

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение  
«Новоисетская средняя общеобразовательная школа»

# Программа творческой смены летнего лагеря с дневным пребыванием



## *«В поисках Священного тотема»*

Исполнитель Пустовалова  
Наталья Александровна  
учитель начальных классов

2015г.

## ***Пояснительная записка.***

Лето – это время, когда дети могут полноценно отдохнуть, укрепить свое здоровье, чтобы с новыми силами начать новый учебный год.

При создании летнего пришкольного лагеря учитываются следующие положения:

- соответствие возрастным особенностям;
- обеспечение всестороннего развития через организацию разносторонней активной деятельности всех детей;
- гармоничное сочетание развития личностных возможностей с формированием общественных интересов;
- единство и взаимосвязь всех направлений работы – целостная система воздействия на ребенка.

Работа лагеря строится по следующим направлениям: краеведческое, профориентационное, спортивно – оздоровительное, экологическое, художественно – эстетическое, нравственно – патриотическое, трудовое, развитие лидерских качеств, воспитание грамотного поведения детей во время пожара и предупреждения пожароопасных ситуаций и др.

Данная программа предусматривает организацию летнего отдыха детей от 6,6 лет до 15 лет. Обязательным является вовлечение в лагерь детей – сирот, детей – инвалидов, ребят из малообеспеченных и многодетных семей, детей, находящихся в трудной жизненной ситуации и социально- опасных условиях, детей, состоящих на всех видах профилактического учета.

**Основания для разработки программы** – закон РФ «Об образовании», Конвенция о правах ребенка.

**Цель программы** – развитие интеллектуального и творческого потенциала, самореализация каждого ребенка, формирование основ безопасного поведения в чрезвычайных ситуациях, основ краеведческой культуры, нравственно – патриотических качеств, создание системы физического оздоровления детей для осмысленного отношения каждого к своему здоровью и приобщение их к общественно – полезной и природоохранной деятельности.

### ***Задачи программы:***

- проведение работы, сочетающей развитие и воспитание с оздоровительным отдыхом;
- развитие творческих способностей;
- формирование навыков общения и толерантности;
- развитие коммуникативных навыков;
- воспитание культуры поведения;
- привитие навыков здорового образа жизни;
- воспитание любви к малой Родине.
- привлечение каждого ребенка к осознанному выбору здорового образа жизни, к изучению и пропаганде знаний мер пожарной безопасности.

### ***Ожидаемые результаты программы:***

- укрепление здоровья детей;
- снижение темпа роста негативных социальных явлений среди детей;
- укрепление дружбы и сотрудничества между детьми разных национальностей и возрастов;
- формирование навыков адекватного поведения в экстремальных ситуациях, приобретение жизненного опыта;
- получение навыков индивидуальной и коллективной исследовательской деятельности;
- умение конструировать тематические игровые ситуации;
- приобретение навыков публичного выступления, защиты идей;
- повышение духовной культуры детей и подростков, расширение знаний в области истории родного края;
- формирование позитивного отношения к культуре и традициям своей малой Родины;
- привитие отрицательного отношения к вредным привычкам;

- формирование бережного отношения к природе, а также навыков природоохранной деятельности.

**• Предполагаемые результаты работы смены**

| <b>ЗНАНИЕ</b>                                                                                                                                                                                                    | <b>ОПЫТ</b>                                                                                                                                                                                                | <b>ОПЫТ</b>                                                                                                                                                   | <b>ФОРМЫ И СРЕДСТВА ДОСТИЖЕНИЯ</b>                                                                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                                  | <i>Эмоционально-нравственный</i>                                                                                                                                                                           | <i>Действенно-практический</i>                                                                                                                                |                                                                                                                                                                    |
| <b>1</b>                                                                                                                                                                                                         | <b>2</b>                                                                                                                                                                                                   | <b>3</b>                                                                                                                                                      | <b>4</b>                                                                                                                                                           |
| Знания о традициях, обычаях, культуре различных народов и регионов России                                                                                                                                        | Чувство уважения и толерантности к культуре других народов, чувство многонационального единения                                                                                                            | Демонстрация культурных норм и традиций своего региона, народа                                                                                                | Тематический день, тематические огоньки, круглые столы, пресс-конференции, посвященные России                                                                      |
| Знания о России в различных областях (наука, спорт, культура, искусство и т. д), знакомство с достопримечательностями родного края (музеи, памятники, мемориалы...), знания об истории ВОВ, ее героях, сражениях | Чувство гордости и сопричастности к достоянию Отечества; уважительное отношение к историческому наследию, чувства уважения, сопричастности, патриотизма, эстетическое чувство-удовлетворение от увиденного | Опыт работы с информацией, опыт аналитический и организаторский, Индивидуальный и групповой анализ увиденного, изучение маршрута города, подготовка экскурсии | Интеллектуальная игра, обучающие занятия гражданского содержания, утренняя линейка, дополнительные занятия со специалистами детского лагеря, экскурсионные поездки |
| Знания об актуальных проблемах современного общества(социальных, экономических, политических, экологических и др.)                                                                                               | Чувство уважения и гордости к РФ, сопричастности, патриотизма, толерантности                                                                                                                               | Обмен опытом, мнениями, приобретение положительного социально-значимого опыта по решению гражданско-правовых проблем                                          | Круглые столы(темы гражданского содержания), информационный сбор отрядов                                                                                           |

|                                                                                                                                                  |                                                                                                                     |                                                                                                    |                                                                                                                                             |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Понятийный аппарат:<br>«Гражданин»,<br>«гражданская позиция», «патриот»,<br>«мужество»,<br>«родина», «права»,<br>«обязанности»,<br>«Конституция» | Чувство уважения к РФ и гордости за нее, сопричастности                                                             | Умение оперировать данными терминами                                                               | Урок гражданственности, обучающие занятия гражданского содержания, тематические огоньки, круглые столы, организационный сбор, итоговый сбор |
| Основные права человека и ребенка, работа с нормативными документами                                                                             | Чувство значимости, защищенности, сопричастности                                                                    | Работа с первоисточниками и нормативными документами                                               | Обучающие занятия гражданского содержания, круглые столы(темы гражданского содержания)                                                      |
| Основы экологии, влияние человека на окружающую среду                                                                                            | Ощущение красоты и совершенства природы, ее незащищенности                                                          | Анализ наблюдения природно-климатических условий, явлений                                          | Дело(трудовой десант), встреча со специалистами, экскурсии, поездки, походы                                                                 |
| Знание истории ДЮПС, основы пожаробезопасного поведения, специализированные занятия                                                              | Уважительное отношение к наследию, чувство уважения, патриотизма, эстетическое чувство-удовлетворения от увиденного | Обмен опытом, приобретение положительного социального опыта по решению гражданско-правовых проблем | Пресс-конференции, Мастера добрых дел,» Мир глазами ДЮПС», торжественное открытие и закрытие профильного лагеря                             |

| ЗНАНИЯ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | УМЕНИЯ, НАВЫКИ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | КАЧЕСТВА                                                                                                                                                                                          | ПОЗИЦИЯ                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 3                                                                                                                                                                                                 | 4                                                                                                                                                                                                          |
| <p>-основные понятия :<br/>«гражданин», «патриот»,<br/>«гражданская позиция»,<br/>«Родина», «символы»,<br/>«ритуалы» ;</p> <p>- расширение знаний о себе<br/>и окружающем мире;</p> <p>- лидерские знания и умения;</p> <p>- знания по выбранному<br/>направлению деятельности;</p> <p>-разнообразные формы<br/>работы, применяемые<br/>ДЮПС;</p> <p>- знания по истории<br/>пожарно-спасательной<br/>службы, ДЮПС;</p> | <p>- умение работать в<br/>микроколлективе;</p> <p>- умение работать в<br/>команде;</p> <p>- умение работать в<br/>инициативной и<br/>творческой группе;</p> <p>- умение<br/>организовывать и<br/>осуществлять<br/>коллективную<br/>творческую<br/>деятельность;</p> <p>-практическое<br/>применение навыков<br/>пожаротушения ;</p> <p>- овладение основами<br/>безопасности<br/>жизнедеятельности;</p> <p>- навыки к занятиям<br/>пожарно-прикладным<br/>видам спорта;</p> <p>- навыки санитарно-<br/>гигиенические;</p> <p>- навыки<br/>аналитической<br/>деятельности</p> | <p>- ответственность за<br/>порученное дело, за<br/>собственные<br/>поступки;</p> <p>уважение к чужому<br/>мнению;</p> <p>- отзывчивость;</p> <p>- инициативность;</p> <p>- самостоятельность</p> | <p>-изменение лидерской<br/>позиции от активного<br/>участника к<br/>организатору;</p> <p>- проявление через<br/>участие в делах<br/>активной гражданской<br/>позиции, позиции<br/>« Мне не все равно»</p> |

## **Игровой сюжет смены**

Индейские племена разобьют свой лагерь на берегу Светлой Воды, чтобы принять участие в проводимом один раз в 10 лет празднике Священного тотема. Уже готовы праздничные костюмы, нанесена праздничная раскраска, женщины племени уже развели большие костры, а воины готовы посоревноваться в ловкости, меткости и силе... Но вдруг вожди племени узнают, что Большой тотем похищен (а может, просто потерялся по дороге к месту лагеря). И это — большая беда для всего племени. Ведь Тотем — символ мира, плодородия, успеха не только для самого племени, но и для всех жителей Земли. На поиски Тотема отправятся все, кому дороги Честь, Мир, Доброта, Достоинство. Найти Тотем смогут только воины, в чьих сердцах живут Сила, Мудрость, Справедливость. Найти Тотем можно по тем следам, которые оставили неосторожные похитители, поэтому участники поисков отправятся в путь по долине Страха, побывают на острове Невидимок, спустятся в ущелье Смерти, опустятся на дно озера Ядовитых Лилий и др. И только дружба и взаимовыручка смогут помочь преодолеть все препятствия на пути поиска Священного тотема.

## **Оформление смены.**

Выполняется в этностиле с элементами индейских мотивов и украшений — перья, камешки, бусины. План рисуется на большой холстине, здесь же — стилизованный календарь смены. Отрядные места оформляются как места встречи племени. Здесь может быть место для племенного костра, изображение животного — талисмана племени, стилизованный вигвам как место откровений и др.

**Атрибутика смены.** Отряды-племена. Они имеют свое название, клич, раскраску, тотем, историю происхождения. Утренняя линейка — Совет племен, вожатые — вожди племен, старший вожатый — Верховный Вождь, директор — Верховный Жрец, врач — Целитель и др.

## **«Активности»:**

- школа молодого воина (тренировки ловкости, силы, спортивного ориентирования, навыков безопасной жизнедеятельности и др.);
- мастерские юной скво (кружки по бисероплетению, шитью, гончарному делу, сбору лекарственных трав, танцам и др.);
- песенный вигвам;
- охота за скальпами (уборка территории);
- дежурство племени.

## **Описание некоторых дел смены**

### Встреча «Испытание Верховного Жреца»

Ребят прямо у автобуса встречают Верховный Жрец в полной боевой раскраске и все Вожди племен (вожатые). Под звуки барабанов Верховный Жрец приветствует всех, кто сумел добраться до назначенного Места встречи. Верховный Жрец предлагает всем прибывшим выполнить несколько заданий. Это дает право остаться на территории лагеря.

Возможные задания:

1. Узнать следы животных (заранее нарисованных на листах бумаги).
2. Громко выкрикнуть боевой клич.
3. Повторить волшебное заклинание (скороговорку).
4. Развязать узлы на веревке.
5. Попасть в цель из лука.

Затем решаются организационные вопросы (деление на отряды, расселение, медосмотр и т.д.).

В тот же день в отрядах-племенах проводится «разведка» местности. Каждый отряд во время традиционной «кругосветки» рисует в индийском стиле план лагеря. Лучшая карта будет вывешена для всеобщего пользования. Разведчики племен также подбирают отрядные места. Вечером вожатые предлагают племени найти это место по зашифрованным письмам и собраться в назначенное время. Здесь будет проведен первый Совет племени с разжиганием Огня Дружбы.

### День Вручения Имени

Как известно, у каждого настоящего индейца есть индейское имя. Этим можно воспользоваться при проведении группового тренинга знакомства и сплочения. Проводится он в отряде. Вожатые

разрабатывают весь необходимый антураж и подбирают игры и упражнения для знакомства и сплочения коллектива.

Тренинг лучше всего проводить на отрядном месте. Все участники садятся в круг (некоторые задания будут проводиться по микрогруппам).

На первом этапе нужно провести несколько игр на знакомство и запоминание настоящих имен ребят. Таких упражнений в арсенале у каждого вожатого очень много. В каждой смене приведены несколько таких игр, которые можно подбирать в зависимости от возраста участников.

Вожатый (*в роли Вождя племени*): Слушайте, братья, и не говорите, что вы не слышали. Мы собрались здесь, чтобы стать настоящими членами нашего племени. У индейцев племени «Квакютль» человек, берущий займы, должен был оставить в залог... свое имя. И пока он долг не вернет, никто в племени не называет его по имени. Каждый из нас получает имя при рождении и несет его через всю свою жизнь, оставляя память о нем в своих творениях. Но много ли известно вам о происхождении, значении, истории личных имен, их влиянии на судьбу человека? Давайте же назовем свои имена и подумаем, что они означают.

*Примерные игры и упражнения для знакомства:*

- **«Снежный ком».** Назвав себя по имени, каждый ребенок представляет себя всем присутствующим. Теперь по часовой стрелке участникам предстоит по очереди называть имена всех сидящих от него справа и вновь назвать свое имя. На втором круге можно усложнить задачу и вместе с именем называть ласковое прозвище, самое любимое занятие, адрес дома, любимую книгу и др.

- **«Хором».** Нужно собраться в группы по именам и хором прокричать свое имя. Люди с уникальными именами объединяются в одну группу и должны прокричать что-нибудь, их объединяющее.

- **«Мяч по кругу».** Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого в руках только один раз.

- **«Волшебный календарь»** — ведущий просит объединиться детей в группы по какому-нибудь признаку:

родившихся в мае (ноябре, декабре...);

родившихся 14, 15-го (18, 20-го числа);

больше всего любящих воскресенье (субботу...);

любящих сериал по пятницам (субботам...);

по гороскопу (родившихся в год Дракона, под знаком...);

с одинаковым именем.

**«Встаньте те, кто».** Ведущий просит встать (сделать шаг вперед) детей, которых объединяет какой-либо признак. Вначале это должен быть «простой» признак — общие детали одежды, общие месяцы рождения. Затем можно брать «качественные» признаки и характеристики личности. Можно задать 10—20 вопросов. Далее предложите одному из детей выйти в круг, а остальные попробуют вспомнить как можно больше его характеристик.

