

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ЭКОЛОГИИ, КРАЕВЕДЕНИЯ И ТУРИЗМА»**

Краевой этап XVII Всероссийского конкурса учебных и методических материалов в помощь педагогам, организаторам туристско-краеведческой и экскурсионной работы с обучающимися, воспитанниками

Сборник сценариев спортивно-развлекательных, образовательных мероприятий для организации совместной деятельности школьников из опыта работы педагогов дополнительного образования МБУ ДО «Центр экологии, краеведения и туризма»

«Классный класс»

Номинация

Дидактические материалы

Авторы-составители:

Горлина Ирина Викторовна, методист

Горлин Егор Александрович, педагог дополнительного образования

Фофанов Сергей Вячеславович, педагог - организатор

Лимонова Анастасия Леонидовна, педагог- психолог

г. Зеленогорск

2020

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.

Деятельность МБУ ДО «Центра экологии, краеведения и туризма» и школ города Зеленогорск и по развитию компетентности совместной деятельности у обучающихся..... 3

Сценарий проведения квеста на командообразование «Мы - команда? Мы – команда!»..... 7

Игра по станциям «Сплочение».....12

Театрализованная познавательная - игровая программа «В гости к Фиксикам»15

Мифическая квест - экскурсия: «Фу-фу! Русским духом пахнет, русская костка на двор пришла!».....20

Сценарий экологической игры «Послание из будущего».....27

Сценарий «Пиратский квест»..... 29

Введение

Деятельность МБУ ДО «Центра экологии, краеведения и туризма» и школ города Зеленогорск и по развитию компетентности совместной деятельности у обучающихся

Внеклассная работа с детьми - важная составная часть учебно-воспитательного процесса. Она складывается из ежедневного общения с учащимися не только на уроках, но и в свободное от занятий время. При планировании воспитательной работы, каждый классный руководитель задумывается над темой:

- Как сплотить детский коллектив?
- Как построить работу с детьми интересно и творчески?
- Как вовлечь в активную жизнь класса всех и каждого?
- Как научить играть и испытывать удачу и успех в процессе игры, соревнования, соперничества?
- Как научить их слушать и вслушиваться?
- Как научить отличать, что такое «хорошо», а что такое «плохо»?

Каждый классный руководитель знает, что рациональное сочетание учебной и досуговой деятельности способствует сплочению коллектива, развитию творческих и интеллектуальных способностей учащихся, сохранению и укреплению их психического состояния и физического здоровья.

Сегодня каждая школа имеет и свой актовый зал, и спортивную площадку, и все это оснащено специальным оборудованием, но как бы хорошо ни был подготовлен праздник, мероприятие, если он проводится в обычной обстановке, настроить учащихся на нужную волну очень трудно. Это дает возможность построить совместную деятельность школ и «Центра экологии, краеведения и туризма».

Для решения воспитательных задач, стоящих перед любым классным руководителем, совместный досуг с классом за пределами школы даёт возможность изучать личность ребёнка в различных жизненных ситуациях,

сформировать более полное представление о межличностных отношениях в классном коллективе. Совместная - же работа школы и учреждения дополнительного образования создаёт оптимальные условия для всестороннего развития личности ребёнка.

МБУ ДО «ЦЭКИТ» второй год реализует дополнительную общеразвивающую программу «Классный класс».

Данная программа направлена на разностороннее воспитание детей, и содержит спортивную, интеллектуальную, развлекательную, командообразующую составляющую.

Цель: развитие компетентности совместной деятельности посредством прохождения групповых квестов, экшн-тренингов, сюжетно-ролевых игр, веревочных курсов, соревнований и состязаний.

Задачи:

1. Создать условия для формирования умений:
 - 1.1.определять совместную задачу и способы ее решения;
 - 1.2.обсуждать предложенные друг другу варианты реализации поставленной задачи и выбирать наиболее эффективный вариант решения;
 - 1.3.определять и организовывать функции и обязанности каждого в команде;
 - 1.4.согласованно решать поставленную задачу и анализировать полученный результат;
2. воспитывать осознанную потребность в разумном досуге и здоровом образе жизни, через занятия туризмом, организацией познавательного досуга для детей и подростков;
3. развивать творческие способности, познавательные интересы учащихся

Адресат программы: Программа направлена на классы (группы) детей от 6 до 14 лет.

Набор обучающихся в программу ведется через классных руководителей и родителей, заинтересованных в сплочении детского коллектива, обучении его навыкам совместной деятельности и организации им интересного досуга.

Объем и срок освоения программы, режим занятий:

Программа рассчитана на 1 год (63 часа). Программа реализуется очно с сентября по май на территории и в здании МБУ ДО «ЦЭКиТ», на местности.

Режим занятий: занятия проводятся с периодичностью – 1 раз в два месяца в виде интенсивных погружений. Всего три однодневных модуля и четыре двухдневных с ночевкой на базе МБУ ДО «ЦЭКиТ». Занятия проходят по выходным и каникулярным дням.

Формы и особенность организации образовательного процесса.

Все задания в рамках программы выполняются обучающимися малыми группами или группой. Группы, формируются либо самостоятельно, либо методом случайной жеребьевки, либо педагогом для лучшего освоения программы обучающимися, развития необходимых навыков и умений у каждого конкретного ребенка.

Программа построена на практической деятельности.

Основная форма работы - это проведение ***познавательно-тематических программ*** в формате тимбилдингов для классов школ г. Зеленогорска.

