исполнить три песни всем отрядом, в которой музыка должна исполняться без музыкальных инструментов, а слова песни могут петь только трое. Более того, одна песня должна быть ласковой, вторая – веселой, а третья – грустной (по ходу игры можно менять условия). В конце эльфы дают отряду руну. Это руна Анзус, стихия воды и божественного начала.



**4. Зброшенная деревня.** В ней живут саламандры, духи огня. Саламандры – хитрые и любят подшутить над встречными, к тому же сами не прочь послушать новую шутку. Хорошая шутка –

единственный способ вымолить руну. Саламандры ставят условия, что отдадут руну, если отряд устроит шуточный спектакль и развеселит их. (Отряд должен разыграть шутку и рассмешить Саламандр. Если рассмешить не получается, после долгих попыток, можно оставить заложника). Саламандры соглашаются поделиться руной. Это руна Райдо, стихия огня и дороги.



**Заключительный этап.** После того, как отряды собрали все руны, они должны вернуться к разбойникам и выкупить пленных. Разбойники очень обрадовались собранным нитям и с радостью отдают пленных.

**Разбойники:** Мы тут кое-что случайно узнали. У тролля есть последний кусок карты, где сказано точное местонахождение кольца. Идите к нему и стащите ее. Главное не разбудите тролля (смеются).

Все расы идут к троллю, который спит на лужайке. Нужно выбрать храбрецов, кто осмотрит тролля и заберет подсказку. Один или несколько храбрецов крадутся к троллю и осматривают его. Они замечают, что у него в руке что-то есть. Осталось это достать, не разбудив его.

После того, как расы взяли подсказку они открывают ее и читают:

«Хранителем кольца всегда будет Великий Пророк, не важно стар он или молод, умен или глуп, на веки веков заклинаю тебя. Да будет так. Эру»

Расы понимают, что кольцо у Великого Пророка и бегут к нему. Пророк выходит к ним, и они говорят, что кольцо у него.

**Великий Пророк:** «Да, вы правы, расы великих богов. Кольцо всегда было у меня. Но я хотел

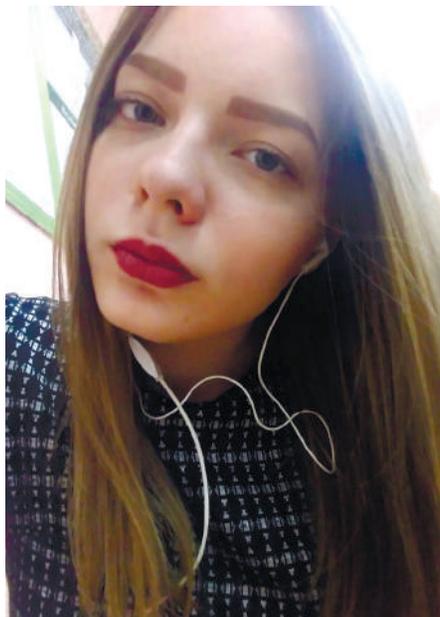
устроить вам испытания, ибо трудности закаляют дух. Теперь вам осталось пройти последнее испытание (достаёт кольцо, показывает). Те руны, что вы собрали, обладают великой силой. Они смогут нейтрализовать любую магию. Мы должны это сделать. Мы объединимся в один народ и станем основателями нового мира. Мира добра и справедливости. Но мы должны будем выбрать царя нашего будущего объединенного народа. Та раса, которая первой воспроизведет руны, выберет царя новой эры. Прошу выбрать представителей каждой расы для конкурса (отряды выбирают по одному представителю). Отлично! А теперь слушайте заклинание стихий. Руны нужно выстроить в последовательности заклинания на скорость. Возьмите мел (можно писать хоть чем и хоть где, мы писали мелом). Вода, земля, огонь, воздух. (Ребята на скорость воспроизводят руны. Представитель отряда, который справился самый первый, становится царем/царицей новой эры. Если первые участники не справились, можно поменять на других, пока руны не воспроизведут верно).

**Великий Пророк:** Мы сняли чары с кольца, и теперь оно стало символом нашей дружбы. Так подарим же его новому царю Срединной Земли.

Награждают победителя.



# ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА – ШОУ «АМНЕЗИЯ»



## Авторы:

Романовская Анастасия  
вожатский отряд «СЛОВО»  
МАОУ Гимназия №12

**Возраст детей:** 12-13 лет

**Количество участников:**

30-40 человек

**Продолжительность:**

40-50 минут

**Место проведения:**

актовый зал

**Педагогическая задача:**

создать условия для развития интеллектуального потенциала детей.

**Реквизит:**

чёрная ткань для повязок (3 метра); бумага А4 (40 листов); белый балахон (1 штука); чёрные балахоны (3-4 штуки); верёвки, банки, бутылки (в сумме 15 штук); краска (1 упаковка); маркеры (7 штук).

**Легенда:** однажды ночью вы спокойно спали, но ваш мирный сон был прерван... Вы были похищены и приведены в заброшенный цех секретной лаборатории, ваша память была стёрта. Кто вы, откуда, кто все люди, окружающие вас, всё, что

осталось – это только знания, накопленные за вашу жизнь. Вы должны выбраться отсюда, полагаясь только на свои интеллектуальные способности. Не все из вас выйдут...

## Ход игры:

- 1) Детям завязывают глаза, изымаются телефоны.
- 2) Их заводят в помещение и перед входом пишут номер на руке (*Приложение 1*).
- 3) Детей рассаживают в круг и рассказывают легенду (*Приложение 2*).
- 4) Дети снимают повязки, и происходит распределение по командам.
- 5) Начинается викторина (*Приложение 3*).
- 6) Выявление команды победителя (*Приложение 4*).
- 7) Выключение света, выход из локации.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Номера участникам игры пишутся для дальнейшего распределения по командам, написанный на руке участника номер будет означать его команду (количество команд зависит от количества играющих, 30 человек - 3 команды и т.д.).

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

После входа в локацию, 3 (в зависимости от количества команд) сопровождающих рассаживают детей в круг и следят за тем, чтобы дети оставались в повязках до конца рассказа легенды. Голос за кадром читает легенду, после окончания легенды сопровождающие идут на свои точки, отведённые для их команд, у каждого сопровождающего есть номер на груди (сопровождающие всегда молчат).

## ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Вопросы для викторины.

**Модуль «Сколько?»** (*раздумья на вопрос в модуле 1 минута*)

1. Сколько суток в високосном году? (366)
2. Сколько музыкантов в квинтете? (Пять)
3. Сколько черных и белых квадратов в шахматной доске (32 черных, 32 Белых)
4. До сколько градусов нужно нагреть воду, чтобы она закипела? (100°C)
5. Сколько звуков в слове «рассеянный»? (девять)
6. Сколько глаз у обыкновенной мухи? (Пять)

7. Сколько сантиметров составляет одна тысячная часть километра? (100)

8. Сколько книг в цикле «Хроники нарнии»? (Семь)

**Модуль «Логика»** (*раздумья на вопрос в модуле 3 минуты*)

1. В каком случае человек будет находиться в комнате без головы? (высунув ее в окно)
2. Чем заканчивается день и ночь? (Мягким знаком)
3. У медведя не одной, у вороны – две, а у человека одна, что это? (Буква «О» в слове)
4. Что принадлежит одному человеку, но другие этим пользуются гораздо чаще (Имя)
5. Год, за который люди съедают больше обычного? (високосный)
6. Может ли страус сообщить, что он птица? (нет, т.к. птицы не умеют разговаривать)
7. Пролетает ворона, а на хвосте сидит собака. Может ли быть такое и почему? (Да, вороны умеют летать, а собака может сидеть на своем хвосте)
8. Что нужно предпринять, чтобы трое человек остались в одном сапоге? (снять с каждого по сапогу)

**Модуль «Города»** (*раздумья на вопрос в модуле 1 минута*)

1. Третий город по численности населения в России (Новосибирск)
2. Существует два Новгорода в России, какие? (Великий и Нижний)
3. Этот город во время Гражданской войны в России назывался Петроградом. (Санкт-Петербург)
4. Столица республики Татарстан. (Казань)
5. Город, который является русской резиденцией Деда Мороза. (Великий Устюг)
6. Город, в котором проходит заседания Государственной думы Российской Федерации (Москва)
7. В каком городе проходили 22 Олимпийские зимние игры. (Сочи)
8. Столица Алтайского края (Барнаул).

## ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Выявляется команда-победитель. Сопровождающие выходят на сцену, встают перед командами в ряд. Выходит ведущий (в белом балахоне), встаёт между сопровождающими или впереди них, говорит: «Поздравляем команду-победителя. Благодаря всем вам наш эксперимент увенчался успехом, поставленная перед нами задача была выполнена. Результат был непредсказуем: человек в критической ситуации вполне может сохранять здравость ума и делать правильные решения. Спасибо за помощь. Вы все можете быть свободны».

# ОТРЯДНАЯ ИГРА «УТРАЧЕННЫЙ СИМВОЛ БЕПА КОРОРОТИ»



## Авторы:

Польникова Елизавета,  
вожатский отряд «Корпорация», МБОУ СОШ № 192

**Возраст детей:** 8+ лет

**Количество участников:** не ограничено. В ходе игры их можно делить на подгруппы. Последнее задание выполняется вместе.

**Цель игры:** сплочение коллектива, с помощью командного взаимодействия.

**Место проведения:** большая территория на улице (подойдет школьное поле).

**Реквизит:** заготовленная легенда и иероглифы на бумаге, карандаш или ручка, ловец снов (в качестве приза).

## Ход игры:

**Ведущий:** Ребята, в древнем племени Каяпос существует одна легенда. Вот уже много лет как ученые гадают над ней. Как-то раз, при раскопках древней деревни

индейского племени Каяпос, была найдена табличка с иероглифами (дает иероглифы детям).

Никто не знает, что по правде хотел донести до нас автор. Давайте попытаемся разгадать эти иероглифы (ребята начинают гадать. Можно поделить отряд на группы и выбрать наиболее интересную версию. Принимаются любые версии). Ребята озвучивают свои предположения.

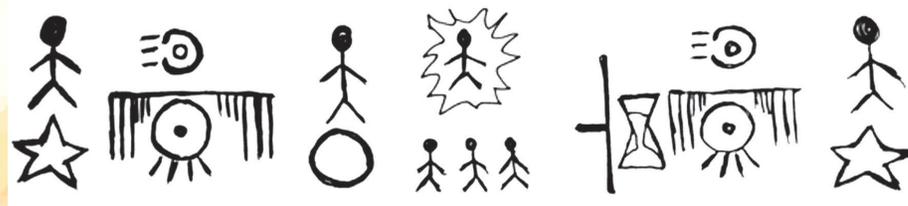
**Ведущий:** Молодцы, ребята! Кроме того, ученые нашли старые записи путешественников, которые,

по всей вероятности, пытались расшифровать эти иероглифы. Но дело в том, что от старости некоторые слова стерлись, и никто не знает, что на самом деле там написано. Предлагаю додумать слова самим (дает письмо с текстом. Можно также поделить отряд на несколько групп и по итогу выбрать лучшую версию легенды).

Отдает письмо отряду. Ребята начинают заполнять пропущенные слова, выбирая наиболее интересный из предложенных вариантов.

## Текст письма:

Древние придания индейцев рассказывают о существе, которого стали называть Бепом Коророти. Оно внезапно ..... в древнейшем поселении Каяпос. Сначала оно ..... местных жителей, но постепенно ..... Костюм, в который оно было одето, называли ..... В руках у пришельца находился ..... Это было оружие ..... Когда существо впервые появилось, некоторые смельчаки из поселения Каяпос пытались ..... Но пришельца ..... их оружие. .... разбивались об его одежду, ..... ломались, когда он наводил на них руками. Позже выяснилось, что Беп Коророти является ..... Он мог с помощью своего божественного оружия ..... деревья и камни. Ему достаточно было ....., после чего тот моментально превращался в прах. Индейцы ....., так как Беп Коророти согласился защищать их от недоброжелателей. Беп Коророти прожил в посе-



лении Каяпос ..... Он научил местных ..... Самое странное, что Беп Коророти никогда не прикасался к еде Каяпос. Спустя некоторое время пришелец взял в жены ..... и вскоре у них появились дети.

Беп Коророти позаботился о том, чтобы ....., не пропали и не забылись. Новые «Каяпос» действительно заметно отличались от ..... Они ....., обладали невероятными на тот момент ..... Беп Коророти создал группу людей, в которой присутствовали девушки и парни. Им он рассказал ....., после чего поднялся на высокую гору, с которой собирался ..... Пришелец создал облако, вошел в него, после чего ..... Постепенно облако развеялось вместе с пришельцем-учителем, о котором индейцы Каяпос сложили легенды. По сей день потомки Каяпос ежегодно ..... в честь Бепа Коророти. Из листьев пальмы они плетут подобие «Бо», а потом надевают на себя данные наряды и ..... К слову, исследователи, которым посчастливилось наблюдать за вышеописанным ритуалом, подмечают, что «Бо» подозрительно напоминают современные .....

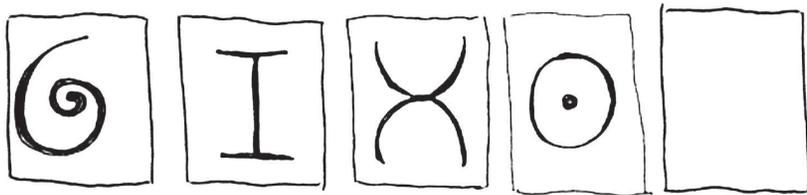
После того, как ребята представили свои версии, ведущий продолжает рассказ: «Как вы понимаете, эта легенда захватила умы ученых. По сей день они пытаются разгадать, кем же на самом деле был Беп Коророти. Они даже многократно исследовали деревню древних Каяпос. В ходе раскопок они обнаружили последнее послание Бепа Коророти, написанное иероглифами (достает лист с иероглифами и отдает ребятам). Каждый год индейцы племени

Каяпос исполняют магический ритуал в честь Бепа Коророти, выстраиваясь в форме, которая нарисована на иероглифах. Кроме того, считается, что символы обретают магическую силу, только если держаться за руки. Но есть одна небольшая проблема. Утрачен последний символ. По преданию, тот кто найдет последний символ, получит власть над снами. Давайте попробуем повторить ритуал древних индейцев.

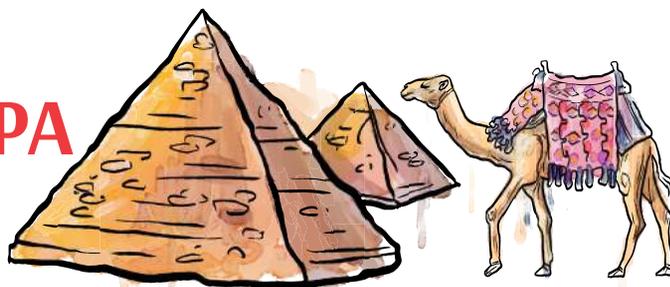
Ребята должны предложить последний символ и обосновать свой выбор. После, они должны поочередно выстраивать символы на поле, держась, при этом, за руки.

