

Внутриотрядное мероприятие «В поисках клада!»

Цель: организовать досуг отряда.

Задачи:

1. развитие командного духа у ребят;
2. способствовать развитию познавательных процессов: внимания, мышления, воображения, памяти;
3. привить некоторые правила этики общения;
4. развить творческие способности и раскрыть потенциал к актёрскому мастерству.

Участники: ребята одного отряда. При желании можно привлечь другие отряды, если модифицировать сценарий под большое количество участников.

Характер мероприятия: развлекательный.

Тип мероприятия: подвижная игра на свежем воздухе.

Инструментарий:

- клад,
- слова-подсказки в четырёх экземплярах,
- ребусы,
- бутылка с лентой.



Ход мероприятия.

Отряд делят на четыре равных команды. Например, ранжируя по дням рождения и разделением на четыре равные части ранга.

В игре 6 испытаний, которые команды выполняют одновременно. За победу команда получает слово-подсказку, с помощью которой в конце игры сможет угадать место спрятанного клада. В некоторых испытаниях могут победить сразу несколько команд. Тогда слова-подсказки достаются каждой из этих команд. Задача участников за шесть испытаний набрать больше слов-подсказок.

1 испытание: Глазомер.

Командам предлагается на глаз определить сколько человек должны выстроиться в линию на вытянутые руки, чтобы достать до ближайшего столба. Команды совещаются и говорят ведущему свои предположения. Далее по очереди участники проверяют свои версии. Команды, которые назвали точное число с погрешностью +/- 2 человека получают слово-подсказку.

2 испытание: Что изменилось?

В этом испытании нам поможет педагогический состав. Они замирают в определённой позе. Детям предлагается запомнить всё до мельчайших подробностей. После этого команды отворачиваются, а ведущий меняет в воспитателях одну деталь. Команды совещаются и с разрешения ведущего говорят предполагаемые изменения. Команда, которая трижды ответит правильно, получает слово-подсказку.

3 испытание: Ребусы.

Командам раздаётся по восемь зашифрованных слов. Сами слова-отгадки лежат в общей стопке на столе. Команда, которая за три минуты сумеет не только отгадать 8 слов, но и найти их среди остальных, получит слово-подсказку.

4 испытание: Лейся, песня.

Командам предлагается по очереди хором петь песни, в которых упоминаются имена. Если в течении пяти секунд, команда не предлагает песню, она выбывает из конкурсного испытания. Если две оставшиеся команды без пауз исполнили по три песни, то слово-подсказку получают обе команды.

5 испытание: Паучок.

В этом испытании только один победитель. Команды встают каждая в свой круг спиной друг к другу и сцепляются локтями, образуя фигуру паучка. Им объявляется, что где-то в радиусе ста метров спрятана бутылка с красной лентой, в которой слово-подсказка. Команда, которая первой найдёт и заберёт бутылку, не расцепляясь (!!!), станет обладательницей слова-подсказки.

6 испытание: Сказочники.

Командам предлагается за пять минут инсценировать сказку «Колобок» в разных жанрах. Жанры выбираются путём жеребьёвки: комедия, трагедия, боевик, ужасы. Победителя выбирает творческое жюри воспитателей.

Итак, все испытания позади. Слова-подсказки представляют собой ассоциации с местом спрятанного клада. Команды думают и бегут искать клад в предполагаемом месте. Победителем в игре может стать только одна команда, но поделиться найденным кладом обязана со всеми участниками)))

Вариант слов-подсказок:

1. живёт
2. первый
3. старший
4. отряд
5. наставник
6. друг

Место спрятанного клада: комната воспитателя первого отряда.

Придумать место для клада можно абсолютно любое. Главное, объяснить ребятам, что не культурно врываться в любое помещение толпой и без разрешения. Команда должна решить, каким воспитанным способом можно забрать клад из указанного места. А найденным сокровищем может стать, например, украденный пиратами, полдник. Конечно, придумать и рассказать предысторию пропажи необходимо в начале игры