1. Тимбилдинг (англ. Team building) — построение команды или командообразование – мероприятия игрового, развлекательного и творческого характера, направленные на улучшение взаимодействия между участниками, повышение сплоченности коллектива на основе осознания общих ценностей и представлений.

Командные игры это составляющая **тимбилдинга**, так как, это понятие более широкое и включает в себя не только командные игры **спортивной направленности** (футбол, эстафеты и т.д,) а также мероприятия развлекательного характера (квест-игры, путешествия по станциям, походы и т. д.)

Так же в интенсивные погружения для решения поставленных целей и задач используются следующие формы и методы:

- Сюжетно-ролевая игра;
- Поход;

- Конкурс;
- Игры на командообразование;
- Экшн-тренинги

Педагогическая целесообразность заключается в том, что: правильно подготовленная познавательная-тематическая программа обладает большими возможностями формирования коллектива, воспитания у его участника активного отношения к окружающей действительности.

Познавательные-тематические программы сочетают в себе отдых, развлечения и познание нового.

Познание нового заключается в том, что начиная со второй встречи игровые программы, квесты, событийные мероприятия строятся, опираясь на туристско-краеведческий материал (Славянская мифология, традиции и праздники), основы туризма, естественнонаучные дисциплины – окружающий мир, география, экология, биология).

Познавательная-тематическая программа - это особая жизненная ситуация ребенка, подростка, когда без назидательности и упреков они проходят уникальную практику общения, практику совместной деятельности.

Огромный воспитательный потенциал программы состоит в том, что она дает возможность для активного самовыражения, вызванного реакцией на конкретное событие.

При участии в любой из форм проведения программы у обучающихся появляется возможность: обучиться навыкам совместной деятельности и немедленно проявить и закрепить полученные знания.

В общей сложности за 2018-2019 уч. год обучение по программе прошли 135 человек из трех школ города (5 классов), в 2019-2020 уч. году обучение по программе проходят 120 человек из двух школ города (6 классов).

Дидактический материал «Классный класс» составлен на основе коллективного труда педагогов дополнительного образования МБУ ДО «ЦЭКиТ» Горлиной И.В., Фофанова С.В., Горлина Е.А., Прядкова В.В.,

Лимоновой А.Л., Ждановой Л.Н. и может быть использована педагогами дополнительного образования, педагогами-организаторами, классными руководителями образовательных учреждений, воспитателями группы продленного дня.

Сценарий проведения квеста на командообразование

«Мы - команда? Мы – команда!»

Цель игры:

сплочение команды вне зависимости от степени знакомства и уровня симпатий друг к другу.

Задачи:

формировать навыки взаимовыручки, поддержки;

выявлять лидера в команде;

формировать умения совместно выработать тактику действий.

Категория участников: любой возраст. Игра прекрасно подходит, как для детей от 7 лет, так и для взрослых. Для детей младшего школьного возраста необходимо учитывать особенности инвентаря (его вес и размеры).

Место проведения: территория МБУ ДО «ЦЭКиТ»

Оборудование:

Обручи, большая рогатка, мячи для рогатки 3 шт., шины (2 шт.) с закрепленными веревками, 2 волейбольных мяча, коврика (днище от палатки), палки – 10 шт.

Ход игры: Обучающиеся делятся на команды по 8-10 человек методом жеребьевки. За каждой командой закрепляется педагог.

Этапы квеста проходятся по вертушке. Ниже представлены бегунки с порядком прохождения этапов на 2 команды.

Бегунок 1

№	Этап	Место
1	«В тесноте, да не в обиде»	Волейбольная площадка
2	«Понимаю с полуслова, с полужеста, по	Площадка перед спортзалом

	взгляду..»	
3	Приседания	Медблок
4	«Колесо понимания»	КПП
5	«Рогатка»	Баскетбольная площадка

Бегунок 2

№	Этап	Место
1	Приседания	Медблок
2	«Колесо понимания»	КПП
3	Рогатка	Баскетбольная площадка
4	«В тесноте, да не в обиде»	Волейбольная площадка
5	«Понимаю с полуслова, с полужеста, по взгляду..»	Площадка перед спортзалом

Ребята собираются все в одном месте. Педагоги озвучивают правила техники безопасности при прохождении квеста. Происходит деление на группы методом жеребьевки. Для этого фотографии педагогов заранее распечатываются и разрезаются на фрагменты пазлов. Дети вытягивают фрагменты и собирают портрет педагога, который будет закреплен за образовавшейся группой на время прохождения квеста.

Детям сообщается, что они в образованных командах должны пройти квест-маршрут, выполняя различные задания на точках. За каждое выполненное задание ребята получают фрагмент карты, собрав которую, команда сможет найти вознаграждение за проделанную работу.

Оценивается сплоченность команды, умение работать сообща и правильность выполнения задания.

Старт команд участников одновременный. Командам выдаются первые подсказки – места, куда нужно прийти команде.

У каждой команды свой маршрут, и они нигде не пересекаются, а идут в строгой последовательности.

Ниже представлены подсказки по Бегунку 1.

Этап 1 «В тесноте, да не в обиде»

Подсказка:



(Волейбол) => локация Волейбольная площадка

Задание:

Участники команды становятся на небольшой коврик. Их задача, не сходя с этого коврика, перевернуть его нижней стороной кверху.



Этап 2 «Понимаю с полуслова, с полужеста, по взгляду...»:

Подсказка:



+



Локация (Спортивный зал) => либо сам спортивный зал, либо площадка перед ним (в зависимости от погодных условий)

Задание:

Участники становятся в круг и ставят перед собой палку на обозначенные участки, держа ее одной рукой (вторая убирается за спину). По команде «Старт» участники должны переместиться по кругу оставляя палки на своих местах и не уронив ни одну из них.