По окончании игры ведущий вручает отряду волшебный предмет. Это ловец снов.

Ведущий: Молодцы ребята! Все хорошо поработали. Я вручаю вам волшебный предмет древних индейцев. Это настоящий ловец снов.



# ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРА «ЕГИПЕТСКАЯ СИЛА»



## Авторы:

Пакуш Елизавета  
вожатский отряд «СЛОВО»  
МАОУ Гимназия №12

**Возраст детей:** 14-17 лет

**Количество участников:**  
30 участников

**Продолжительность:**  
80 минут

**Место проведения:** холл

## Педагогическая задача:

создать условия для формирования познавательной деятельности детей, посредством игрового взаимодействия в рамках ВДК.

**Реквизит:** костюм фараона или белая простыня с золотым поясом) (приложение 2); черенок от лопаты или длинная палка; бумага; ручки или карандаши; монеты номиналом 1, 5, 10, 20, 50 на общую сумму 600 (приложение 3); ватман, на котором нарисована пирамида и уровни для наглядности (приложение 4).

## Игровая легенда:

Наконец мы дожили до времён, когда учёные создали уникальное

устройство – первую машину времени. Безумный учёный(ая) Харли Уинкен, создавший машину времени, решает на первый реальный эксперимент по перемещению во времени. Отряд добровольцев – подростков является фокус-группой в этом эксперименте и соглашается на условия Харли Уинкена, которые предельно просты – выполнять всё, что он скажет. Казалось бы, наверное, он сказал это ради безопасности подростков, но в первые же минуты путешествия оптимистичный настрой юношей и девушек сменяется страхом. Игроки попадают в Египет V века до нашей эры, эпоху процветания строительства загадочных, таинственных пирамид, и предстают в образе рабов. Коварный Харли Уинкен решил изменить ход истории и построить величайшую в мире пирамиду, названную в честь его самого. Покорно помочь ему в этом обязана группа подростков, ведь учёный контролирует весь процесс, и без его помощи подростки не вернуться в настоящее. Вернуться домой живыми в полном составе – вот цель ребят.

Игровая территория: пирамида Харли Уинкена

## Ход игры:

Мастер игры – вожатый, является безумным учёным Харли Уинкеном, а игроки – его рабами. Игроки самостоятельно делятся на 6 команд по 5 человек. Второй вожатый поясняет отряду легенду игры, после чего появляется Харли Уинкен, рассказывает правила игры и выдаёт монеты командам. Игра проводится в 4 тура по 15 минут. После каждого тура мастер игры подсчитывает количество монет у каждой команды и проводит укрепление этажа пирамиды, если его кто-то оплатил. Если ка-

кая-то команда оказывается с отрицательным количеством денег в конце тура, они теряют одного члена команды. Целью команд является сбережение наибольшего количества денег и сохранение всех игроков своей команды. В конце игры Харли Уинкен объявляет количество игроков, которые выжили и вернутся в реальность, и отпускает их. Затем проводится рефлексия. Если отряд работал слаженно и грамотно, по окончании игры живыми должны остаться не менее 90% участников.

Перед игрой отряд самостоятельно делится на 6 команд по 5 человек.

В холле находятся отряд, вожатый и Харли Уинкен. Пока вожатый поясняет игровую легенду, Харли Уинкен ходит между людьми и устрашающе постукивает палкой. После объяснения легенды Харли Уинкен начинает свою речь с объяснением правил:

«А-ха-ха-х, вы думали, что я шутил по поводу выполнения всех моих требований? Смешные рабы и рабыни. Работы не початый край, а вы до сих сидите? (стукнул палкой) До вас здесь уже были такие же, как и вы, и начали строительство, будьте благодарны. Пирамида разделена на 6 уровней. 1 уровень – верхушка пирамиды, на которой и будет работать первая команда. 6 уровень – фундамент, где будет трудиться шестая команда. Остальные, думаю, сообразят. Ближе к делу. Пирамида всё ещё неустойчива, поэтому во время работы с неё часто осыпается различный мусор песок, мешающий вам работать. Но это не мои проблемы, ахах. Обвал происходит каждые 15 минут на каждом уровне пирамиды, то есть обвал с первого уровня влияет на 2, 3, 4, 5 и 6 уровни, обвал 2 уровня влияет на 3, 4, 5 и 6 уровни и так далее. На

свой уровень ваш обвал никак не влияет, а только на последующие. Да-да, фундаменту будет очень не просто. Если на ваш уровень посыпался чужой мусор, вы теряете драгоценные монеты. А действует это так: мусор 1 уровня отнимает у второй команды 10 монет в мою копилочку, у третьей – 20, у четвёртой – 30 и т.д. (правило + 10). Но не забывайте, что, например, на 3 уровень поступает мусор как с 1 уровня, так и со второго (от мусора 1 уровня у 3 команды отнимут 20 монет, от мусора 2 уровня у 3 команды отнимут еще 10 монет). У вас есть лишь одно спасение – укрепление, которое стоит 15 монет (их вы платите команде, которая находится выше вас, а в конце раунда, та команда передаёт эти 15 монет мне). Если вы проводите укрепление, то вы страхуете не свою, а чужие команды. Предположим, четвёртая команда получила монеты от пятой и шестой команд и провела укрепление на своём уровне. Тогда четвёртая команда платит по всем своим счетам за мусор 1, 2 и 3 уровней, пятая команда не платит издержки за мусор, а издержки шестой команды составят всего 10 монет (за мусор

5 уровня). Во время раунда (всего их 4 по 15 минут) вы можете свободно передвигаться, договариваться, общаться, хитрить, мухлевать, подслушивать, торговаться, врать (ахаха, как я это люблю). Врать нельзя только в одном случае: если команды заплатили вам за укрепление, вы обязаны его осуществить, то есть отдать 15 монет мне.

А теперь самое интересное – ваши денежки. У первой команды изначально монет нет, у второй команды 40 монет, у третьей команды 80 монет, у четвёртой – 120, у пятой – 160, у шестой – 200 (в это первый вожатый раздаёт монеты). Естественно, вы хотите вернуться домой. Вы вернётесь туда, если сможете выжить. В случае, когда в конце раунда команда находится в «минусе», я забираю у вас одного игрока, который не вернётся домой и получит наказание, например, прибрать все комнаты в нашей пирамиде. Поэтому, вам нужно накопить как можно больше монет внутри своей команды, чтобы обеспечить выживание всех её членов. Но я не был бы собой, если не совершил хитрость. У меня есть право штрафовать вас, если

мне не нравится ваше поведение. Если вопросов нет, смотрите в оба. Удачных афер. За работу! Первый раунд начался!»

По истечению каждого раунда проводится подсчёт потраченных монет (штрафы и укрепление). После этого команды обязаны честно сообщать количество оставшихся у них внутри команды монет только мастеру игры (игроки отводят мастера и честно пересчитывают при нём весь бюджет команды).

По окончании 4 раундов команды озвучивают всем реальное количество сохранённых у них денег. Победитель выявляется по коэффициенту прибыли (посчитать процент бюджета в конце игры от начального). Проигравшие получают небольшое наказание.

Харли Уинкен: ладно, вы неплохо потрудились, я верну (называет число) из вас домой и буду ожидать следующих смельчаков. И помните, всё, что было в пирамиде, остаётся в ней.

Затем вожатые проводят рефлексию (впечатления от игры, результаты работы команд по отдельности и отряда в целом).

Приложение 2

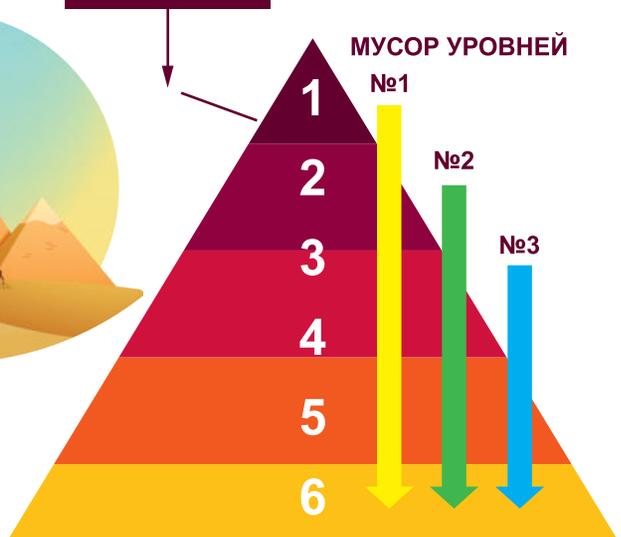


Приложение 3



УКРЕПЛЕНИЕ

Приложение 4



# КВЕСТ «БЕГУЩИЙ В ЛАБИРИНТЕ»



## Авторы:

Малюкина Александра,  
вожатский отряд «СЛОВО», МАОУ Гимназия №12

**Возраст детей:** 14-17 лет

**Количество участников:** 30 человек

**Продолжительность:** 60 мин.

**Цель:** создание условий для развития коммуникативных способностей и критического мышления у детей старшего школьного возраста

## Игровая легенда:

Добро пожаловать в Лабиринт! Это нормально, что вы не помните ничего, кроме своего имени. Вам не пригодятся эти воспоминания, поверьте. Единственное, что вы точно знаете – необходимо выбраться из Лабиринта. Но это будет не так просто. Чтобы выбраться из клетки необходимо знать её устройство, верно? Во-первых, сектора (всего восемь отделений) перестраиваются каждую ночь. Грохот оповестит вас о переменах. Во-вторых, покидать территорию Глэйда могут только бегуны – восемь самых быстрых и выносливых из вас. Если вы со-

брались подвергнуть свою жизнь опасности, решение нельзя будет изменить. Таковы правила, а правила здесь – самое главное. Без них вам никогда не вернуться к нормальной жизни. В-третьих, в Лабиринт можно попасть только через ворота. Они отмечены на карте. Ворота из Глэйда ведут в Постоянную часть Лабиринта. Эта часть остаётся неизменной. В Непостоянную часть, строение которой меняется, бегуны могут попасть через ворота, расположенные в Постоянной части. Помните о том, что в Лабиринте водятся жуткие твари. Мы называем их «гриверы». Каждую ночь они выходят в Лабиринт, поэтому находиться в тёмное время суток вне Глэйда опасно. Поверьте на слово, никто из тех, кто шёл на эту авантюру, не вернулся. Однако всю необходимую информацию вы можете найти только в Лабиринте. Глэйд же послужит вам надёжным укрытием, пока Порок не решит запустить новую перемен-

ную. А пока вам нечего бояться. Ворота на ночь закрываются и гриверы до вас не доберутся. Если же бегун не успеет вернуться до темноты, вы можете про него забыть. Скорее всего, к утру, он уже попрощается с жизнью. Глэйд место безопасное, но перестраховаться не помешает. На территории убежища расположены специальные капсулы, которые помогут вам создать территорию спасения. Одна капсула защищает одного человека. При этом на капсулах каждой зоны написан номер. Всего вы можете создать пять зон. Но спасти всех не удастся, даже не пытайтесь. Главное защищайте бегунов. Ваша жизнь в их руках. И помните: порок – это хорошо.

## Ход игры:

Один из вожатых, он же мастер игры, ведёт отряд на стадион. Мастер игры не имеет права говорить с игроками, во время игры может давать подсказки только в письменном виде. Его задача: следить за ходом игры и подсказывать, если команда не укладывается во временные рамки. Команда приходит на стадион, посреди которого лежит конверт с текстом легенды. Также на территории спрятана часть капсул. Мастер игры объявляет: «День первый. Ворота закрыты». Первые сутки игроки выбирают бегунов и начинают создавать зоны спасения. Через 15 минут мастер объявляет: «Ночь. Ворота закрыты». Через пять минут он говорит: «День. Ворота открыты». Бегуны отправляются в Лабиринт, где в каждом отсеке подвижной части находится один лист (см. приложение). После того, как бегуны возвращаются и собирают слово (порядковый номер буквы в слове равен сектору, где эту букву нашли), запускается переменная. В 35 минут игры мастер объявляет: «Ночь. Ворота

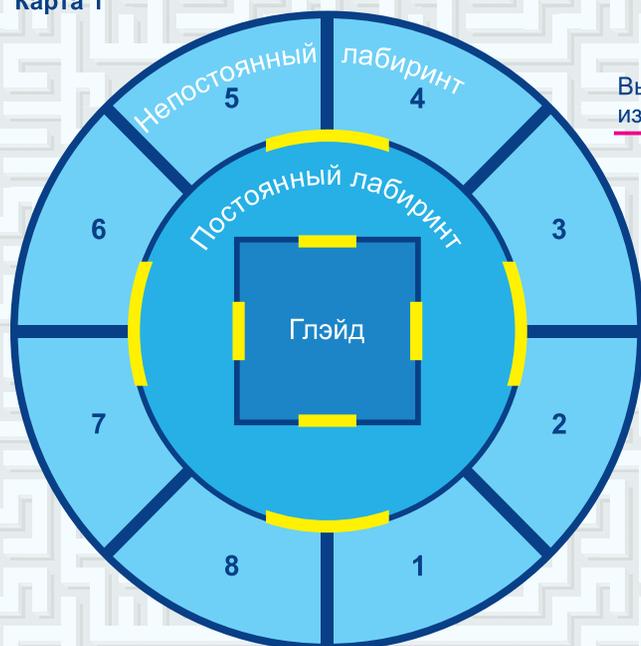
открыты». На территорию Глэйда приходят вожатые – гриверы. Они должны напугать, забрать одного человека и пять капсул, разбросать фрагменты карты (см. приложение). В сороковую минуту игры мастер объявляет: «День. Ворота открыты». Вожатые – гриверы должны быстро поменять номера секторов в подвижной части по часовой стрелке. Команда должна собрать карту, которая приведёт их к выходу из Лабиринта, который расположен в норе гриверов. Те ребята, которых украли гриверы, тоже становятся гриверами и принимают активное участие в финале. Когда команда доберётся до выхода из Лабиринта, их там будут ждать гриверы, которые заранее должны обсудить, кого вывести из игры. К концовке придут пятнадцать человек. Возле выхода будет стоять мастер

