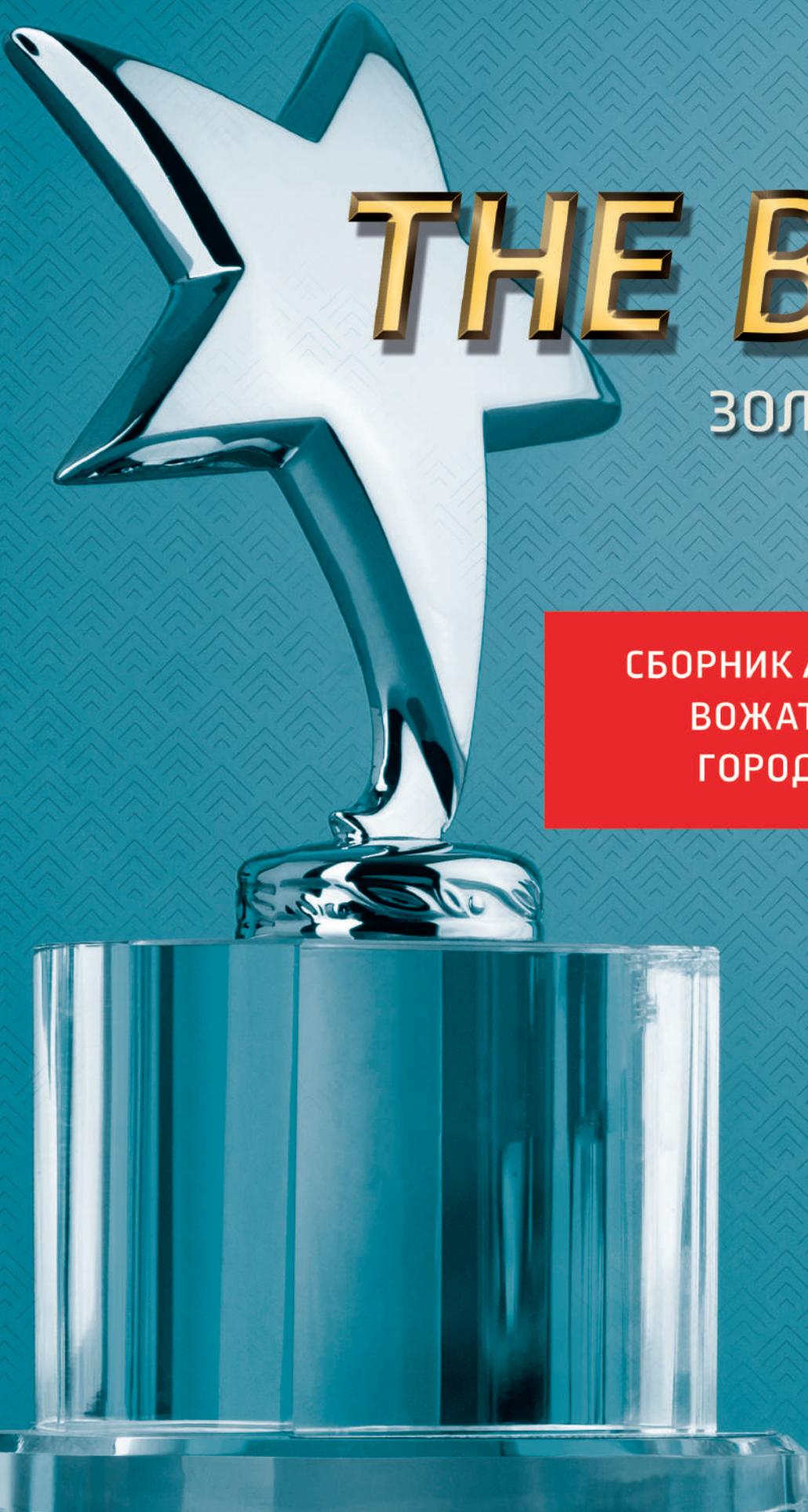


Муниципальное казенное учреждение города Новосибирска  
«Городской комплексный центр по организации каникулярного отдыха детей  
школьного возраста «СОЛО»

Городское молодежное, детское общественное движение «СТРИЖ»



# THE BEST

ЗОЛОТАЯ СЕРИЯ

СБОРНИК АВТОРСКИХ РАБОТ  
ВОЖАТЫХ-ШКОЛЬНИКОВ  
ГОРОДА НОВОСИБИРСКА

ВЫПУСК 2  
НОВОСИБИРСК 2016

**Редакционная коллегия:**

Е. В. Богданова, канд. пед. наук, доцент кафедры педагогики и психологии ИИГСО ФГБОУ ВПО «НГПУ», главный эксперт муниципального казенного учреждения «Городской комплексный центр по организации каникулярного отдыха детей школьного возраста «СОЛО»

А. Ю. Попова, методист проектно-аналитического отдела муниципального казенного учреждения «Городской комплексный центр по организации каникулярного отдыха детей школьного возраста «СОЛО»

**Рецензент:**

Д. Ф. Петров, директор муниципального казенного учреждения «Городской комплексный центр по организации каникулярного отдыха детей школьного возраста «СОЛО»

«ЗОЛОТАЯ СЕРИЯ «THE BEST»: сборник авторских работ вожатых-школьников города Новосибирска, второй выпуск/ред. кол. Е. В. Богданова – Новосибирск: Изд. МКУ ГКЦ «СОЛО», 2016. – 51 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 верстка и дизайн**

Т. Б. Чешева

**Подписано в печать**

Отпечатано в МКУ ГКЦ «СОЛО»  
630115, г. Новосибирск, ул. Кропоткина, 119.  
Тел./факс: (383) 228-02-88, 228-03-53, 226-59-77.  
info@centrsolo.ru, www.всеканикулы.рф



## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ПРЕДИСЛОВИЕ</b>	<b>4</b>
<b>ЧАСТЬ I. «СТРИЖЕВЫЕ» БУДНИ</b>	<b>5</b>
«Как герои сказок спасли Новый Год»	6
«Книга знаний»	11
«Мы за Здоровый Образ Жизни»	12
«Мальчиши, вперед!»	14
«Вместе мы»	17
«Бэтоджим»	18
<b>ЧАСТЬ II. ПУТЕШЕСТВИЯ СО «СТРИЖАМИ»</b>	<b>19</b>
«Пиратский квест»	20
«Обезьянковый бадабум»	22
«Пиратские сокровища Чёрной Бороды»	23
«День рождения отряда»	26
«Карнавал»	27
<b>ЧАСТЬ III. СКАЗОЧНЫЙ МИР «СТРИЖЕЙ»</b>	<b>28</b>
«Встреча с Торином»	29
«Король Артур и 12 рыцарей круглого стола»	30
«Временная параллель»	32
«Дом тети Полли»	34
<b>ЧАСТЬ IV. «СТРИЖЕВАЯ» МИСТИКА</b>	<b>35</b>
«Мистика»	36
«По мотивам тайны»	38
«Под взглядом Чумы»	40
«Остров»	44
«Апокалипсис»	46
<b>ПОСЛЕСЛОВИЕ</b>	<b>51</b>



## ПРЕДИСЛОВИЕ

Дорогой вожатый, а может, ты только готовишься им стать, ты держишь в руках второй выпуск сборника авторских работ вожатых-школьников города Новосибирска, который, несомненно, станет для тебя полезным источником новых любопытных идей. Это сборник о том, как увлекательно и необычно устроен мир детских улыбок.

Мы надеемся, что сборник станет отличной подсказкой в построении твоей собственной программы, в организации игр и мероприятий. Авторы работ, такие же вожатые-школьники, как и ты, покажут, как погрузить каждого ребенка в завораживающий мир лагеря, с его захватывающими приключениями и традициями, новыми знакомствами и необычными встречами, забываемыми полетами фантазий и ожившими сказками.

Неудержимое желание вернуться в лето возникает уже зимой. Когда за окном кружится снег и завывают метели, приятно вспоминать прошедшие яркие моменты и мечтать о том, что скоро снова наступит лето... и можно будет заполнить свой альбом новыми эмоциями, которые согреют тебя весь следующий год.

Видеть улыбки детей, создавать для них волшебный мир... Считаешь, что быть вожатым это просто работа? Вовсе нет! Быть вожатым – это значит быть волшебником! А ты готов им стать?

До следующего лета 2016 года осталось со-

всем немного, чуть больше 150 дней: всего или «ничего себе сколько»! Отсчет уже пошел. Мы будем ждать все вместе. И не просто ждать, а...

***Терпеть, готовиться, стремиться.***

***Мечтать, творить и веселиться.***

***Встречать, заботиться, резвиться.***

***Дразнить, гурачиться, 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.***

*Вожатский отряд «Чудетство»*

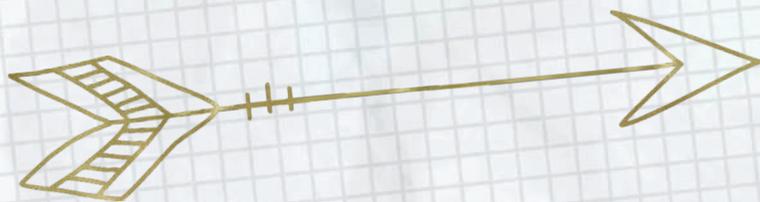
Наверное, каждый может легко дополнить этот список ожиданий следующего лета! Давайте уже сейчас, постепенно, мечты превращать в план действий! Наш сборник именно об этом!





## «СТРИЖЕВЫЕ» БУДНИ

ШКОЛЬНАЯ ЖИЗНЬ – это не только бесконечно длинные уроки и куча заданий по точным наукам. Это также шанс незабываемо провести время, организовать школьные праздники и весело отдохнуть в компании друзей и одноклассников. Поводов заглянуть в нашу первую часть сборника множество – это и школьный День первоклашки и мероприятие, посвященное здоровому образу жизни, и, конечно, празднование Нового Года!



## «КАК ГЕРОИ СКАЗОК СПАСЛИ НОВЫЙ ГОД»

### СЦЕНАРИЙ НОВОГОДНЕГО УТРЕННИКА ДЛЯ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ

#### Действующие лица:

- Дед Мороз;
- Снегурочка;
- Алиса («м\ф Алиса в стране Чудес»);
- Ариэль (м\ф «Русалочка»);
- Рапунцель (м\ф «Запутанная история»);
- Фея Динь-динь (м\ф «Питер Пен»);
- Фа Мулан (м\ф «Мулан»);
- Белоснежка (м\ф «Белоснежка и семь гномов»);
- Белль (м\ф «Красавица и Чудовище»);
- Пеппи (м\ф «Пеппи Длинный чулок»);
- Колдунья, Жасмин (м\ф « Волшебная лампа Алладина»);
- Зимазлодейка;
- Снегозлодей 1;
- Снегозлодей 2.

(В зале играет новогодняя музыка до начала праздника. Начинается утренник, появляется Колдунья)

**Колдунья:** Здравствуйте, дорогие детишечки! Вы знаете, кто я?

(Дети отвечают)

**Колдунья:** Я – Колдунья. Но не бойтесь. Мы все – добрые и злые герои сказок – решили под Новый год заключить мирный договор: мы вместе будем веселиться на новогоднем празднике и никто, никого обижать не будет. Правда, Снегурочка? (Оглядывается по сторонам – Снегурочки нигде нет) Странно, только что мы вместе были.

Ребята, давайте все вместе позовем Снегурочку! Снегурочка!

(Дети зовут Снегурочку. Звучит песня «Новый год», появляется Снегурочка)

**Снегурочка:** Здравствуйте, здравствуйте, мои дорогие друзья! Извините, немного задержалась: елочкам помогала к новогоднему балу принарядиться.

**Колдунья:** Здравствуй, Снегурочка!

**Снегурочка:** Здравствуй, Колдунья! Про мирный договор не забыла?

**Колдунья:** Нет, что ты. Я только что сама с ребятами об этом говорила.

**Снегурочка:** Ну и хорошо. Давайте посмотрим, как ребята к Новому году готовы.

**Колдунья:** Слышала я, что ребята к празднику готовились, песни разучивали, стихи.

**Снегурочка:** Вот и замечательно. Дедушке Морозу это понравится. А сейчас мы поиграем, согласны дети?



**АВТОР:**

**Вожатский отряд «Чудетство»**

**МБОУ СОШ № 167**



**Дети:** Да.

**Снегурочка:** Тогда встаем в круг.

*(Снегурочка проводит игру. Колдунья ей помогает)*

**Снегурочка:** Молодцы! Что-то Дедушка Мороз задерживается. Надо ему позвонить.

*(Достает телефон и звонит)*

**Дед Мороз:** *(за сценой)* Алло, алло.

**Снегурочка:** Здравствуй, дедушка! Мы ждем тебя! Где ты? Почему задерживаешься?

**Дед Мороз:** *(за сценой)* Здравствуй, внученька! Извини, немного запоздал. Начинай праздник без меня, а я скоро буду, подарки зверушкам раздам и приду. Ой, ой, ой!

**Голоса Снегозлодеев** *(за сценой):* Дедуня! Отдай мешок! Последний раз прошу! Пожалуйста! А то хуже будет!

**Зимазлодейка:** *(нагло)* Але, Снегурка! Хочешь своего Деда живым и здоровым увидеть – готовь выкуп!... монет! И побыстрее!

*(Телефонные гудки)*

**Снегурочка:** Алло! Дедушка! Телефон отключился!

**Колдунья:** Ах, злодеи, что удумали! Мирный договор срывают, да еще выкуп требуют *(обращается к Снегурочке)*. Не плачь! Слезами горю не поможешь! Надо выкуп собирать и Деда Мороза выручать!

**Снегурочка:** Да где же мы столько денег найдем? Нет, не справиться нам одним!

**Колдунья:** А ребята на что? Они нам помогут!

**Снегурочка:** Поможете нам, ребята?

**Дети:** Да!

**Колдунья:** Тогда надо отправляться в путь. Сейчас мы с вами поедем....

**Снегурочка:** Я знаю, знаю. Хотела деткам сюрприз сделать, а тут помощь нужна. Ну, ничего попробуем, а вдруг они нам помогут.

Сейчас я скажу заклинание и к нам на елку слетятся ваши любимые мультяшные принцессы из разных сказок. Готовы?

**Дети:** Да!

**Снегурочка:** *(под музыку)*

*Лети мой снежок, через запад на восток,  
Облети вокруг земли, быть, по-моему, вели.*

*Вели, сказочным принцессам, прилететь на праздник к детям.*

*(Танец сказочных героев. С разных сторон зала появляются: Ариэль, Белль, Алиса, Белоснежка, Динь-гинь, Фа Мулан, Рапунцель, Пеппи).*

**Снегурочка:** Здравствуйте, милые принцессы! Я очень рада нашей встрече.

**Принцессы все:** Здравствуйте!

**Снегурочка:** Разрешите вас представить детям. Добрая и заботливая принцесса Ариэль из сказки «Русалочка». Решительная и сообразительная настоящая принцесса Рапунцель. Ребята, кто знает из какой она сказки? *(дети отвечают)* Правильно сказка «Запутанная история». Первая подруга и помощница Питера Пэна – сказочная фея Диньдинь. Храбрая и воинственная девушка Мулан из мультфильма «Мулан». Щедрая и добрая Белоснежка. Что это за сказка, дети? *(дети отвечают)* Верно, «Белоснежка и семь гномов». Смелая и отважная Белль из мультфильма «Красавица и Чудовище». Игривая, смешная Пеппи – «Пеппи Длинный чулок». И последняя наша принцесса – доверчивая и любознательная до крайности, Алиса из сказки «Алиса в стране чудес».

*(Каждая принцесса делает реверанс, когда ее представляет Снегурочка)*

**Снегурочка:** Уважаемые принцессы, я пригласила вас на самый красивый праздник. В нашей стране, зимой всегда много снега, мы любим кататься на



коньках, лыжах и санях, а еще все любят праздновать Новый год, потому что это веселый, озорной праздник у елки. И Дедушка Мороз дарит деткам подарки. Мы сейчас с ребятами споем песенку и вы все поймете. Ребята, ваша задача повторять вторую строчку за мной, согласны?

**Дети:** Да!

*(Принцессы все выражают радость и восторг. Дети исполняют песню)*

**Колдунья:** Но, вот только, наш праздник под угрозой срыва. Разбойники Дедушку Мороза в плен взяли и выкуп требуют.

*(Сказочные герои разочарованы. Собираются в круг, шепчутся. Выходит Ариэль, в руках у нее веточка водорослей)*

**Ариэль:** Нам так понравилась ваша елка, дети, карнавал. И мы хотим, чтоб праздник продолжался. Мы поможем вам, но только с одним условием

**Снегурочка:** С каким, Ариэль?

**Ариэль:** Мы покажем свои игры и развлечения вам, а вы подарите нам свой праздник. Правда, у меня в королевстве Атланта не до праздников. Мой отец, царь Тритон, запретил веселье и музыку. А я так люблю музыку и поэтому помогу. Давайте потанцуем и мы дадим вам монеток.

**Дети:** Да.

*(Ариэль проводит игру «танец повторялка». После протягивает мешочек с монетками Снегурочке)*

**Снегурочка:** Спасибо тебе, Ариэль!

**Динь-динь:** А хотите побывать в мире Фей? В «Долине Фей» живут чудеснейшие существа, их мир не похож на наш, там есть место магии и колдовству. Жители сказочного королевства, которое расположилось в волшебной Долине, заботятся о лесе. У каждого есть свои необычные способности, благодаря которым, они помогают природе.