**Ведущий:** Встаньте те, кто:

- любит собак;
- любит компьютер;
- никогда не опаздывает;
- у кого есть братья;
- всегда вежлив;
- всегда честен;
- никогда не кричит;
- любит весну;
- прочитал «Гарри Поттера»;
- считает себя ответственным человеком;
- был в других городах.

**6. «Знакомимся по кругу».** Отряд встает в два круга — внешний и внутренний, лицом к лицу. Получившиеся пары в течение двух-трех минут знакомятся и рассказывают о себе, а затем внутренний круг смещается вправо на одного человека. Цикл повторяется, пока не будет пройден весь круг. Можно использовать музыкальное сопровождение, проводить игру в танце.

**Вожатый:** Известно ли вам, что за каждым вашим именем скрывается много самых разных историй? Говорят, что именно имя определяет судьбу человека. Известно ли вам, какие великие люди носили такое же имя, как вы?

Обсуждаются вопросы:

- ✓ Происхождение имени, что оно обозначает.
- ✓ В честь кого вас называли, почему.
- ✓ Великие люди — «одноименцы» (с краткой историей жизни и достижений).
- ✓ Мое имя — мой характер. Предлагается «разложить» свое имя по буквам и попробовать на каждую букву придумать личностную характеристику.

Тренинг заканчивается выбором и «вручением» индейского имени каждому члену отряда.

**Вожатый:** Я надеюсь, теперь мы больше знаем друг о друге. И будем использовать это знание только для добрых отношений друг с другом. А теперь я хочу, чтобы каждый из вас выбрал себе «игровое» имя, которое он будет носить в нашем племени. У индейцев чаще всего имя состоит из двух частей. Первая часть — ваша самая главная характеристика (смелый, быстрый, ловкий, веселый...). Вторая часть имени представляет предмет, животное, растение, с которым вы себя ассоциируете.

Дается несколько минут на размышление.

Вожатый предлагает ребятам представиться через упражнение «Герой племени»: ребятам предлагается «пройти отбор» для участия в жизни племени. Для этого они по очереди встают и говорят: «Я, Быстрый Олень, пригожусь племени, потому что...».

Затем проходит обряд записи имени. Для этого можно сделать глиняные медальоны (или медальоны из коры) и написать на них имена участников. На этом же тренинге будет уместно принять некоторые правила жизни в племени. Для этого по микроколлективам ребятам предлагается придумать 1—2 правила жизни в племени и представить их в виде пантомимы. Хорошо, если Законы будут оформлены и вывешены в уголке племени.

Особо принимаются правила Совета племени. Они могут быть основаны на традиционных правилах групповой дискуссии (можно переделать их в логике индейской смены).

#### **10 правил обсуждения на Совете племени:**

- уважение к говорящему (слушай внимательно, не перебивай: когда один говорит — остальные слушают);
- активное участие в работе (говорить не запрещаем, но и не заставляем, однако нам важно мнение всех);
- критикуя, не обижай, а предлагай лучшее;
- говори сначала о хорошем, а потом критикуй;
- говори точно и только по делу, не повторяясь;
- говори от себя — «Я думаю, я считаю...»;

**в** умей увидеть и отметить хорошее в каждом;

- откровенность и искренность приветствуется и не критикуется;
- доброжелательность в высказываниях обязательна;
- цель любого обсуждения — узнать больше о себе, о других, сделать мир лучше.

#### Открытие смены «Праздник Священного тотема»

В назначенный час (после полдника) все племена прибывают на Большую Костровую поляну, где должен развернуться Праздник Большого тотема. Праздник состоит из трех частей:

6. Тропа испытаний.
7. Представление племен.
8. Большой костер.

1. Тропа испытаний.

## Описание этапа «Тропа испытаний»

| Задачи                                                   | Игровой сюжет                                                                                                                                                                                                 | Форма проведения                                                   |
|----------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| Командостроение (сплочение племен).<br>Выявление лидеров | Чтобы удостоиться права участия в Празднике Священного тотема, все племена должны пройти ряд испытаний. При выполнении заданий на станциях им будут вручаться перья, которыми они украсят свои головные уборы | Преодоление полос препятствий всем отрядом.<br>Время не засекается |

Племена прибывают в назначенное время, старт дается через каждые 10-15 минут. Перед стартом племена оглашают лес своим боевым кличем. На станциях ведущие в образах великих воинов и прекрасных скво объясняют смысл задания и выдают (или не дают) перо за выполнение.

### Описание заданий на станциях:

- *Пункт 1. «Общий шаг».* Игроки выстраиваются в линию перед препятствием со связанными ногами. Ноги связываются следующим образом: правая нога одного игрока с левой ногой другого игрока и т.д. Команда должна перешагнуть через препятствия, не задевая их.
- *Пункт 2. «Священные палочки».* Участники разбиваются на пары. Встав друг за другом и поставив между собой на плечи палочки, необходимо пройти некоторое расстояние, не уронив палочки.
- *Пункт 3. «Мост через ущелье».* Команда делится на две группы. Группы встают на разные концы бревна. Задача игроков — разойтись на бревне, не касаясь земли.
- *Пункт 4. «Парный переход».* На станции лежат два бревна под углом друг к другу. Разбившись на пары команда должна пройти по бревнам, упираясь друг в друга руками.
- *Пункт 5. «Лабиринт охотника».* Все участники берут и натягивают на уровне груди ткань, на которой нарисован лабиринт. Задача — перекачать шарик по нарисованному лабиринту от старта до финиша, регулируя высоту и натяжение ткани.
- *Пункт 6. «Опасные качели».* На станции расположены качели. Задача команды — распределиться по обеим сторонам качелей так, чтобы уравновесить их.
- *Пункт 7. «Рога оленя».* Между двумя деревьями натянуты параллельные веревки, в центре — стяжка (упражнение в туризме «бабочка»). Необходимо пролезть по веревкам и не упасть, страхуясь карабином.
- *Пункт 8. «Паутина».* Команде необходимо пролезть через натянутую между двумя деревьями паутину из веревок, не касаясь ее.
- *Пункт 9. «Змея».* Участники встают в круг и держатся за руки. Между ними висит по одному обручу (в месте сжатия рук). Задача команды — собрать все обручи на одном человеке (это может быть любой человек из команды).
- *Пункт 10. «Переправа».* На некотором расстоянии друг от друга стоят два чурбачка. Команде необходимо переправиться с одного на другой с использованием подвешенной веревки. При этом участники не должны касаться земли.
- После окончания испытания все отряды собираются на костровой площадке, где будет развернут Праздник Священного тотема. Площадка оформлена изображениями символов племен. В центре — большой костер. Отряды- племена рассаживаются вокруг костра.
- Звучат барабаны как позывные к началу Церемонии. Верховный Жрец, Вожди и другие важные члены племени рассаживаются на заранее приготовленных местах (чурбачках, задрапированных сиденьях и др.).
- Верховный Жрец приветствует всех присутствующих на Празднике и предлагает каждому племени представиться.
- 2. *Представление племен.* Идет представление Вождей племени (отряда вожатых).
- Верховный Вождь (*под таинственную музыку*): Ну что же, наступает час Великого Знания! Слушайте, слушайте и запоминайте... Я собрал вас здесь, на берегу Светлой Воды, чтобы поведать вам великую тайну. Давно это было. Великий Воин нашего племени Чинганчгук Большой Змей получил за доблесть и смелость свою от праотцов наших Священный тотем. С его

помощью смог Чинганчгук принести в нашу землю мир, справедливость и благополучие. Полноводные реки, чистые леса и поля были дарованы нам. Но напали на земли наши враги, в сердцах которых — зло, жадность и алчность. И гибнуть стали звери и птицы, и ожесточились люди.

- Много лун тому назад Священный тотем был спрятан здесь, на берегу этой великой реки, дабы не достался он злым людям. Настал момент вернуть его. Но, как гласит преданье, только смелые и добрые люди смогут найти его. Сегодня все вы прошли испытание. И вижу я, что по плечу вам поиски Священного тотема. Верю, что сможем мы его найти и вернуть земле нашей мир и благоденствие. И только 20 дней дано нам на поиски.
- Поклянемся же быть достойными чести, выпавшей на нашу долю... И пусть зажжен будет Священный огонь в честь начала нашего Великого пути!
- 3. *Большой Костер*. Со всеми возможными «магическими ритуалами» разжигается костер как символ начала смены. Во время костра можно организовать «индейские игрища» — различные развлечения, игры, конкурсы, аттракционы.
- Наряду с традиционными для каждого лагеря кружками и секциями в тематической смене могут быть организованы «активности». Это разнообразные формы деятельности, отвечающие задачам тематической смены, которые могут организовать сами вожатые. По времени «активности» занимают от 40 минут до 1 часа. В день отряд (племя) может принять участие в нескольких «активностях» по специальному графику-расписанию. Они могут быть использованы и при подготовке к отрядным или общим делам.

#### «Школа молодого воина»

- В смене «В поисках Священного тотема» одной из «активностей» может стать «Школа молодого воина», где будет организована деятельность по развитию ловкости, быстроты реакции, памяти, внимания, навыков безопасной жизнедеятельности и др. Наиболее подходящими играми и упражнениями для такой школы представляются игры и упражнения скаутов (игры разведчиков-скаутов). Можно изменить правила игр, наполнив их индейской атрибутикой. Для юных индейцев это не просто игры, а способ тренировки внимания, памяти, ловкости. Эти упражнения можно проводить по несколько раз, фиксируя улучшения этих качеств.

Приводим некоторые из них.

- «Игра Кима». Участнику дают определенное время разглядывать различные предметы. Потом он должен назвать, какие предметы там были, т.е. какие предметы он запомнил. Если количество предметов или время разглядывания разные, то очень трудно сравнивать результаты, достигнутые разными игроками, поэтому желательно придерживаться принятых норм. Обычные нормы для игры таковы: количество предметов — 24, время осмотра — ровно одна минута. Система оценки принята следующая: из 24 предметов запомнил менее 15 — неудовлетворительно, от 15 до 17 — удовлетворительно, от 18 до 20 — хорошо, от 21 до 22 — отлично, все 24 предмета — феноменальная память.

Руководитель раскладывает на столе 24 предмета, затем покрывает их платком или большим листом бумаги. Предметы надо разложить так, чтобы каждый из них был хорошо виден, т.е. чтобы один предмет не прикрывал и даже не касался другого. После этого к столу подходят по одному. Руководитель объясняет, что от игрока требуется. Потом руководитель засекает время по часам, снимает платок, покрывающий предметы. Ровно через одну минуту он командует «Кругом!» или «Отвернись!». Игрок, повернувшись спиной к столу, называет запомнившиеся предметы. Руководитель откладывает названные предметы в сторону. Время для ответа сначала дается неограниченное — пока игрок не скажет, что больше не помнит.

- «Настоящий и ложный». Игроки построены в одну шеренгу. Руководитель отдает разные команды: «Поднять правую руку», «Опустить правую руку», «Смирно» и т.д. Рядом с руководителем стоит один участник, который, подражая голосу руководителя, также отдает команды. Не выполнять приказов ложного командира!

- «Чья одежда?» Один игрок внимательно осматривает других и потом выходит из помещения. После его ухода разведчики быстро меняются одеждой: куртками, рубашками,

свитерами, ботинками и т.д. После этого водящий возвращается и должен сказать, на ком чья одежда.

- **«Определение количества».** На стол высыпается горсть гороха, бусин или мелких гвоздей. Количество мелких предметов должно быть больше пятидесяти. Игроки подходят к столу и после пяти секунд наблюдения должны сказать, сколько горошин (бус или гвоздиков) лежало на столе. Кто вернее определит количество, тот и победит.

- **«Большое ухо».** Игрокам завязывают глаза. По полу тянется на нитке бумажка. Одно время тянут, потом прекращают, снова тянут, снова прекращают и т.д. Когда игроки слышат шорох от движения бумажки — поднимают руку. Не слышен шорох — руку опускают. Вначале следует тянуть бумажку недалеко от игроков. Постепенно увеличивать расстояние.

- **«Найти часы».** В комнате находятся часы. Игроки с завязанными глазами должны найти часы по тиканью. Впускать в комнату по одному; выигрывает тот, кто потратит меньше времени на поиски. Потом можно впускать по два, по три игрока одновременно; искать, не производя шума, чтобы не мешать другим.

- **«Слепой стрелок».** Рисуется большая цель, состоящая из 10 кругов. Попадание в самый маленький (внутренний) круг — 10 пунктов, в следующий круг — 9 пунктов и т.д. Цель прикалывается к стене. В пяти шагах против цели стоит игрок. Он определяет на глаз высоту центра цели и направление до нее. Потом ему завязывают глаза. Он идет к цели и делает пять точек карандашом на цели. Он не должен касаться (ощупывать) стены и цели руками. Кто достигнет лучшего результата — получает больше пунктов.

- **«Внимательный игрок».** Варианты игры:

9. Один участник садится спиной к аудитории. Он должен подробно описать внешний вид одного из присутствующих — детали костюма, прическу, обувь и т.д.

10. Вызывается один из участников. Все вместе должны восстановить его поведение, настроение, высказывания с самого начала занятия до настоящего момента.

11. Всех участников просят разбиться по парам и встать спиной друг к другу. Ведущий обходит всех участников и задает каждому по одному вопросу о напарнике (о внешности, об одежде и т.д.).

- **«Разведчик».** Выбирается один из участников — «разведчик». Ведущий произносит: «Замри!» — и вся группа неподвижно застывает. Каждый должен запомнить свою позу, а «разведчик» старается запомнить все. Внимательно изучив позы и внешний вид участников, «разведчик» закрывает глаза (или выходит из комнаты). В это время участники делают несколько изменений в своей одежде, позах, обстановке или в чем-то другом. После того как изменения сделаны, «разведчик» открывает глаза; его задача — обнаружить все перемены.

Варианты этой игры:

Участники выстраиваются друг за другом в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на колонну (или шеренгу), должен отвернуться и перечислить, кто за кем стоит. Затем водящий меняется.

Участники также становятся в шеренгу или круг, чтобы можно было всех видеть. В то время как водящий отворачивается, один участник выходит из строя и прячется. Водящий должен назвать этого игрока. Этот вариант лучше использовать, когда участников много.