Задание постепенно усложняется: сначала допускается подавать голосовые команды, затем можно использовать только жесты, после только мимику и в результате ребята должны выполнить задания в полной тишине.



Этап 3 «Приседания»:

Подсказка:



Локация (медблок)=> площадка перед медблоком

Задание:

Участники команды встают в шеренгу, руки кладут на плечи друг другу. Необходимо выполнить приседания строго одновременно, так, чтобы не

образовать волну. Сначала дети могут подавать команды друг другу, потом задание усложняется – без голосовой команды, без условного знака.



Этап 4 «Колесо понимания»:

Подсказка



Локация (проходная, КПП)

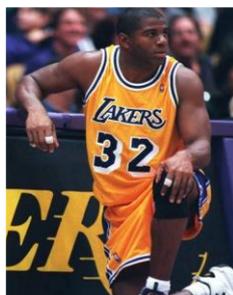
Задание:

В шине расположен мяч. Команде необходимо прокатить шину за закрепленные на ней веревки не потеряв мяч до определенной точки и обратно. Шину руками трогать нельзя.



Этап 5 «Рогатка»:

Подсказка



Локация (баскетбольная площадка)

Задание:

Из большой рогатки стрелки от команды должны поразить мишени. В выполнении задания участвует вся команда. Кто-то держит рогатку, кто-то натягивает резинку, кто-то держит мяч.



После последнего этапа команды двигаются к общей точке сбора, где собирают полученные фрагменты карты и отправляются на поиски вознаграждения.

Игра по станциям

«Сплочение»

Цель игры: эмоциональное сближение детей через совместную двигательную-игровую деятельность.

Задачи:

- Способствовать развитию взаимоотношений между сверстниками.
- Формировать умения совместно вырабатывать тактику действий.

Категория участников: любой возраст. Игра прекрасно подходит, как для детей от 7 лет, так и для взрослых. Для детей младшего школьного возраста необходимо учитывать особенности инвентаря (его вес и размеры).

Место проведения: территория МБУ ДО «ЦЭКиТ»

Ход игры: Обучающиеся делятся на команды по 10 человек методом жеребьевки. Жеребьевка проходит следующим образом: приезжающих детей в учреждении встречает педагог и проставляет на руки детям печати разных цветов (красками для аквагрима). Первый – красная печать, второй – синяя печать, третий – зеленая, четвертый – красная, пятый – синяя, шестой –

зеленая и т.д.). Позже на общем сборе каждый ребенок находит педагога с печатью такого же цвета, так формируются команды.

Станции проходятся по вертушке. Подсказку с местом первой станции команде выдает педагог. Подсказками являются фотографии того места, куда необходимо прибыть. Дети, прибывают на станцию, педагог озвучивает задание. Выполнив задание – на целевой стороне дети находят конверт своего цвета с фотографией следующей точки.

У каждой команды свой маршрут, и они нигде не пересекаются, а идут в строгой последовательности

Станция 1 «Вечный двигатель»

Инвентарь: старые газеты, скотч

Задание:

Необходимо скрепив листы газет между собой скотчем преодолеть расстояние от точки А до точки Б таким образом, чтобы каждый ребенок находился на газете. Длина склеенной из газет ленты позволяла находиться детям внутри «двигателя» при передвижении.



Станция 2 «Передай обруч»



Инвентарь: обруч небольшого размера

Задание: Не разрывая рук, команда должна передать обруч от начала цепочки до конца.

Станция 3 «Веревочный ручеек»

Инвентарь: 5 толстых веревок



Задание: Дети держать веревки натянув, один из участников команды лежа должен по этим веревкам перебраться с точки А в точку Б. И так вся команда.

Станция 4: «Горизонтальные перила»

Инвентарь: две горизонтально натянутые веревки над землей

Задание: Два участника встают ногами на натянутые горизонтальные перила и, держась за плечи или талию, проходят от одной стороны к другой приставным шагом.

Станция 5: «Растопи лед»

Инвентарь: замороженная в льдине подсказка.

Задание: В куске льда заморожена подсказка. Необходимо разморозить льдину и добыть подсказку.

Станция 6: «Паутинка»

Инвентарь: длинная веревка

Задание: Из веревки на деревьях плетется паутинка. На паутинке развешиваются цифры. Следуя по маршруту верёвки дети собирают номер телефона (вахта учреждения). Позвонив по номеру телефона, дети узнают следующую точку.



Вертушка

	Синие	Зеленые	Красные
1	Вечный двигатель	Ручеек с веревками	Паутина
2	Передай обруч	Горизонтальные перила	Лед
3	Ручеек с веревками	Паутина	Вечный двигатель
4	Горизонтальные перила	Лед	Передай обруч
5	Паутина	Вечный двигатель	Ручеек с веревками
6	Лед	Передай обруч	Горизонтальные перила

Театрализованная познавательно - игровая программа

«В гости к Фиксикам».

Категория участников: Игра прекрасно подходит для детей 6 - 9 лет. Возможно присутствие родителей.

Место проведения: территория МБУ ДО «ЦЭКиТ».

Необходимое условие: два педагога перевоплощаются в Фиксиков, один в ростовую куклу Рыси.

Ход игры: Один класс, группа передвигается по маршруту с помощью карты вместе с педагогами - Фиксиками. На некоторых этапах возможно деление класса группы на команды.

Сценарий.

Дети собраны в одном месте, помещении.