Без них солнечные лучи не смогли бы растопить снег, а значит и времена года не смогли бы сменять друг друга! И звери, которые привыкли спать всю зиму, не смогли без посторонней помощи выбраться из своих нор.

**Снегурочка:** Конечно, хотим, правда, ребята?!

**Дети:** Да.

**Динь-динь:** Мы сегодня летаем. Но, вы помните, что полететь можно только с помощью волшебной пыльцы. Готовы? *(дети отвечают)*. Мы сейчас поиграем в волшебную игру «Летит, летит по небу шар...». *(Пока Динь-динь проводит игру, Алиса кого-то ищет)*

**Колдунья:** Алиса, что с тобой?

**Алиса:** А вы тут Белого Кролика не видели?

**Снегурочка:** Нет.

**Алиса:** В крокет играете?

**Колдунья:** Нет.

**Алиса:** Я вас научу. Вот играть в крокет с Червонной Королевой было трудновато! Игроки били по шарам все сразу, никто не соблюдал очереди хода, зато все непрерывно скандалили и спорили, а то и прямо дрались из-за ежей. Игра только началась, а Королева была уже в безумной ярости и вопила «Отрубить ему голову!» ежеминутно, а то и чаще.

**Снегурочка:** Ой, какой ужас!

**Алиса:** Поэтому я хочу, что вы со мной поиграли, а я за это вас отблагодарю.

**Снегурочка:** Мы согласны. Правда, дети? *(дети отвечают)*

*(Алиса проводит игру Крокет)*

**Снегурочка:** Белоснежка, ты себя хорошо чувствуешь?

**Белоснежка:** Здравствуйте! Я целый день трудилась: готовила еду, убирала, штопала, шила. А вечером Гномы обещали меня развлечь танцами и песнями.



**Колдунья:** Так мы тебя тоже можем развлечь. Дети стихи и песни знают.

**Белоснежка:** Как хорошо! Я бы с удовольствием послушала.

*(Дети читают стихи)*

**Белоснежка:** Какие молодцы! А у меня для вас тоже есть игра.

**Колдунья:** Так мы это... с удовольствием. Играем, детки? *(дети отвечают)*

*(Белоснежка проводит игру «Лавата». Колдунья пытается пересчитать монетки)*

**Белоснежка:** Ну, что монет хватает?

**Колдунья и Снегурочка:** Не знаем.

*(Выходит Белль)*

**Белль:** А можно теперь я проведу?

**Дети:** Да.

*(Белль проводит игру с детьми, можно несколько участников пригласить к елке)*

**Снегурочка:** Молодцы, ребята! Вам понравилось?

**Фа Мулан:** Я – Мулан, мы сейчас с вами попрыгаем, как будто на лошадке. Ведь каждый воин должен быть сильным, ловким. Игра музыкальная и ваша задача повторять движения за мной, а принцессы мне помогут. *(Проводит игру под песенку «Эй-эй хлопаем дружней»)*

**Рапунцель:** Я тоже хочу показать игру. Меня зовут Рапунцель. Игра на скорость движений, повторяйте движения за мной, а принцессы мне помогут *(Проводит игру «Арам-зам-зам»)*

**Пеппи:** Привет, девчонки и мальчишки! Узнали меня? А со мной поиграете? *(дети отвечают)* Тогда вперед!

*(Разбойники тоже выходят и резвятся у елки. Когда танец заканчивается, они наконец-то замечают пришедших Колдунью и Снегурочку)*

**Снегозлодей 1:** О, глядите-ка, кто к нам пожаловал! А выкуп принесли?

**Колдунья:** Ах вы, злодеи! Мало того, что вы нашего Дедушку Мороза похитили, так еще и выкуп за него требуете! Ну-ка, отдавайте его без выкупа!

**Снегозлодей 2:** А ты кто? Снегурка, что ли?

**Колдунья:** *(возмущенно)* Да вы что, белены объелись?! Зимозлодейка я, хозяйка ваша!

**Снегозлодей 1:** *(рассуждая, подозрительно)* Не-ет, ты не наша хозяйка! Наша была злая и вредная, а ты вместе с этой – похожей на Снегурку – пришла. А ну, давай выкуп и забирай своего Деда Мороза! *(Снегурочка протягивает мешочек с деньгами, разбойники протягивают к нему руки, но мешочек перехватывает Зимозлодейка, которая быстро убегает за сцену. Разбойники бегут за ним. Через некоторое время возвращаются вместе с Дедом Морозом)*

**Снегурочка:** Здравствуй, дедушка!

**Дед Мороз:** Здравствуй, внученька! Здравствуй, Колдунья! Здравствуйте, дорогие ребята! Спасибо вам, за то, что меня от этих злодеев освободили!

**Колдунья:** Стоп-стоп-стоп! *(обращается к разбойникам)* А где мешок с подарками? Он у Деда Мороза всегда с собой должен быть! Куда вы его дели?

**Зимозлодейка:** А тебе-то что? Это наш мешок, честно уворованный!

**Колдунья:** Ах вы, разбойники! Мирный договор нарушать?! Да я вас всех... *(Наступает на них)*

**Зимозлодейка:** А ну-ка, стой! Ведь она не Колдунья.

**Снегозлодеи:** *(хором, испуганно)* А кто?!

**Зимозлодейка:** Не знаю, но посудите сами, что это за злой герой сказок, который взаправду согласится на перемирие. Ну, если только ненадолго. Но мешок все равно не отдадим, из принципа.

**Снегозлодей 2:** Выкуп плати!

**Снегозлодей 1:** И мешок твой!

**Снегурочка:** *(чуть не плача)* Где же мы выкуп возьмем? У нас денег нет!

**Зимозлодейка:** А вы заработайте!

**Дед Мороз:** Так времени до Нового года остается совсем мало – не успеть.

**Колдунья:** Хорошо, я раскрою свою тайну, если вы вернете мешок.

**Снегозлодей 2:** *(обращается к Зимозлодейке)* А может, мы согласимся?

**Снегозлодей 1:** Уж очень хочется посмотреть кто



это. Ребята, как вы думаете, согласиться или нет?

**Дети:** Да. Согласиться.

**Снегозлодеи:** Нет.

**Дети:** Да.

**Снегозлодеи:** Нет.

**Дети:** Да.

**Зимозлодейка:** Ну ладно. Вот если ребята узнают кто это, то мешок мы отдадим. А если нет... мешок у нас останется!

*(Звучит музыка из м\ф « Волшебная лампа Аллагина». Все принцессы берут в кольцо Колдунью, она в это время снимает свой наряд, а под ним... все расступаются)*

**Зимозлодейка:** Вот это да-а-а-а, Принцесса Жас-ми-ин! Протягивает мешок.

**Жасмин:** Да, я Жасмин, принцесса Аграбы, дочь султана. И я нетерпима к разбойникам и злодеям. Поэтому я решила всех разыграть. Я думаю, что получилось.

**Дед Мороз:** Я тоже думаю, что получилось, и как ты хорошо помогла Снегурочке. Спасибо тебе! И спасибо всем героям нашей сказки. А Зимозлодеям будет урок. Я вижу, друзья, каждый извлек для себя какой-то урок. Действительно, дружба – это самое ценное, что есть на свете! И потому люди всегда так дорожат дружбой, так ее ценят. Ведь известно – не имей 100 чупа-чупсов, а имей 100 друзей! Старый друг лучше новых двух! Друг в беде не бросит! Праздник продолжается! Становитесь в хоровод, мы встречаем Новый Год!!!

**Дед Мороз:** *(произносит волшебные слова, елочка зажигается)*

*Зажгись огнями яркими,  
Зеленая красавица,*

*Огнями разноцветными,  
Гори, сверкай, сияй!*

*(Звучит музыка « В лесу родилась елочка», все танцуют «Из-под палки» и играют в «Волшебное коромысло»)*

**Дед Мороз:** С новым годом поздравляем!

**Снегурочка:** Счастья всей душой желаем!

**Дед Мороз:** Чтоб прожить всем этот год

**Снегурочка:** Без печали и забот.

**Дед Мороз:** Чтоб успешно вы учились!

**Снегурочка:** А на празднике повеселились!

**Дед Мороз:** И удачи вам в делах!

**Снегурочка:** И улыбок на устах!

**Снегурочка:** А теперь пора проститься,

Я хочу вам пожелать

В дни каникул и резвится,

И играть, и танцевать.

**Дед Мороз:**

Дорогие ребяташки,

Отдыхают ваши книжки

И почти что 2 недели отдохнут от вас портфели

Ваши ручки и тетрадки на каникулах сейчас

С новым годом вас ребятки!

**Все:** С НОВЫМ ГОДОМ! В ДОБРЫЙ ЧАС!

*(Дед Мороз прощается с детьми)*

**Снегурочка:** Дедушка Мороз, а ты ничего не забыл?

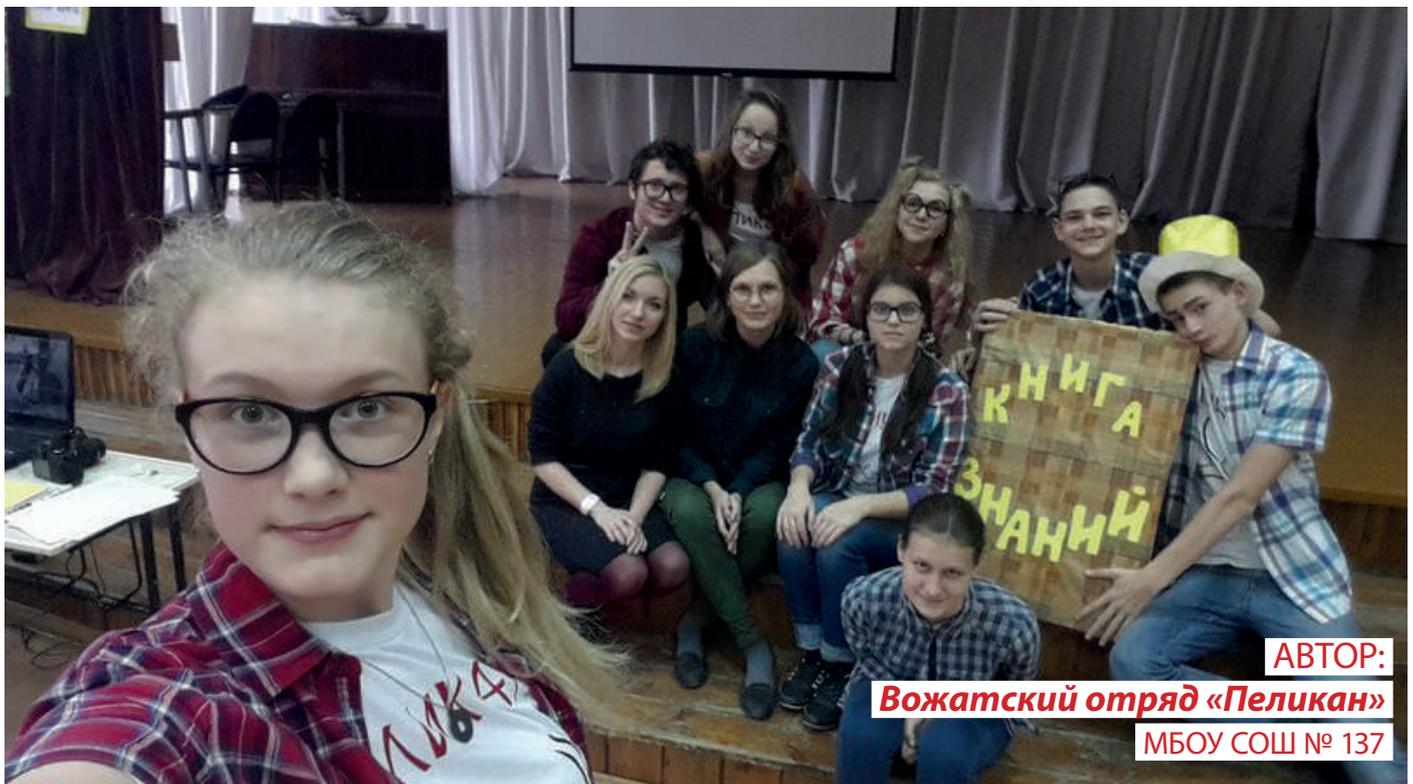
**Дед Мороз:** Ничего я не забыл. Или, все-таки, что-то забыл?

**Дети:** Подарки!

**Дед Мороз:** Ах, подарки! Конечно же, я принес вам подарки.

*(Дед Мороз раздает детям подарки и прощается. Звучит веселая музыка)*





**АВТОР:**

**Вожатский отряд «Пеликан»**

**МБОУ СОШ № 137**

## «КНИГА ЗНАНИЙ» ПОСВЯЩЕНИЕ В ПЕРВОКЛАССНИКИ

А Вы когда-нибудь задумывались о том, какое это все-таки волшебное изобретение – книга? С самого начала создания книги, еще с самой первой мысли автора, все в ней – чудо. Именно книжными чудесами и знаниями задумали поделиться мы в этом году с начинающими школьниками на празднике – посвящение в первоклассники.

Действие праздника по сюжету происходит в библиотеке. «Книга знаний» пробуждается от долгого сна и с помощью хранителей книг (ребят из вожатского отряда) предлагает первоклассникам пройти ряд испытаний. За выполнение каждого задания ребята получают фрагмент мозаики. Пройдя все испытания, каждый класс получает обложку своей собственной «Книги Знаний», наполнять которую ребята смогут на протяжении всего времени обучения в школе.

Все испытания основаны на сюжетах известных книг. На нашем празднике это были книги: «Большая книга загадок», «Мы ищем кляксу» В. Г. Сутеева, «Живая шляпа» Н. Н. Носова, «Королевство кривых зеркал» В. Г. Губарева, «В стране невыученных уроков» Л. Б. Гераскиной, рассказы К. И. Чуковского. Под каждую книгу мы подобрали несложные конкурсы, по названиям легко догадаться, что это были за задания: загадки, конкурс рисунков, «музыкальная шляпа», танцевальный конкурс, простые задачки по разным предметам и конкурс чтения.

Удивительно (а может, и нет?), но первоклас-

ники, на самом деле, знают много книг. Они любят и умеют читать. Они даже посоветовали нам свои любимые рассказы, а мы им – свои. Вожатский отряд «Пеликан» вместе с первоклассниками 137 школы – за книгу во всем мире! Ведь, как писал Василий Сухомлинский: «Чтение – это окошко, через которое дети видят и познают мир и самих себя».



## «МЫ ЗА ЗДОРОВЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ»

### ОТРЯДНОЕ ДЕЛО ПО ПЕДАГОГИКЕ ЗДОРОВЬЯ

Игра предполагает участие 40 человек в возрасте от 9 до 12 лет. Для организации и проведения игры нам потребуются: листочки с ручками, белые халаты, мультимедийное оборудование.

**Форма проведения:** интеллектуальная игра с элементами беседы и выступлением ребят.

**Цель:** создание условий для формирования у детей понимания значимости здоровья, а также сохранение и улучшение физического, эмоционально – психического и нравственного здоровья, качества жизни детей с помощью игрового процесса.

**Основными задачами игры станут:** знакомство ребят с традициями и обычаями бережного отношения человека к собственному здоровью, формирование культуры сохранения собственного здоровья, преодоление вредных привычек средствами физической культуры и занятий спортом.

#### Ход мероприятия:

**Ведущий:** Здравствуйте, ребята! Я вам говорю «Здравствуйте», а это значит, что я всем вам желаю здоровья! Задумывались ли вы когда-нибудь о том, почему в приветствии людей заложено пожелание друг другу здоровья? Здоровье для человека – одна из главных ценностей. И моя цель сегодня, пропагандировать здоровый образ жизни, пробудить в вас устойчивую мотивацию к здоровому образу жизни, чтобы вы после этого мероприятия сознательно отказались от вредных привычек, если они у вас есть.

Начну мероприятие со слов Генриха Гейне: «Единственная красота, которую я знаю – это здоровье». Да, я соглашусь с этим высказыванием и добавлю, что здоровье – это состояние полного физического, духовного и социального благополучия, а не только отсутствие заболеваний или физических дефектов. Духовное и физическое здоровье – это 2 неотъемлемые части человеческого здоровья. Они должны находиться в гармонии. Физическое здоровье воздействует на духовную жизнь. Духовное здоровье достигается умением жить в согласии с собой, с родными, друзьями и обществом.

Сегодня мы попробуем вместе ответить на вопрос о том, что же такое здоровый образ жизни.



**АВТОРЫ:**

**Гокин Дима, Головина Полина**  
**Вожатский отряд «Родничок»**  
 МКУДО ГООЦ «Тимуровец»

Чтобы было интереснее, проведём нашу встречу в форме игры в 3 этапа. Благодаря правильным ответам на заданные вопросы, мы узнаем много полезной информации. На вопросы можно отвечать с места, но "выкрики" за ответ не принимаются. Вам необходимо разбиться на команды по 5 человек. В каждой команде есть командир, который объявляет итоговое решение команды и зарабатывает жетон. Уважаемое жюри будет фиксировать, кто отвечает и получает жетоны.

Итак, начинаем игру!

#### I этап:

- Тому, кто начинает каждое утро с этого действия, надо в два раза меньше времени, чтобы собраться и настроиться на рабочий лад. Что это за действие? (утренняя зарядка);
- наука о чистоте тела? (гигиена);
- тренировка организма холодом? (закаливание);
- что даёт человеку энергию? (пища);
- его не купишь ни за какие деньги? (здоровье);
- какие фрукты, овощи и растения используют для лечения простуды? (малина, лимон, чеснок, липа, ромашка, шалфей);
- почему нельзя меняться одеждой, обувью, брать чужие головные уборы? (можно заразиться кожными, инфекционными заболеваниями, вшами, грибковыми заболеваниями);
- мельчайший организм, переносящий инфекцию? (бактерия);
- в этом состоянии люди проводят треть своей жизни. В древнем Китае одной из страшнейших пыток было лишение человека этого состояния. что это за состояние? (сон).