игры, и держать в руках табличку с надписью «Введите код». Игроки должны составить код из слова «ПИЛИГРИМ», заменяя буквы их порядковым номером в алфавите. После того, как код будет написан, мастер игры объявит об окончании: «Меня зовут доктор Ава Пейдж. Я исполнительный директор компании «ПОРОК». Вы успешно прошли испытание Лабиринтом. Поздравляю вас. Я уверена, сейчас вы все в полном замешательстве, рассержены, напуганы. Я лишь могу заверить вас, что всё, что с вами произошло, всё, что мы с вами сделали, у всего этого была причина. Вы этого не помните, но Солнце спалило нашу планету. Миллиарды людей погибли в огне, от голода, в муках. По всему миру. Последствия были невообразимые. Но потом стало ещё хуже. Мы назвали это Вспышкой. Смертель-

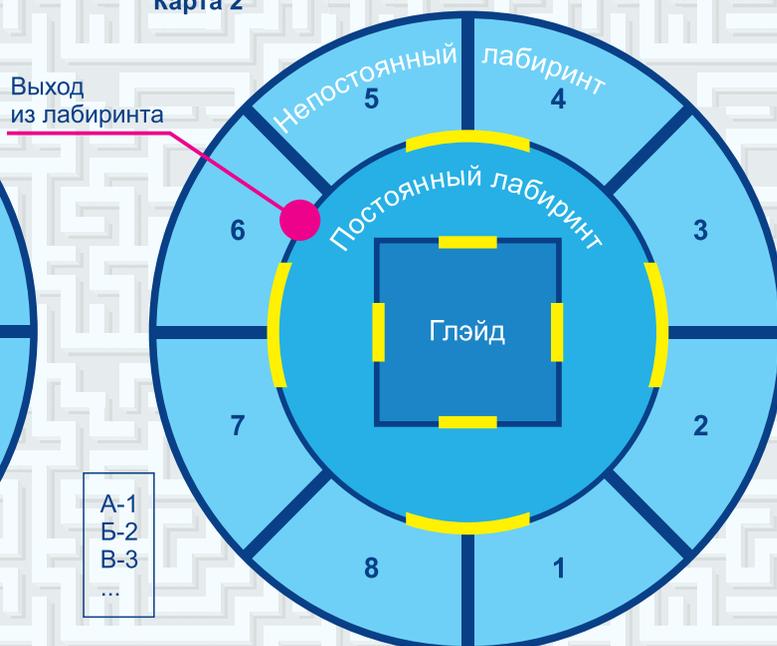
ный вирус, поражающий мозг. Он неизлечим. Так мы думали. Но со временем появилось поколение, способное противостоять вирусу. У нас появилась надежда на лекарство. Юношей необходимо было протестировать, даже пожертвовать ими. Только в условиях агрессивной среды можно было изучить реакцию их мозга. Понять, что делает их особенными. Что делает вас особенными. Вы можете не понимать этого, но вы для нас очень важны. Я от лица всего ПОРОКа благодарю вас за то, что вы приняли участие в этом эксперименте. Благодаря вам мы на шаг приблизились к созданию лекарства против Вспышки. К сожалению, без жертв не обошлось, но они погибли ради блага человечества. ПОРОК – это хорошо»..

Приложение

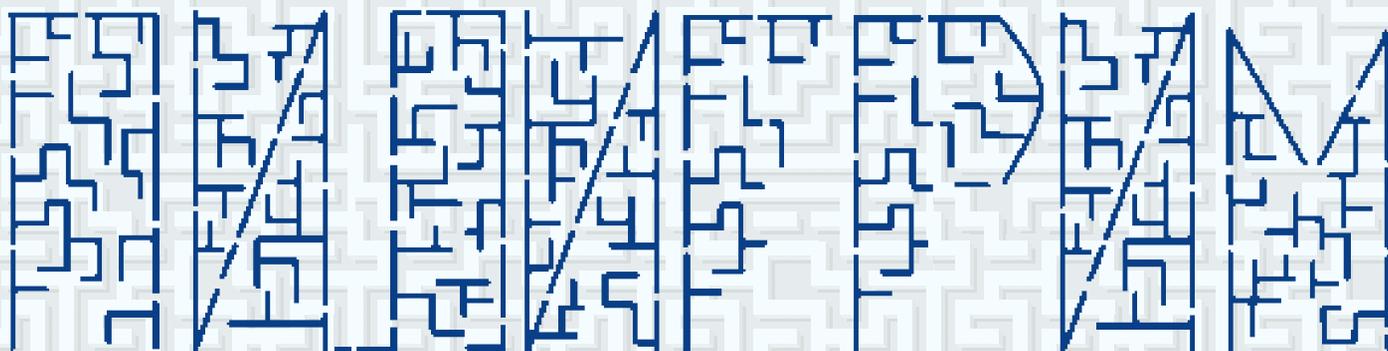
Карта 1



Карта 2



На карте указано  
изначальное положение  
секторов



# ПРАЗДНИК «ЗАКОЛДОВАННЫЙ ШКАФ»



## Авторы:

Пакуш Елизавета, Попович Софья,  
вожатский отряд «СЛОВО», МАОУ Гимназия №12

**Возраст детей:** 7-9 лет

**Количество участников:**  
60-70 человек (2 класса)

**Продолжительность:** 45 мин.

**Место проведения:** школьная  
столовая или актовый зал

## Педагогические задачи:

создать условия для сплочения детского коллектива; создать праздничное настроение у детей; создать условия для проявления коммуникативных качеств и умения работать в команде; способствовать овладению детьми поведенческими навыками на празднике.

**Реквизит:** шкаф; 20 листов А2; бумажные следы двух цветов; экран; два покрывала; снежки; акустическая система; скотч; краски; чашки, стол, стулья; костюмы; перья

## Игровая идея:

Братья и сестры Петя, Ася, Люся

и Артем приезжают в Санкт-Петербург встречать новый год к своему дедушке Павлу Сергеевичу, в гостях у которого они еще ни разу не были. Детям скучно в этом большом и старинном доме. В канун нового года, когда все новогодние приготовления идут полным ходом, дети решили поиграть в прятки, и Люся спряталась в большом платяном шкафу, где был спрятан заколдованный лес. Так и начались их новогодние приключения.

## Действующие лица:

Дедушка, Люся (младшая сестра), Петя (старший брат), Тёма (младший брат), Ася (старшая сестра), Руська (собака), Петухерья (петух), 2 слуги Петухерьи, Дед Мороз, Снегурочка, Снежинки (круговые).

## Действие 1 (Дом):

Дедушка ожидает внуков и после тёплой встречи отправляется с ними пить чай и беседовать. За беседой Тёма передразнивает Люсю,

мол письмо Деду Морозу она сама написать бы не смогла, ей помог Петя, и случайно проливает на него чай. Люся плачет из-за того, что письмо испорчено, и весь текст размыт. Пока Ася успокаивает сестру, Петя предлагает детям помочь восстановить письмо и узнать, что хочет получить Люся на новый год (Приложение 1) После этого дети решаются поиграть в прятки. Люся прячется в старом шкафу.

## Действие 2 (Лес):

Люся вдруг очутилась в странном месте. Это был зимний лес. Вдруг она замечает, что на брёвнышке лежит пёс и гладит его. Собака подскакивает от неожиданности и представляется королевским псом Руськой. Он рассказывает Люсе о злой Петухерье, которая ещё в прошлом году захватила власть в Заколдованном королевстве и объявила вечную зиму без нового года, чтобы не покинуть трон. В этот момент начинается сильная метель (танец-повторялка снежинок «Потолок ледяной»). Люся напугана. Руська накрыл её своей мантией и уложил на брёвнышко. Как только ветер успокоился, Люся снова вошла в шкаф, чтобы очутиться дома.

## Действие 3 (Дом):

Ася, Тёма и Петя наконец нашли Люсю. Она поведала им историю Руськи о Заколдованном королевстве и позвала с собой на помощь. Братья и сестры с недоверием последовали за младшей сестрой в шкаф.

## Действие 4 (Лес):

Дети снова очутились в лесу, но королевского пса здесь уже не было, а на брёвнышке лежало письмо Руське от стражников Петухерьи с угрозами. Люся очень переживает на Руську. Ася замечает следы стражников Петухерьи на снегу и предлагает всем после-

довать по ним, чтобы спасти Руську, но быть очень аккуратными и внимательными, чтобы не провалиться в сугроб. Для этого нужно шагать по следам впереди стоящего человека, не отступая (*Игра «По следам»*. Для каждого класса тропа и цвет следов отдельные. Приложение 2).

#### Действие 5 (Река):

Дети выходят к реке, на которой начался ледоход. Им нужно переправиться через реку по льдинам (*покрашенные листы А2*). Пока играет музыка, дети бегают около льдин. Как только музыка закончилась, дети занимают льдины. Льдины уносит быстрым течением, поэтому вставать на свободные нужно с каждым разом всё плотнее.

#### Действие 6 (Замок):

После сложной переправы до замка остаётся всего одно препятствие – высокий забор. Чтобы перелезть через него детям нужно потренироваться. Класс натягивает покрывало, на которое кладут снежки. На счёт «три» классы поднимают покрывало и высоко подбрасывают снежки так, чтобы не потерять их. По итогу 5 раундов выявляется самый ловкий класс, который получает сладкий приз.

В замке ребята увидели сидящую на троне Петухерью и её слуг. Петухерья не рада непрошеным гостям. Поэтому она заколдовала всех детей и превратила в петушков (*игра «Вжух-вжух, я петух»*). На помощь к ним приходит Руська, который отрывает у Петухерьи перо. Он предлагает всем окружить Петухерью и её слуг и закидать их снежками. За каждое попадание класс получает перо. Выявляется самый меткий класс.

Теперь Петухерья бессильна. Она сдалась, расколдовала всех детей, отдала корону Руське и скрылась. Руська благодарен всем ребятам и прощается с ними до нового года.

Дети возвращаются домой и встречают Деда Мороза со Снегурочкой, вместе с которыми водят хоровод. За хорошее поведение все ребята получают новогодние подарки.

Приложение 1



Приложение 2



Расположение ног 1 человека



Расположение ног 2 человека



# КОНСТРУКТОРСКАЯ ИГРА «БИТВА ЗА КАРИБСКОЕ МОРЕ»



## Авторы:

Пакуш Елизавета  
вожатский отряд «СЛОВО»  
МАОУ Гимназия №12

**Возраст детей:** 8-10 лет

**Количество участников:**

20 участников

**Продолжительность:**

60 минут

**Место проведения:** холл, территория около корпуса с асфальтовой дорожкой

**Педагогическая задача:**

создать условия для сплочения ВДК, формирования лидерских качеств, коммуникативного взаимодействия.

**Реквизит:** цветная бумага А4; белая бумага А4; клей (4 шт.); степлер (2 шт.); мел (1 пачка), маркеры; костюмы пиратов и судьи; скотч (2 шт.).

**Игровая легенда:**

Всем известна давняя вражда двух владык Карибского моря, двух известнейших пиратов – капитана Джека Воробья и Барбоссы. Бесмертные враги уже несколько ве-

ков сражаются за право властвовать и повелевать на просторах заветного Карибского моря, в котором уже потонули сотни их кораблей и тысячи пиратов. Гордость, упорство и целеустремлённость капитанов заставляют их каждый раз ожесточенно воевать до последней шлюпки. Старые соперники по велению судьбы вновь сталкиваются в битве. Оба капитана настроены решительно. Во что бы то ни стало им надо победить, чтобы раз и навсегда разрешить, кто из них сильнее, могущественнее и хитрее, ведь гений может быть только один. Поэтому Джек Воробей и Барбосса принимают решение строить усовершенствованный флот, в разы превосходящий все предыдущие, и набрать новые команды из лучших пиратов со всего мира, чтобы с новой силой атаковать команду противника и заполучить господство в Карибском море. Или всё, или ничего!

**Ход игры:**

Приложение 2



Перед игрой вожатые оставляют под подушками у детей картинки с кораблями (приложение 2), по которым произойдёт деление на две смешанные команды (мальчики и девочки) по 10 человек. Вожатые отряда появляются перед отрядом в образах Джека Воробья, Барбоссы. После диалога капитанов и появления морского судьи (третий вожатый) дети отыскивают картинки ко-

раблей, делятся на две команды. За 25 минут каждая команда должна изготовить из бумаги своего цвета и любых подручных материалов флот, который состоит из одного четырёхпалубного, двух трёхпалубных, трёх двухпалубных и четырёх однопалубных кораблей. Одна палуба равна 10 см в длину (приложение 3). Далее команды выходят с изготовленными кораблями на улицу, где уже расчерчены поля для игры в морской бой размером 1\*1 м. Морской судья объясняет правила игры «Морской бой». После игры капитан проигравшей команды сдаётся и отдаёт право полное владение Карибским морем до следующей встречи.

**Приложение 1 (сценарий)**

*Барбосса:* проклятый Джек Воробей, вот мы и снова встретились!

*Джек Воробей:* Барбосса, с каждой нашей встречей мне всё больше кажется, что мир слишком тесен для нас двоих.

*Барбосса:* да, раньше этот мир был куда больше...

*Джек Воробей:* нет, мир остался прежним. Стало меньше содержимого благодаря мне.

*Барбосса:* Джек, ты либо безумец, либо гений.

*Джек Воробей:* это две крайности одной и той же сущности. Жаль, что тебе это незнакомо. Нынче назначают в капитаны кого ни попадя.

*Барбосса:* глупец! Это безумие!

*Джек Воробей:* нет, это политика!

*Барбосса:* не смей меня, ты не можешь переварить даже овсянку, сэр. Тебе до стратегий и политики, как до захвата Карибского моря и моей смерти!

*Джек Воробей:* то есть остался всего час?

*Барбосса:* только через мой труп!

*Джек Воробей:* ой, а я думал спокойно

после обеда навестить короля Испании, пограбить золотишко, а тут мараться с тобой придётся. Ах, да, ты же трус и сразу сдашься сам. Мои руки чисты! Хм, фигурально!

*Барбоссо:* подлец! Никто не смеет называть меня трусом! Карибское море будет только моим, и точка! Мой флот в тысячи раз мощнее!

*Джек Воробей:* ахахах, это вот те смешные кораблики?

*Барбоссо:* хватит паясничать! Соберай флот! Ровно через полчаса жду тебя готовым на море! Да разрешит наш спор последняя битва.

*Джек Воробей:* согласен! Но только я знаю, как ты любишь мухлевать, поэтому нас рассудит морской судья!

*Барбоссо:* по рукам! (расходятся в разные стороны холла)

*Морской судья:* господа (детям)! Капитаны объявили о наборе в свои команды. Под своими подушками вы найдёте изображения кораблей. Так как я являюсь морским судьёй, я знаю всё, поэтому не пытайтесь мухлевать, иначе наступит наказание-флот просто лишится пирата и будет обречён на проигрыш. У вас есть ровно 30 секунд, чтобы найти их и вернуться сюда.