В комнате расставлены стулья в произвольном порядке. Один из участников («разведчик») идет через комнату, обходя стулья с любой стороны, а другой участник («командир»), запомнив дорогу, должен провести отряд тем же путем. Затем «разведчиком» и «командиром» становятся другие участники. «Разведчик» прокладывает новый путь, а «командир» ведет по этому пути весь отряд и т.д.

Г. Начало игры такое же, как и в варианте В, но «командир» должен вести отряд оттуда, куда пришел «разведчик», и привести туда, откуда вышел «разведчик».

- **«Тень».** Участники работают в парах. Необходимо проиграть роли — двое идут по дороге через поле: один впереди, другой на два шага сзади. Второй участник — это «тень» первого. «Тень» должна повторить в точности все действия первого участника, который то сорвет цветок на обочине, то нагнется за красивым камешком, то поскачет на одной ноге, то остановится и посмотрит из-под руки и т.п.

- **«Запомни!»** Выбирается водящий, который по команде выходит из комнаты на **50** секунд. Остальные игроки должны загадать (выбрать) одного из оставшихся. Когда водящий вернется в комнату, он должен угадать, кто был загадан, имея право задать только **5** вопросов о внешности того игрока. Например, какого цвета у него волосы, какие у него глаза? Игроки должны давать ему правильные ответы. Если задуманный игрок отгадан, он водит. Нет — остается прежний водящий, а задуманного сменяют.
- **«Запоминание предметов».** Игроки садятся за стол или в круг. Один из участников называет какой-нибудь предмет, например «стол». Следующий участник повторяет названный предмет и добавляет к нему новый — «стол, диван». И так все по очереди повторяют и добавляют названия предметов. Тот, кто не смог перечислить все предметы, выходит. Таким образом, в конце игры остается победитель, обладающий самой выдающейся памятью среди участников игры.
- **«Муха».** Для этого упражнения потребуется доска с расчерченным на ней девятиклеточным игровым полем 3 x 3 и небольшая присоска (или кусочек пластилина). Присоска выполняет здесь роль «дрессированной мухи».
- Доска ставится вертикально, и ведущий разъясняет участникам, что перемещение «мухи» с одной клетки на другую происходит посредством подачи ей команд, которые она послушно выполняет. По одной из четырех возможных команд («Вверх!», «Вниз!», «Вправо!», «Влево!») «муха» перемещается соответственно команде на соседнюю клетку. Исходное положение «мухи» — центральная клетка игрового поля. Команды подаются участниками по очереди. Играющие должны, неотступно следя за перемещениями «мухи», не допустить ее выхода за пределы игрового поля. После этих разъяснений начинается игра. Она проводится на воображаемом поле, которое каждый из участников представляет перед собой. Если кто-то теряет нить игры или видит, что «муха» покинула поле, он дает команду «Стоп!» и, вернув «муху» на центральную клетку, начинает игру сначала. «Муха» требует от участников постоянной сосредоточенности: стоит кому-то из них хоть на мгновение отвлечься или подумать о чем-нибудь постороннем, и он тут же потеряет нить игры и вынужден будет ее остановить.
- **14. «Слепой олень».** Игра проводится следующим образом: один игрок сидит с завязанными глазами. Остальные располагаются по кругу вокруг него на расстоянии 10-12 метров. Руководитель указывает пальцем на одного из них. Этот игрок должен попытаться подойти к «оленю» — к игроку с завязанными глазами. Этот последний старается услышать приближение подкрадывающегося. Если он услышит шаги, шорох и т.п., то он указывает рукой направление, откуда слышится звук. Если он указал неправильно, то руководитель не подает сигнала и «охотник» продолжает приближаться к «оленю». Если же тот правильно указал направление, то руководитель приказывает (рукой, но можно и голосом) последнему вернуться в исходное положение, а потом подает знак другому игроку. Этот, в свою очередь, пытается подкрасться к «оленю». Игра заканчивается, если кому-либо удастся понесколько больших и малых мячей (булав, городков). Водящий закрывает глаза и по сигналу ведущего один, двое или трое играющих неслышно подходят к лежащим предметам, тихо берут какие-либо из них (по одному каждый) и возвращаются на свои места. Водящий старается услышать или угадать, когда играющий берет предмет. Если он более-менее уверен, что услышал, то говорит: «Стой!» — и показывает рукой в направлении играющего, и тот выходит из игры, когда водящий прав. Если водящий не угадал, посылают новых игроков брать предметы. Все приведенные упражнения можно использовать при проведении полигонных игр, походов, игр по станциям.

#### Состязание племен

Это соревнование типа «Веселых стартов». Но в тематической смене эстафеты проводятся по тематике смены. Определяются два-три близких по возрасту племен. В назначенный час они собираются на спортивной площадке.

Возможные задания для племен (эстафеты с веревкой):

- Бег участников по одному с прыжками через малую веревку.
- Большая веревка связана в кольцо. Первый участник бежит с веревкой до финиша, возвращается, берет «в аркан» второго, они бегут вместе и т.д.

- Бег попарно со связанными малой веревкой ногами.
- У каждой пары участников — малая веревка. Первая пара встает на дистанции в указанном месте и натягивает веревку на высоте 40-50 см от земли, вторая пара перепрыгивает то препятствие и встает на указанное им место и т.д.
- Малая веревка связана в кольцо. На нее кладется мяч (или другой предмет). Задача участников — по парам пронести мяч на веревке от старта до финиша.
- Добегая до финиша, на большой тонкой веревке участники завязывают узлы и потом развязывают их.
- К кольцу привязаны длинные веревки, в кольцо кладется теннисный мячик. Задача: не уронив мячик, обнести его вокруг колонны (пронести над полем). Вариант: в большом кольце воздушный шарик.

### Однодневные походы

- Хорошим вариантом деятельности в индейскую смену может стать однодневный поход. Его организация сопровождается всей необходимой атрибутикой. Например, карты движения могут быть случайно найдены Вождями, Верховный Вождь может поручить племенам сходить в разведку и попытаться найти людей, которые что-то знают о Священном тотеме.
- В походе участвуют два-три племени одного возраста. Они «тайно» от других племен готовятся к походу: наносят раскраску, готовят снаряжение. Вождям вручают карты маршрута с азимутами и ориентирами. Маршруты, длина которых 10-15 километров, пролегают параллельно друг другу, иногда сближаясь до 300 метров, а затем удаляясь друг от друга до 500-800 метров. Это зависит от рельефа местности. Задача племен — продвигаясь вперед, хранить в тайне от другой группы, идущей где-то рядом, свои действия, и наоборот, постараться собрать как можно больше сведений о противнике. Поэтому основная походная колонна несет снаряжение, занимается хозяйством и играми на коротких привалах. Другие ребята во время марша собирают следующие сведения:
  - а) сколько человек в походной колонне;
  - б) как одеты участники и что они несут с собой;
  - в) какие команды подавал командир;
  - г) чем занимались участники на привалах, где и какие препятствия им встречались на пути.
- Для того чтобы немедленно передать информацию со связными своей команде, игроки должны постоянно знать, где в это время находится их основная походная колонна. И еще одно правило: если «разведчика» противника вы-

### Малая полигонная игра «Большая охота»

- Игра проводится на местности, где есть естественные препятствия. Она основана на принципе «Охоты на лис».
- Становится известно, что на территорию племени проник «разведчик-чужак». Ему удалось скрыться, но он оставил за собой след. Племени нужно срочно выйти на поиски чужаков по оставленным следам.
- На 8-10 играющих, исполняющих роль «воинов», назначают одного «разведчика из чужого племени». Он надевает через плечо сумку, в которой находятся мелкие клочки бумаги, изображающие различные следы. Таких листков размером 6 х 6 см в каждой сумке должно быть не менее 100-150 штук.
- У каждого убегающего бумажки одного цвета. На расстоянии 2-3 км от сборного пункта (поляны, опушки) намечают финиш. Туда заранее отправляют двоих-троих судей. «Чужаки» убегают в направлении финиша, а через три-четыре минуты вдогонку бегут «воины племен». Их задача — поймать ушедших раньше, чем те доберутся до конечного пункта. «Чужаки» — проворные и выносливые бегуны. Через 10-15 шагов они выбрасывают бумажки, оставляя таким образом следы, петляют по лесу, чтобы преследователям было труднее их догнать. При этом они держатся недалеко друг от друга, сохраняя между собой связь, так как во время игры приходится помогать друг другу, отвлекая на себя внимание преследователей. «Чужак» считается

пойманным, если кому-нибудь из «охотников» удастся его запятнать. Во время погони преследователи собирают выброшенные «чужаками» бумажки и на финише сдают их руководителю.

- Игру ведут до тех пор, пока непойманные прибегают к финишу. Но если хоть один из них достигнет финиша, то победа на их стороне. Побеждают «охотники» в том случае, если всех чужаков удалось поймать.

#### Игра по станциям «Тропа стрел»

- Старт дается племенам через 10 минут. За выполнение задания племенам выдаются стрелы. Побеждает племя, которое собирает их больше всего.

- **Пункт 1.** Племя делится на две группы так, чтобы было одинаковое количество мальчиков и девочек. Каждая группа становится друг напротив друга на расстоянии 5-6 метров. И выбирает какой-нибудь гласный звук. У обеих групп этот звук должен быть разным. Ведущий поднимает правую руку — кричит группа справа, левую — команда слева. Задача: перекричать другую группу. Как только ведущий опускает руку, крик должен прекратиться. Если крик продолжается, то эта команда теряет балл.

- **Пункт 2.** Один представитель группы (дети сами выбирают, кому доверить выполнение задания) с закрытыми глазами должен начертить путь-выход из лабиринта, который нарисован на листе, закрепленном на мольберте. У группы тот же лабиринт. Используя только словесные инструкции, ребята из команды по очереди подсказывают, направляют, корректируют передвижения маркера в руках «слепого». У каждого «поводыря» есть 10 секунд на помощь. Важно, чтобы линия ни разу не коснулась стенки лабиринта.

- **Пункт 3.** Каждый участник стреляет в мишень из лука. За каждое попадание присуждается балл.

- **Пункт 4.** Команда выстраивается в колонну. В 5 метрах от нее ставится любой предмет. Задача игроков: обежать указанный предмет, постепенно присоединяясь к колонне, при этом предмет не должен быть задет и колонна не должна разорваться. Таким образом, задание считается выполненным, когда команда всем составом обежит предмет.

- **Пункт 5.** Игрокам предлагается попробовать себя в индейском письме. Все участники выстраиваются в колонну. В 3 метрах от них кладется любой текст. Задача каждого игрока: запомнить как можно больший объем текста и записать его на листе. На выполнение задания дается 10-15 секунд. Текст должен быть полностью переписан игроками.

**Пункт 6.** Из нити плетется паутина с пятью пробелами, через которые можно пройти. Вся команда должна преодолеть паутину, не задевая нитей.

**Пункт 7.** На полу лежит карандаш с привязанными к нему семью нитками. Рядом стоит бутылка. Участники все вместе, взявшись каждый за свою нить, должны опустить карандаш в бутылку

**Пункт 8.** Игроки образуют единую цепь. В этом положении команда должна пройти заданный маршрут и достичь финиша, где будет лежать лист бумаги (коврик). Вся команда должна поместиться на нем, но так, чтобы на листе стояло не более 5 ног, и продержаться не меньше 45 секунд.

#### Вечер легенд и сказаний

Каждое племя представляет легенду своего племени в виде мини-спектакля. Отряд вожатых готовит «заставки» к этим спектаклям. Можно заранее определить и темы легенд: Легенда о Первом Воине, Легенда о Забытом Городе, Легенда о Доблести, Легенда о Самом Честном Воине... Легенды можно рассказывать для всех племен или «друг другу». Можно использовать подготовленные спектакли как эпиграфы к другим делам. Хорошо, если племена будут использовать в спектаклях музыку, танцы, пение.

#### Праздник Голубой Лилии

Праздник Голубой Лилии — это священный обряд выбора в племени самой лучшей скво. За прекрасный цветок, дающий продление молодости, красоту и мудрость, борются по 1—5 девочек из каждого племени.

Конкурсы:

- Самый яркий индейский костюм и головной убор (прическу).

- Танец (или песня).
- Интеллектуальный конкурс.
- Конкурс на ловкость (как можно быстрее развязать запутанный клубок) и т.д.

По окончании конкурса победившей девочке вручается Голубая Лилия.

Праздник воинской чести

Это — конкурс для мальчиков.

Верховный Вождь объявляет турнир-соревнование среди своих воинов. Лучшие из лучших воинов будут отправлены на поиски Священного тотема в предпоследний день смены. Для этого им нужно пройти состязания. Это итоги обучения воинов в Школе молодого воина.

Конкурсы подбираются специально (или повторяются конкурсы Школы молодого воина).

Победившим воинам вручаются оружие и головные уборы.

### Заккрытие смены «Костер Мира»

К закрытию смены племени готовят различные творческие сюрпризы, выступления и др. Накануне все племена в последний раз собираются на своем тайном месте, высказывают пожелания друг другу. Можно провести обряд «благодарения племенного тотема» — завязывая яркие ленточки на тотеме племени, загадывать желания и благодарить за покровительство. Каждый член племени может рассказать о том, что у него получилось очень хорошо, чему он научился (передавая по кругу этот же тотем, проводится анализ смены). Можно предложить «индейское угощение» — печеную картошку и сухарики...

На следующий день в назначенный час все племена в праздничной раскраске и костюмах собираются в условленном месте. Это может быть костровая площадка или летняя эстрада, оформленная как вигвам Верховного Вождя. Целый день отряды находят сигналы о том, что вечером произойдет что-то необычное: записки на стволах деревьев с таинственными символами, необычные цветы, сладкие призы на деревьях. В целом создается атмосфера необычного и волшебного. При этом отряды могут выполнять разные «минутные» задания вожатых, проверяющих сплоченность племени, умение делать все вместе и др.

По сигналу торжественно выходит Верховный Вождь. Он произносит речь, в которой благодарит всех, кто был честен, смел и добр. Звучат торжественные позывные. Отряд вожатых разыгрывает музыкальный спектакль-пролог. Все тотемы — священные животные или явления природы — оживают. В костюмах и масках они по очереди прибывают на Совет племен. Каждый тотем говорит о том, что племя, которому он покровительствовал, справилось со всеми трудностями и испытаниями. И за это каждый тотем вручает кусочек древней карты, который указывает, где находится Большой Священный тотем.

Лучшие воины племен (которые торжественно выкликаются) собирают эту карту и отправляются за Тотемом (вместе с вожатыми в роли символов отрядов). Пока воины ищут Большой Священный тотем, все остальные принимают участие в празднике — поют, танцуют, играют.