**Ведущий:** 1 этап игры завершен. Из ваших командных ответов, можно сделать вывод, что хорошее здоровье достигается с помощью двигательной активности, рационального питания, закаливания организма, общей гигиены, рационального сочетания умственного и физического труда.

Я прошу жюри сверить количество жетонов, заработанных командами за правильные ответы.

### II этап:

#### Здоровый образ жизни:

- это социальное поведение – т.е. отказ от разрушителей здоровья. Что можно отнести к разрушителям здоровья? (вредные привычки, курение, употребление спиртных напитков и т.д.);
- это личная гигиена, которая включает в себя уход за кожей, полостью рта, гигиену одежды;
- это рациональное питание. Белки, углеводы, жиры. Питание должно быть полноценным и включать в себя витамины и минералы.

Двигательный режим. Сюда входят утренняя гимнастика, бассейн, спортивные секции, закаливание. Ведь не зря говорят, что движение – это жизнь.

Вашему вниманию предлагаются карточки с изображением еды! Посмотрите на иллюстрации, на какие 2 группы можно разделить эти продукты? Обведите красным маркером продукты вредные для здоровья и синим, то, что не вредит нашему пищеварению. Представитель от команды защищает выбор своей команды! Отвечая на вопрос: Почему именно так?

### III этап:

**Ведущий:** Ребята, вашему вниманию предлагается распорядок дня в нашем лагере «Тимуровец». Ваша задача проанализировать его и определить какие этапы дня непосредственно поддерживают наше здоровье! И что вы могли бы предложить интересного и нового! Вам дается 10 минут, чтобы придумать свой распорядок дня в нашем лагере по всем требованиям к ЗОЖ, выиграет та команда, которая представит наиболее интересный режим дня! Ребята представляют свои режимы дня.

**Подведение итогов:** Вручаются грамоты командам победителям. И все отправляются на дорожку здоровья!



**АВТОР:**

**Вожатский отряд «Океан улыбок»**

**МБУДО ЦДТ «Содружество»**

## «МАЛЬЧИШИ, ВПЕРЕД!»

### ЭТАПНАЯ ИГРА

В 90-х годах прошлого века из школьной программы по литературе стали исчезать произведения Аркадия Петровича Гайдара – повести и рассказы, которыми зачитывались советские дети. Идеи, поступки и такие ценности, как доброта, справедливость, готовность прийти на помощь и преданность коллективному делу, наполняющие эти книги, становились для ребят жизненным ориентиром и примером. Сегодня интересы школьников заметно отличаются от тех, что были у их родителей, а желание читать и развиваться зачастую слабее привязанности к компьютерным играм, возможностям интернета и гаджетам. Как переключить внимание и суметь воспитать у детей чувство патриотизма, ведь проблемы поднимаемые писателем: великодушие и эгоизм, верность и предательство, мужество и трусость – в наши дни, по-прежнему, актуальны и, по-прежнему, волнуют современную молодежь. И кто же сможет донести до детей и подростков идеи гайдаровских книг лучше, чем библиотечные работники. Только с помощью игровых театрализованных программ с активным участием школьников, где ребенок

может почувствовать ту эпоху, в которой жил когда-то его прадед мальчишкой. Благодаря гайдаровским героям, была создана театрализованная программа под названием «Мальчиши, вперед!» в форме этапной игры. В рамках профильной смены «Вожатые, вперед!», с целью закрепления навыков вожатого.

**Цель:** создание условий для подготовки вожатых среди учащихся 8 – 11 классов школ Калининского района, воспитание патриотических чувств на основе произведений Аркадия Гайдара у вожатых и их подопечных, младших школьников.

#### **Задачи:**

- воспитывать чувства патриотизма;
- прививать интерес к чтению произведений А. П. Гайдара;
- развивать творческие способности детей;
- расширять кругозор ребенка через игровой сюжет с учетом возрастных особенностей.

#### **Сценарий этапной игры «Мальчиши, вперед!»**

##### **I этап. «Встреча»:**

Перед входом вожатые раздают пилотки со звездой, дальше ребята проходят и ищут командира по цвету звезды, которая на пилотке, затем при-

соединяются к своему отряду. В это время звучит музыка и песни гражданской войны. На сцене звучит песня «Мальчиш-Кибальчиш» (ансамбль «Юганочка»). Выходит Мальчиш-Кибальчиш.

**Мальчиш-Кибальчиш:** Здравствуйте, Ребята! Вы узнали меня? Я, Мальчиш-Кибальчиш! Да, я тот самый Мальчиш-Кибальчиш, который не предал свою Родину, не струсил перед врагами и у меня много друзей таких же Мальчишей, храбрых и смелых! Они сегодня будут целый день с вами! Отправляю свой отряд подготовленных Мальчишей! (звучит минус ансамбля «Юганочка») Отряд вперед! На построение шагом марш!

**Мальчиш-Кибальчиш:** Взвод, построится с командирами в 4 колонны по 5 человек, на построение 30 секунд. На старт, внимание, марш!

**Мальчиш-Кибальчиш:** Взвод! Равняйся! Смирно! Надеть армейские фуражки по моей команде! Я начинаю обратный отчет на один, вы должны стоять в форме. Приступили к заданию! 10,9,8,7,...3,2,1

**Мальчиш-Кибальчиш:** Придумать название и девиз за 30 секунд (вожатые должны быть подготовлены и уже дать команду отряду задание от Мальчиша-Кибальчиша)

**Мальчиш-Кибальчиш:** Взвод! Равняйся, Смирно! В обход направо шагом марш (четверо вожатых идут впереди, за ним взвод маршируют круг почета).

**Мальчиш-Кибальчиш:** На месте стой! Направо! Смирно! Сейчас вы отправляетесь на операцию. Ваша задача узнать, кем был «Сергей Баташов» в повести Аркадия Гайдара! На каждой станции вы будете получать подсказки – зашифровку, где в конце кругосветки вы должны найти ответ. Для работы на каждой станции вам будет дано 5 минут. Если вы не справляетесь, то не получаете часть шифровки. Просим командиров взять свой маршрутный лист для своего отряда (берут маршрутные листы).

### II этап. «Игра по станциям»:

Звучат песни и музыка гражданской войны из кинофильма «Неуловимые мстители». Начинается игра по станциям. После каждого выполненного задания команде выдается буква.

**«Гусиный шаг»:** Дети должны на корточках и по-пластунски пробраться в обозначенную точку, тех, кто не дошел до точки и поднялся, отправляют на старт. «Б»

**«Полоса препятствий»:** На этой станции дети должны преодолеть заданное расстояние, перепрыгивая друг через друга. Если ребенок не смог через кого-то перепрыгнуть, он возвращается обратно и повторяет путь заново. Станция считается пройденной только после того, как последний человек пересек линию финиша. «А»



**«Паутина»:** Дети должны преодолеть участок с натянутыми в хаотичном порядке верёвками, не задев их даже одеждой. Перед детьми ставится условие, что если во время прохождения ребёнком паутины хоть одна верёвка колыхнется (даже не по его вине), то этот ребёнок считается убитым. Паутину должен пройти каждый из участников. Причем на этой станции ребёнок может быть убитым столько раз, сколько он задел паутину и каждое касание приравнивается к невыполнению задания. «Р»



**«Переправа»:** С помощью дощечек один человек от отряда должен переправить остальных на «другой берег». «А»

**«Прорыв вражеской крепости»:** На данной станции детям даётся задание пройти через ворота, которые охраняет вожатый с завязанными глазами. Дети, проходя через ворота, должны постоянно издавать какие-нибудь звуки. Тот, кого задел вожатый, считается пойманным, если таких большинство, то станция считается не пройденной. «Б»

**«Расшифровка»:** Необходимо расшифровать сказку А. Гайдара. Вожатый выдает команде пакет с зашифрованным словом (паролем). Шифр заключается в наборе цифр, например 4.16.18. 33. 25. 10. 11. – 12.1.14.6.15.30. Ключ к шифру – алфавит. Каждая цифра – это порядковое число букв в алфавите (А – 1, Б – 2 и т. д.). В результате расшифровки получается словосочетание («Горячий камень»). «А»

**«Сбей мишень»:** Вожатый дает гранаты (пол-литровые пластиковые бутылки с песком).

Задача каждого участника поразить гранатой крепость, чтобы она развалилась (мальчики кидают лежа, девочки стоя). Попасть в мишень нужно минимум 10 раз, тогда отряд получает букву. «Н»

**«Переноска раненого»:** Среди детей выбирается 1 человек на роль раненого, остальные должны дотащить его очень осторожно до намеченной точки. Если раненого уронили или небрежно несут, то он умирает и отряд возвращается на начало станции, и выбирается другой раненый. «Щ»

**«Минное поле»:** У отряда есть три попытки для того, чтобы пересечь минное поле (ступни ног и рук белые на формате А4, мины обозначенные крестом). «И»

**«Построение к бою»:** Отряду сообщается ситуация: «Противник очень близко и не знает о вашем приближении. Ваша задача – построиться в определенном порядке БЕЗЗВУЧНО для нападения». Варианты построения: треугольник (1-3-5-7-9 человек в ряду), стрела, квадрат (5x5). И пройти в специально отведенное место. «К»

После кругосветки ребята прибегают в генштаб и сообщают о результатах проведенной кругосветки.

### III этап «Посвящение в «Мальчишей»:

**Мальчиш-Кибальчиш:** Вы проявили отвагу, смекалку, чувство товарищества! Выполнили задание, и сейчас мы посвящаем вас «Мальчишей»:

**«Я перед лицом своих товарищей торжественно клянусь: Крепко любить Родину! Помогать товарищу, не оставлять его в беде! Свято помнить и чтить свое историческое прошлое!»**

Ура ребята, Ура, Ура! (подкидывают шапки). Под песню «Югачка» уходят отряды домой.



## «ВМЕСТЕ МЫ» КОЛЛЕКТИВНО-ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО

Среднестатистический вожатый проводит до 20 отрядных дел за смену. Днями и ночами он придумывает, что же еще такого сделать для отряда. А кто же будет развлекать самих вожатых? Кто позаботится о том, чтобы вожатский отряд, также как и детский, стал сплоченным коллективом? Главная цель коллективно-творческого дела «Вместе мы» – собрать вожатых вместе и пройти все испытания, не на скорость, не на выносливость, а на коллективность.

- *глинная веревка (канат);*
- *теннисный мяч;*
- *трубы, разрезанные пополам (вдоль);*
- *ведро;*
- *скотч;*
- *одноразовые стаканы (как можно больше);*
- *много мешков;*
- *яйцо (или любой другой очень хрупкий предмет);*
- *листы бумаги;*
- *трубочки (как можно больше);*
- *карточки с цифрами или с непонятными иероглифами (1 пара каждой цифры).*

### Испытания:

**«Мега-скакалка»:** 2 человека крутят скакалку, а другие должны вбежать и начать прыгать. Испытание считается пройденным только тогда, когда вся команда вбежит в скакалку и прыгнет вместе столько раз, сколько человек в вожатском отряде.

**«Мы в ответе за наших меньших»:** Из подручных материалов сделать для яйца спасательный костюм, который защитит его от падения с большой высоты. Испытание считается пройденным, если яйцо уцелело после падения.

**Тренинг «Стройка»:** Делим отряд на 2 команды. И каждая команда должна построить башню, из подручных материалов, выше команды соперников. Каждому из отряда раздаются роли со своими характеристиками:

*Сварщик* – не вижу; *архитектор* – не говорю; *инженер* – работаю только 1 рукой; *стажер* – только смотрю; *крановщик* – стою на 1 ноге; *строитель* – делаю все; *предприниматель* – в строительстве участия не принимает, вступает в игру после того, как башня готова.

Каждую минуту роль сменяется по часовой стрелке. После того как башни построены, нужно представить башню соперника так, чтобы ее



АВТОР:

**Рыкова Анна**

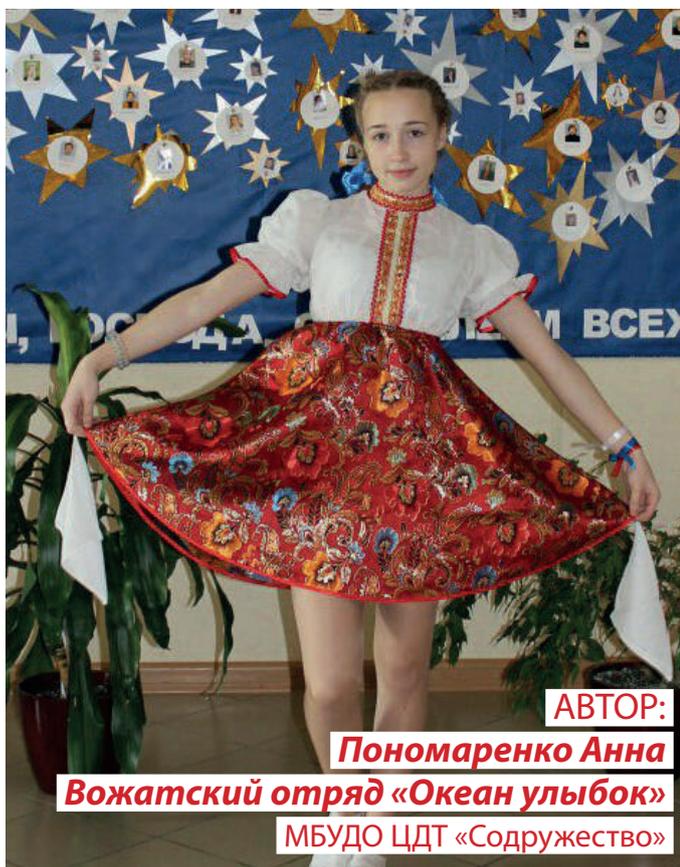
**Вожатский отряд «Пеликан»**

МБОУ СОШ № 137

купил предприниматель. Испытание считается пройденным, если оба предпринимателя купили сооружения.

**«Сохрани маленький мир»:** Взять трубы и встать так, чтобы трубы в руках «рисовали» зигзаг. Далеко ставится ведро, по трубам запускается мяч. Мяч необходимо провести до самого ведра, ни разу не уронив.





## «БЭТОДЖИМ»

### ИГРА

Для организации и проведения игры понадобятся: палочки (зубочистки, палочки от дерева, трубочки для питья)

#### Ход игры:

- Каждый игрок берет по палочке, встает в круг и берется за палочку соседа, получается один веселый и дружный круг.
- Выбирается один ведущий.
- Ведущий называет действия, которые нужно сделать всем вместе, не отпуская палочки из рук.

#### Задание:

**Ведущий:** Покажите мне волну! (не отпуская палочки, показывают все вместе волну) Покажите, как вы приседаете (все начинают приседать, но не все вместе, а по очереди, чтобы получилась так называемая «волна приседаний»).

Суть игры в том, чтобы палочка осталась в целости и сохранности, никуда не вылетела и не сломалась. В течение игры нельзя отпускать палочки из рук, пока игра не будет проиграна. Но, когда она начнется снова, все должны взяться опять за палочки.

Цель ведущего в том, чтобы давать такие задания, чтобы с палочкой что-нибудь случилось.







АВТОР:

**Вожатский отряд «Дельфинчик»**

МБОУ СОШ № 206

## «ПИРАТСКИЙ КВЕСТ»

Это наше собственное приключение «Пиратский квест», в большой регате, где дети становятся героями (как в кино, любимой книге или компьютерной игре). В составе корабля 10-12 человек, а интерьер и декорации создают определенную атмосферу. Всех ожидает сюжет или задачи, которые нужно преодолеть всем членам экипажа, где штурманы и боцманы ждут каждого игрока на пункте, указанном на карте.

### Правила:

Участвуют 10-12 человек. На прохождение квеста выделено 60 минут. При возникновении вопросов, ребята получают подсказки от капитанов кораблей, так что участники не потеряются и ориентируются, что делать дальше! Некоторые задания требуют совместных действий. Для прохождения квеста не нужны эрудиция, определенные знания, но понадобятся логическое мышление, физическая подготовка и внимательность к деталям.

### Цель квеста:

Пройти все острова по карте. Чей корабль первый найдет клад, тот и будет являться победителем пиратского квеста.

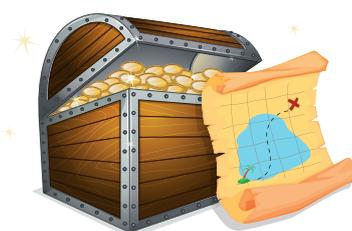
### Названия островов:

### Словарик:

- *лагерь - большая регата;*
- *отряд - корабль;*
- *все дети в лагере - экипаж;*
- *вожатые - штурманы;*
- *педагоги дополнительного образования - боцманы;*
- *старшая вожатая - контр-адмирал;*
- *воспитатели лагеря - капитаны кораблей;*
- *начальник лагеря - генерал флота.*



- «Экология»;
- «Паутина»;
- «Меткость»;
- «Остроумие»;
- «Выносливость»;
- «Терпение».