Вдруг слышится металлический звук с двух сторон, по очереди, как будто идет диалог и наконец, появляются **Фиксики** с противоположных сторон.

Симка: Нолик, ты опять ничего не понял. Я тебе передаю тайное техническое послание! *(повторяет стук)*

Нолик: *(стукает очередной раз)*- Тыдыщ! Готово! и я тебе передаю! Что ты поняла, Симка?

Симка: Да ничего я и не поняла, так ты и не научился передавать свои мысли и разгадывать мои послания!

Нолик: О Симка! Посмотри сколько вокруг нас ДимДимычей! Даже дедусы и бабусы есть и папусы и маси присутствуют, вот они-то нам и помогут! Правда, ребята?

Симка: Даже не знаю, что делать... Друзья! У нас есть важное закодированное послание Рысь Рысича, символа Центра экологии, краеведения и туризма, а мы не знаем, как разгадать – что то не складывается, даже у нас, **Фиксиков**. И где искать этого Рысь Рысича??

Нолик: Симка! Ребята! Да вот же он! Это же он?

1. Интерактив. Нолик устраивает небольшой ненавязчивый шуточный осмотр, измеряет Рысь Рысича рулеткой, весело озвучивает рост, приподнимает слегка, на глазок – вес, бицепсы...сила рук...чистота ушей)

Нолик: Технически все верно! Вот это удача!

Симка: Рысь Рысич, расскажи, что же в твоём послании?

Рысь Рысич: Виновато опустил голову.

Я знал, что сегодня придут дети, готовил подарки. Но так случилось, что я случайно разбил любимое радио нашего домового. А он очень сильно рассердился, даже разозлился, спрятал подарки! А кусочки радио, которое я хотел починить и кусочки схемы, по которой это радио можно собрать, он раскидал по территории. У меня вот один кусочек остался от схемы и одна деталька.

Нолик: Симка, есть идеи?

Симка: Смотрит, думает.

А! Я поняла! Смотрите! Это же карта маршрутом! А вот тут зашифровано. Чтобы найти ваши подарки – нужно пройти по маршрутам, чтобы собрать детали схемы. Тогда мы и подарки вернуть сможем!

Нолик: Все просто! И даже очень!

Симка: Просто для **Фиксиков**, и поэтому всем вам необходимо стать **Фиксиками**! Согласны?

Дети: ДА!

Симка: Тут ничего сложного нет! Нужно просто высоко подпрыгивать – мы **Фиксики**, очень высоко прыгаем и стараемся достать любые приборы над головой!

Игровое действие «Посвящение в Фиксики»

Дети подпрыгивают на двух ногах и пытаются достать шары, которые держат в руках Симка, Нолик и Рысь Рысич.

Нолик: Вот сколько Фиксиков сразу стало!

Оборудование:

Карта с маршрутом, схема сборки радио разрезанная в пазлы, детали для сборки радио из электронного игрового конструктора «Знаток», костюмы

Фиксиков и Рыси, сундук с призами, конверты, мягкие командные лыжи, маленький обруч, распечатанные картинки – раскраски, карандаши, маски «Кусачки» и «Фиксика», газеты, скотч, нитки, колокольчики, сундучок для подарков.



Точка 1. «Лыжи»

Текст задания: Внимание!!! Пол находится под напряжением!!! Вам необходимо преодолеть опасный участок.

Маркировочной лентой отмечен опасный участок, который необходимо преодолеть.

Пояснение от Фиксика: Ребята, резина не проводит ток. Поэтому мы сможем преодолеть этот участок на этих лыжах. Вам нужно встать в лыжи по 4 человека и перейти на другую сторону.



Точка 2. «Один механизм»

Текст задания: Выпадает звено - механизм ломается. Вам необходимо стать частью одного целого механизма. Возьмите друг друга за руки и по цепочке передайте обруч от одного человека к другому, не разрывая рук.

Точка 3: «Выцветшие фотографии»

Текст задания: Фотографии выцвели от времени. Необходимо выручить Домового и вернуть цвет его фотографиям.

Ребята карандашами раскрашивают распечатанные картинки. При этом количество картинок должно быть меньше, чем детей, чтобы каждую картинку закрашивали по 2 – 3 человека.



Точка 4. «Кусачка» Мини - игра.

Текст задания

Спасите Фиксиков от кусачки!

Дети становятся в круг, берутся за руки. В центре ребёнок в маске Фиксика или сам Фиксик – педагог, вне круга – ребёнок в маске Кусачки. Начинает играть музыка. Кусачка пытается прорваться в центр круга, чтобы «укусить» Фиксика, дети стараются не дать ей это сделать. Если ей всё же удаётся попасть к Фиксику, то роли меняются и уже другой ребёнок становится собачкой.

Точка 5: «Сигнализация»

Текст задания: Чтобы добраться до заветного конверта, вам необходимо преодолеть путь так, чтобы не сработала сигнализация.

Между деревьев делается паутинка из ниток, на которых можно закрепить колокольчики. Детям необходимо преодолеть эту паутинку, не задевая ниточек и как можно более бесшумно.



Точка 6. «Электрический ток»

Задание: Покажите, как выглядит электрический ток.

Дети выстраиваются друг за другом, между ними зажимаются воздушные шарики. Задача – выполнить задания Фиксика (идем прямо, налево, направо, поворачиваем, а теперь перешагиваем через препятствие и т.д.), не разорвав цепочку и не уронив шарики. Руками держать шарик нельзя.

Точка 7: «Вечный двигатель»

Текст задания: Создайте вечный двигатель.