*Морской судья:* Великолепно! Яркие корабли поднять в воздух! Тёмные корабли поднять в воздух! Отлично, у всех есть корабль. Светлые корабли следуют за Барбоссой, а яркие – за Джеком. Вам предстоит вместе создать два грандиозных флота и сразиться в невероятной битве! Каждый флот состоит из одного четырёхпалубного, двух трёхпалубных, трёх двухпалубных и четырёх однопалубных кораблей. Одна палуба равна 10 см в длину. Фантазируйте, проектируйте самые прочные, устойчивые и необыкновенные корабли. Ни шторма, ни папуля!

*Барбоссо и Джек Воробей:* к чёрту!

Далее у команд есть 25 минут, чтобы сделать корабли из бумаги (у команды Джека Воробья листы бумаги яркие, у команды Барбоссы – белые). Вожатый показывает, детям, как

сделать оригами однопалубного кораблика (приложение 3). В процесс обсуждения других моделей кораблей он вмешивается только в случае, если детям нужен совет. Дети работают коллективно.

По истечению 25 минут отряд вместе со всем кораблями и капитанами спускаются на улицу, где их ждёт морской судья с уже расчерченными на расстоянии около 10 метров друг от друга полями для морского боя (приложение 4). Если команды не успели изготовить некоторое число кораблей, они играют с теми, что есть в наличии.

*Морской судья:* вы вовремя! Правая часть Карибского моря принадлежит команде Барбоссо, а левая – команде Джека Воробья. У вас есть 2 минуты, чтобы расположить корабли на одном из двух полей. Одна клетка равна одной палубе. Корабли не могут касаться друг друга, то есть между их палубами должно быть расстояние не менее 1 клетки. Время пошло!

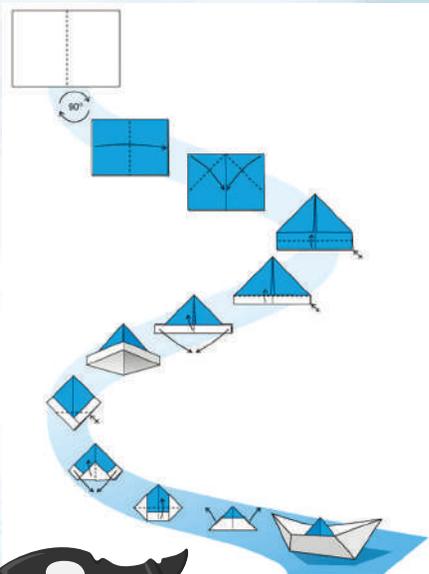
Дети расставляют корабли без помощи вожатого в течение 2 минут.

*Морской судья:* тик-так! Объясняю правила один раз, поэтому слушайте внимательно. Член команды выкрикивает координату, где, по мнению команды, может располагаться вражеский корабль. Если команда угадала и попала в корабль, противник отвечает «ранен», когда повреждена всего одна палуба, «убит», когда все палубы корабля уничтожены противником, и «мимо», если на клетке с этой координатой у него корабля нет. Если команда «ранила» или «убила» корабль, то следующий ход совершает снова эта команда. Если команда промахнулась, ход переходит другой команде. Мелом вы отмечаете точки на море, по которым был совершён выстрел (точка-«мимо», крестик-«корабль»), а маркером помечаете палубы своих кораблей, если в них попал противник. Ваша цель: уничтожить все корабли противника, а я буду внимательно следить за соблюдением правил и количеством оставшихся кораблей. Выстрел вы производи-

те только после того, как я скажу: «Стрелять!». Желаю удачи!

Когда чья-то команда побеждает, капитан-противник поднимает руки вверх, сдаётся и оставляет право владеть Карибским морем до следующей битвы.

Приложение 3



Приложение 4



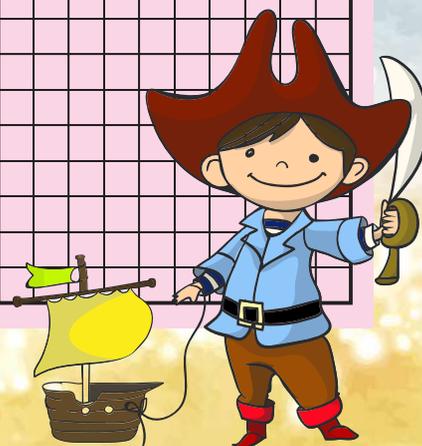
### ВАШ ФЛОТ

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	К
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

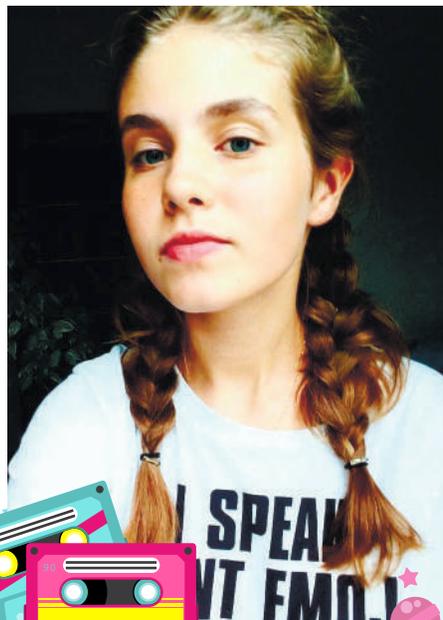


### ФЛОТ ПРОТИВНИКА

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	К
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

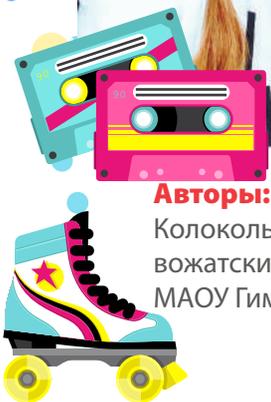


# ТЕМАТИЧЕСКИЙ ДЕНЬ «НАЗАД В 80-Е»



## Авторы:

Колокольникова Елизавета  
вожатский отряд «СЛОВО»,  
МАОУ Гимназия №12



**Возраст детей:** 10-14 лет

**Количество участников:**  
60-80 человек (3-4 отряда)

**Продолжительность:** весь день

**Педагогические задачи:**  
создать условия для ознакомления отряда с обычаями и традициями быта детей СССР 1980-х.

**Реквизит:** горн; барабан; красные галстуки; радиоприёмник; бумага; мел; резинка для одежды; плакаты с лозунгами; фломастеры, ручки, карандаши; диско-шар.

**Игровая идея:**  
1980-е годы в СССР – это целая эпоха. Именно в 80-е годы процветало пионерское движение, появлялось множество детских оздоровительных лагерей, в Москве состоялась олимпиада. Пионерский галстук, конфеты «Мишка косолапый» и «Красная шапочка», олимпийский мишка, Boney M, Abba, сгущенное молоко, «Голу-

бой огонёк» – вот, с чем ассоциируется это время у наших родителей. Большинство современных детей знают об этом лишь понаслышке. Сутки, проведённые в атмосфере традиций 80-х помогут детям среднего и подросткового возраста соприкоснуться с бытом таких же детей, как они, и представить, как бы им жилось, будучи пионерами, если бы они застали это время.

## Сценарий:

Тематический подъём, погружение в тематику дня. По комнатам ходят вожатые в пионерской форме и будят детей при помощи горна (пионерский рожок) и барабана. Из радиоприёмника играет гимн пионеров. Отряды выходят на зарядку. Вместо обычной зарядки они попадают на модную в те времена аэробику. Одетые в спортивную форму для аэробики вожатые показывают гимнастические упражнения, а отряды повторяют за ними. После следует типичный завтрак



лагерей того времени: каша, бутерброд с маслом и какао.

## Продуктивная деятельность.

После обеда всем отрядам дается одинаковое задание: подготовить 5 комплектов одежды с аксессуарами, выбрать 5 моделей для вечернего «Показа мод» и подготовить дефиле (проходка модели+описание «лука» «за кадром»). Так называемые «луки» можно как составить из нескольких разных вещей, так и сделать своими руками. Все комплекты обязательно должны соответствовать идеалам моды 80-х годов. На выполнение этого задания дается 2 часа. Жюри оценивают «Показ мод» и активность отряда на стартине. Победители награждаются дипломами и сладкими призами (конфетами «Ромашка»). Примечания: на стартине трек-лист составлен из песен, модных в СССР в 80-е годы.

**Рефлексия дня.** Тематический огонёк. Дети продолжают фразу «Если бы я оказался(ась) в 1980 году, то...». Примечания: на протяжении всего дня отряды разучивают девизы и кричалки, которые произносят во время передвижения по лагерю, а также приветствуют другие отряды жестом «Салют».

*Образовательная часть: Ярмарка «Атмосфера 80-х»*

Станция	Описание
Историческая	Викторина «История и традиции пионерской организации»
Пионерский галстук	Детям рассказывают о смысле и значении галстука, учат повязывать галстук.
Прописная	Детей учат выписывать ровные, красивые буквы в лозунгах, девизах на плакатах и одновременно рассказывают об их смысле.
Игровой дворик	Детей учат правильно играть в «Классики», «Резиночку», «Вышибалы» и популярные в 80-е годы игры.
Листок памяти	Во время обучения оригами кораблика и самолёта детям рассказывают об увлечениях пионеров, олимпиаде 1980 г. и предлагают написать на своём оригами самый запоминающийся факт. Далее проводят выставку.
Песенная	Дети разучивают песни «Взвейтесь кострами, синие ночи», «Коричневая пуговка», «Гайдар шагает впереди», «Картошка» или «Пионер шагает по планете».
Продолжительность : 1 час	

# ИГРА ПО СТАНЦИЯМ «СПОРТ. Х»



## Авторы:

Пакуш Елизавета  
вожатский отряд «СЛОВО»  
МАОУ Гимназия №12

**Возраст детей:** 7-12 лет

**Количество участников:**

4 отряда

**Продолжительность:**

60 минут

**Место проведения:** спортивная площадка, стадион, территория лагеря

**Педагогическая задача:**

способствовать формированию мотивации к ведению здорового образа жизни.

**Игровая легенда:**

Событие, которое мы ждали и так долго обсуждали, наконец свершится. Отряды окажутся на грандиозном спортивном мероприятии – «Спорт.Х». Это великий марафон, в котором столкнутся сильнейшие спортсмены и выявят лучших из лучших. Конечно же, все хотят увидеть живую и побывать внутри этого интереснейшего соревнования, поэтому среди

обычных зрителей и болельщиков вы можете заметить очень влиятельных людей Х самых различных профессий: известный врач, журналист рейтингового канала и даже футболист мирового. Знакомства с каждым из этих важных персон может очень помочь участникам в спортивном марафоне и привести их к победе. И помните, что участвовать в спортивных и других мероприятиях можно не только с пользой для здоровья, но и для жизни в целом, ведь никогда нельзя знать точно, где и когда вы встретите человека, который сможет помочь вам и повлиять на ваше будущее. Спорт – это здоровье и успех!

**Ход игры:**

После торжественной линейки, которую проводит методист-министр спорта, посвящённой открытию марафона «Спорт.Х», отряды начинают проходить спортивные станции, которые располагаются по территории лагеря: станция «Кати дальше», станция «Общий полёт», станция «Гибкая», станция «Метёлкино» (для двух отрядов), станция «Выкл. спортсмена» (для двух отрядов), станция «Атлеты» (**приложение 1**). Обязательное условие – отряд должен пройти хотя бы одну парную станцию. Отряды свободно посещают эти станции и зарабатывают на них кубки (бронзовый, серебряный и золотой (**приложение 2**)). В это время по территории лагеря достаточно незаметно передвигаются вожатые, переодетые в известного врача, журналиста рейтингового канала и футболиста мирового уровня. Если

отряд заметил одного из персонажей, отряду нужно уговорить его сделать с ними фотографию (фотографии приносят отряду дополнительные кубки (**приложение 3**)). Первый отряд, нашедший «известную персону» получает за фото золотой кубок, второй – серебряный, третий – бронзовый.. По истечению времени команды возвращаются на место линейки, где будут подведены итоги марафона «Спорт.Х», отдают все кубки для подсчёта баллов. Победивший отряд получает грамоту.

**Приложение 1.** На каждой станции вожатые ведут протокол отрядов, где указывают номер отряда и полученный кубок. В конце мероприятия проводится сверка.

**Станция «Кати дальше»:** отряд стоит за чертой, которая изначально находится на расстоянии 2 метров от конуса. Задача отряда: катая мяч, сдвинуть конус на наибольшее расстояние от исходной точки. Условие: каждый член отряда может катнуть мяч только один раз. Временных ограничений нет.

Место проведения: асфальтовая дорожка или аллея.

*Распределение кубков:* золотой кубок – конус сдвинут на 6 и более метров; серебряный кубок – конус сдвинут на 4-6 метров; бронзовый кубок – конус сдвинут на 4 метра и менее.

**Станция «Общий полёт»:** вожатый крутит скакалку в одинаковом медленном темпе. Отряд построен в колонну. По одному человеку дети подбегают к скакалке и прыгают через неё 2 раза. Ребёнок, уже перепрыгнувший скакалку 2



раза, остаётся и продолжает прыгать с остальными подбегающими, даже если он или кто-то запнулся. Задача отряда: максимальным количеством человек прыгнуть через скакалку одновременно 2 раза. Прыжок считается засчитанным, если этим количеством детей скакалка перепрыгнута дважды. Временных ограничений нет.

Место проведения: там, где второй конец скакалки можно привязать к чему-либо.

*Распределение кубков:* золотой кубок – одновременно совершён прыжок 8 и более детьми; серебряный кубок – одновременно совершён прыжок 4-8 детьми; бронзовый кубок – одновременно совершён прыжок 4 и менее детьми.

**Станция «Гибкая»:** между деревьями беспорядочно натянута верёвка (паутинка). По одному человеку из отряда дети переправляются через верёвку, проползая под ней. Если верёвка задета – возвращается в начало пути. Начинать переправу второго человека можно только после завершения переправы предыдущего. Задача отряда: за 3 минуты переправить наибольшее количество людей через полосу препятствий.

Место проведения: лесная территория.

*Распределение кубков:* золотой кубок – переправлено 12 и более человек; серебряный кубок – переправлено 6-12 человек; бронзовый кубок – переправлено менее 6 человек.

**Станция «Метёлкино»:** станция для двух отрядов (команды с равным количеством людей). На расстоянии 5 метров от отрядов стоят конусы. Капитан команды стоит в начале отряда. Сидя на метле, капитан должен переправить по одному человеку из отряда на другую сторону (посадить вместе с собой на метлу человека, добежать так до конуса, посадить человека, бежать на метле за следующим). Побеждает команда,

которая переправила весь отряд быстрее. Временных ограничений нет.

Место проведения: территория перед зимним корпусом.

*Распределение кубков:* золотой кубок – отряд переправился первым; серебряный кубок – отряд отстал на 5 секунд и менее; бронзовый кубок – отряд отстал более чем на 5 секунд.