## «ОБЕЗЬЯНКОВЫЙ БАДАБУМ» ТЕМАТИЧЕСКИЙ ДЕНЬ

Жизнь современного человека полна работы и повседневных дел. Ежедневно он встречает на своем пути множество различных предметов. Повседневность требует быть человеком серьезным. Это заставляет задуматься, а как же часто улыбается человек? Что может заставить его улыбнуться и снять пелену серьезности, ну, хотя бы на чуть-чуть? Люди начинают забывать о том, как много улыбок дарят нам, например, веселые обезьянки. Ведь иногда так здорово отбросить в сторону свою серьезность и «пообезьянничать»! А еще лучше, когда ты и сам на целый день можешь превратиться в смешную и задорную обезьянку.

Предполагаемый возраст участников: 11-13 лет.



### Нам понадобится:

- грим;
- много бумаги и оформительских «штучек» (для создания обезьянковых масок);
- бананы;
- фотографии известных обезьянок (Мартышка из «38 попугаев», обезьянье семейство из м/ф «Осторожно, обезьянки!», Анфиса из м/ф «Вера и Анфиса», обезьяны из м/ф «Мадагаскар», летучие обезьяны из «Волшебник Изумрудного города», Рафики из м/ф «Король лев»), видеозапись мультфильма «Осторожно, обезьянки!».

### В течение дня:

- загримированные и нарядные вожатые с криками «Уааа-аа-а-уу-а» будят ребят, раздают каждому по банану, как обязательный атрибут дня;
- просмотр серий культового мультфильма «Осторожно, обезьянки!». Обсудить поведение главных героев, придумать и зарисовать новую серию приключений обезьяньей семьи в виде комикса;



АВТОР:

**Баткова Мария**  
**Вожатский отряд «Пеликан»**  
МБОУ СОШ № 137

- подготовка к массовому праздничному событию: раскрашивание лиц в обезьянковые, подготовка тематических костюмов, придумывание кричалок, зарисовка плакатов;
- массовое праздничное событие - митинг на территории лагеря в защиту обезьянок с использованием нарисованных плакатов, придуманных кричалок; также можно организовать станции по территории лагеря, где ребята из других отрядов будут выполнять задания за спелые и вкусные бананчики;
- огонек на тему «Мой любимый питомец»; отталкиваясь от темы дня, за символ огонька взять банан.

### РИТУАЛ:

**СЪЕШЬ БАНАН - СПАСИ ВСЕХ ОБЕЗЬЯН.**



# «ПИРАТСКИЕ СОКРОВИЩА ЧЁРНОЙ БОРОДЫ»

## ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА

**Цель:** раскрыть и усилить лидерские качества ребенка.

### Задачи:

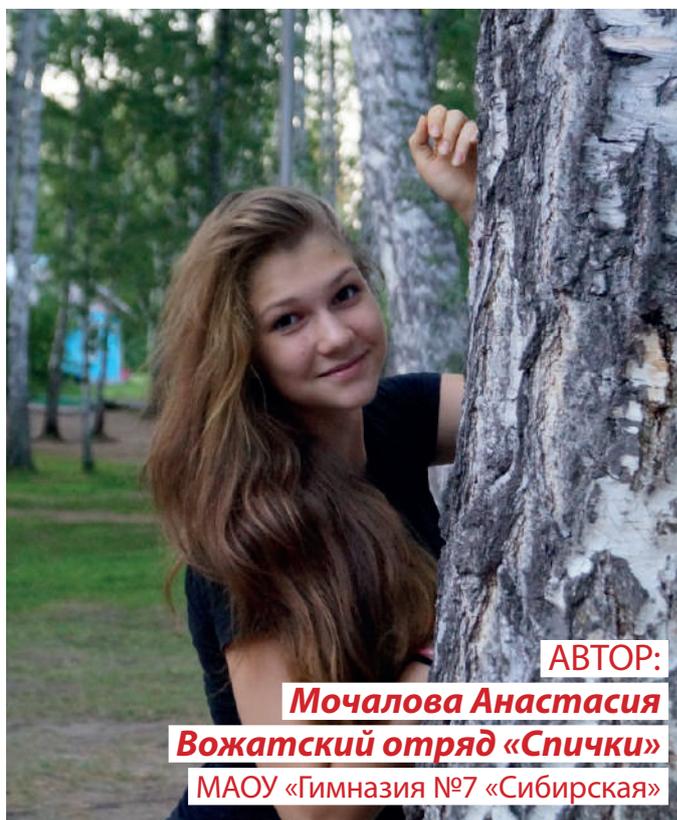
- повысить положительный эмоциональный фон коллектива (погружение в тематику, костюмирование);
- создать условия для продуктивной совместной деятельности детей;
- выявить интеллектуальные способности детей (интеллектуальный тур «Самый находчивый пират»);
- развить навыки ловкости и внимательности у ребенка (спортивные туры: «Спаси товарища от пираний», «Самый ловкий» и «Кит»);
- раскрыть лидерские качества ребенка (игры на выявление лидера: «Верность капитану», «Стальные нервы»).

**Предполагаемый возраст:** 10-13 лет



### Реквизит:

- пустая бутылка (желательно стеклянная);
- метровая веревка;
- два стула;
- 20 прищепок;
- черный ситец;
- гуашь;
- лопата;
- черные метки;
- дрова;
- бумага;
- покрывала 4-5 штук.



**АВТОР:**

**Мочалова Анастасия**

**Вожатский отряд «Спички»**

**МАОУ «Гимназия №7 «Сибирская»**

**Легенда** о затерянных сокровищах Эдварда Тича, более узнаваемого как Чёрная Борода.

Отвага и смелость этого человека внушали безграничное уважение других пиратов. Проплавив несколько лет, ему удалось захватить огромный французский корабль, который стал его собственностью. Кто-нибудь знает, как он назвал свой корабль? Он назвал его «Мсть королевы Анны». Грабежи и воровство пиратов Тича продолжались. Всем пиратам Чёрной Бороды было известно, что тот спрятал сокровища где-то на необитаемом острове. Однако где - никто, естественно, не знал. На попытки выпросить у Тича местонахождение клада, он всегда отвечал очень жестко. Вскоре неустршимый капитан погиб в схватке, но никто так и не узнал, где хранится тот заветный клад. Давным-давно прогуливаясь по берегу одного необитаемого острова, я обнаружила бутылку из-под старого пиратского рома, в которой была запечатана карта, на которой указано место нахождения тех самых сокровищ, и записка:

*«Я на острове далёком  
Много лет тому назад  
В яме тёмной и глубокой  
Закопал бесценный клад.  
Вот он крест на карте старой!  
Мне традиции велят  
Делать так, ведь я - пират!»*

Ребята, давайте вместе найдем пиратские сокровища Чёрной Бороды!

На абордааааж!



### Ход проведения:

- погружение в тематику. С помощью гуаши и чёрной ткани ребята перевоплощаются в настоящих пиратов;
- разбить отряд на 2 команды пиратов по дате их рождения: осень и лето в одной команде, зима и весна - в другой;
- интеллектуальный тур «самый находчивый пират». Раздача чёрных меток;
- спортивный тур «Спасти товарища от пираний»;
- игра на выявление лидера «Верность капитану»;
- спортивный тур «Самый ловкий», «Кит»;
- игра на выявление лидера «Стальные нервы», (за каждый конкурс дети получают кусочек карты для поиска сокровищ);
- пираты собирают из кусочков карту и находят сокровища Чёрной Бороды;
- посвящение в настоящие пираты: каждому участнику команда дарит «морское имя», ритуал.

### Реплики пиратов:

- «Разрази тебя гром, кого принесло!!!»
- «Пришвартовывайтесь быстрее!!!»
- «Тысяча чертей! Старина, тебя заждались!»
- «Пресноводный моллюск!»
- «Пожиратель пиявок!»
- «Всю жизнь тебе палубу драить!»

### Интеллектуальный тур

#### «Самый находчивый пират»:

Перед тем как мы приступим к поиску сокровищ, вы должны пройти еще несколько испытаний. Сейчас мы определим, кто из вас самый находчивый пират. Кто первый угадает загадку, получает от меня черную метку. (На нескольких метках с обратной стороны написаны буквы, из которых состоит слово «СОКРОВИЩА»).

### Вопросы:

1. Кто такой «Веселый Роджер»? (символ на пиратском флаге, череп с костями)
2. Когда нужен - выбрасывают, когда не нужен - поднимают? (якорь)
3. Каким инструментом чаще всего пользуются пираты, чтобы найти клад? (лопатой)
4. Назови литературного героя, который провёл на необитаемом острове 28 лет, 2 месяца и 19 дней? (Робинзон Крузо)
5. Какие моря имеют «цветные названия»? (Чёрное, Красное, Белое, Жёлтое)
6. Как называется руль корабля? (штурвал)
7. Кругом вода, а с питьем беда. Что это? (море)
8. Каких камней нет ни в одном море? (сухих)
9. Назовите виды пиратского оружия. (сабли, кинжалы, мушкеты, пушки)
10. На каком континенте нет ни одной реки? (Антарктида)
11. Нить, связующая рыбака и рыбу? (леска)
12. Дом для комнатных рыбок? (аквариум)
13. Как называется «стадо» рыб? (косяк)
14. Что такое SOS? (спасите наши души)
15. Какая единица измерения в море? (миля)
16. Через море плывет великан и выпускает он фонтан? (кит)

### Пиратская викторина:

1. Назовите любимый пиратский напиток:
  - Кока-кола
  - Квас
  - Молоко
  - Ром
2. Кто такой пират?
  - Морской разбойник
  - Достопочтенный джентльмен
  - Охотник за привидениями
  - Представитель офисного планктона
3. Кто написал роман «Остров сокровищ»?
  - Даниель Дефо
  - Александр Сергеевич Пушкин
  - Роберт Льюис Стивенсон
  - Тарас Григорьевич Шевченко
4. Как называют корабельного повара?
  - Смак
  - Док
  - Крюк
  - Кок
5. Назовите имя Капитана Воробья?
  - Билли
  - Джек
  - Флинт
  - Слепой Пью
6. Пиратские деньги?

- Копейки
  - Центы
  - Пиастры
  - Гривны
7. Имя капитана, сокровища которого искали в произведении «Остров сокровищ»?
- Флинт
  - Джим
  - Трелони
  - Ливси
8. Как называется корабль Капитана Воробья?
- Летучий Голландец
  - Черная жемчужина
  - Белая жемчужина
  - Непотопляемый

### **Спортивный тур** **«Спасти товарища от пираний»:**

В каждой паре одному пирату завязываем глаза, а на другого цепляем прищепки. По команде те, у кого завязаны глаза, начинают снимать "пираний" с товарища. Побеждает пара, которая быстрее избавилась от "пираний".

### **Игра на выявление лидера** **«Верность капитану»:**

Каждый пират обязан подчиняться своему капитану. Сейчас я и ваш капитан проверим верность команды. Все встают в круг, причем парни встают напротив девушек. Ведущий объявляет, что нужно сделать играющим, а те выполняют сказанное. Что сделать, определяется только фантазией ведущего. Например: поздороваться как близкие друзья или как враги, обняться, поцеловаться и пр. После каждого действия внешний круг двигается по часовой стрелке.

### **Спортивный тур** **«Самый ловкий»:**

Если к сокровищам держат путь сразу две команды пиратов, то заполучает клад самая ловкая и дружная. Ставятся два стула спинками друг к другу. Под стульями лежит веревочка. Игроки, сидящие на стульях, должны по команде как можно быстрее схватить конец веревки и дернуть его к себе. Кто первый успел, тот и победил.

### **Спортивный тур** **«Кит»:**

Если во время путешествия команда теряет бдительность, то её члены могут не дойти до места, где зарыт клад. Сейчас мы проверим кто же у нас самый внимательный. Все становятся в круг и берутся за руки. Проверить, чтобы поблизости не было бьющихся, острых и т.п. предметов. Ведущий

говорит на ухо каждому игроку названия двух животных. Объясняет смысл игры: когда он называет какое либо животное, то человек, которому сказали это животное на ухо, должен резко присесть, а его соседи справа и слева, наоборот, когда почувствуют, что их сосед приседает, должны не допустить этого, поддерживая соседа под руки. Все это желательно делать в довольно быстром темпе, не давая передышек. Смысл заключается в том, что второе животное, которое ведущий говорит игрокам на ухо, у всех одно и тоже - «Кит». И когда спустя минуту-другую после начала игры ведущий вдруг произносит «Кит», то все неизбежно должны резко присесть, что приводит к продолжительному валянию на песке.

### **Игра на выявление лидера** **«Стальные нервы»:**

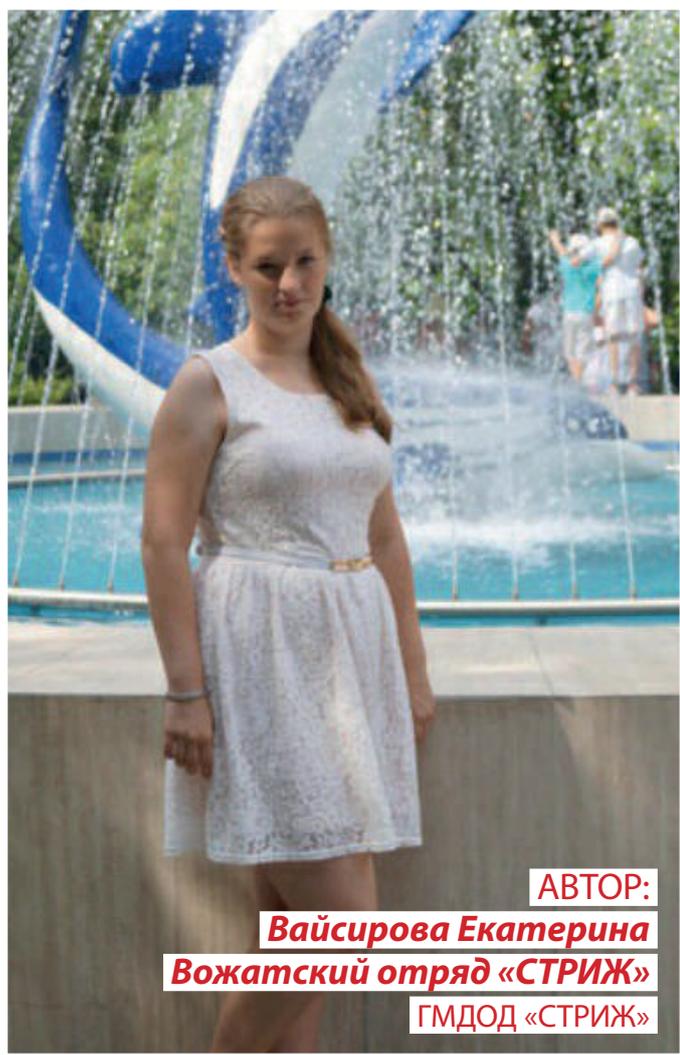
Каждый капитан должен уметь объясняться со своей командой без слов и иметь стальные нервы. Один доброволец уводит капитана подальше и объясняет, что он должен будет изображать кенгуру жестами, мимикой и т.п., но, не издавая ни звука, а все остальные должны догадаться, что за животное он показывает. В это время рассказывают аудитории, что сейчас капитан будет показывать кенгуру, но все должны притворяться, что они не понимают, что за животное им показывается. Надо называть любых других животных, но не кенгуру. Если через пять минут аниматор еще не будет бросаться на всех с криками: «Вы что? Не можете отгадать простое животное?», то у него поистине стальные нервы.

### **Рефлексия:**

Представим, что мы - команда пиратов, которая причалила на своем корабле на необитаемом острове. Вокруг костра, ребята сидят на покрывалах, высказываются о прошедшем часе от лица пирата, по завершению каждый забирает монетку из сокровищ на память о проведенном времени.



## «ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ ОТРЯДА» КОЛЛЕКТИВНО-ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО



**АВТОР:**

**Вайсирова Екатерина**  
**Вожатский отряд «СТРИЖ»**

**ГМДОД «СТРИЖ»**

**Цель:** создание условий для тренинга коммуникативных способностей, получения опыта достижения поставленных целей.

### **Задачи:**

- привить у детей любовь к праздникам,
- развить творческие способности детей,
- реализовать работу ребенка в отряде.

**Предполагаемый возраст:** 11-12 лет

**Реквизит:** подарок, круг (для рефлексии), ленты (3-х цветов, для рефлексии), картон, ножницы (9 штук), клей, наклейки, свечи, коржи, сгущенное молоко, поднос, трубочки, стаканчики, конфеты, хлопушки, чай, ватман (5 штук), краски, цветная бумага, шарики цветные, скотч, нитки, резинки, детские печати (для разбивания по группам), бумага А4.

**Время отрядного дела:** Введение в тематику (5 минут), распределение на группы (5 минут), обсуждение (5 минут), игровой сюжет (30-40 минут), рефлексия (5-8 минут).

### **Легенда:**

Младший из олимпийцев – Дионисий, Древнегреческий Бог Веселья узнал по «лунно-солнечному календарю», что сегодня день рождения у отряда.

### **Ход проведения:**

- рассказ предыстории (или «легенды»);
- распределение по группам. Закрывают глаза, и на руке проставляются детские печати;
- обсуждение станций. Кто чем занимается:  
Первая группа - заготавливают открытки всем детям в отряде (ватман, бумага А4, цветная бумага),  
Вторая группа - готовит торт (коржи, сгущенка)  
Третья группа - оформляет место проведения (цветная бумага, шарики, ватман, бумага А4)  
Четвертая группа - facecontrol (геляют колпаки, бабочки, афиши),  
Пятая группа - оформляют стол (бумага А4, пластмассовые вилки, ножи);
- праздник.