Необходимо скрепив листы газет между собой скотчем преодолеть расстояние от точки А до точки Б таким образом, чтобы каждый ребенок находился на газете. Длина склеенной из газет ленты позволяла находиться детям внутри «двигателя» при передвижении.



Точка 7. «Сборка радио»

Преодолев все испытания, дети вскрывают конверты и сначала собирают из кусочков пазла схему сборки радио, а затем из деталей электронного конструктора и само радио.



После того, как радио собрано Фиксики передают его Рысь Рысичу. Рысь Рысич уходит с ним (несет его Домовому), а возвращается обратно с сундучком с подарками.



Мифическая квест - экскурсия: «Фу-фу! Русским духом пахнет, русская костка на двор пришла!»



Категория участников: Для детей от 7 лет до 12 лет.

Место проведения: территория МБУ ДО «ЦЭКиТ»

Данная квест-экскурсия проводилась в преддверии Хэллоуина. Дети данный иностранный праздник очень любят, но задачей нашего педагогического коллектива было переключить детей. Было принято решение познакомить детей не с иностранной нечистью, а с персонажами славянской мифологии.

Дети приезжают на интенсивное погружение с ночевкой. Программа данного погружения насыщена, помимо мифической квест – экскурсии детей ожидала колдовская поваренная книга по которой в вечернее время состоялся кулинарный тимбилдинг «Выпечка колдовского печенья и изготовление колдовского зелья».

Комнаты были оформлены распечатками о персонажах славянской мифологии (Домовой, Кикимора, Водяной, Анчутки, Леший и т.п.).

Первым тактом работы, после расселения по комнатам, был общий сбор с целью знакомства с техникой безопасности.

После инструктажа педагоги отпускают детей по комнатам. Дети расходятся, но обнаруживают, что все комнаты заперты. Соответственно выходят к педагогам с вопросами. В результате разбирательств находят письмо от Змея Горыныча.

Сегодня праздник нечисти всяческой. Друзья – нежити приглашения получили, все здесь собрались, с дальних земель прибыли. А тут человечина набежала. Куда головы свои не поверну, везде детенышей вижу. Не по нраву нам шум этот и гам. Спровадить вас отседа надо..

Весь шабаш испортите!!!

Вот и поручил я своим анчуткам украсть ключи от ваших хором-спален.

А они у меня и рады стараться, не только украли, но еще и схоронили надежно. А Карту места заветного проглотил я по случайности, и теперь и сам не сыщу. Так что придется вам дитятки домой возвращаться. Одевайтесь, и скатертью вам дорожка!

Подпись «Змей Горыныч»

Дети делятся на команды, одеваются и с сопровождающими двигаются по маршруту по вертушке.

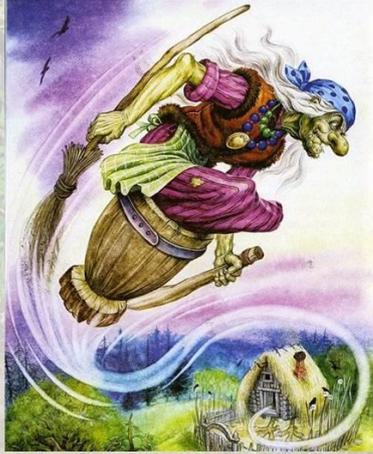
В конверте с письмом «Змея Горыныча» лежат четыре описания нечисти Славянской.

Леший – хозяин леса, угрюмый бородатый старик, любящий пошутить над заблудшими.



MyShare

Баба Яга – персонаж славянской мифологии и фольклора



- **Баба-Яга** — это старуха-чародейка, наделённая магической силой, ведунья, оборотень. По своим свойствам ближе всего к ведьме.
- В славянском фольклоре Баба-Яга обладает несколькими **устойчивыми атрибутами**: она умеет колдовать, летать в ступе, живёт в лесу, в избушке на курьих ножках, окружённой забором из человеческих костей с черепами. Баба Яга обладает способностью уменьшаться в размерах — таким образом она и перемещается в ступе.
- Она заманивает к себе добрых молодцев и маленьких детей и зажаривает их в печи. Своих жертв она преследует в ступе, погоняя её пестом и заметая след помелом (метлой).

Водяной

Водяной – это плешивый дед с длинной седой бородой и большим брюхом, горбатый, облепленный грязью и тиной. Он владеет всем, что есть в воде и на воде, охраняет водоплавающих птиц и рыбу. Водяной злобен и враждебен людям. Он живет в омутах, водоворотах, в незамерзающих зимой участках водоемов, на старых пустых водяных мельницах, под мельницами или шлюзами, на дне реки.



Домовой.



- Домовой (славянская мифология) — дух бескрылый, бестелесный и безрогий, который живёт в каждом доме в каждом семействе.
- От бесов он отличается тем, что не делает зла, а только шутит иногда, даже оказывает услуги, если любит хозяина или хозяйку. Перед смертью кого-нибудь из семейства воеет, иногда даже показывается кому-нибудь, стучит, хлопает дверями и пр. По общему поверью, живёт он по зимам около печки или на печи, а если у хозяина есть лошади и конюшня, то помещается около лошадей. Если лошадь ему нравится, то домовый холит ее, заплетает гриву и хвост, даёт ей корма, отчего лошадь добрее, и напротив, когда ему животное не по нраву, то он его мучает и часто заколачивает до смерти, подбивает под ясли и пр. От этого мнения многие хозяева покупают лошадей той масти, которая ко двору, то есть любима домовым.

Каждая команда из конверта берет по 1 описанию, и решает, куда им идти на поиски.