**Станция «Выкл. Спортсмена»:** станция для двух и более отрядов (от каждого отряда равное количество участников). Все спортсмены заряжены силой для покорения новых вершин и новых рекордов. Соперников настолько много, что иногда хочется найти у них кнопку «выкл.» и временно обезвредить. Дети прячут левую руку за спину ладонью вверх (это кнопка «выкл.»), а правой рукой пытаются нажать на кнопку члена противной команды (дотронуться до левой ладони). Если игроку нажали на его кнопку «выкл.», он уходит с поля на скамейку запасных. Побеждает та команда, чьих членов на момент окончания времени оказалось на поле больше. Время: 4 минуты.

Место проведения: стадион.

*Распределение кубков:* золотой кубок – команда с наибольшим числом людей на поле; серебряный кубок – команда, занявшая 2 место; бронзовый кубок – команда, занявшая 3 место

**Станция «Атлеты»:** от отряда выбираются самые спортивные дети, которые совершают прыжки в длину. Всего у участника три попытки. Задача: прыгнуть в длину на расстоянии свой рост+10 см. Временных ограничений нет.

*Распределение кубков:* золотой кубок – несколько участников прыгнули в длину свой рост+10 см; серебряный кубок – один участник прыгнул в длину свой рост+10 см; бронзовый кубок – отряд не выполнил задачу, но посетил станцию.

## Приложение 2.

Золотой кубок – 3 балла.

Серебряный кубок – 2 балла.

Бронзовый кубок -1 балл.



### Приложение 3.

Известный врач не убегает от детей. Чтобы сделать с ним фото, отряд должен ответить на 9 вопросов:

- Что не купишь ни за какие деньги? (*здоровье*)
- Как расшифровывается ЗОЖ? (*здоровый образ жизни*)
- Как называется массовое заражение людей? (*эпидемия*)
- Для нормального функционирования организма человек должен выпивать... (*2,5 литра воды в день*)
- Как называется наука о чистоте? (*гигиена*)
- Назовите витамин, который вырабатывается у человека только под воздействием солнечных лучей. (*витамин Д*)
- Что губит человеческий организм? (*курение, алкоголь, наркотики*)
- Как называется тренировка организма холодом? (*закаливание*)
- Этот русский полководец в детстве был очень слабым ребёнком, но он прекрасно закалил себя. Лучшим способом закаливания он считал русскую баню. Там он выдерживал ужасный жар, после чего на него выливали 10 вёдер холодной воды. (*Суворов*)

После ответов на вопросы отряд делает фото с врачом и получает кубок.

Футболист мирового уровня недолго убегает от отряда и затем играет с отрядом в игру «Сокровище пиратов» (за спиной футболиста лежит мяч, а отряд старается его забрать, делая шаги к мячу, пока футболист повернут к ним спиной). После они делают фото и получают кубок.

Журналист рейтингового канала не убегает от отряда. Он соглашается сфотографироваться с ним, если отряд повторит 2 фотографии для его репортажа:





# ДОРОЖАЯ КАРТА ЛЕТА

#стриж2018 #стрижлетимвысоко #стрижевоелето #стрижнавсегда

## РАЗДЕЛ 2

### Геолокация – ЗА ГОРОДОМ

Есть в лете какая-то удивительная закономерность...первый день лета как-то очень быстро и совсем незаметно становится последним. И, наверное, у тех вожатских отрядов, которые проживают лето в детских оздоровительных лагерях, которые находятся за городом, так вот для них лето – это не время года, длинное в три месяца, а один удивительный день... полный волшебства, открытий и ожидаемо-неожиданных встреч.

Наверное, хотя бы раз в жизни такое лето стоит попробовать прожить каждому. Спросите, почему?

потому что – это другая жизнь, наполненная иным смыслом: ежедневное, ежечасное созидание и творчество: яркие шоу, тончайшие по замыслу спектакли, уникальные праздники, удивительные мастерские и многое другое...

потому что – это другие эмоции ...только здесь есть свои праздники, которых не существует за пределами лагеря; только здесь есть свои радости и огорчения, такие настоящие и искренние, которые за пределами лагеря, пожалуй, нигде больше ни пережить, ни ощутить невозможно...

потому что – это ночные звезды, отражающиеся в лужах после дождя; свет фонаря, дающий сказочные тени сквозь листву деревьев у корпуса; кваканье лягушек где-то на отрядном месте; запах свежих булочек где-то ближе к концу тихого часа; шум дождя, барабнящего по крыше ... да много еще чего такого своего...родного...

потому что - это люди, те самые из – за которых плачешь, когда расстаешься; те самые из – за которых возвращаешься вновь и вновь; те самые, с которыми, оказывается, тебе по пути...

Наверное, каждый из Вас найдет еще десять своих поводов влюбиться в лето... влюбиться раз и навсегда...и стать ВОЖАТЫМ !

# ОТРЯДНОЕ ДЕЛО «АМУЛЕТ ПЯТИ БЛАГ»



## Авторы:

Кочерова Елизавета,  
вожатский отряд «Пульс»,  
МАУДО ДООЦ «Юный ленинец»  
(ДОЛ «Калейдоскоп»)

**Возраст детей:** 8-10 лет

**Количество участников:**

18-20 участников

**Продолжительность:**

60-90 минут

**Место проведения:** террито-  
рия ДОЛ

**Педагогическая задача:**

создание условий для развития интеллектуальных и логических способностей детей в отряде.

**Реквизит:** свиток, шкатулка (пергамент с шифром, карандаши, ручки, резиночка, мелок, мячик); ларец – пять штук; пергаменты от Хранителей – 4 штуки; подсказки – 6 (4 с названиями следующих станций, 1 с загадкой, 1 в конце); скотч, воздушные шары с водой, мишени; карты – 5 штук. (От начала до Счастья, от Счастья до Мудрости, от Мудрости до Здоровья, от Здоровья до Добродетель (лист с вдавленной

надписью), от Добродетель до Долголетие(разрезанная на кусочки)); Амулет Пяти Благ (разделенный на пять частей); Миска с прономерованными ключами.

**Игровая легенда:**

Символ пяти благ вызывает священный трепет на Востоке, в Китае. Его изображение складывается из нескольких составных частей. В центре расположен знак «Универсум Вечности», по краям – пять летучих мышей. Поскольку название этих животных сходно со словом «удача» или «счастье», а мыши сами по себе ассоциируются со сверхъестественными силами, то каждая из них олицетворяет свое благо. Также они живут очень долго, и поэтому давно стали символом долгой, здоровой жизни. Счастье, мудрость, здоровье, добродетельность и долголетие – вот те составные счастья, которые олицетворяет символ пяти благ.

**Легенда игры:**

Ребят посещает Лесная нимфа, и просит их о помощи.

«Долгое время мы, дети леса, были самым могущественным народом во всех мирах, наш народ процветал, мы жили в гармонии и понимании. Мы ценили, уважали и любили друг друга. Охраняли природу, почитали предков. Радовались каждому восходу солнца. Покой наш охранял Амулет Пяти Благ, он же и поддерживал нам жизнь. Но недавно случилось ужасное. Амулет был похищен и с этих пор мы утратили покой. Нам нужна ваша помощь, без вас нам не справиться. Мы пытались его найти и вернуть, но все, что нам известно находится здесь. (Отдает им свиток.) Так же, вот (отдает

шкатулку), эти дары могут вам пригодиться в пути. Помните, что без амулета, мы слабеем, наше время на исходе. Мы очень на вас надеемся. В помощь я отправляю с вами (имя вожатого) он очень мудр, но помочь он сможет только три раза. Так что будьте мудры и осторожны.»

**Ход игры:**

Из свитка ребята узнают, что Амулет Пяти Благ древнейший артефакт обозначающий жизненные блага (Счастье, Мудрость, Здоровье, Добродетель и Долголетие). Он был разделен на пять частей и спрятан. Так же на свитке имеется карта где спрятана первая часть.

**Часть первая. Счастье.** Придя на нужное место дети видят ларец на которой лежит пергамент, Рядом к дереву прикреплен лист, где написано:

«Я Хранитель Фелицитас, я оберегаю силу одного из даров. Я отдам его вам, если пойму, что вы достойны. Пергамент поможет вам.»

Ребята разворачивают пергамент там зашифрована загадка. (*Шифр ребята разгадают с помощью пергамента из шкатулки. Приложение 1*)

После расшифровки текста у них получается фраза и стих:

«Чтоб получить священный дар, разгадай загадку:

Сейчас и здесь, живи сейчас, в одном мгновенье.

Часы безжалостно ведут тебя вперед.

А ты отбрось скорей назад свои сомненья,

Смотри на мир, прошу, не думай, что нас ждет.

Ты захотел узнать, а где же все же счастье?

Едва услышал – только здесь и лишь сейчас».

«Мало знать слово, докажите мне, что знаете смысл, скажите мне, что оно значит для вас»

Отгадка – (первые буквы строчек) Счастье.

После объяснения, ребята получают одну часть Амулета ПЯТИ БЛАГ (Приложение 2), место расположения следующего блага и подсказку: «Это соединение жизненного опыта и глубокого ума».

**Часть вторая. Мудрость.** Стоит ларец закрытый на кодовый замок. Перед ларцом лежит 16 карточек (4 столбца по 4 карточек). На дереве записка: «Я Хранитель Сапиенти. Вы уже наверное догадались, что будет вторым даром? Мудрость, чтобы его получить вы должны отгадать мои загадки, за каждый правильный ответ вы получаете возможность перевернуть одну карточку. В каждом из 4 столбцов, 3 карточки пустые, и только на одной цифра. Найдете все цифры – отгадаете код.» (Приложение 3)

Открывая ларец они получают вторую часть Амулета Пяти Благ. И карту с местом нахождения третьей части, и подсказку: «состояние любого живого организма, при котором он в целом и все его органы способны полностью выполнять свои функции»

**Часть три. Здоровье.** Подойдя к нужному месту, ребята видят небольшую полосу препятствий. Рядом на дереве, лист бумаги: «Я Хранитель Салутем. Вы уже знаете, что за дар я охраняю? Здоровье. Что бы добыть этот дар, вы должны пройти полосу препятствий, пройти её должны все.»

1) Первое испытание. Между нескольких деревьев, образуя паутину, натянут скотч, ребятам надо пройти через неё, ни чего не задев.

2) Второе испытание. Попасть в подвешенные на веревке к веткам мишени с помощью шариков наполненных водой.

3) Третье испытание: Нужно сделать так чтобы на земле осталось ни одной ноги (либо всем подпрыгнуть, либо всем лечь, и поднять ноги в верх.)

После прохождения станций вожатый, сопровождающий отряд, разрешает детям открыть ларец, в котором лежит обычный белый лист, на котором вдавленная надпись. Берем два листа бумаги, кладем и пишем послание так, чтобы оно отпечаталось на нижнем листе. Он то чтобы прочесть надпись, ее надо закрасить. Карандаш они возьмут в шкатулке, которую они получили в начале игры.

После того, как они расшифруют послание, у них будет карта с местом нахождения четвертой части Амулета и подсказкой: «Деятельное добро, фундаментальное моральное понятие, характеризующее готовность и способность личности сознательно и твердо следовать добру»

**Часть четыре. Добродетель.** Стоит ларец на нем замок и рядом ваза с большим количеством ключей, все ключи пронумерованы. На ларце лежит записка: «Я Хранитель Бонитатем. Я охраняю четвертый дар – Добродетель. Для того, чтобы получить этот дар, вы должны проявить смекалку и найти ключ. У вас есть всего три попытки открыть замок.»

На дне вазы с ключами лежит маленькая записка: А сколько нужно произвести действий, чтобы посадить жирафа в холодильник?

Ответ: (Четыре: открыть холодильник, достать бегемота, посадить жирафа, закрыть холодильник) Нужным ключом является ключ под номером 4.

Открыв ларец, ребята находят четвертую часть Амулета, много маленьких кусочков, из которых им нужно собрать карту (некоторые кусочки лишние), и подсказка: «Социально-биологическое явление, характеризующееся доживаемостью человека до высоких возрастных рубежей»

**Часть пять. Долголетие.** Стоит ларец. Рядом стоит Хранитель: «Я Хранитель Хабере, я охраняю пятый и последний дар – Долголетие. Для того чтобы получить последний дар, вам нужно вспомнить пять старых игр, и сыграть в них». (Классики, Резиночка, «Чёрное и белое не носить! Да и нет не говорить!», Казаки-разбойники, «Съедобное – несъедобное» приспособления они могут найти в шкатулке, которую они получили в начале.)

После этого они открывают ларец в нем находится последний фрагмент Амулета и фраза: «Вернитесь в начало». Когда они возвращаются их встречает Лесная нимфа, которая предлагает им собрать амулет.



А Б В Г Д Е Ж З И Й К Л М Н О  
 Ё Ђ Ѓ Є Ѕ І Ї Љ Ћ Ќ Ў Ђ Ѓ Є  
 П Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Ъ Ы Э Ю Я  
 ъ < ґ ꞑ Ꞓ ꞓ ꞔ ꞕ Ꞗ ꞗ Ꞙ ꞙ Ꞛ ꞛ Ꞝ ꞝ Ꞟ ꞟ Ꞡ ꞡ Ꞣ ꞣ Ꞥ ꞥ Ꞧ ꞧ Ꞩ ꞩ Ɦ Ɜ Ɡ Ɬ Ɪ ꞯ Ʞ Ʇ Ʝ Ꭓ Ꞵ ꞵ Ꞷ ꞷ Ꞹ ꞹ Ꞻ ꞻ Ꞽ ꞽ Ꞿ ꞿ



## Приложение 3

**Логические задачи:**

- 1) Вы заходите в тёмную кухню. В ней есть свеча, керосиновая лампа и газовая плита. Что вы зажжёте в первую очередь? *(Спичку)*
- 2) Лодка качается на воде. С неё по борту выкинута лестница. До прилива вода накрывала только нижнюю ступеньку. Через сколько времени вода накроет 3-ю снизу ступеньку, если во время прилива вода прибывает на 20 см в час, а расстояние между ступеньками 30 см? *(Нет, лодка поднимается вместе с водой)*
- 3) Если в 12 часов ночи идёт дождь, то можно ли ожидать, что через 72 часа будет солнечная погода? *(Нет, так как через 72 часа будет ночь)*
- 4) Шла женщина в Москву, а навстречу – три мужика. У каждого по мешку, в каждом мешке по кошке. Сколько существ направлялось в Москву? *(Только женщина шла в Москву, остальные шли в другую сторону)*
- 5) Вы участвуете в марафоне и обогнали бегуна, бежавшего вторым. Какую позицию вы теперь занимаете? *(Вторую)*
- 6) У отца Мэри 5 дочерей: Чача, Чече, Чичи, Чочо. Как зовут пятую дочь? *(Мэри)*
- 7) На границу России и Китая прилетел петух. Сел точно на границу, абсолютно посередине. Снёс яйцо. Оно упало точно поперек: граница делит его посередине. Какой стране принадлежит яйцо? *(Петухи не откладывают яйца)*
- 8) В 12-этажном доме есть лифт. На первом этаже живёт всего 2 человека, от этажа к этажу количество жильцов увеличивается вдвое. Какая кнопка в лифте этого дома нажимается чаще других? *(Кнопка первого этажа)*
- 9) Сколько животных взял Моисей на свой ковчег? *(Животных брал в ковчег не Моисей, а Ной)*
- 10) Чем можно поделиться только один раз? *(Секретом)*
- 11) Сколько горошин может войти в один стакан? *(Нисколько, горошины не ходят)*
- 12) Что не может войти даже в самую большую кастрюлю? *(Её крышка)*
- 13) Как вы думаете, какой рукой лучше всего размешивать кофе со сливками и с сахаром? *(Той рукой, в которой ложка)*
- 14) Какое слово постоянно произносится неправильно? *(Неправильно)*
- 15) На какой вопрос, задаваемый вами людям в течении всего дня, вы каждый раз будете получать разный ответ? *(Сколько сейчас времени?)*
- 16) Что может быть больше слона и одновременно невесомым? *(Тень слона)*

# ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРА «БАРДАК НА КОСОМ ПЕРЕУЛКЕ»



## Авторы:

Андрей Иванов  
вожатский отряд «Родничок»  
МКУ ДО «ГРЦ ОООД «ФорУс»

**Возраст детей:** 12-14 лет

**Количество участников:**  
35- 40 участников

**Продолжительность:**  
80 минут

**Место проведения:** корпус

**Педагогическая задача:**  
способствовать формированию базовых экономических знаний и развитие коммуникативных навыков.