### **Рефлексия:**

Детям в конце отрядного дела будет предложено: на круг привязать ленту, а цвет выбирают сами:

- понравилось дело - желтый,
- понравилось дело, но могло быть лучше - оранжевый,
- не понравилось дело – красный.

## «КАРНАВАЛ»

### КОЛЛЕКТИВНО-ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО

Карнавал появился в IX - X в. К этому времени относятся наиболее ранние упоминания о периодических городских празднествах в разных городах Западной Европы. Первые карнавалы появились в Италии - Венецианский карнавал, где раньше всего появились большие независимые города. Затем появились карнавалы во Франции, позже всего - в Германии: Майнце, Дюссельдорфе и Кёльне.

**Цель:** расширение спектра знаний о том, как празднуется карнавал в разных странах мира.

#### Задачи:

- познакомить детей с карнавалом как формой праздничной культуры,
- организовать игровое познавательное взаимодействие,
- диагностировать творческие способности ребенка.

**Возраст участников:** от 10 лет и выше.

**Количество участников:** неограничено.

- яркие, красочные костюмы, грим,
- бумага и гуашь, цветные салфетки, нитки,
- ткани для оформления, фурнитура, ленты.

#### Ход игры:

Вожатый сообщает ребятам, что сегодня - время, когда можно всю веселиться, наряжаться в маскарадные костюмы, не возбраняется просто дурачиться. Прямо сегодня мы изобретем свой собственный карнавал! Затем вожатый организует с детьми беседу о карнавале. Отряд делится на микрогруппы.

Каждая микрогруппа получает свое задание: подготовка карнавальных костюмов, масок, украшений, подарков, театральных зарисовок. Ребятам отводится 30 минут для приготовлений к карнавалу. Обязательно выбирается шут, человек ответственный за создание общего тона шествия и представления.

Подготовка может проходить как в холле на своем этаже, так и в любом другом просторном месте. По возможности желательно организовать подготовку к карнавалу на свежем воздухе.

На территории лагеря подготавливается место для проведения карнавала, украшаются тропинки, расклеиваются афиши.

В назначенный час начинается уличное шес-



ствие с театрализованными представлениями.

Необходимо продумать организацию фотографирования, чтобы и подготовка к шествию, и само шествие были запечатлены.

Карнавал завершается фотографированием, подготовкой видеороликов, созданием настенных газет.



### ЧАСТЬ III

## СКАЗОЧНЫЙ МИР «СТРИЖЕЙ»

Сказка – это мир волшебства, чудес. Мир, в котором нет ничего невозможного и, тем не менее, все происходит по своим правилам. Сказка может перенести нас в другой мир – мир детства. Наши мамы и папы, со своей стороны, передают сказки, которые сами слушали в детстве, и так происходит из поколения в поколение.

И помните, какой бы страшной и загадочной ни казалась сказочная история, у нее непременно будут счастливый конец.

## «ВСТРЕЧА С ТОРИНОМ»

### КВЕСТ С ЭЛЕМЕНТАМИ РОЛЕВОЙ ИГРЫ



#### АВТОРЫ:

**Авторы: Бунш Антонина, Цареня Елизавета, Кадочникова Виктория,  
Кулижников Савелий, Шперлинь Галина  
Вожатский отряд «Родничок» МКУДО ГООЦ «Тимуровец»**

В квесте могут участвовать ребята в возрасте от 8 лет, количество от 20 до 60 человек. Задача вожатого, создать условия для сплочения временного детского коллектива и развить такие качества как взаимовыручка, помощь ближнему, толерантность. Пропаганда здорового образа жизни, развитие интереса к литературе на примере книги Дж. Р.Р. Толкина «Хоббит, или Туда и обратно».

#### Ход игры:

В отряды приходят приглашения в кино на фильм «Хоббит, или Туда и обратно», ребята собираются в актовом зале, просматривают фильм, неожиданно появляются помехи и на экране возникает маг Гэндальф, который сообщает, что они попали в книгу Дж. Р.Р. Толкина «Хоббит, или Туда и обратно». Чтобы вернуться в реальный мир, ребятам предстоит пройти путь главного героя Бильбо Бэггинса.

Первой точкой опасного пути являются «Зелёные холмы». Там детей встречает гном Торин Дубоцит, который сообщает им о том, что готов помочь, но прежде ребята должны выполнить его задание. Сложность в том, что перемещаясь по территории, ребят могут поймать тролли, которые посредством нанесения краски на открытые участки

тела, превращают ребят в камень. Превращенные в камень ребята возвращаются на место пребывания Торина Дубоцита. Там команды встречаются с троллями, но Торин сообщает, что рассвет настал и тролли превращаются в камень. Отряды, выполнив задания, получают карту.

#### Задание:

Ребятам нужно накормить Торина продуктами, которые спрятаны на территории лагеря. Команды получают бумажные корзинки, клей и координаты первого места, где они должны найти пищу для гнома. На каждой точке, ребята обнаруживают один из продуктов, а на обратной стороне изображения находятся координаты следующей точки. Команды перемещаются по точкам и наполняют их корзинки едой. В конце пути они приходят к Торину, где он дает командам последнее задание. Ребята должны рассказать, какие продукты вредные, а какие полезные и почему. После выполнения задания Торин выдает 2 карты (на младшую и старшую дружины), по которым ребята будут путешествовать в течение смены.



## «КОРОЛЬ АРТУР И 12 РЫЦАРЕЙ КРУГЛОГО СТОЛА»

### ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА

Каждая команда получает записку, в которой указано место, спрятанной вещи (карты). Каждую карту прячет один рыцарь. Вместе с ней прилагается записка, в которой сказано, что Артур со своими рыцарями смог найти Грааль, но не может оставить его у себя в королевстве, иначе Саксы нападут на них и войны не избежать. Артур хочет отдать Грааль самому ловкому, умному и сильному племени, которое сможет его уберечь. Но чтобы доказать какое племя является самым сильным, должны пройти испытания.

Всего необходимо пройти 13 –14 испытаний, в которых участвуют: 10 рыцарей, Мерлин, Артур и Дракон. Племена могут объединяться. Не будем забывать, что в игре есть Мерлин. Для того чтобы пройти его испытание, его необходимо поймать, это нужно делать, когда ваше племя прошло 10 испытаний у рыцарей. После поимки Мерлина, он дает ребус (в котором сказано, что только Мерлин знает, где Артур), после чего Мерлин убегает и снова прячется. После очередной поимки Мерлина и нахождения Короля Артура, племени ещё нужно найти Грааль.

После прохождения испытания у Артура, он дает только косвенные подсказки о месте нахождения Грааля. Племя думает, что уже почти нашло его, но не тут-то было, Грааль охраняет ДРАКОН! Чтобы пройти его нужно отдать все камни. Уже под конец игры племена узнают, что помимо прохождения испытаний, они должны найти драгоценные камни, которые украшали Грааль, их украли и спрятали разбойники (нужно собрать как минимум 5 камней или поймать человека из чужого племени, нашедшего камень, договорится с ним или же другими мирными способами забрать у него камень, потом его можно взять к себе в племя). Пройдя последнее испытание (нахождение камней), Дракон отдаёт Грааль, который нужно будет поместить в священный храм (стол в корпусе). Также концовка может сложиться по-другому. Уже подойдя к Дракону и отдав ему камни, подбегает разбойник, хватает Грааль и убегает. Тогда у каждой команды может быть шанс получить Грааль, всего лишь нужно поймать разбойника.

#### Испытание 1. «Кладоискатели»:

У Ланселота украли боевые трофеи и награды, зарыв где-то тут, на этой поляне. За 1 минуту племя должно откопать как можно больше вещей. Команде выдаётся инвентарь: лопаты и перчатки.



**АВТОР:**

**Ворошилов Дмитрий**

**Вожатский отряд «Корпорация»**

**МБОУ СОШ № 192**

#### Испытание 2. «Посвящение в рыцари»:

Галахаду нужен его меч, чтобы осветить новых бойцов в рыцари. Но увы, после последней битвы он разбился на мелкие кусочки и команде предстоит собрать его.

#### Испытание 3. «Поединок»:

Гавейн должен проверить, как племя умеет сражаться. Команда выбирает 10 самых сильных человек и они делятся на 2 команды, каждому выдается подушка и простыня в качестве брони.

#### Испытание 4. «Скачки»:

Персиваль проверит, насколько хорошо ваше племя умеет кататься на лошадях. Из 2 вожатых и простыни делается конь. Каждый должен обогнуть на коне дерево.

#### Испытание 5. «Герб»:

Борс считает, что у каждого племени должны быть свои знаки отличия. В данной ситуации – герб. Каждому племени просто нужно нарисовать герб и рассказать, что он обозначает.

#### Испытание 6. «Стрельба»:

Кей должен проверить навыки стрельбы из лука. Лук можно сделать самостоятельно из крепкой палки и веревки. Стрелы также можно сделать из палок. Проверяется не точность, а дальность стрельбы. У каждого одна попытка.

#### Испытание 7. «Стенка на стенку»:

Мордреду интересно, как вы сможете продер-

жаться в войне. Команда делится на две равные части, на каждой стороне есть много шариков. Задача каждой стороны, обкидать противника.

**Испытание 8. «Паутинка»:**

Чтобы встретиться с Бомейном нужно пройти через паучью сеть, это и будет испытанием. Между деревьями натягивается белая нить (или веревка). Каждый член команды должен пройти через эту сеть не задев ее.

**Испытание 9. «Код»:**

Уриенсу нужен код, чтобы отворить ворота замка. Команде дается 5 загадок. Отгадав все, племена должны их сопоставить, чтобы получилась фраза.

**Испытание 10. «Перетягивание Каната»:**

Две команды перетягивают канат.

**Испытание 11. «Древний язык»:**

Это испытание нужно проходить только после прохождения всех рыцарей. Когда вы поймаете Мерлина, он даст вам бумагу, на которой будут на-

писаны руны с переводом. Уходя, Мерлин оставляет записку, в которой сказано, что только он знает, где Артур.

После очередной поимки Мерлина, он дает записку, в которой сказано, где Артур.

**Испытание 12. «Экскалибур»:**

Когда вы придете к Артуру, он даст задание вытащить меч из камня. Мечом будет являться круглая, красиво украшенная палка похожая на меч, а камнем будут являться два рыцаря, которые крепко будут держать меч. После прохождения этого испытания, Артур даст команде несколько косвенных подсказок о нахождении Грааля.

**Испытание 13. «Драгоценные камни»:**

Нужно найти 5 камней, которые спрятаны по лагерю и принести их Дракону.

**Испытание 14. «Ограбление»:**

Командам надо поймать разбойника, который украл Грааль.



## «ВРЕМЕННАЯ ПАРАЛЛЕЛЬ»

### КОЛЛЕКТИВНО-ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО

**Цель:** научить детей ценить друг друга и время, которое они провели все вместе.

#### Задачи:

- *развить коммуникационные навыки у ребёнка,*
- *включить детей в групповую деятельность,*
- *расширить творческие способности ребёнка,*
- *помочь ребятам понять цену времени.*

**Предполагаемый возраст:** от 11 лет и старше

**Реквизит:** бумага, краски, карандаши, ленты, клей, ватманы, подарки на память.

#### Легенда:

Когда-то давно на нашей планете жили все дружно: люди, феи, духи, мастера и часовщики. Но люди были настолько заняты своими делами, что не могли понять цену времени и почувствовать его «дух». Все же остальные, кроме мастеров могли «управлять временем», используя временные парадоксы и вероятности. Было решено отделиться от мира людей и часодеи создали Эфлару, отделив ее от Осталы временным разрывом ровно в 100 часов. Со временем разрыв постепенно сокращался и грозил столкновению двух миров...

Часодеи возлагают большие надежды на легендарный «Алый Цветок», расцветающий раз в тысячу лет и способный исполнить любое желание. Согласно преданиям богов, его можно использовать даже для увеличения разрыва между мирами. Попасты на обряд цветения «Алого Цветка» могут только семь часодеев, которые владеют золотым, серебряным, бронзовым, железным, хрустальным, рубиновым и черным ключами. Если у часовщиков ничего не получится, то планеты поглотят друг друга и обоих миров не станет. Именно поэтому нам с вами нужно ценить время, которое у нас осталось. Жизнь измеряется не количеством вдохов или часами и минутами. Она измеряется количеством моментов, которые заставляют нас быть счастливыми. Время утекает от нас каждую секунду, а за свою долгую и прекрасную жизнь нужно успеть многое!

#### Ход проведения:

- *знакомство. Ведущий КТД прилетает к ребятам под именем Захара Драгоция, – одного из семи часовщиков, который прилетел из друго-*



**АВТОР:**

**Вербицкая Варвара**

**Вожатский отряд «Чудетство»**

**МБОУ СОШ № 167**

*го мира, чтобы сообщить им важную новость;*

- *рассказ легенды о времени;*
- *изготовление персональных часов. Каждый ребенок может почувствовать себя часовщиком времени и смастерить собственные часы из предложенного материала. По окончании события часы остаются ребятам на память о ценности времени;*
- *игра «Ежедневник». Дается несколько минут, чтобы все назначили друг другу встречи на определенное время и записали имя своего товарища напротив определенного времени. Нельзя встречаться с одним человеком 2 раза, (все показывают часы с заполненными делениями).*

**Вожатый:** «Сейчас час дня. И в час дня мы говорим о том, какую музыку мы любим. У вас есть 3 минуты». Ребята находят человека, с которым у них назначена встреча на час и болтают с ним о музыке.

**Вожатый:** «А теперь 2 часа. И мы говорим о том, как вчера мы собирались в лагерь и что нам сказали родные на прощанье», и т.д. (10 минут)

- *изготовление часов лагерю (15 минут. Оставить лагерю на память о проведенном вместе времени);*
- *рефлексия (10 минут).*

**Рефлексия:**

**Рассказ легенды:** «Тик» – говорит стрелка. «Так» – отвечает вторая. «Тик-так» – говорят часы и жизнь идет своим чередом. «Тик» – говорит стрелка. «Так» – говорим мы и понимаем, что нам пора спешить, работать, мечтать, любить, творить. «Тик-так» – проходит время, цепляясь за пружинки и колесики часового механизма. А часы все тикают и тикают, отмеряя секунды, минуты, складывая из них часы. Время нельзя остановить. И часы все идут и идут, говоря с нами своим неизменным языком.

Но иногда часы начинают тосковать и сбиваться, то рванутся вперед, гонясь за неуловимой удачей, то промедлят и опоздадут куда-то на важный разговор.

– «Так!» – говорим мы. – Что-то вы совсем разладились! Пора вас завести!

– «Тик!» – отвечают часы – Тик-так. Тик-так. Тик-так.

И мы улыбаемся. Мы прекрасно понимаем, что они имеют в виду! Вслушаемся сегодня в тиканье своих часов!

Рисуем «Алый Цветок»: зеленый – понравилось, желтый – нормально, красный – не понравилось и загадываем желание.



## «ДОМ ТЕТИ ПОЛЛИ»

### ОТРЯДНОЕ ДЕЛО

**Цель:** создание условий для рассмотрения проблемы о важности гигиены дома (соблюдение порядка).

#### Задачи:

- *развить логическое мышление у детей младшего школьного возраста;*
- *рассказать и показать ребятам важность соблюдения порядка;*
- *расширить познание ребят в области здорового образа жизни.*

#### Инвентарь:

- *ткани (шторы),*
- *грязная посуда,*
- *мусор (фантики, кожура от банана и т. п.),*
- *бечевка (для разделения холла на секции),*
- *грязная одежда,*
- *тазики с водой (для стирки и для мытья посуды).*



#### Легенда:

Тетя Полли очень занятая женщина. Она много работает и у нее совсем нет времени на уборку. В каждой комнате у нее разбросаны вещи. Забытый стакан с чаем на столе может стоять неделями... Что уж говорить о невымытой посуде и грязных носках...

Тетя Полли любительница животных! Ее добрая душа не позволяет ей оставлять всех своих любимцев на улице и поэтому все ее кошечки и собачки живут в доме.

В один из обычных дней, обычной недели, обычного месяца тетя Полли покидает свой дом и направляется за покупками. Ее домашние питомцы остаются совсем одни. Наедине с ужасно грязными комнатами. Любовь питомцев к тете очень велика, поэтому они решают помочь ей и убрать все ее вещи.



**АВТОРЫ:**

**Гокин Дима, Головина Полина**  
**Вожатский отряд «Родничок»**

МКУДО ГООЦ «Тимуровец»

**Задачи животных:** (в роли животных выступают ребята с отряда):

Задача животных убрать квартиру. Привести все в порядок. Помыть посуду. Постирать вещи. Выкинуть мусор и т.д. Проблема лишь в том, что тетя Полли постоянно все забывает. Сейчас она забыла кошелек и вот-вот вернется в дом. Животные не должны попасться ей на глаза.

Еще одна сложность заключается в том, что кошки и собаки, априори, не ладят друг с другом.

Игра завершается тогда, когда тетя Полли возвращается в дом с покупками. Время ограничено.