И вот — Тотем найден! Звучат торжественные барабаны, и со всеми возможными почестями Тотем вносится. Каждый, кто прикоснется к нему, может загадать свое самое сокровенное желание — главное, чтобы оно было Добрым.

Другой вариант закрытия смены — каждое племя получает карту, на которой отмечено место, куда они должны прийти. Там и будет разложен большой прощальный костер.

## Описание некоторых дел смены

### 1 день. Встреча детей. «Добро пожаловать в школу Хогвардс!»

*Детей встречают все вожатые и сотрудники в образах преподавателей (мантии, волшебные палочки и посохи, волшебные книги и др.). В руках директора волшебная шляпа. Звучит волшебная музыка.*

**Магистр:** Добро пожаловать в Школу волшебства! Я думаю, вы хорошо доехали на наших волшебных автобусах. Да, да вы не ослышались! Не знаю, что вам там говорили, но вы приехали совсем не отдыхать. Вы приехали учиться в Хогвардс. Да-да, в ту самую школу, где учился наш знаменитый Гарри Поттер. Наша гордость, наш выпускник. С тех пор, как он закончил школу, прошло много лет. Но школа наша, скрытая много веков от посторонних взглядов в этих дремучих лесах, учит простых мальчиков и девочек и помогает им стать настоящими волшебниками.

Готовы ли вы поступить к нам в школу? Готовы ли вы стать участниками великих приключений и испытаний? Готовы? А вообще, что вы знаете о нашей школе? (Дети отвечают.)

Только дружба и взаимопомощь позволяют преодолевать любые преграды и препятствия, только все вместе мы можем творить настоящие чудеса!

Предлагаем всем факультетам пройти тропу «Дружбы»

#### Задания на станциях:

1. Группе дается несколько плоских чурбачков-спилов. Группа должна переправиться с помощью них, преодолев определенное расстояние. Условие: на каждом чурбачке должна постоянно находиться хотя бы одна нога. Иначе чурбачок отбрасывается.

2. Группа разбивается на две части. Все участники встают на длинную доску по обе стороны от середины. Задача — двум подгруппам поменяться местами. Если кто-то наступает на землю или касается земли, упражнение начинается с начала.

3. Вся группа стоит на коврике. Нужно перевернуть его на другую сторону. Если кто-то наступил на пол — упражнение начинается с начала.

4. Каждый человек из группы держится за веревку. Задача — завязать веревку в узел. Отпускать руки нельзя, можно только перемещать вдоль веревки (если кто-то отпускает руки, упражнение начинается с начала). Вариант — развязать завязанный узел по тем же правилам. Вариант — развязать узел, завязанный ведущим.

5. Задача команды — с помощью двух досок переправиться на другую сторону болота по кочкам, при этом нельзя касаться земли. Если хотя бы один человек из команды касается земли, то вся команда начинает переправу с начала.

6. Вся команда встает, взявшись за руки таким образом, чтобы у каждого на руке висело по одному обручу. Задача — не расцепляя рук, сделать так, чтобы все обручи оказались у одного игрока.

7. Члены команды встают друг за другом. Между участниками на уровне живота находятся палочки. Задача — дойти до финиша, не уронив не одной. Если палочка падает, то вся команда останавливается, ставит ее на место и после этого продолжает движение.

### 2 день. Вступительные испытания. Поляна Правды и Кривды.

Разыгрывается сценка.

**Магистр:** Жили были Правда и Кривда. И поспорили они, без чего на свете прожить нельзя. Правда говорит, что без правды, а Кривда — что без кривды. Поспорили, и предложила Кривда пойти к писарю, чтобы он их рассудил.

— Пойдем, — отвечает Правда.

Вот пришли они к писарю и просят, чтобы он их спор рассудил. Писарь спрашивает:

— О чем бьетесь?

— О ста рублях!

— Ну так ты, Правда, проспорила — в наше время лучше жить кривою.-

Правда вынула из кармана сто рублей и отдала Кривде, а сама все стоит на своем, что лучше жить правдою. Кривда тогда говорит:

— Пойдем к судье — пусть он нас рассудит. Коли по-твоему выйдет — я плачу 1000 рублей, а коли по-моему — ты мне должна оба глаза отдать.

— Хорошо, пойдем, — согласилась Правда. Пришли они к судье, стали спрашивать: чем лучше жить — кривою или правдою? Судья сказал то же самое:

— В наше время лучше жить кривою.

Отдала Правда свои глаза Кривде, упала наземь и поползла прочь.

**Магистр:** Ребята, чтобы вернуть глаза Правде, вы должны пройти испытания – вступительные экзамены.

1. Трактир трех гномов. Разыгрывается пантомима — сценка спора между тремя гномами, которые не могут поделить волшебные вещи, оставленные им в наследство: Шапка Мудрости, Жезл Честности, Латы Смелости, Сапоги Ловкости, Флейта Знаний, Напиток Находчивости, Маска Обаяния, Кольцо Силы, Амулет Везения и др. Каждая из волшебных вещей дает своему обладателю определенные возможности. Но каждый гном может владеть только 2 вещами. Задача ребят — помочь гномам подобрать наиболее «удачный» комплект вещей и обосновать, что такой комплект даст хозяину.

2. Дом Странника. Разыгрывается библейская притча «О бедном самаритянине», в которой рассказывается о том, что некий странник попался разбойникам. Они напали на него, ограбили, избили и оставили на дороге. Мимо проходили сначала священник, затем левит (воин). Но никто не помог бедному человеку. Шел мимо бедный самаритянин. Он сжалился над человеком, перевязал его раны, привел его в гостиницу, напоил, накормил и дал немного денег, чтобы несчастный мог поправить свое здоровье.

Ребятам предлагается обсудить ситуацию, объяснить, почему самаритянин совершил по-настоящему добрый поступок, почему именно его поступок можно назвать добрым (самаритянин поделился своими последними деньгами с прохожим). Затем ведущий станции предлагает ребятам рассказать о своих добрых поступках (за участие в обсуждении ребятам вручаются карточки с положительными качествами).

3. Лавка мудрости. Ребята попадают к волшебнику-прорицателю. Им предоставляется возможность задать любые вопросы. Волшебник в свою очередь задает вопросы самим ребятам, пытаясь выяснить, почему так важны для человека знания и мудрость.

4. Казино тролля. Ребятам предлагается «сыграть» на свои положительные качества в карты или в рулетку. Возможна «подсадная» игра, где специально подготовленный игрок будет проигрывать свои положительные качества и доказывать, что они совсем ему не нужны.

5. Пещера Эльфа. В комнате, оформленной как пещера, ребята видят привязанного к дереву Эльфа. Он просит о помощи и рассказывает, что его привязал к дереву злой Колдун. На груди Эльфа прикреплена записка, в которой написано, что этот Эльф — вран и обманщик. И все, что он говорит, — неправда. Объясняется, что Колдун действительно привязал его к дереву за то, что он собирался заколдовать всех лесных жителей и заставить их собирать для него золото.

Ребятам придется решить серьезную морально-этическую проблему: помочь живому существу, которое вот-вот погибнет в плену, или освободить злодея?

6. Замок Дракона. Ведущий этой станции — человек в черном. Он выступает от имени Дракона (по сказке Шварца «Убить дракона») и предлагает сразиться с Драконом, чтобы освободить от его власти некую волшебную страну, где процветают ложь, чинопочтение, жадность, зависть и т.д. Для этого всем желающим нужно вступить в поединок с драконом: на каждое отрицательное качество, которое провозглашает Дракон и которое, по его убеждению, делает человека счастливым (жадность приносит богатство, лесть дает возможность занять высокие чины и т.д.), дети должны назвать положительные качества и то, что приносят человеку они. В конце игры, в случае победы над Драконом, победителю предлагается выпить бокал за здоровье «нового Дракона» — и вновь дети встанут перед проблемой: стать Драконом — или оставить все как есть.

7. Колодец честности. Класс оформлен в виде места у колодца. Ведущий встречает всех ребят и рассказывает о том, что это необычный колодец. Заглянув в него, каждый может «увидеть себя в подлинном виде». Для этого нужно сначала выпить глоток воды из колодца. Но зачерпнуть воду из колодца можно только тогда, когда вы признаетесь в совершенном когда-либо нечестном поступке. Ребятам предлагается проанализировать, так ли уж необходима была эта ложь, помогла ли она им, чувствуют ли они себя виноватым и в этой нечестности.

Заглянув в колодец, участники игры увидят слова: «Ты таков, каким делают тебя твои поступки».

8. Озеро Золотой рыбки. Ребятам предлагается сказать Золотой рыбке 3 своих самых сокровенных желания. Но потом оказывается, что Рыбка не всегда сможет их выполнить. Задача всех ребят, участвующих в станции, — найти пути выполнения желаний друг друга самостоятельно.

### **3 день. Открытие смены «Знай наших!»**

Открытие смены организовано как прием у директора школы. Однако, прежде чем получить приглашение на этот прием, нужно пройти испытание. В данном случае это испытание нравственных и моральных качеств и принципов студентов факультета.



### **4 день. Узники Азбакана.**

В один из дней становится известно, что часть преподавателей (или студентов) стали узниками Азбакана. Это большая поляна, которую охраняют дементоры (это существа жуткие и ужасные). Из факультетов выбирают 10-15 самых сильных юных волшебников, и они отправляются спасать узников. Все остальные могут наблюдать как происходит спасение (опять же по Волшебному зеркалу).

На первом задании спасателям предлагается преодолеть пространство за 10 интервалов между сигналами (хлопки, свистки). При этом первый сигнал разрешает движение, второй — предупреждающий, третий — контрольный, после которого нельзя касаться земли. При этом на одно возвышение (например, дерево) не могут забираться более одного человека.

Магистр рассказывает ребятам, что неподалеку в лесу спрятан ключ от тюрьмы. Чтобы найти его, нужно изучить карту, указывающую дорогу к предмету. Она спрятана недалеко в кустах. Магистр объясняет ребятам, как добраться до этого места. Карту охраняют два сторожа-дементора, которые находятся в двух-трех шагах от нее. Тот из игроков, который сумеет незаметно подползти к сторожам ближе, чем на десять шагов и его не окликнут, получает право взглянуть на карту. На это дается 20 секунд, после чего сторож снова прячет карту.

Игрок отправляется на поиски дальше. Если он не запомнил путь, можно вновь пробраться к карте. Если же сторож заметит приближающегося и окликнет его, игрок выбывает из игры. Руководитель должен находиться в районе спрятанной карты и разрешать все конфликты, возникающие в ходе игры.

В какой-то момент все игроки проходят мимо Сами-Знаете-Кого. И он каждому в тайне от других дает или не дает метку.

Когда найден ключ, игрокам придется вступить в открытую схватку с дементорами. Но они коварны! Они приняли обличье самих игроков (те игроки, которые получили метку, будут играть на стороне дементоров).

Свяжите концы длинной веревки. Все игроки берутся за эту веревку двумя руками и образуют круг, внутри которого на полу или на земле рисуется еще один круг, раза в три поменьше. Это «мертвая зона». Ведущий объявляет, что в эту зону нужно затащить дементоров. Но никто не знает, кто дементор, поэтому будут стараться тащить друг друга все. По сигналу

каждый начинает тянуть веревку на себя, стараясь заставить других играющих вступить в малый круг. Тот, кто туда наступит, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один играющий.

По меткам определяется, кто остался в живых — дементор или человек. Если человек, то он берет ключ и спасает узников (они могут, правда, быть закрыты в каком-то ящике или сарае...) вместе с другими людьми. Если побеждают дементоры, неожиданно приходит Верховный маг и помогает всем освободиться. Те, в кого вселились дементоры, могут быть расколдованы каким-нибудь добрым делом.

Задания на этапах:

1-й этап. Ведение теннисного мяча клюшкой по асфальту на определенной дистанции.

2-й этап. Перетасовка футбольного мяча друг другу на определенном расстоянии.

3-й этап. Прыжки в мешках (втроем).

4-й этап. 4 участника должны по очереди попасть теннисным мячом в корзину (в другую цель).



5-й этап. Для состязания необходима пластиковая бутылка, к которой привязаны 5 веревок длиной 1—2 метра. Задача 5 игроков — взяться за концы веревок и поместить бутылку в лунку (корзину).

6-й этап. Игроки должны по очереди поднять гирю по 10 раз (вес подобрать подходящий возрасту) — 6 участников.

7-й этап. 7 участников должны перенести воду из одной емкости в другую с помощью третьей емкости.

В конце подводятся итоги.

### **5 день. День развлечений.**

Может быть, по злому умыслу или случайно, но школа как-то раз оказалась заколдованной. Она превратилась в школу игр и развлечений. Жажда наживы и алчность овладела всеми учениками. Каждый из них получил по 50 монет. В течение дня, участвуя в конкурсах и развлечениях, они могут увеличить свой капитал.

Места игр и развлечений готовят сами отряды. Это могут быть казино «У Синей Бороды», игровой клуб «Однорукий Джо», карточное кафе «Удача» и др.

В конце дня Магистр проводит подсчет, кто больше всего получил денег.

### **6 день. Хэллоуин.**

За несколько дней до представления отряды решают, какую именно «нечисть» будут изображать из списка, предложенного организаторами праздника. Отсюда — остальные роли, концертные номера.

Задник сцены изображает развалины, древнего замка. На сцене полумрак. Звучит тихая напряженная музыка, например из кинофильма «Собака Баскервиль». По сцене расползаются

клубы дыма. Осторожно ступая и оглядываясь по сторонам, появляются дети — брат и сестра.

**Пол.** Правда, здорово, Кэт, что родители купили этот древний замок? Скоро мы поселимся здесь.

**Кэт.** Знаешь, Пол, а мне немного жутко. Замок такой старый, такой загадочный. Мне кажется, стены его хранят жуткие тайны. Сегодня ночью мне послышалось, что кто-то ходит наверху и плачет. Может, здесь живут привидения?

**Пол.** Не смеши. Сказки все это. Никаких привидений на свете не бывает.

*Раздается жуткий смех.*

Привидение. Глупый мальчишка! Сегодня ты убедишься, что привидения — это не выдумки.

**Кэт.** Ой! Кто это?

**Привидение.** Это я — маленькое привидение — хозяин замка. Только я могу решать, кому здесь жить. Были смельчаки и до вас, но никому еще не удалось выдержать все испытания и не испугаться. Поэтому замок уже много веков населен лишь духами, оборотнями и прочей нечистью.

