**Дополнительные материалы к дистанционным занятиям профильного объединения «Школа актива»**

**Сценарии отрядных мероприятий в лагере с дневным пребыванием детей**

**ТВОРЧЕСКИЕ**

**Театр-экспромт**

В эту игру можно играть с любым количеством детей. Необходимо заранее на маленьких карточках написать роли (ветер, деревья, цыган, конь, воробей, пес, даже клнюшня и т.д.). Причем, например, деревьев может быть несколько. Вожатый раздает ребятам роли и объявляет начало представление. Необходимо объяснить ребятам, что когда называют их роль, они должны повторять все, что говорит автор, причем стараться это делать артистично и интересно. Текст каждый вожатый может придумать сам, используя любых героев своего представления. Например:

**Конкурс актерского мастерства (КАМ)**

Задания для конкурса:

* Прочитать любой текст с разным выражением: с максимальной громкостью; как будто вы замерзли; как будто у вас во рту горячая каша и.т.д.
* Не сходя со стула, посидеть так, как сидят: пчела на цветке; кассир на рабочем месте; наказанный Буратино;
* Изобразить, как ходят: младенец; лев по клетке; артист балета; индейский вождь и т. д.;
* Улыбнуться, как улыбается: вежливый японец; кот на солнышке; волк зайцу и т. д.;
* Придумать и изобразить рекламу лагерного инвентаря;
* Пантомима, — изобразить без слов предметы: боксерская груша, локатор, энциклопедия, осьминог, электростанция, кенгуру, часы с боем;
* Каждый участник читает наизусть и попутно изображает читаемый отрывок;
* Изобразить русские народные пословицы: «Цыплят по осени считают», «Хлеб — всему голова», «Что посеешь, то и пожнешь», «Нечего на зеркало пенять, коли рожа крива», «Без труда не выловишь и рыбку из пруда»;

Конкурс можно провести не только для актеров-одиночек, но и для команд. Разумеется, задания для командного конкурса будут совсем иными:

* дается задание обыграть старую сказку на новый лад, сохранив основную сюжетную линию, сценарий не пишется, вся подготовка осуществляется за 15 минут, после чего участники должны представить «живой экспромт»;
* после первого представления, команды на предложенную тематику разрабатывают сценарий и представляют его в виде немого кино;
* Конкурс для капитанов. Задание — изобразить какую-либо сцену, например: Лес. Тишина. По верхушкам деревьев прошел легкий ветерок.  
  Казалось, больше ничто не сможет нарушить эту тишину. Вдруг послышался хруст ломающихся веток. Что-то огромное промелькнуло мимо кустов. Это был лось. Он вышел на поляну, оглянулся, и видимо, чего-то испугавшись, кинулся обратно в чащу. И опять все стало спокойно. Внезапно раздался дикий рев и хруст ломающегося бурелома под чьими-то тяжелыми шагами. Рев не прекращался ни на минуту, и вскоре на поляну выбежал медведь. Этот звук принадлежал именно ему. Проснувшись утром и выйдя из берлоги, он наступил на ежа. Неприятное ощущение чего-то колючего не давало косолапому успокоиться, он ходил по поляне с дикими воплями. Вскоре боль утихла, и он направился обратно в чащу, а на поляне еще долго были слышны его тяжелые шаги. Наконец, стало тихо.

**Рассказ по первой и последней строчке**

Раньше писатели сочиняли свои рассказы и романы, пользуясь гусиным пером. Потом на смену перу пришли авторучка и печатная машинка. Сегодня главным орудием труда литератора стал компьютер. Но у компьютера есть один существенный недостаток: если с ним неграмотно обращаться, он может стереть из памяти весь текст. Так и случилось с одним начинающим писателем. Он набрал на дискету пять рассказов, а потом выяснилось, что от каждого рассказа в памяти компьютера осталась лишь первая и последняя строчка. Помогите писателю восстановить текст. Придумайте то, что было между первой и последней строчкой. А выглядят эти строчки так…

1. Снег скрипел под ногами… Масло шипело на сковородке;
2. Дятел высунул голову из дупла… В бухту входил эстонец;
3. Дождь смыл все следы… На кровати лежал отбойный молоток;
4. Костер давно потух… Балкон выкрасили в зеленый цвет;
5. Айсберг возвышался над морем… Мухи попрятались в щели;

Разделите отряд на 5 команд и раздайте каждой по строчкам. Эта игра развлечет и детей и Вас. Выберите лучший рассказ из всех. Можно повесить все творчество ребят в отрядный уголок.

**Музей ненужных вещей**

Цель: создать условия для творческой самореализации ребят, организовать межотрядное взаимодействие.

Материалы: вещи, не нужные ни вожатым, ни детям – пустые бутылки, исписанные ручки, пустые коробки, все, что найдется в тумбочках, непригодное для использования по прямому назначению.

Вожатый дает задание ребятам сделать из этих вещей какую – либо фигуру или статую, возможно по тематике, которую Вы придумаете или дети. По результатам Вы можете организовать показ самых смешных, непригодных ни к чему вещей и дать задание придумать применение этим вещам.