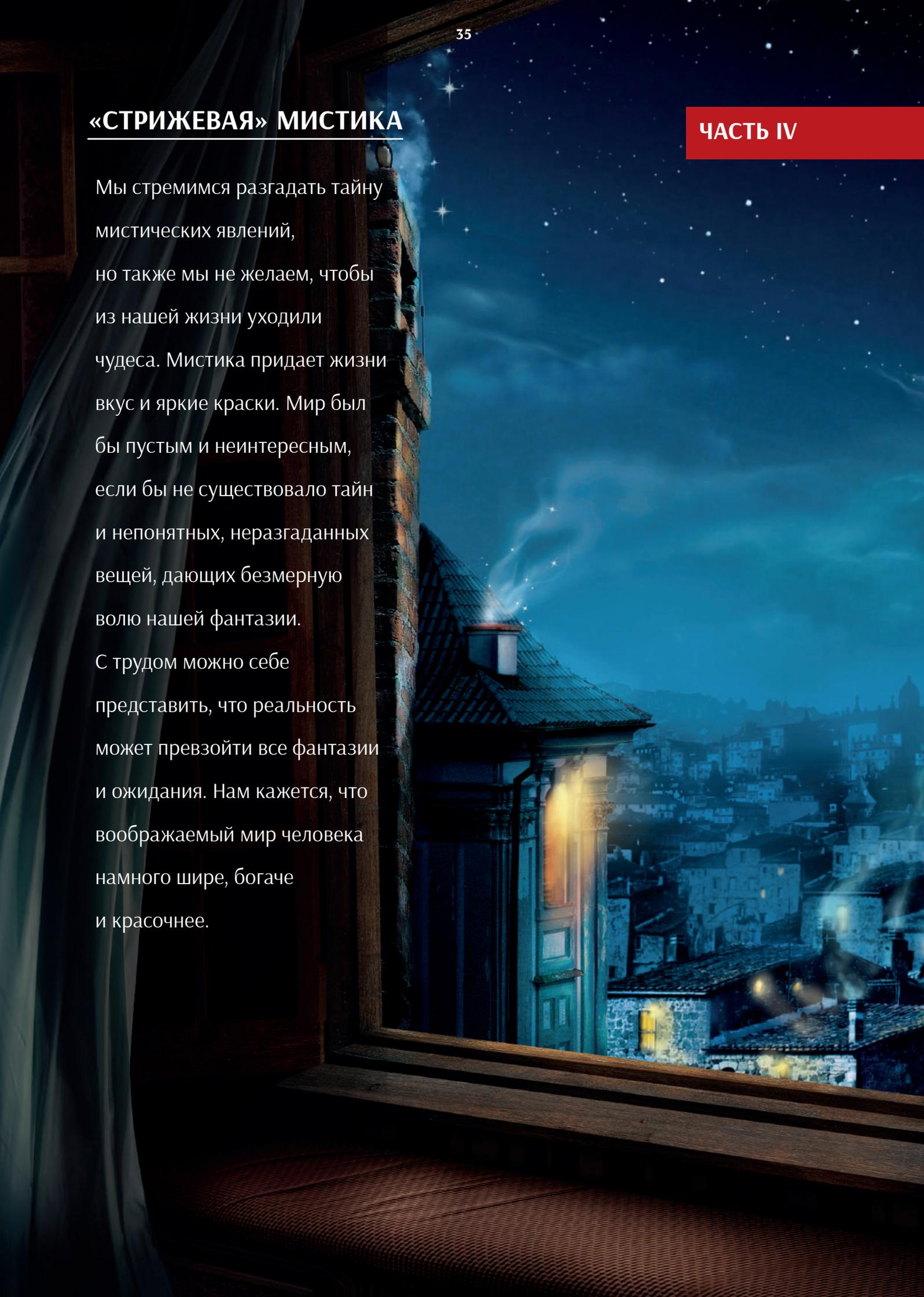


## «СТРИЖЕВАЯ» МИСТИКА

### ЧАСТЬ IV

Мы стремимся разгадать тайну мистических явлений, но также мы не желаем, чтобы из нашей жизни уходили чудеса. Мистика придает жизни вкус и яркие краски. Мир был бы пустым и неинтересным, если бы не существовало тайн и непонятных, неразгаданных вещей, дающих безмерную волю нашей фантазии.

С трудом можно себе представить, что реальность может превзойти все фантазии и ожидания. Нам кажется, что воображаемый мир человека намного шире, богаче и красочнее.



## «МИСТИКА»

### ПРОГРАММА ТЕМАТИЧЕСКОГО ДНЯ

Тематический день рассчитан на подростковый возраст детей с целью сплочения отряда, развитие творческих способностей.

#### Задачи:

- проведение игры на сплочение;
- проведение кругосветки;
- создание своих костюмов;

#### Инвентарь:

- костюмы для вожатых;
- «волшебные» карты;
- «древняя книга»;
- заготовка записок для желаний;
- сосуд;
- мелки;
- красная нить;
- свечи.

Сегодня день духов и разной нечисти. В этот день всем принято наряжаться в костюмы нечистой силы, читать заклинания, вешать обереги.

Переодетые вожатые в костюмы неведанных чудищ, всем детям после завтрака объясняют правила, права и обязанности всех и каждого. Чтобы узнать, кто из жителей тьмы им больше подходит, надо разложить карты. Во все времена карты считались проводниками из мира мертвых в мир живых.

#### «Расклад карт»:

На картах изображены существа с описанием. На каждого ребёнка делается расклад. Ребёнок вытаскивает одну карту, тем самым выбирает, каким существом он будет. Ребята переодеваются в костюмы нечисти.

*(Собираются в указанное время на улице. Вожатые зачитывают из книги описание и особенности существ, различные ритуалы которые могут пригодиться. Затем проводят игру на сплочение)*

#### «Демоны, домики»:

Даже у демонов есть свои дома, где они живут, но иногда они покидают их, чтобы делать мелкие пакости людям. Демоны настолько злые, что очень любят занимать чужие домики. Нам тоже надо стать очень быстрыми, чтобы убегать от них, вот мы и поучимся знаменитой быстроте демонов.

#### Описание игры:

Дети встают в круг, два ребёнка образуют домик так, чтобы между ними стоял ещё один ребёнок (демон). В центре остаётся один участник, по



АВТОР:

**Соснина Валерия**

**Вожатский отряд «Бодрый ЦитRUS»**

МКУ ЦПВ «Патриот»

его команде (демоны или домики) начинают перемещаться и он вместе с ними, пытаясь занять чье-то место, так каждый раз будет оставаться один ребенок.

Перемещение в отрядное место.

#### Игра на сплочение «Волшебная сила»:

Быстро бегать мы научились, теперь в книге пишут, что обязательно надо уметь помогать и доверять друг другу.

#### Описание игры:

Дети делятся на пары и пытаются встать с пола, взявшись за руки, упиравшись ногами друг в друга. Потом пары мы объединяем в четверки, и так, пока весь отряд не встанет таким образом.

#### «Капсула желаний»:

В книге было написано, что в этот день можно написать свое самое заветное желание, спрятать его так, чтобы никто не нашел и тогда оно обязательно сбудется. Давайте напишем свои желания, положим их в волшебный сосуд (заранее подготовленный) и закопаем, так, чтобы никто не нашел.

#### Описание:

Ребята пишут свои желания, складывают в сосуд, а вожатые закапывают его.

#### Игра на сплочение «Песнопение»:

Мы почти всему научились, кроме одного. В книге сказано, что если спеть какую-нибудь песню всем вместе, то это может на время ослабить тьму.

**Описание:**

Дети встают в круг и по очереди, каждый воспроизводит какой-нибудь звук, главное, не договариваясь. Если кто-то начал «петь» вместе, то игра начинается заново.

Ребятам всем отрядом нужно придумать тематику защитных знаков. Отряд делится на 4 группы, в каждой группе придумывают свой знак на заданную тематику. Выбирают место для знака, и начинают рисовать. По окончании, каждая группа объясняет всему отряду, что означает их знак и от чего он защищает.

**Игра «Я ужасный маг»:**

Дети становятся в круг, в центре ведущий.

**Ведущий:** «Я ужасный маг!» (остальные повторяют: «О, ужасный маг!»).

**Ведущий:** «Я ужасный маг (тут придумывают все себе разные имена) Простоквашка!» (дети в кругу: «О, ужасный маг Простоквашка!»).

**Ведущий:** «Я превращаю вас в (называет любой предмет) лампочку!» (показывает этот предмет). Дети начинают ходить по кругу и показывают этот предмет, при этом говорят «О, ужасный маг! О, ужасный маг! Лучше магом буду я!». Ведущий при этих словах, крутится с закрытыми глазами и вытянутой рукой, когда слова заканчиваются, тот, на кого указала рука мага, становится на его место и так каждый раз.

**Тематический огонек:**

Каждый из нас хотя бы раз сталкивался с чем-то странным и необычным. Сегодня каждый из вас расскажет свою или чужую историю при этом, наматывая красную нитку, потому что красная нить защищает от сглаза.

**Описание:**

Все проходит по принципу «паутинки», только

рассказываются мистические истории и ниточка передается человеку, костюм которого большего всего понравился.

После отбоя, вожатые уводят из комнат пять детей в тайное место. В 00:00 начинается «кру-госветка».

**«Поиск пропавших»:****I станция:**

Инвентарь: зеркало, карандаш, инструкция, скотч, повязка на глаза.

Перед детьми стоит зеркало, карандаш, инструкция, как вызвать Пиковую Даму. Они все делают и призывают ее к себе. Она появляется и соглашается подсказать дальше дорогу, где могут быть спрятаны другие дети, только если один из детей пожертвует собой и останется с ней на вечное заточение ради своих друзей.

**II станция:**

Инвентарь: набор картинок с травами, таймер. Детей встречает ведьма. Раздает картинки с травами, дети должны за 1 минуту в полной темноте найти их.

**III станция:**

Инвентарь: 3 сосуда для наполнения: грязь, шишки, трава; предмет – «душа».

Детям нужно найти в этих ведрах потерявшуюся душу.

**IV станция:**

На своем пути дети встречают демона, которого надо развлечь, поиграть с ним в любую игру. И тогда он укажет дорогу дальше.

**V станция:**

Ребята доходят до места, где их уже ждет Сатана и шесть остальных детей. Детям нужно отгадать загадки, тем самым освободить своих товарищей.



## «ПО МОТИВАМ ТАЙНЫ»

### ИГРА

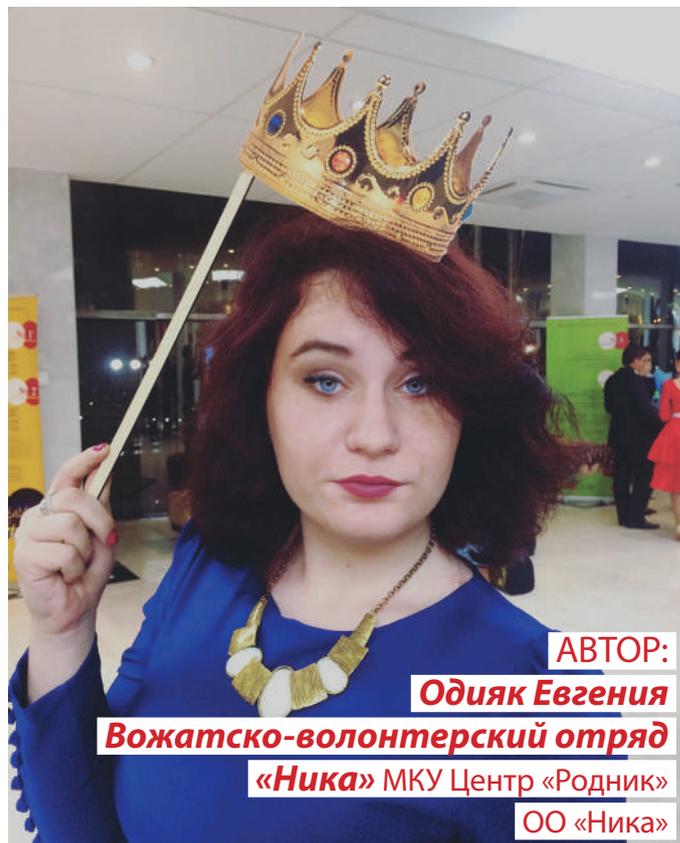
Данная игра создана по мотивам старых добрых рассказов о Шерлоке Холмсе. Представьте, если бы вы оказались одним из участников?

Один богатый предприниматель решил устроить званый ужин для всех честно служащих его компании. Поначалу, все происходило как обычно. Но гости были ошарашены известием о том, что хозяина дома убили. Семьям, которые находились на этом мероприятии придется найти убийцу, ведь он среди них.

В процессе игры, семьям раздаются задания или улики. Каждой семье будет названа комната, где они были в момент убийства. Им нужно будет внимательно рассмотреть комнату на наличие улик. При нахождении улик, они будут получать задания, которые приблизят их к поимке преступника. На втором этапе их поисков, семьям придется взаимодействовать друг с другом. Соединив улики, семьи опять получают след, по которому нужно идти. В конце концов, все семьи найдут по цифре. Эти цифры им понадобятся для открытия комнаты, которую хозяин дома запер в самом начале. Открыв комнату, семьи находят чемодан. Не просто чемодан, а чемодан набитый деньгами. Сверху лежит конверт. В нем записка.

Семьям придется решить, действительно перевести деньги в развитие бизнеса или же разделить их на равные части и забрать себе.

В конце игры раскрывается тайна. Предприниматель был жив.



**АВТОР:**

**Одияк Евгения**

**Вожатско-волонтерский отряд**

**«Ника» МКУ Центр «Родник»**

**ОО «Ника»**

### СИТУАЦИЯ 1:

**Семья Скотт** (старт: коридор):

Осмотрите комнату. Здесь вы были в момент убийства. Поищите улики.

**Улика 1:** Пистолет. На нем нет отпечатков. 38 калибр. Могли ли убить из него? Осмотрите место нахождения пистолета, может быть вы найдете что-нибудь, что подскажет вам, кто убийца.

**Улика 2:** Зажигалка. Точно такая же принадлежит главе семьи Браун. Найдите семью 2, возможно один из них убийца.



**Семья Браун** (старт: кухня):

Осмотрите комнату. Здесь вы были в момент убийства. Поищите улики.

**Улика 1:** Отпечаток руки. Рука явно женская. Отпечаток находится на стеклянной двери, ведущей в кладовку. Войдите туда и осмотрите ее.

**Улика 2:** Рыжий длинный волос. Убийца был очень неаккуратен, и оставил рыжий волос на гвозде около черного хода. Только один человек имеет длинные рыжие волосы. Это дочь главы семьи Скотт. Найдите их.

**Семья Вальтер** (старт: зал):

Осмотрите комнату. Здесь вы были в момент убийства. Поищите улики

**Улика 1:** Записка. На ней написано время убийства и имя хозяина дома. Осмотрите все место рядом с этой запиской.

**Улика 2:** Платок. На нем кровь. Видимо, убийца вытирал руки об него. Если приглядеться, можно увидеть фамильный герб одной из семьи. Это буква Г. Найдите их.

**Семья Гарсиа** (старт: столовая):

Осмотрите комнату. Здесь вы были в момент убийства. Поищите улики.

**Улика 1.** Очки. Возможно это очки убийцы. Они валяются около камина. Поищите другие улики внимательнее.

**Улика 2.** Футляр для очков. На нем виднеются капли крови. Видимо, это кровь жертвы. Так же, там есть инициалы. Буква В. Найдите семью с этим инициалом

**СИТУАЦИЯ II:**

Семьи встречаются и получают конверт с подсказками.

**Семьи Скотт и Браун:**

Вы уже близко к разгадке. Поищите улики, которые приведут вас к убийце.

**Улика 1.** Фотография. Посмотрите на эту фотографию. Найдите, что изменилось.

Картина неправильно висит. За картиной листок с цифрой 3.

Стол подвинут левее. Под ним листок с цифрой 2.

**Дворецкий:** Мне кажется, я слышал, что другие семьи нашли такие же листки...

**Семьи Гарсиа и Вальтер:**

Вы уже близко к разгадке. Поищите улики, которые приведут вас к убийце.

**Улика 1.** Фотография. Посмотрите на эту фотографию. Найдите, что изменилось.

Стопка книг лежит в другом месте. Под ними листок с цифрой 5.

Ваза стоит не на месте. Под ней листок с цифрой 9.

**Дворецкий:** Мне кажется, я слышал, что другие семьи нашли такие же листки...

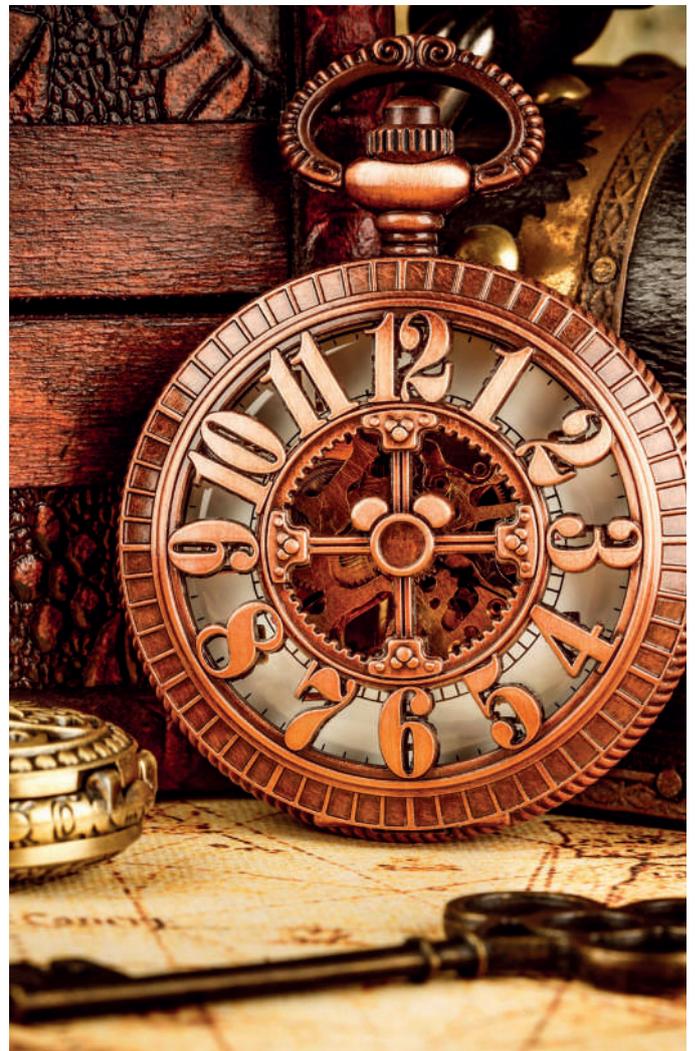
**Все семьи:**

**Дворецкий:** Перед тем, как начать этот ужин, хозяин сказал мне беречь и охранять эту комнату. Но он назвал мне 4 цифры, услышав которые, я могу ее открыть.