**Кэт.** А что это за испытания?

**Пол.** Мы готовы их пройти. Мы ничего не боимся и в привидения не верим. Давай, испытывай!

**Привидение.** Ну, что ж, посмотрим, какие вы смельчаки. В замке ... (количество подготовленных номеров художественной самодеятельности) залов. В каждом из них вас ждет что-то жуткое и ужасное. Если не испугаетесь и сумеете добраться до последнего зала, то, так и быть, я позволю вам поселиться здесь, а ведьмы, вампиры и вурдалаки навсегда покинут замок. Не передумали? Пол. Ни за что! Веди нас.

**Привидение.** Тогда вперед! *(Музыка звучит громче. \ Привидение громовым голосом произносит заклинание.)*

Силы злые, не дремите,  
Двери замка распахните,  
Пусть ужасный хоровод  
Всех закружит, заведет!

*Танцевальный номер одного из отрядов.*

**Кэт.** Ой, Пол, как страшно. Может, вернемся, пока не поздно?

**Пол.** Не трусь, Кэтти, ты же со мной. Пусть только попробует какой-нибудь вампир тронуть тебя, я так дам ему! Давай руку, идем дальше.

**Привидение.** Ах, вы еще здесь, не сбежали? Ну, тогда ждите еще более ужасных испытаний.

Опустись на замок, мрак,  
Встань, вампир и вурдалак,  
Пусть кошмары оживут,  
Мульти-ужасы придут!

*Выступление самого младшего отряда. Это может быть сценка из мультфильма про домовёнка Кузю или про маленькое привидение, и т.п.*

**Кэт** *(дрожа и стуча зубами)*. Какой ужас! Я не хочу идти дальше, хочу к маме *(плачет)*, уйдем отсюда, ну, пожалуйста.

**Пол.** Брось, Кэт, не реви. Они же не настоящие. Я ведь уже говорил, что все это сказки. Никаких чудес не бывает. Держись за меня и пойдем откроем третью дверь. А для храбрости, повторяй за мной:

Привиденье, злишься зря,

Не боимся мы тебя!

**Привидение.** Ах, не боитесь! Ну, сейчас посмотрим! Он везде во всех углах

Липкий и ползучий страх,

Налипает он на двери,

Заползает в окна, щели,

Проникает в рот и в уши,

Замораживает душу.



*Выступление отряда. Это может быть еще один танец какой-нибудь нечисти (например, ведьм) или чтение детских «страшилок».*

**Привидение.** Ну, что, страшно? Может, хватит испытаний? Может, уйдете подобра-поздорову?

**Пол.** Ну уж нет. Нам теперь даже интересно, что ты еще придумаешь, чем напугаешь. Давай, веди нас дальше.. Пойдем, Кэтти, осталось совсем немного.

**Привидение.** Вот ведь противная мелюзга. Ну, берегитесь!

Силы мрака, просыпайтесь,

Из подвалов выбирайтесь.

Жду, зову сюда чертей,

Вылезайте поскорей.

*Отряд может показать соответствующие сценки из произведения Гоголя или Пушкина или исполнить песенку про весёлых чертенят.*

**Пол.** Вот, видишь, Кет. Уже почти совсем не страшно. Эти чертята такие забавные.

**Кэт.** Эй, привидение, ты где? Что, слабо нас испугать

**Привидение.** "Тише вы! В этом замке нельзя произносить СЛОВО «Эй»

**Кэт.** Почему?

**Привидение.** Да потому, что здесь в каждом углу живут ахи-страхи.

**Пол.** Подумаешь! Мы их не боимся.

**Привидение.** Зря храбритесь, маленькие глупышки. То ли еще будет!

Отряхнись и встань из праха,

Привиденье Аха-страха.

Пусть все вздрогнут, скажут «ах!»

Нагони на замок страха.

*Выступление отряда. Например, театр-теней или «блуждающие огни» — танец со свечами и др.*

**Пол.** Ну, насмешили! Разве это страхи? У зубного врача и то страшнее.

**Кэт.** Знаешь, Пол, эти привидения такие милые, с ними так интересно. Я совсем перестала их бояться.

**Привидение** (плачет). Ну, что это за дети, прямо монстры какие-то. Ничем их не испугать. Придется выпускать ужасы из резерва. Сейчас они у меня попляшут!

Пусть гнется колено,

Вихляет ступня,

Осклабится челюсть в гримасе,

Скелет со скелетом

Столкнутся, звеня,

В смертельном, чудовищном плясе.

*Исполняется пляска скелетов. Костюмы можно выполнить из темных трико с нанесенным флюорисцентной краской рисунком, изображающим скелет человека. По сцене пробегает мышонok (игрушка на веревочке). Кэт с визгом вскакивает на скамейку.*

**Кэт.** Ой, мыши! Какой ужас! Я ни за что не буду жить в этом замке.

**Пол.** И не стыдно тебе, Кэт. Мышки испугалась. Чертей и ведьм не боишься, а мышонка испугалась. И что привидение о тебе подумает?

**Привидение.** Ах, вот оно что, вы боитесь мышей, так получайте:

Ветра свист все тише-тише,

Из щелей ползите, мыши,

Сотни, тысячи мышей,

Испугайте малышей.

*Выступление отряда. Можно разыграть сценки из мультфильмов про кота Леопольда или «Том и Джерри».*

**Пол.** Да не трясись ты, Кэт. Я тебе котенка подарю, он всех мышей в замке переловит.

**Кэт.** Я постараюсь больше не бояться, ведь мы уже почти у цели.

**Привидение.** Что же делать? Остался последний зал, а эти противные дети все идут и идут, никакая злая сила их не может остановить. А впрочем, не такие уж они и противные, даже симпатичные. А какие дружные и смелые. Я уже даже привык к ним как-то. А если их прогнать из замка, то опять придется скучать здесь в одиночестве. Ну что за компания ведьмы да вампиры. Бр-р-р, какая гадость. С ребятами веселее. Пожалуй, напоследок не буду я их очень уж пугать. Так, чуть-чуть, для проформы: Выходите, бабки-ежки, Да сыграйте на гармошке, Хватит нам трястись, бояться, Будем петь и улыбаться!

*Озорные «Бабки-ежки» исполняют веселые частушки, про нечистую силу.*

**Пол.** Ну вот мы и добрались до последнего зала. Все испытания позади.

**Кэт.** Хотя и было немного страшновато, мы выдержали все трудности, преодолели все препятствия, и теперь привидение должно выполнить свое обещание, пустить нас жить в этот удивительный замок.

**Привидение.** Если честно, я далее радо, что больше не придется одному выть от скуки. Ведь как поется в песне:

Ничего на свете лучше нету,

Чем с друзьями жить нам в замке этом.

Веселиться, бегать и смеяться,

Привидений страшных не бояться.

## **7 день. Индивидуальные турниры на кубок огня.**

Спортивный день.

Магистр. Внимание! Внимание! Наши микрофоны установлены На центральной площади школы Хогвардс. Мы ведем свой репортаж с парада первого детского спортивного фестиваля под девизом: «Отдай спорту время — взамен получи здоровье». Для участия в веселых летних состязаниях на фестиваль прибыли команды факультетов - Пуффендуй, Слизерин, Гриффендор и Когтевран. Парад участников соревнований принимает директор школы (Ф. И. О.). Команды! К началу парада равняйся! Шагом марш!

1-й вожатый. Доброе утро, дорогие ребята! Мы рады приветствовать вас на спортивном фестивале школы Хогвардс.

2-й вожатый. Мы уверены, что на стадионах, пляжах, туристических тропах вы окрепнете, закалитесь и замечательно отдохнете.

*За кулисами раздаётся дикий визг.*

1-й вожатый. Что это? Что там происходит?

2-й вожатый. Да это отряд физкультурой занимается.

1-й вожатый. А почему они так визжат?

2-й вожатый. Недавно ученые открыли, что визг во время уроков физкультуры в десятки раз громче всех остальных детских криков.

1-й вожатый. Отчего же визжат в спортзалах дети?

2-й вожатый. Ясное дело от чего — от удовольствия.

1-й вожатый. А давай поспорим, что сейчас зал завизжит еще громче.

2-й вожатый. С чего бы это?

1-й вожатый. Да с того, что на сцену выходит (название, номер) отряд со своим уникальным номером.

1-й вожатый *(после выступления отряда)*. Здорово ребята выступали, правда? Все такие шустрые, подтянутые, сразу видно — занимаются по утрам зарядкой. Кстати, а ты почему вчера не был на зарядке?

2-й вожатый. Живот болел.

1-й вожатый. А сегодня не болит?

2-й вожатый. Так сегодня же не было зарядки.

1-й вожатый. Эх, ты! Бери пример с (название) отряда. Смотри, какие они спортивные.

*Выступление отряда. Вожатый делает вид, что плавает.*

2-й вожатый. Что ты делаешь? Почему ты плаваешь в костюме и шляпе? 1-й вожатый. Кто плавает? Я плаваю? Это ты плаваешь, а я тону. Караул!



*Второй подбегает, за волосы вытаскивает «из воды», делает искусственное дыхание. Первый приходит в себя.*

*Ложится на живот, изображает загорание.*

2-й вожатый. Ну, ты меня и напугал.

1-й вожатый. Извини. Ты не мог бы мне одолжить вон тот пестрый надувной матрац, что лежит рядом с тобой.

2-й вожатый. Нет, не могу. Это вожатый (название) отряда.

1-й вожатый. Так что же он тут разлегся, ведь его ребята уже готовы выступить.

*Выступление отряда.*

1-й вожатый. Скажи, какой вид спорта тебе больше всего нравится? Футбол, плавание или легкая атлетика?

2-й вожатый. Пожалуй, легкая атлетика.

1-й вожатый. А почему?

2-й вожатый. Да потому, что она легкая.

1-й вожатый. А я больше всего люблю футбол.

2-й вожатый. Ха-ха-ха! Видел я вчера, как ты играл!

Лучший бомбардир, ты снова Меткость показал свою. Ты ж в ворота со штрафного Головой забил судью.

1-й вожатый. Ну и подумаешь. А я зато знаю слово в котором подряд пять букв «О». А ты знаешь?

2-й вожатый. Нет. А вы, ребята, знаете?

1-й вожатый. Это же слово «Го-о-о-о-ол!».

2-й вожатый. Ну, а сейчас свой гол на сцене забьет (название) отряд.

*Начинается выступление отряда.*

1-й вожатый. Ты знаешь, что самое главное в спорте?

2-й вожатый. Главное в спорте — это победа!

1-й вожатый. Я согласен с тобой, но побеждать ведь так трудно. Вечно мешает соперник.

2-й вожатый. Да, вчера в третьем раунде бокса ты здорово напугал соперника.

1-й вожатый. Чем это?

2-й вожатый. Ему показалось, что он тебя убил.

1-й вожатый. Ты знаешь, я безумно люблю бокс (*изображает стойку, делает несколько ударов в воздух*). Бац-бац! Клево! Я бокс могу смотреть полдня, Ведь бьют других, а не меня.

2-й вожатый. Вот-вот. Тебе бы только посмотреть. Ну ладно уж, смотри...

*Выступление отряда.*

1-й вожатый. Когда я смотрю на тебя, мне кажется, что я стою быстрее, чем ты бежишь. Ну чего ты такой вялый? Давай, быстренько взбодрись. Для этого есть несколько комплексов упражнений. Для начала попробуем самый легкий. Руки на пояс...

2-й вожатый. Нет, лучше давай я тебе комплекс покажу. Упражнения выполняются сидя. Итак, начали: сядем на шею вожатому, положим руки на пояс и качаем права. И раз, и два, и три... Руки и ноги не напрягаем. Темп произвольный, дыхание равномерное. Отказываемся убирать кровать — вдох, требуем отменить тихий час — выдох. Грубим — вдох, гуляем до потери пульса — выдох. Вдох — выдох. Слегка наклоняя туловище вперед, боремся за право смотреть телепрограммы после полуночи. Не сгибая колен, стараемся «достать» вожатого.

1-й вожатый. Тьфу, что это за комплекс? Какая от него польза? Лучше уж я присоединюсь к ребятам из (название) отряда, у них как-то живее, задорнее все получается.

*Выступление отряда.*

1-й вожатый. Ты видел, что делает спорт с ребятами, какие они все бодрые, веселые, готовые к самым трудным стартам и победам?

2-й вожатый. Да, им хорошо, а я уже старый. Мне 15

1-й вожатый. Спортом надо заниматься. Вот я, например, занимаюсь, так мне - всего 14. Недаром же девиз нашего фестиваля: «Отдай спорту время, взамен получи здоровье?».

## **8 день. Лабиринт пространства и времени.**

Сначала необходимо провести сбор-старт игры. На нем магистр говорит детям, что им предстоит путешествие в пространстве и времени. Это очень опасно, но чрезвычайно

интересно, так как они попадут в другие измерения, постигнут смысл и направление течения времени и смогут приоткрыть завесу великой тайны вечного сосуществования пространства и времени. Магистры торжественно представляют проводников — независимых экспертов, которые занимают места у своих команд.

Далее все команды знакомятся с Повелителем лабиринта—главным координатором и хронометристом игры. Он знакомит команды с правилами игры (объясняет значение цветных кружков на схеме; знакомит с порядком прохождения лабиринта; объясняет суть заданий измерения Кенгуру, «помогалок», «ловушек» и «обходилок»; напоминает, что выполнять задания всех этапов должны все участники команды) и торжественно вручает участникам «кубометроход» (кубик и коробочку к нему). Затем повелевает занять исходные положения.

После того как все команды достигли входа в стартовые коридоры, Повелитель лабиринта дает одновременный старт игры.

Для того чтобы на первоначальном этапе игры не возникла давка и суета, лучше произвести старт команд из разных мест. Для этого создаются стартовые коридоры для каждой из команд. После прохождения стартового коридора все команды заходят в главный лабиринт.

По команде Повелителя лабиринта команды первый раз бросают свои кубики и передвигаются на столько клеточек-«шагов», сколько значений выпало на кубике. С этого момента независимый эксперт приступает к своим обязанностям, так как только у него есть карта продвижения команды и лист со всеми заданиями, которые выпадают команде.



## **9 день. Волшебство оживших картинок**

Каждый факультет показывает историю «оживших картинок». Это инсценированные сказки Востока (можно с продолжением, на новый лад и др.). Каждая сказка «несет» в себе мудрость. Мудрость дарится от имени факультета всем ученикам школы.

## **10 день. Поиски пещеры Алладина.**

Это игра на местности с выполнением заданий на станциях. Участникам выдается карта-маршрутка, где указан путь к пещере Аладдина. Нужно торопиться, иначе первыми пещеру могут найти Али-Баба и разбойники.