Точки локаций:

Баба – яга (домик КПП у ворот, или какой -нибудь лесочек)

Леший (Лесок)

Водяной (у пруда)

Домовой (у конюшни)

Найдя нечисть (переодетые педагоги), команда детей выполняет задание, получает стрелу и описание следующего существа.

Задания нечистей:

Баба – яга:

Фу-фу! Русским духом пахнет, русская костка на двор пришла! Набежали то!

Сгиньте! Или в печь посажу! Никого не пощажу!

Чего пришли то!?! Чего вам надобно?

Дети отвечают.

Могу помочь Вам, да только вот скучно мне одной века вековать, по белу свету на метле, да в ступе летать. Вот если повеселите бабушку, тогда и помогу.



Дает задание:



Делит на две команды, дает каждой по метле. Необходимо на метле добежать до конуса, обогнуть его и вернуться обратно. Первый участник бежит, потом к первому присоединяется второй, ко второму третий и т.д.

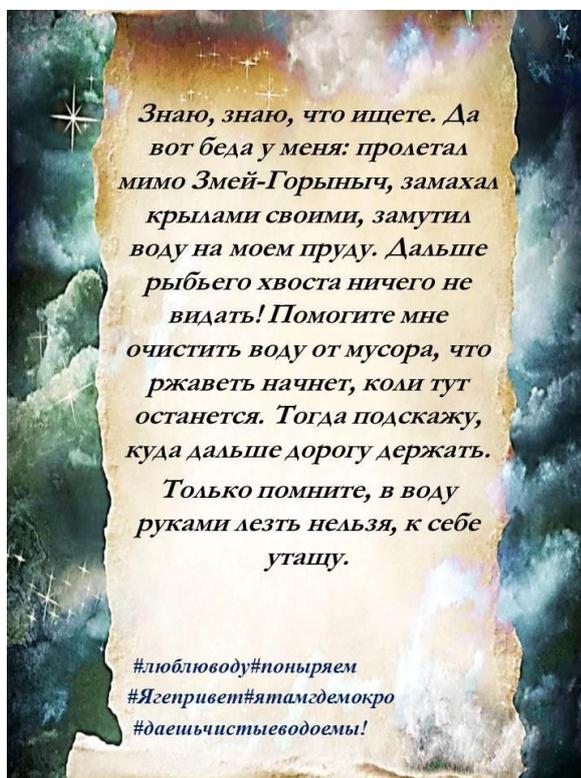
Комментирует выполнение задания детьми. После того, как дети закончили эстафету – дает картинку с описанием Водяного.

Водяной.

Зачем пожаловали? Давненько в моем озере новых утопленников не появлялось! Затащу вас под мост, опутаю тиной! Будете мне прислуживать!
Делает вид, что хочет утащить детей в воду...

- Пойдите! Не бойтесь меня! Помогите мне, а я вам тайну открою. Знаю, знаю, что вы ищете. Да вот беда: пролетал мимо Змей-Горыныч, замахал крыльями, замутил воду в моем озере. Дальше рыбьего хвоста ничего не видать! Поможете мне очистить воду, подскажу вам, что делать дальше.

Задание от водяного: черная вода.



Необходима емкость с водой, в которой растворен йод и ампулы с тиосульфатом натрия.

Под присмотром Водяного дети освещают воду при помощи тиосульфата натрия.

После выполнения задания Водяной дает карточку с описанием Домового.

Домовой



Ох, беда - беда, огорчение!!! Дел невпроворот, а еще ходят тут всякие. Чего пожаловали?

Выслушивает ответы детей.

Помогу вам, ежели и вы мне поможете.

Задание:



На отмеченной территории спрятаны фигурки домашних животных. Детям необходимо отыскать фигурки. После выполнения задания Домовой дает карточку с описанием Лешего.