**«Комната. Чемодан. Записка в чемодане»**

*«Если вы нашли эту записку, значит, со мной что-то случилось и я, возможно, уже мертв. Все деньги, которые лежат в моем чемодане принадлежали когда-то мне. Но поскольку мне они уже не понадобятся, я прошу вас, перевести все эти деньги в развитие моего бизнеса. Надеюсь, вы так и поступите. Но выбор за вами»*

Участникам игры предлагается обсудить их действия. Насколько слажена была работа в «семьях», как быстро они справлялись с заданиями, но самое главное, они должны обсудить и подвести итог, для чего же предприниматель затеял всю эту проверку?



## «ПОД ВЗГЛЯДОМ ЧУМЫ»\*

### РОЛЕВАЯ НОЧНАЯ ИГРА

Досуговое мероприятие с элементами погружения в экстремально-условную среду выживания индивидуумов. Игра позволит лучше узнать некоторых детей и научить их слаженным действиям в критических условиях.

#### Задачи игры:

- подписать договор с Чумой;
- разделиться на команды по своим отрядам;
- отыскать все вещи из списка;
- вернуть краденую вещь Чуме;
- уложиться в определенные временные рамки;
- спасти всех обитателей лагеря.

(Сбор отрядов на площади ровно в 23:00. Звучит музыка Aliens Shuter - страшная музыка)

#### Реквизит на 8 команд:

- 8 договоров,
- 8 фломастеров,
- 8 списков ингредиентов,
- 8 маршрутных листов,
- зажигалка,
- предмет свободы (вакцина).

**Ведущий:** На дворе 1830 год. Время царствования самой свирепой и яростной королевы. Время правления Чумы. На самом деле наш мир не единственный. Существует много вселенных, связанных между собой самой ценной вещью на свете – свободой! Именно ее и охраняет ходячая смерть и каждый раз, когда свободе грозит



АВТОР:

**Вожатский отряд «Чудетство»**

МБОУ СОШ № 167

опасность, чума должна защищать ее любыми средствами. Но она потерпела неудачу. Свободу трудно найти и легко потерять. Это очень хрупкая вещь, которую смогли украсть из под носа Чумы в самый разгар болезни. Свободу решили спрятать в мире без волшебства – на планете Земля! Отследив ее местоположение, Чума лично отправилась на поиски свободы, захватив с собой помощников – зараженных. Чума перенесла определенный кусок земли (под который попала территория лагеря) в 1830, где в то время она жестоко правила.

(Звучит музыка Фрик Шоу – Американская история ужасов 4 сезон. Выход Чумы)

**Чума:** НА ЧТО ВЫ ГОТОВЫ РАДИ СВОБОДЫ? Я предлагаю вам подписать договор, по условиям которого, я не трону ни единого человека, если мне вернут краденное. Когда договор будет подписан, я заколдую дорожки лагеря, по которым



\* Игра не предназначена для детей младшего школьного возраста

можно свободно передвигаться и добывать все нужное из списка. Если кто-то нарушает условия договора и сходит с тропы, то его забирают зараженные. На мирное время я даю всего лишь 1 час, а после договор аннулируется. Когда вы соберете все из моего списка, вы должны вернуться на площадь и обменять полученные вещи у Ганнибала Лектора на свободу!

**Ведущий:** Прошу команды получить договор, а подписав его, получить списки ингредиентов и маршрутные листы.

*(Подписание договора)*

**Чума:** Сдайте все договоры мне, но прежде мои зараженные отберут людей в комнату страшного суда, как гарантию того, что вы сдержите обещание.

*(Свита отбирает людей из команд)*

**Ведущий:** В вашем распоряжении 1 час. Ровно в 24:00 вы должны явиться на площадь, где будете обменивать ингредиенты на свободу независимо от того, сколько их было собрано. Время пошло. Игра началась.

*(Тикают часы. Все команды расходятся по станциям. В течение всего хода игры объявляется время, и постоянно тикают часы)*

### **Станция I. «Каспер»:**

*(Выскакивает из кустов, как только видит отряд)*

**Каспер:** СТОП, СТОП, СТОП! Стойте на месте! Не будете вести себя тихо, то потревожите паука. Если вы его разбудите, то не сможете пройти дальше и навсегда останетесь в его паутине! Но я помогу вам. Я расскажу, как пройти. Вы можете задевать или растягивать паутину, но не должны ее порвать. Если вы ее порвете, то паук не должен проснуться, прежде чем, вы ее почините. Переходить нужно по 1 человеку.

**Реквизит:** Нитки белые, трупные черви 8 – мешочков.

*(Прохождение станции)*

**Каспер:** Мало, кто способен пройти через паутину, но вы сумели, и я могу дать вам в награду трупных червей, если они, конечно, вам пригодятся.

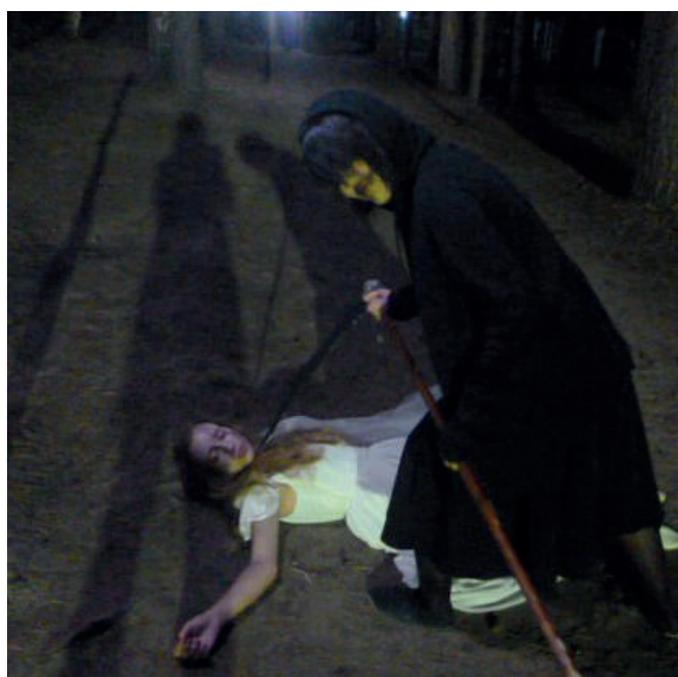
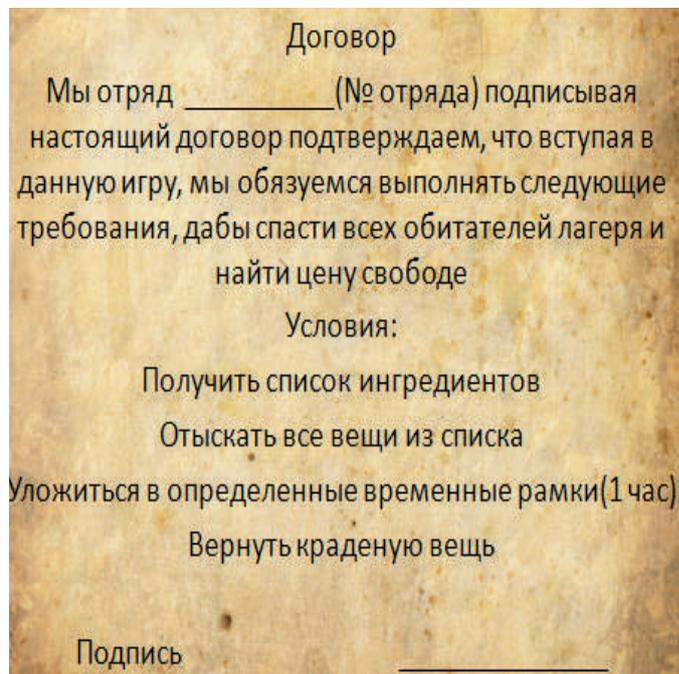
### **Станция II. «Вампир»:**

**Вампир:** Помогите мне! Я потерял свой зуб и теперь не могу пить кровь. Он упал вон туда и я не могу его найти. Мне так хочется есть. Если вы мне поможете, то я не только пропущу вас, но и за помощь дам немного крови мертвеца. По рукам?

**Реквизит:** 2 ведра, бумажное полотенце, стакан, зуб, 8 флаконов крови мертвеца.

*(Прохождение станции)*

**Вампир:** Большое спасибо за зуб. Вот, как и обещал кровь мертвеца!





### Станция III. «Жнец Смерти»:

**Жнец:** Стойте на месте смертные! Я – жнец смерти. Я переправляю души из одного мира в другой. Просто так я не дам вам пройти. У вас есть 2 варианта. Первый – это заплатить мне валютой подземного мира, а второй – воспользоваться осколками судьбы умерших и переправиться с помощью них через реку потерянных душ.

**Реквизит:** 5 пластин, мел, коса, 8 мешочков костей невинных.

*(Прохождение станции)*

**Жнец:** Вы одни из первых, кто смогли перейти мои владения, я могу дать вам очень ценную вещь – кости невинных. Примите мой дар!

### Станция IV. «Пожиратель Душ»:

**Пожиратель:** *(кричит!)* Аааа, мои души! аааа! Они сбежали! Вы! Вы стойте на месте! Вы поможете мне поймать души. Я – Пожиратель душ и это мое кладбище умерших. Я нахожусь в хороших отношениях с Чумой и поэтому разрешаю одному смертному сойти с тропы, для поиска сбежавших душ, а остальные могут помочь советом. Как только вы найдете 6 беглецов, то должны за определенное время вернуть их в могилы. Предупреждаю, на Земле может находиться только 1 человек.

**Реквизит:** 6 душ, скотч, ножницы, зубы младенца – 8 мешочков.

*(Прохождение станции)*

**Пожиратель:** У меня завалилось немного зубов младенца, могу дать вам в качестве благодарности за помощь.

### Станция V. «Джек Потрошитель»:

**Джек:** Не правда ли, прекрасная ночь? Я – Джек, Джек Потрошитель. Было бы невежливо с моей стороны не представиться юным дамам и господам. Чтобы пройти дальше, вы должны показать мне свою ловкость и умение работать в команде. Сначала вы должны переправиться над веревкой, а после под ней, не задевая ее. Игра началась!

**Реквизит:** 2 веревки, 8 мешочков сушеных пауков.

*(Прохождение станции)*

**Джек:** Какие вы ловкие. Мне было приятно провести с вами время. Примите от меня небольшой подарок. Сушеные пауки.

### Станция VI. «Труп Невесты»:

**Невеста:** *(плачет)* У меня случилась трагедия. Я гуляла по лесу и порвала свое свадебное платье. Но также нельзя. Не дело выходить замуж в таких лохмотьях. Вы должны мне помочь сделать новое платье. За это я смогу заплатить вам за вашу рабо-



ту ведьмиными пальчиками.

**Реквизит:** пакет с мусором (мешки, коробки, бутылки и т.д.), скотч, ножницы, 8 мешочков с ведьмиными пальчиками.

(Прохождение станции. Команды из мусора делают платье, которое должно понравиться невесте)

**Невеста:** Это платье чудесное. Спасибо вам за это. Вот вам за работу! Отдает ведьмины пальчики.

### Станция VII. «Зомби»:

**Зомби:** Мне очень грустно, грустно от того, что здесь я одна такая. Одна зомби и мне не с кем дружить (выбирает одного человека из команды). Мне бы хотелось с тобой подружиться, но ты не зомби, хотя... Давайте превратим его в мумию при помощи бумаги и у меня появится настоящий друг.

**Реквизит:** 16 рулонов туалетной бумаги, любящее сердце 8 шт.

(Прохождение станции)

**Зомби:** Вы наполнили мое сердце любовью к новому другу, и поэтому я дарю вам любящее сердце.

### Станция VIII. «Скелет»:

**Скелет:** Всю жизнь я проходил различные испытания, как вы сегодня, но это немного надоедает. При жизни я очень любил играть, но хоть я уже мертв, то мне ничего не мешает делать это постоянно. Правда, часто мне не с кем играть, но появились вы! Я попрошу вас сыграть в одну интересную игру!

**Реквизит:** мяч, языки болтливых 8 мешочков  
(Прохождение станции)

Все участники встают в круг (ведущий тоже стоит в кругу) Кидает мяч любому игроку, если игрок не поймал мяч, тот игрок, который кидал, от-

бирает любую часть тела (руку, ногу, голос ...). Если участник второй раз не поймал, выходит из игры.

**Скелет:** Мне с вами было так весело! Я очень много говорил раньше и хочу подарить вам языки болтливых.

### Станция IX. «Комната страшного суда»:

**Реквизит:** 8 конвертов с записками «Предатель здесь только ты. Не подавай виду».

После подписания договора зараженные отбирают определенное количество человек и приводят их в помещение. Каждому из них дается конверт, в котором лежит бумага с инструкциями. По команде они должны открыть конверт и прочитать то, что там написано. Один человек, из всех сидящих в этой комнате раскрыл Лектору место нахождения свободы. Они должны вычислить предателя. У всех в конверте написано «Предатель здесь только ты. Не подавай виду», но они должны определить предателя. Им говорят, что предатель знает то, чего не знают все остальные. В конце игры раскрывается вся тайна. Участникам сообщают, что предателя здесь нет и не было. Это всего лишь иллюзия, которую им навязали.

Выпускают людей из комнаты в 24:00.

После прохождения станций все участники собираются на площади, где начиналась игра.

(Звучит *Aliens Shuter* – страшная музыка)

**Лектор:** Быстро вы закончили. Меня зовут Ганнибал Лектор. Вы, как я понимаю, пришли за этим? Показывает вакцину. НА ЧТО ВЫ ГОТОВЫ РАДИ СВОБОДЫ? С нетерпением жду ваших предложений!

(Проходят торги за свободу и возврат ее Чуме)

**Чума:** Вы сдержали свое слово. Вы свободны!

(Чума поджигает договоры и подкидывает в небо)



## «ОСТРОВ»

### КОЛЛЕКТИВНО-ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО

Цель игры заключается в том, что бы научить детей работать в команде и принимать совместные решения.

#### Задачи игры:

- сформировать команды;
- в процессе игры выявить лидеров;
- создать условия для совместного принятия решений.

#### Основная идея:

Игроки распределяются по командам методом жеребьевки. Им рассказывается легенда о том, что планета Земля постепенно начинает угащать из-за экологических проблем и постоянных войн. Их, как представителей с наиболее развитой планеты, решают эвакуировать, чтобы построить новую цивилизацию.

#### Первый этап. Создание островов:

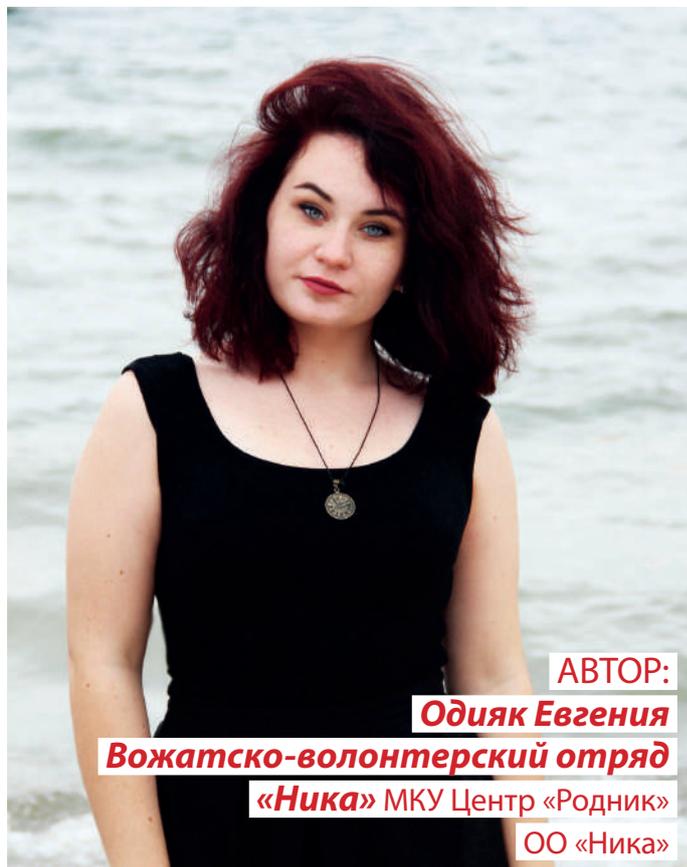
Участникам дается материал, из которого они должны соорудить свой новый остров. Там должны быть все жизненно необходимые здания: жилые дома, пашни, медицинские пункты, школы. Все, для того, чтобы мир вновь обрел равновесие. Им предстоит учесть все ошибки предыдущего поколения и создать наиболее «идеальный» мир.