«**Бочка Джина**». На перекладинах подвешен мешок с сеном или травой. Он раскачивается. Задача: преодолеть расстояние так, чтобы мешки не задели играющих.

«**Тройной мост**». Команда делится на три части, каждая из которых встает на площадку, находящуюся в вершине равностороннего треугольника. Каждой группе дается доска, которая доходит только до центра треугольника. Нужно сложить доски таким образом, чтобы вся команда собралась в одной точке.

«**Калека**». Каждому члену команды завязываются глаза либо связываются руки или ноги и т.д. Задача всей команде — пролезть через веревочное окно, при этом не задеть за веревки.

«**Вулкан**». Нужно всей команде перебраться с одной площадки на другую с помощью двух досок, длина каждой из которых меньше, чем расстояние между площадками.

«**Пропась**». Команда делится на две группы и встает на бревно с двух сторон. Задача: поменяться местами и «не сорваться в пропасть».

«**Волшебный колокольчик**». У ведущего в руках колокольчик. Он звонит им. Все остальные игроки (с завязанными глазами) должны окружить его.

«**Переправа**». Между деревьями натянуты параллельные веревки. Нужно переправиться не упав.



«Ров». Задача игроков: перепрыгнуть через ров с помощью шеста (или тарзанки).  
 «Кочки». Переправиться через «болото», наступая только на камни.  
 За выполнение заданий группа получает буквы, написанные на листочках. Это зашифрованное заклинание, которое откроет дверь в пещеру Аладдина.  
 По дороге хитрые разбойники время от времени «нападают» на игроков и устраивают им всякие неприятности (например, могут показать

неправильную дорогу, убрать несколько камней в переправе).

### **11 день. Волшебный базар.**

Волшебный базар отличается от Ярмарки тем, что там никто ничего не покупает и не продает. Там можно только все обменять. Поэтому, чтобы принять участие, каждому нужно подготовить несколько вещей, которые можно будет обменять. Это поделки, рисунки, сувениры... Для их изготовления в течение 2-3 дней в школе усиленно работают различные мастерские, которые организуют факультеты отрядов.

В день проведения Базара звучат мелодии, выступают танцоры и музыканты, проводятся восточные игры, конкурсы и единоборства и, конечно, вовсю идет обмен. Причем, главное — торговаться!

Не исключено, что будут работать и некоторые волшебные лавки, где можно купить или обменять что-то волшебное и необычное. Бывают такие лавки, в которых можно купить все, что угодно. А есть лавки «специализированные». В них продается какой-то один товар: мебель, обувь, книги, — или они рассчитаны на какую-то одну категорию покупателей: охотников, бизнесменов, родителей грудных младенцев. Гильдии представляют товары, которые могли бы продаваться в лавках:

- все для «двоечников»;
- все для прогульщиков;
- все для нерях;
- все для второгодников;
- все для волшебников;
- все для моряков;
- все для торговцев;
- все для джиннов;

Конкурсы:

1. Сбить подушкой с бревна соперника.
2. Взявшись за пояс, вытолкнуть соперника из круга.
3. Два участника держатся за палку сидя и пытаются достать предметы, лежащие у них за спиной на расстоянии 0,5 метра.
4. Бой подушками с закрытыми глазами.
5. Прыжки в мешках.
6. Вытолкнуть соперника плечом из круга, не пользуясь руками.

### **12 день. Конкурс находчивых дервишей.**

*Дервиши* — это бродячие торговцы, отличающиеся чувством юмора, находчивостью и сообразительностью. Раз в год они собираются на состязание (чем-то напоминающее всем известный КВН). Отличается состязание тем, что все задания носят практический характер, ведь дервиши еще и практичные люди.

Задание 1. Беззвучное действие. Дервиши должны бесшумно передвигаться. Предложите им попробовать совершенно беззвучно

- опустить ложку в стакан;
- положить вилку на тарелку;
- поставить чашку на блюдечко;
- закрыть кастрюлю крышкой;
- снять крышку с чайника.

При выполнении задания разрешается пользоваться не только руками, но и дополнительными приспособлениями.

Задание 2. Все знают, для чего нужна тарелка или кастрюля, полотенце или скатерть. Но ведь все эти предметы можно использовать не только по прямому назначению. Например, в кастрюле можно устроить аквариум, а из скатерти получится отличный костюм для привидения. Дервишам предлагается придумать не менее десяти новых применений таким знакомым предметам, как:

- носовой платок;
- столовая ложка;
- бельевая прищепка;
- швейная игла;
- зубная щетка.

Задание 3. Один знаменитый художник решил нарисовать картину. Он провел фломастером на листе первую линию... И тут его отвлекли от работы. Рисунок остался незаконченным. Пусть дервиши дорисуют картину, если известно, что первая линия, которую провел художник, — это:

- два параллельных отрезка;
- волнистая линия;
- линия-полукруг;
- зигзагообразная линия;
- два отрезка, образующие острый угол.

Задание 4. Оркестры бывают разные: симфонические, духовые, народных инструментов. А еще бывают «шумовые» оркестры. В «шумовом» оркестре нет музыкальных инструментов (скрипок, балалаек, труб), вместо музыкальных инструментов в таком оркестре используют самые разные предметы, не имеющие к музыке никакого отношения: банки, бутылки, палки и т.д. Предложите дервишам создать «шумовой» оркестр, но такой, чтобы в нем все звучащие предметы были из одного материала:

- из металла;
- из стекла;
- из дерева;

или из камня и кирпича.

Задание 5. Обычно художники рисуют пейзажи, портреты, натюрморты. Дервиши рисуют пословицу. Например, такую:

- на чужой каравай рот не разевай;
- за двумя зайцами погонишься — ни одного не поймаешь;
- дареному коню в зубы не смотрят;
- одна голова хорошо, а две лучше;
- доброе слово и кошке приятно.

Таких конкурсов можно придумать множество (если есть возможность, можно взять готовые конкурсы из известных передач, например из «Хороших шуток»).

### **13 день. Рекорды школы Хогвардс.**

*В конкурсе участвуют все отряды, но победители выявляются в трех возрастных категориях: 6-8 лет, 9-11 лет, 12-14 лет. В каждой номинации участвуют по одному представителю от отряда. Имена победителей заносятся в «Книгу рекордов лагеря».*

Под торжественную музыку на сцену выносят большой макет «Книги рекордов» и устанавливают на подставке на краю сцены.



Ведущий.

Перед вами книга — белые страницы,  
Только быть ей чистой вовсе не годится.

Каждый стать героем этой книги может,  
Если лень и робость на денек отложит.  
Книгу мы напишем сами вместе с вами,  
Пусть пестрят страницы чудо-именами.  
Долго помнить будет этот бор зеленый

Наших рекорсменов звонкий смех задорный.

Ведущий (*объявляет первый конкурс — самых длинных волос среди мальчиков*).

Сразу догадаться трудно, Кто стоит перед тобой:

Майка, кеды, брюки-трубы – То ли «герл», нет, вроде «бой».

Хвостик, связанный резинкой, Волосинка к волосинке.

Чтоб так гриву отрастить, Терпеливым надо быть.

*Мальчикам предлагается на скорость построиться по длине волос: от самых коротких к самым длинным. Жюри определяет имя победителя — обладателя самых длинных волос среди мальчиков. В сопровождении торжественной музыки победителю вручается медаль, его имя вписывают в «Книгу рекордов» и фотографируют для нее.*

*Ведущий объявляет конкурс силачей. На сцену выносятся гири (для каждого возраста — свой вес), приглашаются претенденты на звание самого сильного.*

Ведущий.

А сейчас узнаем, дети, Кто сильнее всех на свете.

Силачи, вас гиря ждет. Пусть удача к вам придет.

*Мальчики по очереди поднимают гирю. Жюри определяет победителя. Повторяется процедура награждения и занесения в «Книгу рекордов». Затем объявляют конкурс самых внимательных.*

Ведущий.

Если ты внимательный, Умный, наблюдательный,

Нечего стесняться — Выходи сражаться.

*Ребятам выдаются авторучки и листки бумаги. На сцену выносится большой поднос с множеством мелких различных предметов на нем. Детям дается возможность 5 секунд смотреть на поднос, затем его уносят, а участникам конкурса предлагают записать все предметы, которые они запомнили. Побеждает тот, чей список окажется полнее.*

**Конкурс «Самая дружная компания»**

*Участвуют по три человека от отряда. На высоте 3-х метров от пола подвешиваются призы. Командам предлагается достать свой приз любым способом. Самой дружной компанией признается та, которая быстрее и эффективнее выполнит задание.*

В одиночку очень трудно Дом построить, песню спеть.

Только вместе, только дружно Можно все преодолеть...

**Конкурс «Самых загорелых»** *На сцену приглашаются загорелые представители отрядов.*

Ведущий.

Конкурс был для сильных, смелых, А сейчас для загорелых.

Кто чернее всех из нас, Как туземец-папуас?

*Участникам предлагается исполнить африканский танец вместе с участниками художественной самодеятельности. Жюри определяет победителя.*

**Конкурс «Слабо»** *Каждый из участников делает что-то необычное, чего не могут другие (шевелит ушами, садится на шпагат, мяукает по-кошачьи, ходит на руках и т.д.).*

Ведущий.

Конкурс «Слабо» — конкурс для всех. В зале звучит радостный смех.

Каждый красив, каждый хорош И на других совсем не похож.

**Конкурс «Самое редкое имя»**

*На сцену вызываются представители от отрядов. Ведущий называет каждого по имени и просит откликнуться детей с таким же именем. В «Книгу рекордов» заносится то имя, которое в зале окажется единственным.*

**Конкурс «Тезки»**

*Поотрядно на сцену приглашаются дети с одинаковыми именами.*

Ведущий.

Есть в отряде три Наташи, Пять Марин, четыре Саши,

Их не путать — тяжкий труд, Тезки там и тезки тут.

*Тезкам предлагается на счет «Три» хором запеть песню. Побеждает отряд, где исполнение песни окажется звонче и дружнее. (Хор должен состоять из детей с одинаковыми именами.)*

**Конкурс косичек**

*В конкурсе участвуют девочки всех отрядов, соорудившие прическу из наибольшего числа косичек.*

Ведущий.

Мы отступим от привычки, Будем всех мы удивлять.

Было в моде две косички, Нынче в моде — 35.

*Девочки проходят по подиуму, демонстрируя свои прически. Жюри определяет победительницу с наибольшим числом косичек.*

**Конкурс «Девушка краса — длинная коса»**

*Ведущий приглашает на сцену девочек с длинными волосами. Помощники измеряют длину волос и объявляют имя победительницы.*

Ведущий.

Настоящая краса — Это длинная коса.

Чтоб росла еще длинней, Дергай за косу сильней.

**Конкурс кудрявых**

*Ведущий приглашает на сцену детей с вьющимися волосами. Жюри определяет победителя.*

**Конкурс рыжих**

*На сцену приглашаются рыжеволосые дети. Им дается задание — дать определение своему цвету волос, исключая слово «рыжий» (рябиновый, апельсиновый, кирпичный, оранжевый и т.д.).*

Ведущий.

Самый яркий в мире, Лишь один такой,

Но совсем не рыжий — Просто — золотой.

*Жюри определяет победителя.*

**Конкурс конопатых**

*Вызываются дети с веснушками на лице. Объявляется конкурс на самую смешную гримасу.*

Ведущий.

Лето красное пришло, Солнце на небе зажгло,  
Подарило всем веснушки — Мне, приятелю, подруге.

Это солнце виновато, Что теперь мы конопаты.

*Жюри награждает самого конопатого.*

**Конкурс толстяков**

*На сцену выносятся весы, приглашаются упитанные дети Медработник взвешивает каждого и объявляет результат,*

Ведущий.

Вес упитанных ребят Восхищает всех подряд.

Рады мамы, повара: Не худеет детвора!

**Конкурс на самый большой размер ноги**

*Дети с большим размером ноги приглашаются на сцену, им предлагают обвести свой след фломастером на бумаге.*

*Жюри определяет победителя.*

Ведущий.

Это лыжи или ласты? Лишь один такой у нас ты.

Демонстрируй ноги гордо, Ведь побил ты все рекорды.

**Конкурс «Золушка»**

*На сцену приглашаются девочки с маленьким размером ноги. Под мелодию песни «Золушка» на сцену выходит принц с крохотным красивым башмачком и примеряет его всем участницам. Побеждает та, которой башмачок окажется впору.*

Ведущий.

Маленькие ножки Скачут по дорожке.

Чтобы ножки разглядеть, Нам пришлось очки надеть.

**Конкурс «Дюймовочка»**

*Участствуют девочки маленького роста. Они должны пройти под планкой, не склонив головы. (Планка постепенно опускается.)*

Ведущий.

Эта крошка — с ногтей — Всех заткнет за пояс.

Хоть весь лагерь обойдешь, Меньше «кнопки» не найдешь.

**Конкурс «Мальчик с пальчик»**

*Приглашаются самые маленькие мальчики. Им предлагается проползти на животе под низко натянутой веревкой с колокольчиками так, чтобы колокольчик не зазвенел.*

Ведущий.

Встретим дружно рекордсмена, Хоть он ростом и не вышел,

Но уверенно и смело Держится среди коротышек.

**Конкурс великанов**

*В конкурсе принимают участие высокие ребята. Им предлагается положить, не подпрыгивая, в высоко подвешенную корзину яблоко*

Ведущий.

Не жираф, не великан — Это просто мальчуган.

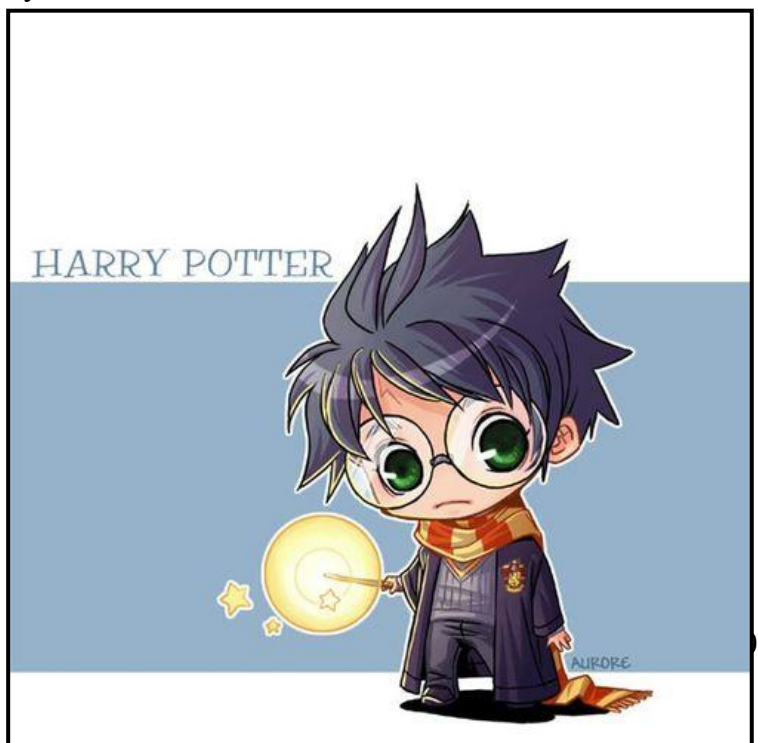
Ждет его сейчас успех — В лагере он выше всех.