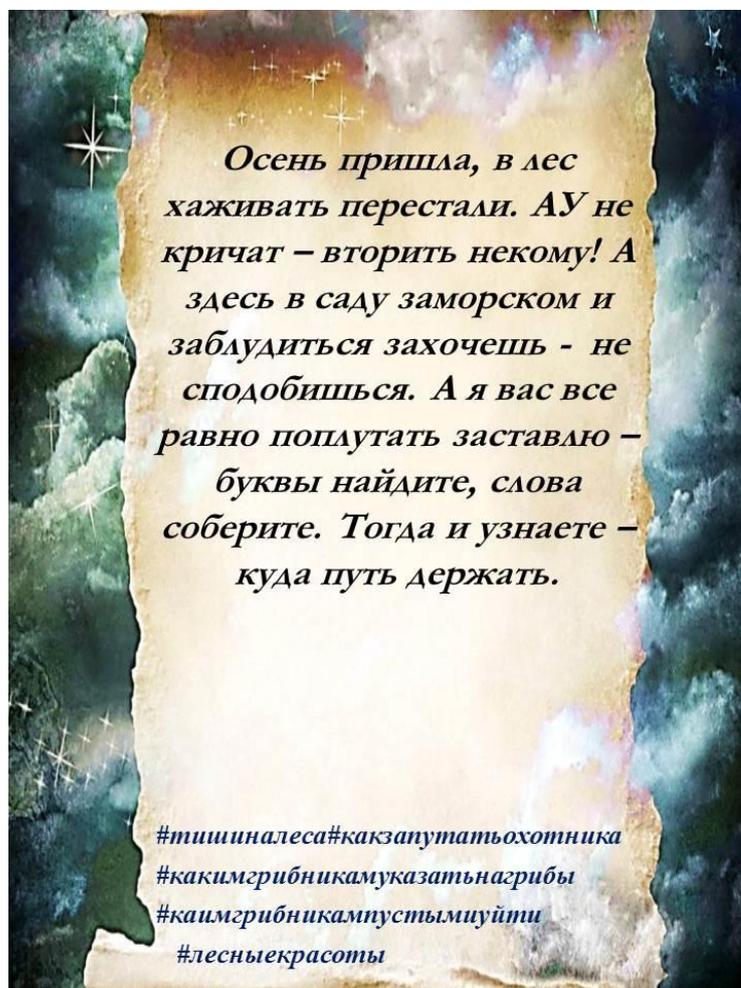
Леший

- Ну вот, будет у меня сегодня отличный ужин! -
- А то уже месяц голодный сижу: что-то люди перестали в лесу теряться. Давайте-ка, посидите тут немножко, а я схожу к своей подруге Кикиморе, которая живет на болоте, и к Ветру-Поджигателю зайду. Приглашу их вечером в гости, на ужин.
- Что вы забыли в моем лесу?

Дети отвечают.

Ладно, так и быть, помогу я вам. Да придется вам походить кругами, разгадать мою загадку.

Задание от лешего:



Между деревьев напутаны нитки. Отмечен старт и отмечен финиш. На нитках висят буквы. Чтобы составить слово – подсказку, где искать Змея Горыныча, детям нужно по очереди двигаться от старта строго по веревочке к 1 букве и далее и от буквы к букве. Составленное слово укажет путь. Это может быть какая-либо спортивная площадка или спортивный зал.

Дети, прибегая туда, обнаруживают Змея Горыныча. Это может быть напечатанное изображение с прикрепленным к нему воздушным шариком или Змей Горыныч, сделанный из воздушных шариков.

Дети стреляют по Горынычу из лука собранными стрелами. После попадания, из шарика выпадает последняя подсказка - карта с местом, где находятся ключи от комнат.

Следуя этой карте, дети находят ключи.

Сценарий экологической игры «Послание из будущего»

Категория участников: любой возраст. Игра прекрасно подходит, как для детей от 7 лет, так и для взрослых.

Место проведения: здание МБУ ДО «ЦЭКиТ»

Введение в игру. «Потомки зывают о помощи»

В зал выходят мутирующие люди (педагоги в гриме).

Мутанты: Не бойтесь! Мы не причиним вам вреда. Мы пришли передать вам послание из будущего. Возникла экологическая катастрофа глобального масштаба в следствие развития цивилизации (загрязнение атмосферы, почвы радиоактивными и бытовыми отходами во всех точках планеты). Сначала, началась мутация в тех секторах, которые были загрязнены более всего. Позже природа дала сбой и мутация начала разрастаться. Наши учёные нашли способ вернуться в прошлое, чтобы предупредить людей о надвигающейся катастрофе и изменить печальное будущее.

Мы узнали, что в вашем Центре дети интересуются экологией. Поэтому, мы обращаемся к вам, с просьбой о помощи. Вы согласны нам помочь?

Мутант: Прежде чем приступить к работе, нам необходимо подробнее познакомиться с проблемами, которые мы будем решать. Нам предстоит пройти по нескольким этапам и попробовать на месте решить задачи, связанные с экологией нашей планеты. Получите карточку нашего маршрута.

Дети проходят по станциям с заданиями экологической направленности. На каждой станции развешаны фотографии, отражающие ту или иную проблему.

Станция 1. Направление: «Животный мир»

Викторина «Красная и Черная книги»

На доске размещены карточки с изображениями животных. Необходимо распределить животных по книгам – Красной (животные под охраной) и Черной (животные вымерли).

Станция 2. Направление: «Водные ресурсы»

Опыт «Очистка разливов нефти»

Перед детьми находится емкость с водой. На поверхности воды плавает кораблик – танкер, который перевозит нефть (можно использовать любую нетонущую емкость, наполненную машинным маслом).

Проигрывается ситуация крушения танкера и загрязнения поверхности воды. С детьми обсуждаются способы очистки воды от загрязнения, последствия загрязнения. Затем дети ватными шариками собирают «нефть» с поверхности.

Станция 3. Направление: «Сортировка мусора»

Перед началом работы на станции педагоги поясняют проблему бытового мусора (пластиковые пакеты, батарейки, стекло и т.д), знакомят со сроками, необходимыми на разложение различного мусора в природе. Ведется беседа о том, как каждый человек может минимизировать свое отрицательное действие на природ, например пользоваться экосумками, батарейки сдавать на утилизацию и т.д.

Перед детьми находится куча различного мусора и контейнеры для сортировки. Детям выдаются перчатки. Их задача провести правильную сортировку мусора.

Завершается экологическая игра делением ребят на 2 -3 группы, их выбором экологической проблемы и разработкой акции, мероприятия для решения данной проблемы, привлечения к ней внимания. Разработанную акцию, мероприятие дети в дальнейшем проводят в своей школе.

Сценарий «Пиратский квест»

Категория участников: Игра прекрасно подходит, как для детей от 7 лет, так и для взрослых.

Место проведения: территория МБУ ДО «ЦЭКиТ»

Дети собраны в одной точке, например у беседки.

Вдруг они слышат шум, ругань.

- Клянусь плавниками белой акулы, это моя бутылка с посланием от старого пирата Одноглазого Джека! Письмо и карта мои и ничьи больше! – гневно пробасил хриплый мужской голос.

- Нет, это мое, это я её нашла! – возразил женский голос

Ребята видят двух ругающихся пиратов, они вырывают друг у друга какой-то потрёпанный лист бумаги и, размахивая руками, громко спорят.