На это у команд есть от 20-25 минут. Все объекты должны быть материализованы и представлены на острове.

#### Второй этап. Развитие островов:

У любой зарождающейся цивилизации возникают проблемы. Будь это нехватка пресной воды или огромная засуха.

Участникам игры предлагается решить ситуации, возникшие на их островах:



**АВТОР:**

**Одияк Евгения**

**Вожатско-волонтерский отряд**

**«Ника» МКУ Центр «Родник»**

**ОО «Ника»**

**Нехватка ресурсов:** На вашем острове резко стало не хватать различных материалов для дальнейшего развития. У вас есть выбор: идти и добывать эти ресурсы самостоятельно, либо закупать их у соседних островов. Но отправляясь добывать ресурсы для своих людей, вы рискуете потерять связь с ними навсегда, а покупая товар, появляется риск некачественного сырья.

**Новый остров:** Ваши путешественники обнаружили подобие острова на противоположном конце океана. Вы можете рискнуть и отправиться изучать его, а можете остаться дома и лишь догадываться, что там, на загадочном клочке земли.

**Болезнь:** Ваш остров поразила загадочная инфекция. Люди заболевают и умирают тысячами. У вас есть выбор: методом экспериментов искать самое действенное лекарство или пользоваться тем, что есть и ждать пока болезнь отступит от острова.

**Вымирание скота:** Ваш скот умирает с космической скоростью. Но одни из ученых предложили использовать научно-синтезированных животных. Никто не знает, какие последствия будут от их размножения. Но если не производить искусственный скот, то людям может не хватать мяса.

**Мастер игры оценивает острова по нескольким пунктам:** аргументированность решения, ра-

бота в команде и логичность действий. Остров, набравший наибольшее количество баллов имеет право присоединить к себе другой остров. Если остров-лидер отказывается от присоединения к себе другого острова, то остров с наименьшим количеством баллов вынужден присоединиться к любому из островов, иначе он погибнет и игра для одной из команд закончится.

Далее все продолжается. Несчастья на островах все также происходят:

- *Ваш остров затопило. У вас есть выбор: эвакуировать людей либо оставить жителей спасать урожай;*
- *На вашем острове начинается землетрясение: Жители в панике. Будите ли вы группировать население или же каждый будет спасаться сам по себе?*
- *На вашем острове случается извержение вулкана: Будите ли вы пытаться остановить сход лавы или же оставите погибать урожай, скот, но спасете жителей?*

- *Терроризм: На вашем острове появились террористические группировки. Они держат ваших жителей в страхе. Будите ли вы следовать их указаниям или же попытаетесь, на свой страх и риск, дать им отпор?*

### **Третий этап. Цивилизация:**

Для дальнейшего развития острова должны объединиться. Поскольку образовалась довольно сильная цивилизация, ей нужен не менее сильный правитель. Каждая из команд выбирает лидера, то есть своего мэра. Затем среди мэров проводятся дебаты. Каждый должен доказать, что именно он сможет нести тяжкую ношу правителя.

### **Четвертый этап. Рефлексия:**

Участникам игры задаётся 3 вопроса:

- *На каком из островов вы хотели бы жить?*
- *Согласны ли вы с принятыми решениями?*
- *Смогли бы вы управлять островом? Почему?*





**АВТОР:**

**Вожатский отряд «НашЭ»**

**ДОЛ «Электрон»**

## «АПОКАЛИПСИС»

### ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА

#### **Создание космического флота (корабль):**

Команда заходит в зал, темнота. Перед ребятами стоят запертый на замок ящик и сверху карточка с шифром (стихи), они решают и начинают искать что-то красное. Красная коробка с ключами. Находят ее, открывают ящик одним из ключей. В ящике находится чертеж, порезанный на части. Собирают его по кускам, задание выполнено! (Карточка со стихами, ящик, замок, коробка для ключей, ключи, фонарики, чертежи)

#### **Селекция «Гранатового света»:**

Попадают в лабораторию, встречаются профессора. Он загадывает им загадку. Они отгадывают, тогда профессор говорит, что поможет, только если команда найдет его дневник. Они находят, там задача на переливание. Выполняют, задание выполнено! (Дневник профессора, бутылки 0,3 и 0,5 литров, халат для профессора)

#### **Поиск профессора космологии:**

Заходят в локацию. Лежит лист с комбинацией, зашифрованной с помощью азбуки Морзе.

Ищут листы с ключами к коду. Собирают код, находят книгу, телефон. Звонят, задание выполнено! (Книги, листы с ключами, лист с шифром, карточка с номером).

#### **Высадка на планету:**

С помощью справочника решают загадку (Справочник, планеты).

#### **Доступ к системе бункеров:**

Попадают в локацию, перед ними книга, словарь, шифр, подсказка на немецком языке. Переводят фразу, с помощью кода собирают слово из книги. Молодцы! (Словарь, книга, фраза, карточка с шифром).

#### **Сбор ресурсов:**

С помощью справочника решают загадку (Справочник, продукты).

#### **Установка «Щит Земли»:**

Перед командами лежат 2 скрепленных куса чертежа. Они находят все остальные, складывают чертеж. Не хватает одного куса. Он у гида. Гид загадывает загадку. Команда отгадывает - получает недостающий кусок чертежа (Чертеж).



1) Первый и самый важный этап. В зависимости от его прохождения, тестовая группа может остаться на Земле или покинуть ее с помощью космической флотилии.

2) На этом этапе тестовая группа имеет доступ к созданию достижения селекции – растению с особой выживаемостью и обильным выделением кислорода.

3А) На данном этапе тестовой группе необходимо начать разработку системы бункеров «Ковчег», которая станет спасением для значительной части населения.

4А) Тестовая группа должна собрать провизию для ее транспортировки в блок бункеров.

3В) Профессор А. Дарина поможет тестовой группе в поиске пригодной планеты для переселения, но только если группа подберет код-ключ к ее лаборатории.

4В) В системе «Гамма Андромеды» была обнаружена планета, сходная по условиям с Земными, тестовой группе предстоит ее вычислить.

4В) Высадка на планету

3В) Поиск профессора космологии

2) Селекция «Гранатового света»

1) Создание космического флота

2) Селекция «Гранатового света»

3А) Доступ к системе защиты блока «Ковчег»

4А) Расчет ресурсов

4В) Постройка блока бункеров «Ковчег»

3В) Поиск местности для создания блока бункеров «Ковчег»

2) Расчет траектории кометы «Психея»

1) Создание установки «Щит Земли»

2) Расчет траектории кометы «Психея»

3А) Химический анализ кометы «Психея»

4А) Эвакуация людей из зоны ударной волны

1) Создание защитно-боевого комплекса, с помощью которого можно попытаться ликвидировать надвигающуюся комету и избежать последствий.

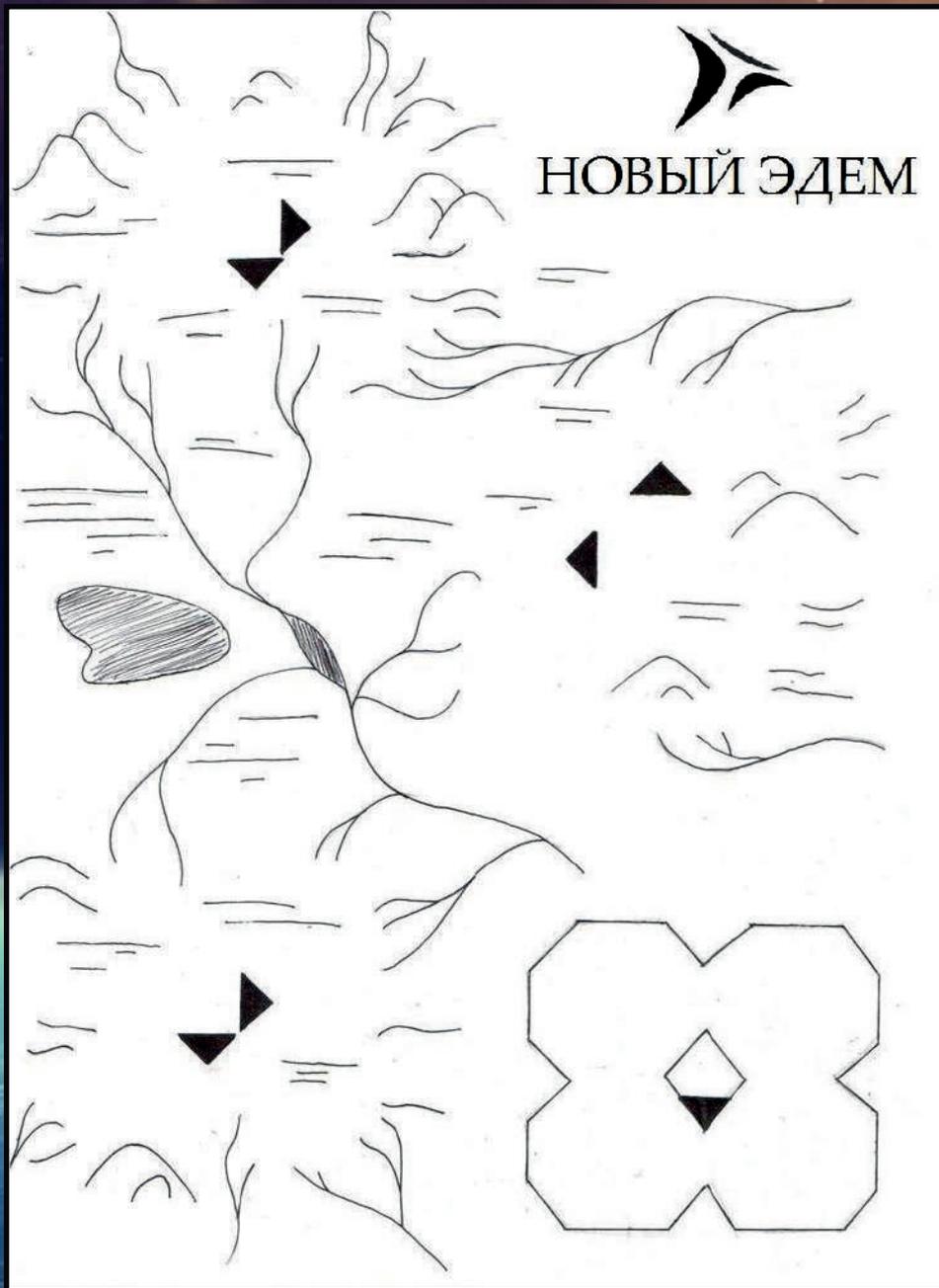
2) Тестовой группе необходимо рассчитать траекторию падения кометы, чтобы определить место постройки системы бункеров или установки «Щит Земли».

3А) Тестовой группе необходимо провести анализ надвигающейся кометы на наличие монооксида углерода, выброс которого сделает атмосферу непригодной для жизни.

4А) Население городов, находящихся вблизи комплекса «Щит Земли», необходимо эвакуировать до начала действия орудий для безопасности жителей.

3В) На основе данных о траектории кометы подбирается наиболее благоприятное место для постройки блока бункеров.

4В) Группе необходимо помочь в создании блока бункеров, который поможет спастись части населения.



**Расчет траектории:**

На локации лежит 3 карты с оторванными кусками, на них числа, лежит чемодан с кодовым замком. Находят недостающие куски, суммируют числа - код к замку (391), открывают чемодан, решают загадку, забирают карту (3 карты, прибор, чемодан, лист с загадкой)

**Химический анализ:**

Приходят в темноту, получают шифр из химических элементов. С помощью таблицы решают загадку. (11H5O2C1S4Na3Fe1Co1Ni,2Mo3Ca0Zn4Ta1U) (0Zn11H5O2Mo2C3Ca1S4Na4Ta3Fe1Co1U1Ni) (1140121644782728) (Пример:3As=3\*33=99,2I=2\*53=106,1Ba=1\*56=56) (2 таблицы, шифр, фонарики)

**Эвакуация:**

С помощью дротиков выбивают все города (20 городов с населением, дротики, доска)

**Поиск местности:** если не решили расчет траектории, то лежит айфон запароленный и список мест и событий, команда сопоставляет их, записывает код, как пароль к айфону, получают карту.

*Ледовое побоище - Чудское озеро*

*Александровский маяк - остров Фарос*

*Столица Латвии -Рига*

*Столица Швеции - Стокгольм*

*Самое большое озеро в мире - Каспийское*

*Смерть Наполеона - остров Святой Елены*

**Постройка:**

С помощью машинки перевозят все материалы на другую сторону, проезжая через полосу препятствий (машинка, пульт, полоса препятствий, стройматериалы)

## Из дневников...

...Оставшись на планете, мы решили спастись в бункерах, для начала нам необходимо собрать всю провизию, только бы ничего не забыть, не хотелось бы умереть от авитаминоза. Зато нам точно не светит смерть от кислородного голодания, дерево-то мы получили...

Алберт, тестовая группа №7

...Как только все было готово к вылету, модератор сообщил, что необходимо позаботиться о людях, оставшихся на Земле. Было решено соорудить защитно-боевые платформы, благодаря которым можно было разбить комету, в это слабо верится, но попытаться стоит...

Мишель, тестовая группа №4

...Каким образом мы должны были построить эти платформы?! В нашей команде 2 фотографа, повар, юрист и врач, ни одного инженера, ни одного строителя! Сейчас мы в срочном порядке набираем людей и готовимся к созданию системы бункеров, кажется, мы провалили этот эксперимент...

Моника, тестовая группа №2

...После того, как мы зашли на борт космического корабля, с Земли пришло оповещение: «Щит Земли» привели в действие, орудия достигли кометы и разбили ее на части, однако слишком поздно, осколки упали на планету, вызвав мощнейшие землетрясения, тысячи городов разрушено, еще столько же затоплено. Связь с Землей была потеряна, надеюсь, люди успели укрыться в бункерах..

Артур, тестовая группа №5

После того, как все огнулись, нас привели в огромный научный центр, сказали, что мы находимся в месте под названием «Новый Эдем». Глава этой корпорации сообщила, что на Землю надвигается комета, которая уничтожит все живое на планете, а все мы нужны для спасения человечества. Нас разделили на 8 групп, они хотели отобрать самых достойных, для этого и проводят эксперимент...

Алберт, тестовая группа №3

...Нашей команде не удалось справиться с первым этапом, все из-за страха, мне очень сложно сосредотачиваться, когда я нахожусь в темных помещениях. Модератор сообщил, что переселиться на другую планету нашей группе не представляется возможным, поэтому мы должны искать спасение на Земле...

Мари, тестовая группа №7

...Отгадать загадку этого чокнутого профессора было слишком просто, я думал, что такая серьезная корпорация придумает что-то интереснее, чем задачки для первоклашек. Следующий этап – проникнуть в лабораторию А. Дариной, в конце концов, не наугад же нам лететь, нужно вычислить координаты планеты, пригодной для жизни...

Кентин, тестовая группа №1

...В системе «Ламма Андромеды» две планеты, схожих по условиям с Землей, однако только на одной присутствует кислород в достаточном количестве, выбрав неверную планету, мы рискуем попросту погибнуть, ведь нам так и не удалось получить это странное растение от профессора Романина...

Борис, тестовая группа №3

## ПОСЛЕСЛОВИЕ

Мы верим, что ты не случайно вступил на захватывающий путь вожатства, путь, несомненно, увлекательный, радостный, хоть и не всегда легкий. Стать настоящим вожатым, а точнее волшебником, невозможно без мастерства и профессионального опыта. Всегда нужно помнить, что от того, насколько ты будешь готов к всевозможным случайностям и непредвиденным обстоятельствам, зависит количество детских улыбок.

Мы постарались собрать в этом сборнике самые захватывающие идеи твоих коллег, чтобы у тебя была возможность выбрать самое интересное и самое полезное, и, конечно же, использовать это в своем лете 2016 года.

Мы благодарим вожатские отряды: «Бодрый ЦитRUS», «Дельфинчик», «Корпорация», «Мечта», «НашЭ», «Ника», «Океан улыбок», «Пеликан», «Родничок», «Спички», «СТРИЖ», «Чудетство»! Спасибо вам за новые и необыкновенные идеи тематических дней, школьных мероприятий, приключенческих игр и коллективно-творческих дел! Мы надеемся на дальнейшую совместную работу и сотрудничество и ждем с нетерпением ваших новых материалов для создания уже третьего выпуска сборника авторских работ вожатых-школьников города Новосибирска.

*Дети, сумки, гул, автобус.  
Лагерь. Спешка. Первый день.  
Отряд. Знакомство. Сто вопросов.  
Куда? Когда? Зачем? За кем?  
Занять. Заняться. Погрузиться.  
Запомнить всех. Сообразить.  
Везде успеть, летать, кружиться  
Придумать, сделать, не забыть  
А вдруг я что-то не успею?  
А если сделаю не то?  
Все говорят: «давай быстрее»...  
А вдруг я вовсе не готов?  
Улыбки, лица, разговоры  
Вопросов больше каждый миг  
И чей-то плач, обиды, ссоры...  
Не справлюсь. Нет. Я не привык.  
Но надо делать. Постараться.  
И всё получится, ведь так?  
В начале самом не сорваться,  
Ведь сложности - это пустяк.  
Спешить, работать, быть готовым  
За всех решать и отвечать.  
Везде искать какой-то повод.  
И помнить - главное начать.*

Золотые СТРИЖИ



**P.S.**

Помни, что только от тебя зависит  
выход третьего выпуска  
«ЗОЛОТАЯ СЕРИЯ «THE BEST»



ВСЕКАНИКУЛЫ.РФ