**Гиннес – шоу**

Самое главное в этом конкурсе – придумать много необычных и совершенно несерьезных состязаний на определение самого-самого. Необходимо подготовить весь необходимый инвентарь, объяснить, как ведущему, что такое Книга рекордов Гиннеса, представить секретариат, который будет веси регистрацию рекордов, сообщить о славе, которая ждет победителей. Заранее ребята к конкурсам могут готовится. На любой конкурс можно вызывать всех желающих, главное – следить, чтобы все ребята вашего отряда поучаствовали хотя бы в одном. Конкурсы могут быть следующие:

1. Кто дольше просидит на табуретке, приподняв над полом и не держась ни за что руками.
2. Кто быстрее съест кусок черного хлеба и после этого свиснет.
3. Кто быстрее на одном большом длинном волосе завяжет пять узелков.
4. Кто быстрее засунет в пустую бутылку газету, не разрывая ее.
5. Кто сможет за одну минуту раскатать самую длинную «колбаску» из куска пластилина.
6. Кто быстрее выпьет через пластиковую трубочку стакан воды.
7. Кто сможет за одну минуту разорвать листок А4, не складывая его, на большее количество кусочков.
8. Кто дольше без добора воздуха сможет прокричать звук «И»
9. Кто дальше сможет кинуть ватную палочку и т. п.

В качестве награды можно присвоить каждому титул, приготовить комплекты «визиток» для каждого номинанта.

**Добрые ладошки**

Из листа бумаги А4 вырезается ладошка для каждого ребенка. Все члены отряда под красивую музыку, сидя в одной комнате, пишут друг другу адреса и пожелания.

Можно так же сделать прощальный забор, где все ребята в любое время будут подходить, и оставлять свои пожелания, впечатления, рисунки и адреса.

**Письмо следующей смене**

Письмо составляется всем отрядом. Форма письма и способы его составления могут быть совершенно различными. Писать можно на: Обычном листе А4. Можно придать ему вид древнего свитка: намочить, высушить на солнце и загнуть углы. На листе ватмана. Можно придать форму листка, конфеты, конверта, рожицы и т.д.

Коллаж, аппликации, фотографии, подручные материалы, сухоцветы, морские камешки – это далеко не все приемы и способы составления письма. Письмо можно положить в коробку, бутылку и пр., спрятать на территории лагеря и составить план территории с обозначением места «клада». А карту лучше всего подарить (торжественно вручить) вожатому, остающемуся на следующую смену.

**Игра «Вне зоны доступа»**

Игра состояла из 3-х этапов:

1 этап: Презентация «Счастье», где участники команд рассказывали зрителям, что такое счастье в их понимании. Жюри оценивало выступление команд по пятибалльной системе.

2 этап: Конкурс «Скорость реакции». Командам задавались вопросы по тематике и зачитывались варианты ответов, один из которых правильный. Команды должны были как можно быстрее выбрать правильный ответ предупредительным сигналом (свистком). За правильный ответ присуждался 1 балл. Всего было 20 вопросов.

3 этап: Конкурс актёрского мастерства по брошюре «Сказочка о кривом зеркале». Участникам заранее были выданы четверостишия, которые они должны были обыграть и дополнить по желанию. Жюри оценивало выступление команд по пятибалльной шкале.

Критерии оценки:

* соответствие теме мероприятия;
* оригинальность, творческое начало;
* эмоциональность и художественность оформления;
* уровень информированности по данной проблеме.

**СПОРТИВНЫЕ**

**Ознакомление с лагерем**

Дети разбиваются на команды. Всем командам выдаются одинаковые задания. Кто быстрее всё выполнит – тот и побеждает. Примеры заданий:

- Посчитать кол-во кирпичных строений в лагере.

- Посчитать кол-во лавочек, беседок, веранд.

- Посчитать кол-во деревьев на липовой аллее.

- Посчитать кол-во плиток до родника.

- Узнать длину каких-либо дорожек, тропинок (в чём угодно).

- Посчитать кол-во фонарей.

- Посчитать кол-во машин на территории лагеря, отметить их цвет и номера.

- Посчитать кол-во окон какого-либо здания, стульев в клубе.

- Узнать любимое увлечение (блюдо, книгу, цветок, …) какого-нибудь из вожатых.

Инвентарь: ручки, бумага, конверты с заданиями.

**Бег по цифрам и картинкам**

Заранее рисуются 10 карточек с цифрами и 10 с картинками. Сначала вывешиваются цифры в любой последовательности, затем запоминают какой картинке соответствует какая-нибудь цифра из десяти. Дети бегут по цифрам и запоминают их последовательность. Затем запоминают какой картинке соответствует цифра. На финише рисуют последовательность картинок. Бегают командами и на время.

Пример:

Тропа: 2 1 3 1 2 3 Финиш:

Инвентарь: 20 карточек с цифрами и картинками.

Украли вожатого

Дети бегают по этапам:

1. Письмо похитителей.

2. Около корпуса вещь вожатого с запиской.