*В конце мероприятия все рекордсмены парадом проходят по залу под марш «Мы хотим всем рекордам наши звонкие дать имена».*

#### **14 день. Предсказание факультетам.**

В качестве пропуска в замок принимаются драгоценные камни. Их ученикам предстоит собрать в специальном испытании.

В разных частях школы находятся существа — Хранители камней. Вся проблема в том, что никто не знает, какой камень у кого хранится.



Детям предстоит обойти всех Хранителей и собрать все камни. При этом у каждого факультета есть свой список камней. И только согласно этому списку они могут собирать камни. Практически это происходит так: дети двигаются от Хранителя к Хранителю и каждого спрашивают: «О хранитель, у вас алмаз (называют камень, который у них стоит по списку)». Хранитель отвечает. Если участники отгадали, что перед ними алмаз, то камень им вручается (можно и с предварительным заданием). Если не угадали, то Хранитель просто отворачивается. Команда ищет другого Хранителя.

Собрав все камни в назначенное время народы со всеми возможными торжествами приходят к замку Магистра. Выходит Магистр, идет представление факультетов. В самый неожиданный момент гаснет свет и звучит Предсказание (оно может сопровождаться театрализованным действием):

*Слушайте. Слушайте... Слушайте... школе грозит опасность». Зачерствели сердца живущих здесь существ. Забыли они о Справедливости, Мужестве, Доброте... Овладели душами многих Коварство, Лень, Ложь, Трусость. Силы Зла окружили нас со всех сторон, и скоро сдерживать их наступление не смогут ни стражники, ни воины, стоящие на башнях. Разрушение и беды грозят нам... Но однажды придет в школу Рыцарь. Сердце его не запятнано ни завистью, ни трусостью. Только он сможет спасти нас! Только он знает заклятье, открывающее дверь подземелья... Только он сможет вынуть из ножен волшебный меч, хранящийся в подвалах замка... Но сделать это он может только в самый сложный для школы час... Только тогда, когда никакие другие силы не могут спасти нас..*

Магистр: Ну что же, дорогие ученики.. Может быть, Рыцарь уже среди нас... Никто не знает ни дня, ни часа, когда придет время ему спуститься за волшебным мечом. Ну, а до той поры поклянемся сами беречь нашу школу. Пусть будут смелыми наши сердца и твердыми руки в борьбе со Злом и несправедливостью!

### **Тропа Мужества**

Перед участниками предстанет заколдованный лес (лес опасностей). Здесь, на тропе, по которой предстоит пройти участникам, спрятались все монстры, которых только можно себе представить. Дети должны победить:

- великана-ракшаса, сбив его голову (горшок палкой);
- сверхневидимку, поймав ее тень в сети (в обруч — тень от платка);
- гиганта-данава, перетянув его за канат на другую сторону;
- золотого минотавра, собрав рассыпанные вокруг него золотые монеты (в траве, на деревьях);
- безобразную гидру (она мешает переправиться через болото по бревну, и остановить ее можно, только рассмешив);
- страшилище-циклопа (нужно попасть ему шишкой в глаз);
- гигантскую красную обезьяну (предстоит распутать клубок, который она запутала);
- закоренелого людоеда (накормить его чем-то вкусным и отвлечь песней);
- белого дракона (игра «Поймай хвост дракона»);
- ржавилыщика (назвать как можно больше железных предметов);
- паука-краба (выпутаться из его сетей — проползти под сетью с колокольчиками, не задев ни один);
- летающую мурену (она висит между деревьями, раскачивается, и нужно пройти, не задев ее);
- таурта (червяка с мечом). Это испытание нужно преодолеть, не попав под крутящуюся над головой водящего веревку с мешочком на конце;
- тролля (с ним предстоит сразиться в стрельбе из лука);
- орта (держать горящие бумажки, кто дольше удержит);
- рула (гиганта без головы) — кто дольше удержит гирию на вытянутой руке;
- фюербарта (огненного человека) — нужно затушить его костер,нося воду ложками;
- кентавра (попасть ему в грудь мечом — палкой).

### **15 день. Под знаком зодиака.**

Магистр «Добрый вечер, дорогие друзья! Начинаем нашу конкурсную игровую программу „Под знаком зодиака“. Почему под знаком? Потому что у каждого из нас своя звезда. Я думаю, что сегодня в зале присутствуют представители всех знаков зодиака. Прошу подойти ко мне по

одному представителю из команд, родившемуся под знаками: Овна (21 марта - 20 апреля), Тельца (21 апреля - 20 мая), Близнецов (21 мая - 21 июня), Рака (22 июня - 22 июля), Льва (23 июля - 22 августа), Девы (23 августа - 23 сентября), Весов (24 сентября - 22 октября), Скорпиона (23 октября - 21 ноября), Стрельца (22 ноября - 21 декабря), Козерога (22 декабря - 19 января), Водолея (20 января - 18 февраля), Рыб (19 февраля - 20 марта).

Внимание, конкурс! По моей команде вы идете в зал и находите еще двух представителей своего знака. Кто отыщет свою команду, тот подходит ко мне. А теперь мы проведем жеребьевку, каждая команда выбирает себе соперника».

Конкурсы для знаков зодиака:

**Овен** («*Ни бе, ни ме*»). Ведущий: «Представьте, что вы находитесь на прекрасном острове, где есть чистые луга, и для полной картины не хватает лишь пастуха и стада. В каждой команде назначается пастух, остальные — стадо. У меня в руках тексты просьб, с которыми наши „овцы" должны обратиться к пастухам, но так как говорить по-человечески они не умеют, то обращаться будут с помощью мимики и жестов и, конечно, блеять. Одна команда говорит: „Бе", другая: „Ме". А вам, уважаемые пастухи, я вручу набор предметов (колокольчик, кнут, пряник и ножницы), с помощью которых вы будете выполнять просьбу ваших овец. Выигрывает та команда, чей пастух быстрее поймет свое стадо. Победившая команда получает орден Зодиака».

**Телец**. Ведущий: «Тот, кто из вас читал произведение И. Ильфа и Е. Петрова „Золотой теленок", помнит творения журналиста Ухудшинского, написанные на основе словаря Остапа Бендера. А теперь наш словарь: существительные — урюк, грохот, дни, заря, кишлак, арык, аллея, ишак; глаголы — гулять, дрожит, идет, цветет. За одну минуту нужно составить текст (художественное произведение) из всех данных слов не хуже чем у товарища Ухудшинского».

**Близнецы** («*Сиамские близнецы*»). Вызываются по два участника от команды. Им предстоит стать сиамскими близнецами. Для этого они встают рядом и обнимают друг друга одной рукой за талию. У каждого одна рука остается свободной. Задание: действуя в две свободные руки, заплести косу и завязать бантик. Побеждают те сиамские близнецы, которые быстрее и качественнее это сделают.

**Раки**. Ведущий: «Вы все прекрасно знаете, что раки ходят задом наперед. Поэтому задание будет аналогичным. Командам вручаются небольшие тексты. По очереди команды зачитывают их друг другу, произносятся все слова задом наперед. Соперники должны угадать, что было сказано. 30 секунд на подготовку».

**Лев** («*Львиная доля*»). Ведущий: «Оно понятно, доля у львов нелегкая. То и дело приходится доказывать, что ты царь зверей. Как? Да очень просто: то глоткой, то силой. Такого же рода испытания предстоят и вам. Испытание первое: на самое громкое, грозное и продолжительное рычание. Команды по очереди набирают полные легкие воздуха и по сигналу начинают рычать. Кто дольше?»

Ваше рычание было истинно львиным. Испытание второе: кто сильнее? Старинная русская забава. Соперники ставят руки локтями на стол ладонь в ладонь и пытаются друг друга перебороть. Причем не в одиночку, а всей командой, под музыку».

**Дева**. Ведущий: «Самый очаровательный знак нашего зодиакального круга — Дева. Задание: за три минуты команды должны выбрать одну из участниц и преобразить ее в прекрасную деву. Это можно сделать при помощи косметики, одежду, аксессуаров, прически и т. д. Жюри выбирает самые удавшиеся варианты.

Как известно, наша прекрасная половина — девы — отличается многими качествами, присущими только женщинам. Особенно следует отметить стрельбу глазами по живым мишеням. Давайте проверим. Мишени в зале? Пожалуйста! На мне попробуем это делать с закрытыми глазами. В течение одной минуты нужно как можно больше «настрелять» (наловить) поклонников с помощью мяча на веревке. Чем больше, тем лучше. Под музыку».

**Весы**. Ведущий: «Игра продолжается. Как известно, ценность человека мы определяем в зависимости от того, какой вес он имеет в обществе. Общество перед нами, весы есть, остается определиться с весом. Конкурс! Вам нужно на глаз определить вес команды и сообщить его зрителям. Затем мы взвесим всех участников команды и определим точность ваших прогнозов. Побеждает тот, кто был наиболее близок к верному ответу».

**Скорпион**. Ведущий: «Как утверждает Тамара Глоба, среди Скорпионов много прекрасных педагогов, фантазеров, гипнотизеров, писателей, художников и вообще творческих людей. Это

действительно так, поэтому мы вам предлагаем что-то вроде Скорпионьего ребуса. По литературному фрагменту, музыкальному отрывку, репродукции вы должны узнать автора — Скорпиона. Кто больше угадает, тот и орден получает».

*Задания для конкурса:*

Музыка — отрывок из оперы Бизе «Кармен».

Литература — сказка Н. Носова «Приключения Незнайки и его друзей»: «Заходите! — пригласил Винтика и Шпунтика Бублик. — Я вас познакомлю с Шурупчиком. Это интересная личность».

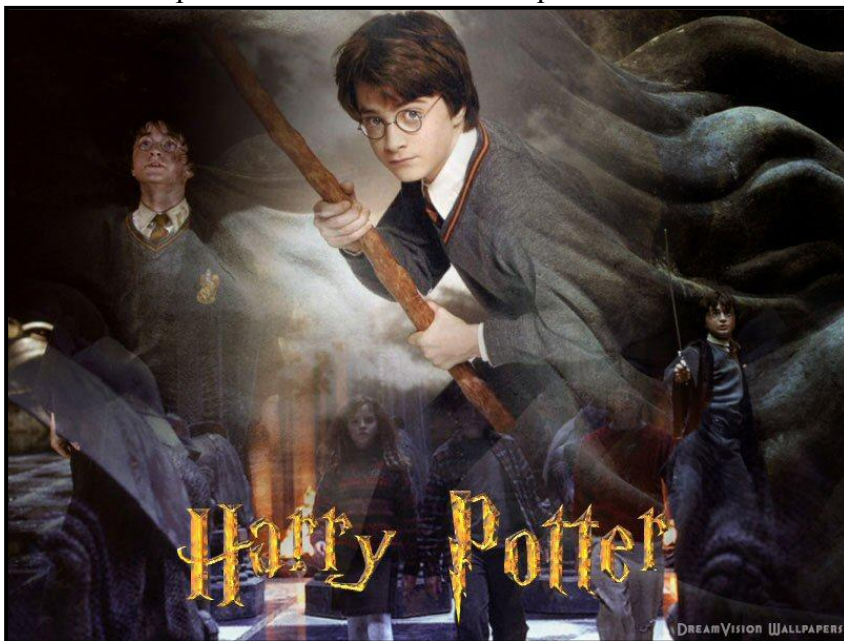
Живопись — репродукция картины П. Пикассо «Девочка на шаре».

**Козерог.** Задача команды: рогом пробить воздушные шарик. Рог делается из обыкновенной канцелярской копки, которая с помощью скотча закрепляется на лбу. Кто быстрее и больше. Под музыку.

**Водолей.** Ведущий: «Водолей — натура загадочная, лукавая, спокойная, стремящаяся к успеху, так говорит гороскоп. Но и само название говорит за себя: Водо-лей... Конкурс! Каждая команда получает по ведру, наполовину наполненному водой, и по кружке. От каждой команды выбирается по одному водолею. Остальные будут проявлять себя в ловкости и смекалке. Их задача —" вспоминать пословицы и поговорки. Команда говорит пословицу водолей переливает одну кружку в ведро соперника». Играют до тех пор пока одно из ведер не опустеет.

**Рыбы.** Ведущий: «Если есть рыбы, должен быть и клев. А. где клев, там и рыбаки. А где рыбаки, там рыбацкие байки Конкурс на лучшую небылицу (3-4 минуты). Сочинить байку нужно используя как можно больше названий рыб. Но нам нельзя и без ротозеев. Болельщики, как только вы услышите название рыбы кричите: „Клюет!“. Чем лучше будет клев, тем больше шансов на победу. Побеждает та команда, чьи болельщики не прозевают ни одной поклевки».

**Финальный конкурс.** Ведущий: «Вот и подошло к концу наше соревнование. Проведем еще один конкурс и выявим команду победителей. Одна команда мимикой, жестами, построениями показывает какой-то предмет, а команда-соперница должна отгадать этот предмет».



### **16 день. Волшебство музыки.**

Конкурс целесообразнее проводить отдельно для старших и младших отрядов. Каждой группе предварительно дается домашнее задание: придумать название команды, подготовить визитную карточку — танец, костюмы, кричалку. Конкурс можно проводить во время лагерной дискотеки в зале или на танцевальной площадке.

*Под бодрую музыку в зал выходит диджей, приветствует участников конкурса.*

Диджей.

Я, как всегда, встречать танцоров рад. Ребята, знаю, любят танцевать, Ведь тот, кто дружит с танцем, говорят, Не будет ни минуты унывать.

*Проводится переключка команд. Представляются члены жюри.*

Диджей (объявляет первое задание).

А сейчас мы будем рады Вам представить все отряды.