## Игровая идея:

В мире Джун Роллинг есть одно удивительное место, которое величают «Косым переулком». Там располагаются самые необычные магазины и лавки, где волшебники могут приобретать различные им необходимые вещи.

И вот как-то раз на Косом переулке один за одним появляются Пожиратели смерти. Злые силы сравнивают с землёй, это волшебное место, чтобы Мракоборцы, которые так же запасаются полезными им вещами на этой удивительной улочке, не смогли им противостоять, в случае очередной войны.

Жители города в панике. Клубы дыма распространяются по территории улицы. А самое главное, перед всеми встал вопрос: кто наведёт порядок на Косом переулке и сделает всё возможное, чтобы противостоять злым силам?

## Ход игры:

Детям в первую очередь рассказывается легенда. Далее дети делятся по 7-8 человек так, чтобы получилось 5 команд. Каждой команде даётся тот волшебный предмет, который она будет создавать (Волшебные палочки/мётла/учебники чародейства/мантии невидимки/ зелья и снадобья). Детям даётся 30 минут на создание предметов их команды и оборудование собственных лавок.

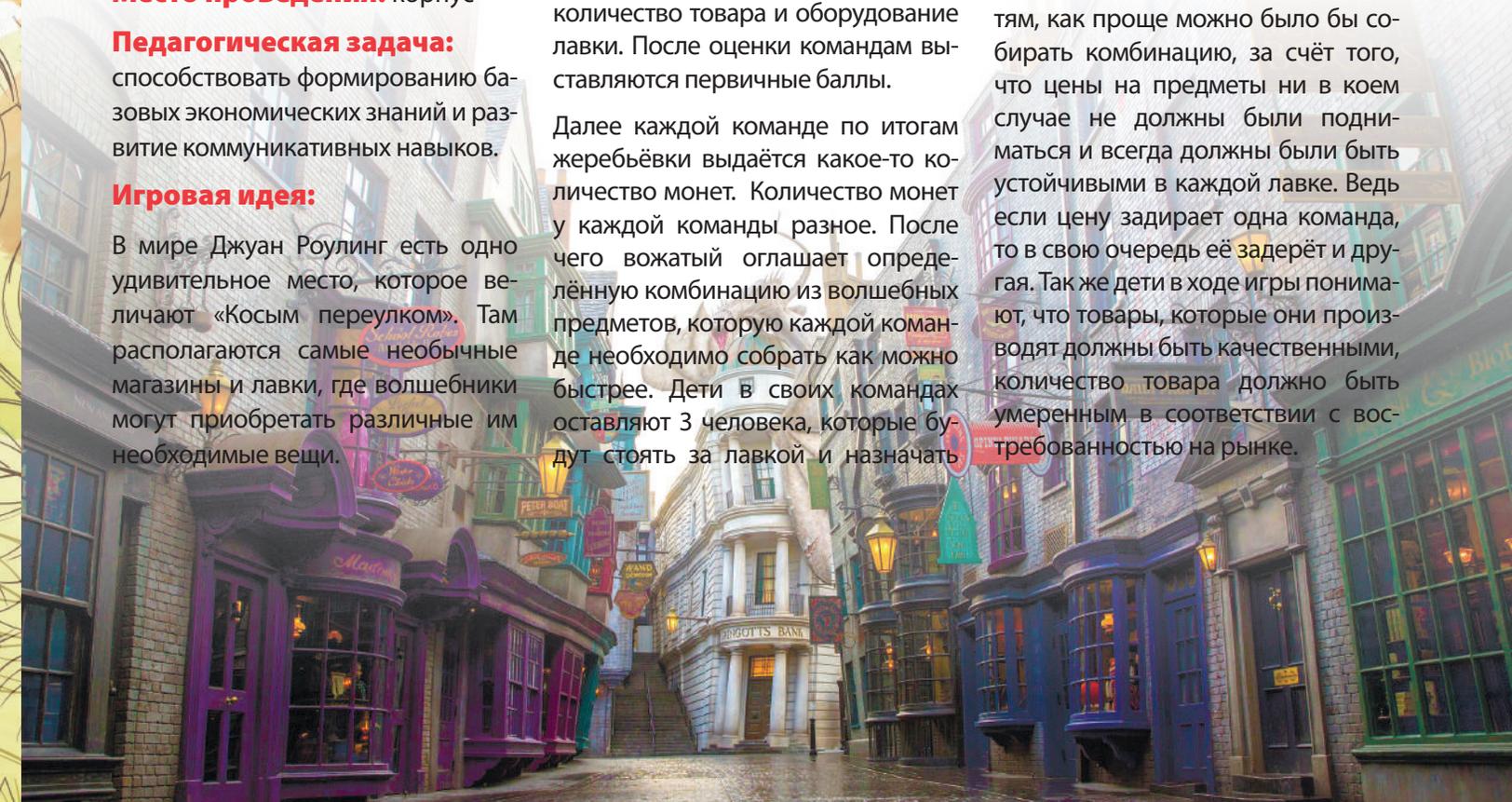
Далее вожатые оценивают качество, количество товара и оборудование лавки. После оценки командам выставляются первичные баллы.

Далее каждой команде по итогам жеребьёвки выдаётся какое-то количество монет. Количество монет у каждой команды разное. После чего вожатый оглашает определённую комбинацию из волшебных предметов, которую каждой команде необходимо собрать как можно быстрее. Дети в своих командах оставляют 3 человека, которые будут стоять за лавкой и назначать

цену за их волшебные предметы при возможном торге. В то время как остальные ходят по другим лавкам и стараются как можно быстрее приобрести комбинацию предметов. Если у детей заканчиваются монеты, как выданные, так и те, что выручает лавка, они могут подойти к вожатому, который даст им определённое задание, за которое дети смогут получить дополнительные монеты. Так же у детей есть возможность выделить 2 человек, которые в процессе игры будут делать дополнительные предметы для их лавки по необходимости (если в лавке они кончатся). По истечению 10 минут командам выставляются баллы, за скорость сбора комбинации и её наполнения. Далее комбинация меняется и всё идёт по той же схеме. Всего в игре 5 раундов по 10 минут и соответственно 5 комбинаций. Задача каждой команды набрать большее количество баллов по истечению игры.

По окончании игры подсчитываются баллы, и команда, набравшая большее количество баллов, объявляется победителем.

После чего вожатые объясняют детям, как проще можно было бы собирать комбинацию, за счёт того, что цены на предметы ни в коем случае не должны были подниматься и всегда должны были быть устойчивыми в каждой лавке. Ведь если цену задирает одна команда, то в свою очередь её задерёт и другая. Так же дети в ходе игры понимают, что товары, которые они производят должны быть качественными, количество товара должно быть умеренным в соответствии с востребованностью на рынке.



# КРУГОСВЕТКА

## «ТАЙНЫ НОЧНОГО ТЕАТРА»



### Авторы:

Курятник Галина,  
вожатский отряд «Пульс»,  
МАУДО ДООЦ «Юный ленинец»  
(ДОЛ «Калейдоскоп»)

**Возраст детей:** 13-15 лет

**Количество участников:**  
15-18 участников

**Продолжительность:**  
1-2 часа

**Место проведения:** корпус  
отряда и территория лагеря

**Педагогическая задача:**  
создание условий для интеллектуального досуга детей и получение информации о титрах города Новосибирска.

**Реквизит:** спакет, наполненный фантиками, на дне которой находятся ключи и записка.

### Легенда игры:

У сотрудников театра пропали ключи от двери, которая вела на чердак. На чердаке хранились декорации, которые должны были находиться на сцене во время спектакля. По словам сотрудников по дороге на чердак происходили немыслимые, пара-

нормальные явления – шепоты, шорохи, стуки, пение песен. Сотрудники не знают куда пропали ключи и по лагерю развешали объявление с просьбой о том, что если кто-то найдет ключи, то они должны позвонить по номеру.

### Ход игры:

Дети находят пакет, в котором находится банка, наполненная фантиками, бумажками, на дне которой лежит записка и ключи. В записке указано место, где находятся маршрутные карты. По дороге за маршрутным листом дети находят объявление о потере ключей и о просьбе их вернуть. Они звонят по номеру, чтобы сказать сотрудникам театра, что нашлись ключи, в ответ они сказали, что детей будут ждать в театре, но когда начали говорить адрес театра, то связь прервалась. Отряд доходит до указанного места, где должны найти маршрутные листы. Детям предстоит пройти по всем тайным местам в лагере вместе с вожатыми. Вожатые должны заранее организовать станции в любых помещениях лагеря (костюмерная, клуб, беседка, футбольное поле и т.д.). Один вожатый сопровождает отряд, пока напарник реализует станции.

**1 станция «Этот театр...»** (Детей с вожатым встречает загадочный человек, на лице маска, задает детям вопросы, загадки, связанные с театрами города)

1. Этот театр находится на площади Ленина ... (*Новосибирский государственный академический театр оперы и балета*)

2. Этот театр имеет один из цветов радуги в своем названии... (*«Красный факел»*)

3. У этого единственного театра в городе сделана крыша в виде

паруса... (*«Глобус»*)

4. В этом театре музыка звучит по-особенному, поэтому он и назван ... (*Театр муз. комедии*)

5. В этом театре куклы кажутся живыми... (*Театр кукол*)

**2 станция «Лебединое озеро»** – (Отряд встречается танцовщица, которая раньше работала в театре, и которая хочет всех детей в лагере научить великому и знаменитому танцу «Лебединое озеро». Танцовщица сначала кратко рассказывает историю танца, а позже учит/показывает детям танец.) Дети вместе с вожатыми должны станцевать «лебединое озеро».

**3 станция «Сообрази».** (Отряд встречает на станции редактор журнала «Театрал». Он рассказал о проблеме, которая с ним произошла накануне вечера. На столе он оставил распечатанные картинке театров г.Новосибирска (Приложение1) и ушел спать. Вернувшись утром, он обнаружил, что все картинки порваны и разбросаны, и редактор просит помочь отряд собрать по кусочкам картинку, при этом он будет рассказывать о самых известных журналах искусства и культуры в России.) На столе будут лежать кусочки разорванной картинки, на которых был показан театр. Отряд должен собрать эти картинки за 3 минуты.

**4 станция «Викторина».** (Отряд встречает бывший сотрудник театра, который давно работал в театральной костюмерной и просит детей помочь ему вспомнить все «ценности» театра, благодаря проведению викторины, которая поможет сотруднику больше вспомнить о театре.)

1. Не простые туфли эти, в них танцуют лишь в балете... (*пуанты*)

2. Платье, словно лопушок, во все стороны пушок...(балетная пачка)

3. Всегда галантен этот сэр. Танцует с дамой ... (кавалер)

4. Это искусство затмило весь свет! Нас восхищает прекрасный ... (балет)

5. Над сценой легко бесконечно кружится. И может быть бабочкой, лебедью – птицей. (балерина)

**5 станция «Включай мозг!».** (Детей встречает художник и просит отряд придумать новый герб для театра по просьбе директора театра. При этом он рассказывает о старом гербе театра и что он значил.) Отряд придумать и нарисовать новый герб театра.

**6 станция «Угадай мелодию».** (Детей приветствует на станции звукорежиссер и рассказывает им о знаменитых мелодиях великих авторов различных известных пьес, которые поставлены на всех сценах театра страны.) Отряд должен отгадать мелодии, относящиеся к различным знаменитым пьесам.

**7 станция «Занавес».** (Детей встречает загадочный человек, который был с ним на 1 станции, рассказывает им о театре и какие паранормальные явления в нем происходят. Он отдает детям послание. В послании зашифровано место встречи, в котором отряд будет ждать все сотрудники театра, чтобы помочь им открыть чердак и успешно поставить декорации на сцену, и провести спектакль. Он просит детей разгадать послание, при помощи шифра (Приложение 2).

Послание ведет детей в костюмерную, где заранее подготовлены костюмы и декорации к русским сказкам. Детям предлагается разделить на 3 команды разыграть известные сказки в разных жанрах (комедия, драма, ужасы).

Приложение 1



Приложение 2

	1	2	3	4	5
1	А	Б	В	Г	Д
2	Е	Ж	З	И	К
3	Л	М	Н	О	П
4	Р	С	Т	У	Ф
5	Х	Ц	Ч	Ш	Щ
6	Ы	Ю	Я	-	-



# ТВОРЧЕСКИЙ АРБАТ «НЕЗНАЙКА В ГОРОДЕ ТВОРЧЕСТВА»



## Авторы:

Юлия Бирюкова, Валерия Марченко, Полина Фомина, Вера Чугайнова, вожатский отряд «Родничок» МКУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс»

**Возраст детей:** 6-7 лет

**Количество участников:**  
25 участников

**Продолжительность:**  
50 минут

**Место проведения:** территория лагеря.

**Педагогическая задача:** создать условия для реализации творческого потенциала детей младшего школьного возраста.

**Реквизит:** костюм Незнайки, конфеты 25-27 шт., кофе – 1 банка, пластиковые стаканчики – 7 штук, кисти одного размера – 9 штук, вода в бутылке пятилитровой, цветная бумага 2 упаковки, ножницы 8 шт., колонка с музыкой, простые карандаши 8 шт, линейки 8 шт., бумага акварельная 27 шт.