3. 1-я бомба (мячик) спрятан в доме с привидениями, там же записка о 2-й бомбе.

4. 2-й мячик на дереве. 3-й около озера.

5. С этими мячиками ищем наклеенного на дерево бандита. Каждый кидает по 3 бомбе и должен в него попасть с определенного расстояния. Бандит считается убитым после нескольких попаданий.

6. Ищем следы, которые ведут на минное поле – там прыжки по кочкам.

7. Далее ведущий задает вопрос, на который дети должны ответить. (Ещё прячутся подсказки)

Варианты вопросов:

В пустом сарае повесился человек, сарай без окон, дверь была закрыта изнутри под трупом лужа воды. Как он смог это сделать ?

Ответ: там был большой кусок льда.

Лодка качается на воде. С нее по борту выкинута лестница. До прилива вода накрывала только нижнюю ступеньку. Через сколько времени вода накроет 3-ю снизу ступеньку, если во время прилива вода прибывает на 20 см в час, а расстояние между ступеньками 40 см?

Ответ: никогда (лодка понимается вместе с водой).

В старинном замке, где располагалась тюрьма, были 4 круглых башни, в которых сидели в заточении узники. Один из узников решился на побег. И вот в один прекрасный день он спрятался в углу, а когда вошел охранник – он оглушил его ударом по голове, а сам убежал, переодевшись в другую одежду. Могло ли такое быть ?

Ответ: нет, т.к. башни были круглые и углов соотв-но там не было.

8. После ответа дети получают ключ от двери, за которой спрятан вожатый. Инвентарь: письмо, 3 мячика, бандит, следы, кочки, подсказки, записки, ключ.

**«Джунгли»**

Играющие делятся на три команды: синие, зеленые и красные. У каждого члена команды на голове повязка соответствующего цвета. Игра проводится на ограниченной территории, но не в помещении, повязки (цвет) менять нельзя, если осалили, то повязку отдавать без сопротивления.

Синие ловят зеленых, зеленые – красных, красные – синих. Команды следует выпускать с промежутком времени, чтобы дать убежать предыдущей команде. Отобранные повязки отдавать ведущему. Выигрывает та команда, которая быстрее переловит своих жертв.

Инвентарь: повязки. «Охота на Мамонтов»

Мамонты (вожатые) прячутся за определенное время на территории лагеря. Вэто время кто-нибудь следит за детьми, чтобы те не подглядывали. После этого дети делятся на команды и им дается определенное время на то чтобы поймать «мамонтов». Побеждает команда, которая 1-й поймает «мамонтов» и отведет в свое «логово». Мамонты, кстати могут пытаться вырваться и убежать, а также могут раскидывать разные прикольные записки. Инвентарь: никакого (мероприятие предназначено для отдыха вожатого).

**Тур эстафета**

Дети бегают по этапам, командами, на время. Запускаются через определенные промежутки времени. На старте дается карта маршрута.

1. Разжечь костер.

2. Пролезть по-пластунски под ветками.

3. Пилить дрова.

4. Слезать по крутому склону, держась за веревку.

5. Обезьянник через речку.

6. Бревно через овраг.

7. Трамвайчик через овраг.

8. Солнечное ориентирование.

9. Собрать рюкзак и палатку.

Каждой команде выдается листочек с именами участников и временем старта, где проставляется оценка по этапу и время прибытия на финиш. Каждая команда должна прибывать на этап в полно составе.

**Альп эстафета**

Дети бегают по одиночке. Каждый должен набрать 3 жетончика ( ), которые дают право залезть на одну из гор (деревьев). Жетончики выдаются на этапах. Этапы можно проходить в любой последовательности. На видном месте висит карта лагеря с расположением этапов и гор (деревьев).

1. Бег по лестнице.

2. Сложить картинку.

3. Работа в связке.

4. Физические упражнения на цепкость и крепость рук и ног.

5. Бег в кошках с ледорубом вокруг пруда.

6. Составить слова из фразы : «Альпинизм – школа мужества».

7. Смотать веревку.

Инвентарь: жетончики, карта лагеря и приготовление к этапам.

**Бег по запискам**

Дети разбиваются на команды. Каждой команде дается первая записка, в которой указано нахождение следующей записки и т.д. В конечном итоге команды должны прийти в одно место и что-то найти (например: повязки для джунглей). Кто быстрее это сделает или просто, кто больше найдет записок – те и побеждают. Примеры записок: тир – татарское иго Руси сауна – без тяжелого льда (перевертыш: «с легким паром»).

Веранда – дом без стен.

Родник – р а р е о а р е д а р е н

а р е и а р е к а р е

(также можно использовать ребусы, а записки придумывать по тематике: лесная, пиратская, индейская и т.д.)

**Поиск бумажек на этапе**

Заранее режутся бумажки. Затем они прячутся на этаже корпуса: в чемоданной, в коридоре, палатах, душе, комнате 5го питания, на сушилке. Потом дети делятся на две команды и ищут эти бумажки, каждая на своей стороне. Выигрывает та команда, которая найдет больше бумажек.