Команды представляют свое домашнее задание — танец. Жюри оценивает выступления: лучшая команда получает красный жетон в виде бабочки (нотки, сердечка и др.), за второе место — синяя бабочка, за третье — зеленая. Диджей объявляет следующее задание — конкурс кричалок. Кричалка должна заключать в себе девиз команды.

Диджей.

Над лагерем несется крик души, Горласты, как известно, малыши.

Только кричат ребята не из праздности, А лишь для настроения и радости.

*Жюри оценивает самые удачные причалки, отражающие настроение команд, отмечая три лучшие команды*

*цветными бабочками. Диджей объясняет условия следующего конкурса. На полу площадки чертятся небольшие круги. Задача команд — встать всем в круг, уместиться в нем, не наступая на границы, и продержаться то время, пока будет звучать музыка.*

*Жюри подводит итоги, вручает жетоны лучшим. Диджей объявляет следующее задание: ребята танцуют под музыку ритмичный танец. По сигналу диджея команды должны быстро собраться в геометрические фигуры: круг, треугольник, квадрат, овал, звездочку и т.д.*

Диджей.

Надо проявить сноровку, Победит лишь самый ловкий.

В треугольник иль квадрат Быстро стройте свой отряд!

*Пока жюри подводит итоги, можно объявить музыкальную паузу: сюрприз вокальной студии — новую песню.*

*После вручения очередных бабочек диджей дает следующее задание: также под музыку команды строятся по сигналу диджея сначала тройками, затем парами, пятерками, четверками и т.д.*

Диджей.

Быстро встали тройками, А потом пятерками.

Будьте очень бойкими, Мальчики с девчонками.

*Подведение итогов. Новое задание диджея: пока звучит Музыка, капитаны команд танцуют вокруг стульев,*

*установленных по кругу, сиденьями наружу. Количество стульев на один меньше, чем капитанов. Как только*

*музыка смолкнет, капитаны должны занять места на стульях. Оставшийся без места покидает игру.*

*Один стул из круга убирается, и игра продолжается до последнего участника. Последние три капитана — самые*

*ловкие и внимательные — соответственно порядку выбывания получают зеленый, синий, красный жетоны.*

Диджей.

Ты танцуй, не уставай, Только рот не разевай.

Можно, если зазеваться, И без места оказаться.

*Следующее задание диджея — для болельщиков. Им предлагается за короткий музыкальный период*

*связать канат из предметов одежды (шнурков, ремней, маек и т.д.). Побеждает команда, болельщики которой*

*свяжут самый длинный канат.*

Диджей.

Ну-ка, дети, встали в ряд, Быстро мы сплетем канат

Из рубашек и шнурков, Из ремней и поясков.

*Жюри измеряет «канаты», вручает жетоны победителям. Диджей вновь приглашает капитанов получить задание.*

Диджей.

Кто в игре не подведет — Будет впереди.

Капитаны, ваш черед, Ну-ка, выходи!

*Каждому капитану выдается открытка с изображением какого-либо животного (зайца, лисички, пингвина, страуса, бегемота и т.д.). Капитан встает в центр круга, образованного командой, и показывает движения, изображая заданное животное. Победит команда, которая точнее и дружнее повторит движения своего капитана под музыку.*

*Жюри награждает три лучшие команды. Диджей объявляет последнее задание: на протяжении танца командам*

*предстоит собрать «паровозики» из болельщиков. Побеждает та команда, чей «паровозик» окажется крепче*

*и не расцепит ни разу свои «вагончики» на протяжении всего энергичного танца.*

*Диджей.*

*Напоследок потрудитесь И в составы соберитесь.*

*Паровоз, вперед лети, Вагоны не теряй в пути.*

*Пока жюри подсчитывает жетоны, можно объявить еще один номер вокальной студии или выступление вожатых.*

*Жюри объявляет результаты: побеждает команда, набравшая наибольшее количество красных жетонов, второе место у команды, собравшей больше всего синих жетонов, третье, соответственно, — зеленых. Специальным призом награждается самая дружная команда, собравшая наибольшее количество жетонов всех цветов.*

*Конкурс заканчивается дискотекой.*

## **17 день. Выпускные испытания.**



Задания на станциях.

Задания на станциях носят морально-этический характер или требуют сплочения и взаимоподдержки всей группы. Хорошо, если все, кто является наблюдателями и проводят задания на станциях, будут в соответствующих образах. На некоторых станциях группам вручаются волшебные предметы, которые неожиданно могут им пригодиться в дальнейшем. Можно усложнить задачу, что пока предмет не получен, на следующих станциях задание выполнять нельзя.

*1-я станция «Лабиринт».* Все участники держат в руках огромный щит, на котором профилем выложен лабиринт. Задание отряду — провести шарик по лабиринту. Говорить может только один человек (заклятье немоты).

*2-я станция «Желоба».* Каждый участник берет двухметровый желоб. Соединив их, нужно прокатить по ним монеты. Чем больше монет прокатит команда за определенное время, тем больше очков. Монеты можно взять с собой. Но при этом нужно пожертвовать одним игроком (без монет команда не сможет выполнить задание 3 или 4).

*3-я станция «Паутина».* Всей командой надо пролезть через «большую паутину», не задевая ее, причем в одну ячейку может пролезть только один человек. Станцию можно не выполнять, если заплатить монеты.

*4-я станция «Весы истины».* Станцию проводит жадный Гном. Он должен всех взвесить,, прежде чем пропустить группу дальше. Но за это ему нужно заплатить. Заходя по очереди на весы (деревянные качели из доски на чурбаке), вся команда должна на них расположиться так, чтобы уравновесить их.

*5-я станция «Волшебный сосуд».* Надо перелить воду из одного сосуда в другой, используя двадцатиметровый шланг. Сосуды находятся на одном уровне. Ведущий на станции (коварный маг!) говорит, что за выполнение задания команде могут быть вручены 4 волшебных куска ткани (это будут «лодки» на станции 9). Но пока это — одежда Эльфа. Ее можно отобрать или оставить. Брать ее или нет — решают игроки.

*6-я станция. «Пожар».* Вся группа садится в общий круг.

Ведущий: Представьте себе, что вы находитесь в горящей комнате. У нас только 1 узкая дверь, в которую может пройти только 1 человек. Если мы все побежим к ней, то можем не успеть выйти все. Потому у вас есть 2 минуты, чтобы договориться и составить список очередности выходящих. Если не успел выйти хотя бы 1 человек, то можно считать, что вы все сгорели. Время! На этой станции в качестве награды ведущий отдает сундук с сокровищами.

*7-я станция.* Среди сокровищ оказалось волшебное кольцо. Тот, кто его наденет, становится его рабом. Кольцо подавляет человека, делая его агрессивным, жестоким, недоверчивым, одиноким и безрассудным. Часто кольцо перемещает своего раба в параллельный мир, мир зла и теней. Но кольцо дает возможность «видеть», даже если наложено заклятье слепоты. У каждого из вас есть возможность надеть это кольцо на себя, почувствовать его влияние. Группа решает, брать кольцо или нет и кто его наденет.

*8-я станция. «Поводырь» (заклятье слепоты).* Всем членам группы завязываются глаза (применяется заклятье). Им предлагается встать в колонну, держась за стоящего впереди. Ведущий колонны остается «зрячим». Лидер водит колонну по пересеченной местности (лучше в лесу). В случае, если кто-то в колонне наткнется на препятствие (например, на дерево), теряется балл. Задание не такое простое, как может показаться. Даже подсказывая друг другу о приближении препятствия, колонна все равно умудряется «срезать углы».

*9-я станция «Потоп».* Ведущий наводит на игроков заклятье «потоп». Если у команды есть куски ткани, то игроки быстро распределяются на них по 5—6 человек (больше помещаться не должно). У каждой группы — два куска ткани. Их задача — переправиться «до суши» (до указанной ведущим отметки) за определенное время. Но двигаться очень трудно — касаться земли руками, ногами нельзя! Можно на некоторых наложить заклятье слепоты, глухоты или «паралич», тогда этих игроков команда должна еще и транспортировать.

Когда группы пройдут  $\frac{3}{4}$  пути, появляется еще одна «лодка». На ней маленькие дети, которые просят о помощи. «Лодки» сами решают, двигаться дальше или вернуться и спасти детей.

*10-я станция «Искусители».* Командам предлагается выполнить какую-то нудную работу. Например, разобрать камешки: белые отделить от черных, фасоль — от бобов. Кроме того, каждые 5 минут надо выполнять 100 приседаний на группу (вот такое проклятье!).

За выполнение работы в срок они получают 20-30 баллов. Когда команда начала работу, неожиданно появляется «Искуситель» Сами-Знаете-Кто... Он появляется каждые 3 минуты и предлагает перейти к нему в команду. За это он отдает команде просто так желаемые баллы. Баллы команде нужны.

Но дальнейшую работу нужно делить на оставшихся игроков... Сами-Знаете-Кто может и обмануть... В результате каждый стоит перед выбором: выбрать более легкую жизнь и бросить товарищей или сражаться до конца вместе.

После окончания игры подводятся итоги — подсчитываются баллы.

*Испытание проводится в конце и на последнюю станцию одновременно приходят все команды и там находят Философский камень. Он будет разделен и вручен в виде маленьких камешков всем выпускникам школы.*

Наблюдатели «через зеркало правды» (телевизор) показывают директору, как проходило испытание, и директор торжественно объявляет, что все участники успешно прошли обучение в волшебной школе Хогвардс.

### **18 день. Закрытие. Бал у директора школы.**

В честь окончания Школы Верховный маг (директор) дает Бал. Факультеты, прошедшие испытания и нашедшие Философский камень, прибывают на бал. Туда же приглашены другие колдуны, волшебницы и др. Звучит средневековая музыка, танцуют пары.



## План – сетка.

|                                                                                                                                                |                                                                                                                                                           |                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1.06</b><br><b>1. встреча детей.</b><br><br><b>2. Совет племени</b><br><br><b>3. Минутка безопасности «Дорога дом – школа, школа – дом»</b> | <b>2.06</b><br><b>1. Шаманские затеи</b><br><br><b>2. Подготовка к открытию смены</b><br><br><b>3.</b><br><br><b>4. Минутка безопасности по ПДД</b>       | <b>3.06</b><br><b>1. В нас течет геройская кровь</b><br><br><b>2.</b><br><br><b>3. минутка безопасности по ППБ</b>                        | <b>4.06</b><br><b>1. открытие смены «В поисках Священного тотема» Представление племени Верховному Вождю</b><br><br><b>2. Минутка безопасности (антитеррор)</b> | <b>5.06</b><br><b>1. Испытание ветром ДК игровая + фильм</b><br><br><b>2.</b><br><br><b>3. Минутка безопасности (поведение в лесу)</b>                      | <b>6.06</b><br><b>1. Испытание волшебством</b><br><br><b>2.</b><br><br><b>3. Викторина по ПДД</b>                                                                                                               |
| <b>8.06</b><br><b>1. Испытание водой.</b><br><br><b>2.</b><br><br><b>3. Игра «Огонь – друг, огонь – враг»</b>                                  | <b>9.06</b><br><b>1. Меловой период Плакаты и агидбригада за ЗОЖ</b><br><br><b>ДК фильм</b><br><br><b>2. Минутка безопасности (поведение на водоёме)</b>  | <b>10.06</b><br><b>1. Бессмертный танец героев</b><br><br><b>2.</b><br><br><b>3. Минутка безопасности(ПДД)</b>                            | <b>11.06</b><br><b>1. Праздник воинской чести</b><br><br><b>2.</b><br><br><b>3.Минутка безопасности (ППБ)</b>                                                   | <b>12.06</b><br><b>1. Испытание временем Концерт «Моя Россия»</b><br><br><b>2. минутка безопасности (запрет нахождения посторонних на территории школы)</b> | <b>15.06</b><br><b>1. Испытание талантом</b><br><br><b>2.</b><br><br><b>3. минутка безопасности (один дома)</b>                                                                                                 |
| <b>16.06</b><br><b>1. Испытание верностью Безопасная радуга</b><br><br><b>2.</b><br><br><b>3. минутка безопасности (дорога домой)</b>          | <b>17.06</b><br><b>1. Испытание волшебством ДК игровая + фильм</b><br><br><b>2.</b><br><br><b>3. минутка безопасности (что делать, если ты потерялся)</b> | <b>18.06</b><br><b>1. Испытание красотой ДК фильм</b><br><br><b>2.</b><br><br><b>3. минутка безопасности (как избежать неприятностей)</b> | <b>19.06</b><br><b>1. Испытание властью Праздник мастеров</b><br><br><b>2.</b><br><br><b>3. минутка безопасности (опасности во дворе)</b>                       | <b>20.06</b><br><b>1. Совет племени Подготовка к закрытию</b><br><br><b>2. минутка безопасности (ТБ во время мероприятий)</b>                               | <b>22.06</b><br><b>1. митинг «Памяти павших»</b><br><br><b>2. праздник Большого тотема (закрытие)</b><br><br><b>3. Операция «Нас здесь не было»</b><br><br><b>4. минутка безопасности (ТБ во время каникул)</b> |



**В конце смены ребята заполняют анкеты.**

*1. В какой степени тебе понравилось принимать участие в сюжетно-ролевой игре «Новые приключения в школе Хогвардс»*

|                       |  |  |
|-----------------------|--|--|
| Очень понравилось     |  |  |
| Понравилось           |  |  |
| Затрудняюсь ответить  |  |  |
| Не понравилось        |  |  |
| Совсем не понравилось |  |  |

*2. Хотелось бы тебе еще раз принять участие в творческой смене?*

|                      |  |  |
|----------------------|--|--|
| Да                   |  |  |
| Скорее да, чем нет   |  |  |
| Затрудняюсь ответить |  |  |
| Скорее нет, чем да   |  |  |
| Нет                  |  |  |

*3. Насколько интересно был организован твой отдых?*

Оцени по десятибалльной шкале.

*4. Что для тебя было самым интересным в игре?*

*5. Считаешь ли ты себя достойным Философского камня?*

|                      |  |  |
|----------------------|--|--|
| Да                   |  |  |
| Нет                  |  |  |
| Затрудняюсь ответить |  |  |

*6. Какие новые способности ты раскрыл в себе в творческой смене?*

|                      |  |  |
|----------------------|--|--|
| Творческие           |  |  |
| Спортивные           |  |  |
| Организаторские      |  |  |
| Затрудняюсь ответить |  |  |

*7. Твои предложения по проведению отдыха юных творцов*\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# Когтевран



Магия заклинаний

# Гриффендор



Волшебство заговоров

3. Факультет

# Слизерин



Предсказание будущего

# Пуффендуй



ОСНОВЫ КОЛДОВСТВА