Затем пираты обращают внимание на детей. И рассказывают из-за чего ругаются.

Пираты: Мы нашли старинную бутылку, в ней карта и послание от старого пирата Одноглазого Джека.

Тому, кто найдет эту записку!

Меня зовут Клаус Однорукий. Старый пират Одноглазый Джек рассказал мне, что на нашем острове спрятаны несметные сокровища. Я собрал команду и отправился в путешествие. Мы очень долго искали сокровища, перекопали весь остров, исследовали все пещеры, ныряли на дно озера, поднимались в горы, но ничего так и не нашли, кроме *старинной карты*. ***Вот только место, где спрятан клад, на ней потеряно.*** У нас кончилась еда, а на острове не росло ничего, кроме груш. Команда решила вернуться и мне приходится продолжать поиски в одиночестве. Наверное, этот кусок где-то на острове. И если его найти, то можно узнать, где спрятаны сокровища. Попутного вам ветра!

Вступите в нашу команду? Поможете отыскать потерянный кусок карты?

Дети соглашаются.

Пираты сомневаются в своей новой команде, и решают их, как следует, проверить.

Пират: А вы хоть знаете, как должен выглядеть настоящий пират?

Конкурс рисование пирата:

Детям необходимо на ватмане нарисовать пирата в полный рост всей командой с помощью огромного карандаша (жердь с примотанным маркером на конце).

В процессе рисования пираты всячески комментируют рисунок детей. Спорят друг с другом.

Пиратка: В бутылке было еще что-то. Да это же какое-то конкретное место! Может быть, отыскав его, там мы найдем какую-то подсказку, где нам найти недостающий кусок карты?

Пират: Ребята, за мной!

«Сонная лощина»

Подходят к сонной лощине. Видят печального **Сумасшедшего Эндрю!**
(переодетый пиратом педагог)

Пират: Сумасшедший Эндрю, что с тобой?

Эндрю: Я совсем замерз. Мы находимся перед сонной лощиной. Здесь стоят такие густые туманы, что двигаться можно только наощупь. В одиночку дров не собрать. А это единственное место, где есть дрова. Помогите мне согреться, но будьте осторожны, лощина кишит ядовитыми змеями!

Пиратка: Ребята, давайте поможем мы ему. Глядишь, и он нам когда-нибудь пригодится!

Перед детьми ограниченная маркерной лентой территория, на которой разбросаны дрова и лежат карточки с изображением змей. Задача детей с завязанными глазами (так как лощина сонная) собрать дрова, не наступив при этом на «змею» и принести их Сумасшедшему Эндрю. Собирают дрова по очереди. Команда, оставшаяся за пределами сонной лощины подсказывает товарищу, где искать дрова и как обойти «змею».

Эндрю: Ребята, а смотрите, что я нашел на этом краю лощины (отдает следующий кусочек карты с местом).

«Жажда»

Пират: Пить хочу! Который день болтаемся без воды! Хоть-бы лужица, какая попалась!

Пиратка: Смотрите! А здесь родник! Но пить надо аккуратно, чтобы ил со дна не поднять.

На баскетбольной стойке или ветке дерева утяжеленный мешок с подсказкой и его противовес – ведро с водой. Детям нужно вычерпать воду, чтобы подсказка опустилась вниз.

Пират: А, это же еще один кусочек карты с местом! За мной!

«Ставим паруса»

Эндрю: «Ну, что? Как успехи в поиске сокровищ?» Нашли что-нибудь?

«Я, блуждая по острову, наткнулся на скелет однорукого моряка. Похоже это был Клаус Однорукий, бедолага так и не нашел своего клада. В его руке был зажат кусочек какой-то карты, это не тот, что вы ищете?»

Дети отвечают...Да!

Эндрю: «Но так просто я вам его не отдам! Помогите мне поставить паруса на моем бриге, и я не только отдам вам кусок карты, но и доставлю до берега, на котором зарыт клад».

Пиратка: Настоящие пираты – опытные мореходы. Они не боятся высоты, ловко бегают по вантам и реям. Ваша задача – поставить паруса на нашем пиратском бриге!

Дети проходят спортивные этапы (параллельные перила, маятник и подъем по скалодрому). На скалодроме – кусочки паззла. Дети достают по одному кусочку, после чего собирают паззл «корабль с парусами».

Эндрю: «Поднять якоря! Полный вперед!»

Отдает детям кусок карты с указанным местом, где спрятаны сокровища.

Пират: Пиратом невозможно стать, им нужно родиться. Сейчас посмотрим, течёт ли в ваших венах кровь настоящих морских волков!

Мы с вами двинемся за сокровищами, но при этом будем кричать – кричалку.

Стишок-кричалка «Пираты»

Пират читает стишок. Перед последней строчкой в каждом четверостишии он показывает ребятам листок со строчкой - подсказкой и дети громко произносят строчку хором.

1. Поднимаем якоря, Отправляемся в моря! Мы бесстрашные ребята...

Дети: Потому что мы пираты!

2. В море грозная волна, Ураганы и шторма, Ну а мы плывём куда-то...

Дети: Потому что мы пираты!

3. Всех зверюшек нам милей Обитатели морей: осьминог, дельфины, скаты...

Дети: Потому что мы пираты!

4. Наточили мы ножи, Кто не спрятался - дрожи! Только мы не виноваты,

Дети: Потому что мы пираты!

5. Прямо к острову плывём, Там сокровища найдём! Заживём, друзья, богато...

Дети: Потому что мы пираты!

Находят клад.