## Игровая идея:

Цветочного город – родина Незнайки. Город отличается своей красотой, на клумбах возле каждого дома растут благоухающие цветы, а улицы носят названия экзотических растений. В центре

города протекает клубничная река. В городе живут малыши и малышки. Малыши умеют создавать лодочки из берёзовой коры, а малышки умеют плести невероятные косички. Приехав к детишкам, Незнайка хочет показать традиционный цветочный танец, а маленький народ, проживающий в цветочной стране хотел бы научиться раскрашивать лодочки и создавать необычные фигурки из бумаги.

## Ход игры:

Вожатый собирает детей в холле и рассказывает им легенду, прописанную в письме, которое было получено от главного персонажа – Незнайки. После прочтения письма звучит сигнал - песня на улице, как знак того, что главный персонаж прибыл. Дети с вожатым выходят на улицу, где их ждёт Незнайка станции уже готовы и оформлены. От Незнайки дети узнаю о том, что должны пройти три станции: танцевальная, кофе-арт и оригами. Незнайка распределяет детей по маленьким группам(командам), для удобства дальнейшей работы, выдавая три

вида цветов, предварительно нарисованных и вырезанных из цветной бумаги. Дети делятся на команды по видам цветов (колокольчики, тюльпанчики, ромашки).

Два вожатых и Незнайка отводят детей на станции, после простоя 10 минут дети совершают переход (всей мини группой) на следующую станцию. И с таким же временным промежутком переходят к 3 станции. После прохождения 3-х станций Незнайка сообщает детям, что они большие молодцы и в качестве благодарности за проделанную ими работу вручает маленькие призы

## Сценарий:

Вожатый 2: Дети! Сегодня до нас дошла весть о знаменитом путешественнике Незнайке, который попал к нам город. Скорее за мной! Ему нужна наша помощь!

Вожатый ведёт детей на улицу к Незнайке. На улице уже играет музыка. Дети вместе с вожатым выходят на улицу, видят переодетого вожатого-Незнайку и второго вожатого ожидающих детей.

Незнайка: Здравствуйте, ребята, я очень рад вас видеть!

Дети: Здравствуйте!

Незнайка: Я прибыл к вам изда-  
лека, чтобы многому научиться.  
В моем городе растет множество  
необычайной красоты растений, я  
приготовил для вас подарки.

Незнайка раздает цветы детям: ко-  
локольчики, ромашки, тюльпаны.  
Вожатые помогают Незнайке.

Незнайка: Итак! Ребята, у кото-  
рых колокольчики отправятся со  
мной на первую площадку, а на  
свои другие площадки вы пойдё-  
те под руководством вожатых, в  
чьих руках тюльпаны и ромашки.  
Не будем терять времени! Каждая

группа отправляется по своим  
площадкам, где узнаёт о деятель-  
ности, в которую будут вовлечены  
последующие 10 минут, выполняя  
там задания.

Дети с колокольчиками отправля-  
ются на площадку «Танцы цветов»,  
дети с розами рисуют кофе, а дети  
с тюльпанами делают необычные  
фигуры. И так каждая команда  
должна побывать на каждой пло-  
щадке. На каждое задание даётся  
10 минут.

Время пошло. После 10 минут дети  
совершают переход, а по проше-  
ствии времени, еще 10 минут про-

исходит 3 переход на конечные  
площадки.

Все площадки пройдены, а зада-  
ния – выполнены. И это значит,  
что Незнайке пора возвращаться  
домой, в Цветочный город.

Незнайка: – Дети, вы все огромные  
молодцы! Я научился рисовать  
кофе, делать необычные фигурки,  
а вы в свою очередь научились  
крутому цветочному танцу, может,  
станцуем его все вместе?

Дети: «Да!»

Совместно танцуют танец.

После мероприятия Незнайка  
благодарит детей и выдает им кон-  
феты, привезённые из цветочной  
страны и, прощается с детками.



# ИГРА ПО СТАНЦИЯМ «ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ ЗДОРОВЬЯ»



## Авторы:

Оксана Жарикова  
вожатский отряд «Родничок»  
МКУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс»

**Возраст детей:** 6-9 лет

**Количество участников:**

20 участников

**Продолжительность:**

60 минут

**Место проведения:** территория лагеря, столовая, библиотека

**Педагогическая задача:**

создать условия для формирования ответственного отношения ребёнка к своему здоровью.

**Реквизит:** карта лагеря «Страна здоровья», листы А4, ручки, 2 обруча, коробка, маленькие мячики, веревка.

**Игровая идея:**

Дети занимаются своими делами и ничего не подозревают. Как вдруг из страны здоровья неожиданно приезжает Доктор Плюшева. Но приезжает она не просто так, а для того, чтобы сообщить детям не очень хорошую новость. Доктор Плюшева начинает свой

рассказ с того, что один из их вожатых захотел побольше узнать о здоровье человека в целом. Для этого он отправился в страну здоровья, чтобы пройти там все испытания и приобрести новые знания о здоровом образе жизни. Но на одном из этапов случилась небольшая неприятность и вожатому никак не справиться без своих любимых деток. Поэтому ребятам предстоит дружно собраться, и всем вместе отправиться в эту замечательную страну на помощь своему прекрасному вожатому.

## Ход игры:

Доктор Плюшева рассказывает детям о случившейся неприятности и дает детям карту страны здоровья с указанием маршрута (карта территории лагеря, где будет обозначено место проживания героев проекта «со смыслом»). Далее на каждой станции команда выполняет предлагаемые задания и отвечает на вопросы. Дети проходят 4 станции и только на 5 находят своего вожатого, и последнее заключительное задание выполняют вместе с ним. После прохождения всех станций ребята вместе с вожатыми собираются в условленном месте, где они подведут итоги игры и найденный вожатый, в знак благодарности, наградит своих деток сладкими призами.

## Приложение 1:

**1. Станция «Спортивная»** (Проводит кукурузка Наташа на спортивной площадке).

Эстафета с обручами: Дети встают в колонну по одному. Первый участник от команды бежит, добегают до кукурузки Наташи, которая держит в руках 2 обруча (по бокам от



себя). Задача ребенка пролезть в один обруч и вылезти из другого, добежать до команды и передать эстафету следующему участнику. И так должны пробежать все дети из команды.

Метание в цель: каждый участник по очереди бросает мяч в корзину. Засчитывается количество попаданий.

Пройди через верёвочку: команде нужно пройти под верёвкой, верёвочка каждый раз опускается ниже.

**2. Станция «Азбука здоровья»** (Проводит кукурузка Наташа в столовой)

Команде называются продукты питания, если продукт вреден для здоровья человека – команда дружно приседает, если продукт полезен для здоровья человека – команда дружно хлопает в ладоши над головой.

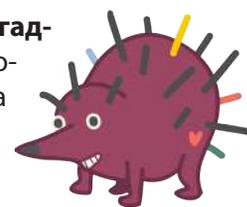
**3. Станция «Музыкальная»** (Проводит Комодик Митя в любой точке территории лагеря). Задания на выбор:

**Задание №1.** Дети должны организовать круг, станцевать под музыку – ламбады, русской народной, репа, вальса, детской песенки

**Задание №2.** Спеть песню про спорт, здоровье и т.д.

**4. Станция «Загадки»** (Проводит Говоруша Маша на площадке встреч)

Детям загадываются загадки, если ответ будет не верен, то дети дружно подпрыгивают 5 раз, если ответ будет правильным, то говоруша Маша приседает 1 раз.



## 5. Станция «Интеллектуальная»

(Проводит меч мудрости Ефим Петрович и Филин Мирон в библиотеке). Дети находят своего потерявшегося вожатого и помогают ему отвечать на интеллектуальные вопросы. Но есть одно условие. Вожатый должен быть с закрытыми глазами. И ответы на вопросы должен писать именно он.



### Приложение 2.

#### Загадки:

В овощах и фруктах  
есть.  
Детям нужно много есть.  
Есть ещё таблетки  
Вкусом как конфетки.  
Принимают для здоровья  
Их холодной порою.  
Для Сашули и Полины  
Что полезно? – ... (витамины).

Педиатра ты не бойся,  
Не волнуйся, успокойся,  
Не капризничай, не плачь,  
Это просто детский ... (врач).

Хоть ранку щиплет он и жжёт  
Лечит отлично – рыжий ...(йод).

Худая девчонка –  
Жесткая чёлка,  
Днём прохлаждается.  
А по утрам да вечерам  
Работать принимается:  
Голову покроет  
Да стены помоеет.  
(Зубная щётка).

Для царапинок Алёнки  
Полный есть флакон ... (зеленки).

Я под мышкой посижу  
И что делать укажу:  
Или уложу в кровать,  
Или разрешу гулять.  
(Градусник).

Этот врач не просто доктор,  
Лечит людям он глаза,  
Даже если видишь плохо,  
Разглядишь ты всё в очках.  
(Окулист).

Объявили бой бациллам:  
Моем руки чисто с .... (мылом).

Спала чтоб температура  
Вот вам жидкая ... (микстура).  
Мне поставила вчера  
Два укола ... (медсестра).

### Приложение 3.

#### Интеллектуальный тест:

Как называются состязания спортсменов? (соревнования)

Какие спортивные соревнования проводятся один раз в четыре года? (олимпийские)

Назовите виды спорта, в которых соревнования проводятся на льду. (хоккей, фигурное катание, конькобежный спорт)

В каком виде спорта играют мячом только ногами? (футбол)

В каком виде спорта мяч отбивают ракеткой? (теннис, бадминтон)

Как называется вид спорта, в котором соревнования ведутся на велосипедах? (велоспорт)

Как называются соревнования на автомобилях? (ралли, гонки)

Назовите спортивную обувь. (кроссовки, кеды, чешки, боты, коньки, ласты)

Названия продуктов: торт, виноград, орехи, чипсы, яблоко, сок, кока-кола, шоколад, кефир, жареный картофель, пицца, лимонад, пирожное, огурец, йогурт, мороженное, сыр, капуста, сельдерей, печенье.





# ДОРОЖАЯ КАРТА ЛЕТА

#стриж2018 #стрижлетимвысоко #стрижевоелето #стрижнавсегда

## РАЗДЕЛ 3

### Геолокация – ВЕЗДЕ

«Жил был на свете мальчик. На вид ему было лет 9 или 10, а, может быть, и одиннадцать, кто теперь разберет этих современных детей... Он любил, когда лучи солнца, прощаясь с уходящим днем, прыгали по окнам домов. Он любил запах скошенной травы, любил прижаться к маме и ощутить её тепло, а еще любил девочку из соседнего подъезда за её разливистый смех и вздернутый к небу носик. Каждое утро он с неохотой вставал, шел в школу, приходил домой, делал уроки, смотрел телевизор или слонялся во дворе. В девять на улицу выходила мама и звала его домой. Дальше ужин и спать. По средам футбольная секция, а по понедельникам и субботам – музыкальная школа. Так шли дни, месяцы, недели... И где же сказка? – спросите вы.

А началась она в один прекрасный летний день, когда мама и папа собрали малыша в лагерь. Родители заботливо разложили всю необходимую одежду, дали малышу множество разных советов, которые он уже не слышал, потому что его сердце разрывалось от волнения, и он чувствовал, что в его жизни происходит что-то невероятно важное: он один делает шаг в незнакомый ему мир.

И где же сказка? – нетерпеливо опять спросите вы.

Будет сказка или нет, зависит только от НАС... от вожатых, от людей, которые дарят волшебство каникул, открытий, успехов...

Вожатские отряды, действующие на базах учреждений дополнительного образования, могут все: и проводить удивительные события для ребят, приходя в пришкольные лагеря своего района; и проводить большие межрайонные события в парках и скверах. Они, подобны настоящим сказочникам, которые способны создать удивительную историю в любой точке города.

# КОНКУРСНО-ИГРОВАЯ ПРОГРАММА «ВСЕ МЫ ИЗ ДЕТСТВА»



## Авторы:

Левченко Кристина  
вожатский отряд «Океан улыбок»  
МБУДО ЦДТ «Содружество»

**Возраст детей:** 8-10 лет

**Количество участников:**

20-24 участника

**Продолжительность:**

60 минут

**Место проведения:** территория  
лагеря, столовая, библиотека

**Игровая идея:**

Эта игровая программа очень хорошо подойдёт для лагеря с дневным пребыванием детей, а также для младших отрядов, когда есть час свободного времени или на улице идёт дождь. Проводить ее можно как в помещении, так и на улице, если позволяет погода. Сказки и мультфильмы с их чудесами и волшебными превращениями наиболее близки детскому мироощущению. Дети, не знавшие сказок, вырастают ущербными и скудными в эмоциональном плане людьми. Благодаря сказкам у ребенка вырабатывается способность сопереживать, сострадать, без которой человек не человек.

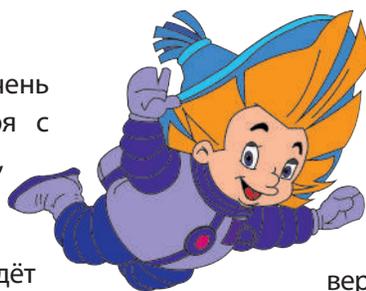
Реживать, сострадать, без которой человек не человек.

Работа со сказкой и мультфильмами – не новая и не единственная форма детского воспитания. Сказка активизирует эмоциональную и интеллектуальную сферу. Через сказку, как плод фантазии ребенка, мы обращаемся к его внутреннему – идеальному – миру, осознаем его чувства и эмоциональные состояния. Таким образом, сказочные фантазии ребенка оказывают педагогическим усилиям действительную помощь; одновременно они делают возможным глубокое проникновение во внутреннюю жизнь ребенка. Сказки имеют огромную образовательную и воспитательную ценность в развитии младших школьников. Это мощное средство эмоционально – волевого развития и духовно-нравственного воспитания учащихся.

**Ход игры:**

Ведущим конкурсно-игровой программы «Все мы из детства» будет Незнайка.

**Незнайка:** Здравствуйте, ребята!



А вы знаете, как меня зовут? (Незнайка-ка!) А вы знаете, откуда я недавно вернулся? (с Луны!) Правильно, с Луны!

А сегодня мы с вами будем играть! Игра то у нас не простая, а интеллектуальная! Давай-те поделимся на команды и придумаем название своей команде.

Ребята делятся на 4 команды по 5-6 человек. Далее в течение 3 минут придумывают название команды. Правила игры: каждой команде нужно поочередно пройти 5 зада-

ний. Выигрывает та команда, у которой больше баллов.

**Задание 1** «Поляна сказок». Каждая команда по очереди отвечает на вопросы. Каждый правильный ответ – два балла. Если команда не может ответить на вопрос, вопрос переходит следующей команде. Примеры вопросов:

Во что превратилась карета Золушки? (в тыкву).

Какой цвет волос у Мальвины? (голубой).

Сколько было гномов у Белоснежки? (семь).

Как звали курочку, которая снесла золотое яйцо? (Ряба).

Где проживал Карлсон? (на крыше).

Какой маленький предмет всю ночь мешал спать принцессе? (горошина).

Какие животные шли в Бремен, чтобы стать музыкантами? (осел, петух, кот и собака).

Как назывался городок, в котором жил Незнайка? (цветочный городок).

Какое самое первое желание Страшилы выполнила Элли? (сняла с шеста).

Почему гусиная стая все же разрешила Нильсу путешествовать вместе с ними? (он спас гусей от лиса).

Где Дядя Федор раздобыл деньги для покупки трактора? (нашел клад).

Директором чего был Карабас-Барабас? (кукольного театра).

**Задание 2** «Песня детства». Каждой команде нужно как можно больше вспомнить песен, напоминающих детство, которые звучали в мультфильмах (например, «пусть бегут неуклюже...», «в траве сидел кузнечик...», «если близко воробей, мы готовим пушку...» и прочее). За каждые две песни дается один балл. Песни не должны повторяться!

**Задание 3** «Загадки». Каждой ко-

манде предлагается по две загадки. Каждый правильный ответ – один балл. Если команда не дает ответ, то ответ говорит ведущий. Примеры загадок:

Что за кнопочка? Нажал,  
У порога подождал,  
И тебе открыли дверь:  
Заходи, ты гость теперь. (Звонок)

Провели под потолок  
Удивительный шнурок.  
Привинтили пузырёк –  
Загорелся огонёк. (Лампочка)

Намочи меня водой  
И потри чуть-чуть рукой.  
Как начну гулять по шее,  
Сразу ты похорошеешь. (Мыло)

Таять может, да не лёд,  
Не фонарь, а свет даёт.  
Голова огнём пылает,  
Тело тает и сгорает. (Свеча)

Ростом разные подружки,  
Но похожи друг на дружку,  
Все они сидят друг в дружке,  
А всего одна игрушка. (Матрёшка)

Его держу за поводок,  
Хотя он вовсе не щенок,  
А он сорвался с поводка  
И улетел под облака. (Воздушный шарик)

Будто в цирке, круг за кругом  
Мчатся кони друг за другом.  
А на них детишки мчатся –  
Очень трудно удержаться! (Карусель)

Ой, насыпало снежка!  
Вывожу коня-дружка.  
За верёвочку-узду  
Через двор коня веду,  
С горки вниз на нём лечу,  
А назад его тащу. (Санки)

**Задание 4 «Мультфильм».** Ведущий задаёт вопросы по мультфильмам, кто первый скажет правильный ответ – зарабатывает для команды балл. Примеры вопросов:

1. Как звали трех богатырей из известного российского мультлика? (Добрыня Никитич, Алеша Попович, Илья Муромец, серия мультиков про богатырей).

2. Какие слова мышам говорил кот Леопольд? («Ребята, давайте жить дружно!»).

3. Назовите имя друга Чебурашки (Крокодил Гена).

4. Как звали говорящего коня в серии мультфильмов про трех богатырей? (Юлий).

5. Вспомните и назовите мультфильмы, в названиях которых встречаются цифры? («3 богатыря на дальних берегах», «Али Баба и 40 разбойников», «38 попугаев», «12 месяцев», «Цветик-семицветик», «101 далматинец», «Белоснежка и 7 гномов», «3 поросенка» и др.).

6. Как зовут толстого мышонка, который очень любит сыр, из мультлика «Чип и Дейл спешат на помощь»? (Рокки).

7. Назовите число пятнистых щенков из знаменитого мультфильма про далматинцев. («101 далматинец»).

8. Назовите известный (и любимый вашими родителями в детстве) мультлик про волка и зайца. («Ну, погоди!»).

9. В этом мультфильме главный герой – врач-ветеринар. Он лечил зверей, добирался до больных на орле, на ките и т. д. («Доктор Айболит».)

10. В этом мультфильме, по мотивам сказки Г. Х. Андерсена, злая королева заколдовала братца, разлучила его с сестрой. Сестренка долго его искала, прошла ряд испытаний, смогла найти брата и растопить лед (осколки льда, зеркала) в его сердце. («Снежная королева»).

11. В каком мультфильме конь превращался в волшебного коня и исполнял желания, помогал своему хозяину? («Конек - горбунок»).

12. Назовите имя героя, который просил рыбу исполнить желания, говоря такие слова: «По щучьему велению, по моему хотению». (Емеля).

13. В каком мультфильме младший сын царя забросил стрелу в болото? Назовите название мультлика и имя младшего сына царя. (Иван из мультлика «Царевна лягушка»).

14. Героиня этого мультфильма потеряла на балу золотую туфельку. Что это за мультлик и как звали глав-

ную героиню? (Золушка из одноименного мультфильма).

15. Как звали большую черную кошку – пантеру из мультлика про Маугли? (Багира).

**Задание 5 «Продолжай песню».** Каждой команде одна песня. Ведущий начинает, а ребята продолжают. За продолженную песню – 5 баллов.

Пусть бегут неуклюже пешеходы по лужам

(А вода по асфальту рекой  
И не ясно проходим в этот день непогожий

Почему я весёлый такой...)

И тогда, наверняка,  
Вдруг запляшут облака,  
(И кузнечик запиликает на скрипке...

С голубого ручейка

Начинается река,

Ну, а дружба начинается

С улыбки.)

Я на солнышке лежу, я на солнышко гляжу,

(Всё лежу и лежу, и на солнышко гляжу.

Носорог, рог, рог идёт, крокодил, дил, дил плывёт,

Только я всё лежу и на солнышко гляжу.)

Чудо-остров, чудо-остров!

Жить на нем легко и просто!

(Жить на нем легко и просто!

Чунга-чанга!

Наше счастье постоянно –

Жуй кокосы, ешь бананы!

Жуй кокосы, ешь бананы!

Чунга-чанга!)

Незнайка: Ну вот, ребята, все справились, какие вы все молодцы! Давайте похлопаем друг-другу!

Далее баллы, полученные каждой командой, суммируются. Побеждает команда, набравшая большее число баллов.



# КВЕСТ «ЗАКРЫТАЯ ШКОЛА»



## Ход игры:

Когда команда приходит, один сопровождающий прячется в одном из кабинетов (чтобы дети не были одни в школе), затем двери главного входа школы закрываются. Когда двери закрылись, дети еще находятся на первом этаже. И вдруг как только зазвучит эта фраза по громкоговорителю: «Внимание! Игра началась! У Вас есть ровно два часа. Если Вы не успеете, останетесь здесь навсегда.». Звучит пожарная тревога, игра начинается... Команда ходит по этажам, ищут ключи от кабинетов и записки. Как только они соберут все куски карт и записки с подсказками (подсказки пронумерованы), на последней

из них №8 будет номер кабинета 212 (ключ в ходе игры должен быть найден), они должны зайти в него и обезвредить бомбу. Рядом с ней будут разбросаны бумажки с цифрами. Ребята должны найти закономерность, у них получится код. Его они вводят в замок. Бомба обезврежена! Им вдруг говорят: «Игра закончена!». Слышен щелчок двери и главная дверь открывается.

Ну а дальше ребятам возвращают технику и они прошли квест, тем самым спасли и себя и школу!

## Авторы:

Садохина Валерия  
вожатский отряд «Океан улыбок»  
МБУДО ЦДТ Содружество

**Возраст детей:** 8-12 лет

**Количество участников:**

20-24 участника

**Продолжительность:**

120 минут

**Место проведения:**

школа

**Игровая идея:**

Эта школа считается паранормальной. Хотя здесь и учатся дети, и есть учителя, работники, но никому из них не нравится здесь находиться. Сразу же после окончания уроков, они пытаются как можно быстрее отсюда уйти! А всё дело в том, что до этого, на этом месте была психическая больница, которая постепенно стала школой. Здесь стало твориться необъяснимое... Например, как Вы объясните вот это: каждый раз, когда учителя приходили в школу утром в свой кабинет, там всё было вверх дном! Вот как так?



# ИГРА ПО СТАНЦИЯМ «В МИРЕ ЖИВОТНЫХ»



## Авторы:

Банина Ольга  
вожатский отряд «Океан улыбок»  
МБУДО ЦДТ «Содружество»

**Возраст детей:** 7-8 лет

**Количество участников:**

15 участников

**Продолжительность:**

40 минут

**Место проведения:** территория лагеря, столовая, библиотека

**Педагогическая задача:**

приучить детей в игровой форме к здоровому образу жизни; развить у ребят наблюдательность, сообразительность, находчивость и ловкость; создать здоровый психологический климат при совместном творчестве и играх ребят.

**Игровая идея:**

На протяжении многих столетий человек наблюдает за животными, пытается разгадать их секреты и тайны, хочет лучше узнать их образ жизни и никогда не устаёт удивляться им. Ведь они такие забавные, эти животные.

**Ход игры:**

**Станция 1. «Кенгуру».**

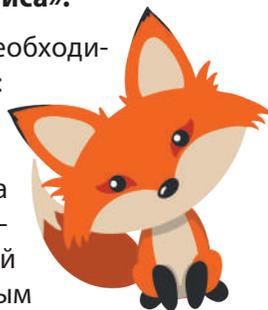
Эта игра развивает физические способности и умение работать в команде. Для игры необходимо: минимум 2 человека; скакалка (веревка или др.); стул или любой другой предмет, который можно оббежать



Теперь, перейдем к сути игры: участникам необходимо допрыгать до стула (или др), оббежать его и вернуться на линию старта как можно быстрее (можно сделать соревнования между командами). При этом их ноги должны быть связаны вместе. Если детям дается эта задача легко, можно добавить больше препятствий.

**Станция 2. «Лиса».**

Для игры необходимо участники: 3-15 человек. Выбирается лиса, она выходит вперед, спиной к остальным участникам, которые выставлены в линию. Каждый должен добраться до лисы не издав шума, так как лиса периодически может оборачиваться. В этот момент нужно замереть. Тот, кого она заметила в движении, возвращается на старт.



**Станция 3. «Сова».**

Для игры необходимо: повязка – шарф (чтобы завязать глаза); минимум 3 разных предмета. Выбирается Сова. Она смотрит на



предметы, которые будут использоваться, после чего ей завязывают глаза и расставляют вокруг эти предметы. Сову крутят, потом останавливают. Задача: определить не трогая, что за предмет перед ним. Для определения у нее есть возможность задать 3 вопроса, на которые можно ответить да или нет.

**Станция 4. «Страус».**

Для игры необходимо: большая глубокая миска; крупа или лапша; конфеты или другие небольшие предметы.



Суть игры: в миску насыпается крупа и участникам нужно достать без помощи рук то, что там лежит. Основная задача достать что-то быстрее всего.

**Станция 5. «Крабик».**

Для игры необходимо: повязка-шарф (чтобы завязать глаза); два стула; ножницы детские; нитки; конфеты.



Каждую конфету привязываем к отдельным ниткам, потом привязывают их к одной, самой длинной нити. Задача участника с завязанными глазами отрезать конфетку. По окончании игр можно давать маленькие наклейки или бумажки, и когда набирается определенное количество – ребенок получает приз (сладость или др.).

# МАСТЕР-КЛАСС «НОВОГОДНИЙ СНЕГОВИЧОК»



## Авторы:

Швецова Светлана  
вожатский отряд «Океан улыбок»  
МБУДО ЦДТ Содружество

**Возраст детей:** 7-8 лет

**Количество участников:**

15 участников

**Продолжительность:**

40 минут

**Игровая идея:**

говорят, под Новый год, Что не пожелается, Всё всегда произойдёт, Всё всегда сбывается! В предвкушении праздника – суета и приятные хлопоты по изготовлению подарков и поздравительных открыток, придумывание и пошив костюмов на карнавал, украшение интерьера и новогоднего стола, создание новых ёлочных игрушек. Вожатые могут тоже делать руками и научить младшего брата. Для этого вам мастер-класс «Новогодний снеговичок».

**Цель мастер-класса:**

передача личного опыта, уникальных авторских разработок в сфере творческой деятельности мастера, проводящего мастер-класс.

## Ход мастер-класса :

Всем привет! Меня зовут Света. Сегодня я хочу вам показать, как сделать милого снеговика. Всего лишь за 5 шагов.



**1 шаг** Нам нужно вырезать из плотного картона приближенную форму лампочки. Картон можно взять из под коробки от посылки или бытовой техники.



**2 шаг** аккуратно обрезать края.

**5 шаг** Начать вырисовывать мелкие детали: ротик, глазки, носик, пуговицы и конечно ведерко. После высыхания у нас появился новый друг, которого можно использовать как декор комнаты, елочную игрушку, или просто общаться с ним как с другом.



**3 шаг** Покрасить с одной стороны белой краской. И подождать пока высохнет.



**4 шаг** После высыхания первой стороны повторить процесс из 3 шага, но уже с другой стороны.



# ДОРОЖАЯ КАРТА ЛЕТА

#стриж2018 #стрижлетимвысоко #стрижевоелето #стрижнавсегда

## ПОСЛЕСЛОВИЕ

Вот, пожалуй, и все идеи, игры, кругосветки, квесты и конкурсno-игровые программы, которые переместились из лета 2017 года в Дорожную карту лета 2018 года. Прежде чем поставить точку, всего один дорожный совет для успешного путешествия по лету 2018, совет про то, что точно нужно взять с собой в дорогу.

Отлично взять с собой парочку друзей: и поддержат морально в трудную минуту, и работать так намного легче и веселее, особенно если это ваша первая смена в качестве водителя.

Также не будет лишним обзавестись «вагоном и тележкой» креативных и интересных идей, кричалок, девизов, сценариев, игр, сценок, чтоб занять детей, когда нет общелагерных мероприятий.

Прихватите с собой несколько маркеров, яркие стикеры, цветные карандаши, кнопки, ножницы, цветную бумагу, картон, старые открытки (писать записки и украшать отрядный уголок), несколько грамот (наградить потом самых активных).

Из личных качеств важно не забыть все ваши организаторские способности, актуализируйте навыки в работе с детьми (например, терпение, умение слушать, успокаивать, заинтересовывать и т. д.), не забудьте про такие умения петь, танцевать, играть на гитаре – это только прибавит вам «баллов».

И не забудьте запастись хорошим настроением! Оно вам обязательно пригодится!

И да... домашнее задание на лето 2018: завершив лето, получив собственный опыт работы в качестве водителя детского оздоровительного лагеря или пришкольного лагеря, или побывав на профильной смене, напишите свой любимый сценарий, опишите свою любимую игру, зафиксируйте самый интересный квест...

...помните, что только от Вас зависит выход восьмого выпуска «ЗОЛОТАЯ СЕРИЯ THE BEST».

