

муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования города Новосибирска
«Детская школа искусств «Гармония»

Шкатулка старого Мастера



Программа

Летней площадки для обучающихся МБУДО ДШИ «Гармония»

«Шкатулка старого мастера»

Авторы:

**Киприянова Ксения Валерьевна
Серебrenникова Ирина Александровна
Тюменина Ольга Александровна**

Новосибирск

2021

Летняя площадка для обучающихся МБУДО ДШИ «Гармония»

«Шкатулка старого мастера»

Срок реализации: 15.06.-24.06.2021

Время	Содержание деятельности	Ответственный	Примечания
9.50-10.00	Прием детей		
10.00-10.10	Утреннее приветствие, зарядка. Постановка цели дня		
10.15-11.00	Занятие в творческой мастерской (1)		
11.10-11.40	Перерыв		
11.45-12.30	Мероприятие по плану (2)		
12.30-12.55	Анализ и подведение итогов дня: подготовка ежедневной газеты, анкетирование детей		Либо организация подвижных игр (3) и творческих мастерских от детей (4)
13.00	Дети уходят домой		
ИТОГО 3 часа (без организации горячего питания)			

Тематический план

День	Содержание	Мероприятия и формы взаимодействия	ФИО педагогов
1 день. 02.06.	Знакомство детей, настройка на общую работу по теме, объяснение тематики лагеря и правила.	1. Знакомство. «Кругосветка». 2. Игра «Ставки»	
2 день. 03.06	Знакомство с первым качеством мастера «Смелый»	1. Мастерская. 2. Гиннес-шоу	
3 день. 04.06.	Знакомство со вторым качеством мастера «Умный»	1. «Живая библиотека» 2. Интеллектуальное шоу «Своя Игра»	
4 день. 05.06.	Знакомство с третьим качеством мастера «Позитивный»	1. Мастерская 2. «Кукольный спектакль»	
5 день. 08.06.	Знакомство с четвертым качеством мастера «Трудолюбивый»	1. Мастерская 2. Яйцепульта	
6 день. 09.06.	Знакомство с пятым качеством мастера «Сообразительный»	1. Мастерская 2. «Самая длинная дорога»	
7 день. 10.06.	Знакомство с шестым качеством мастера «Творческий»	1. Мастерская 2. «Утро ностальжи» 3. В конце дня дети пишут про каждого качества для дипломов.	
8 день. 11.06.	Заключительный день	1. «Госпожа удача» 2. Ярмарка 3. Закрытие площадки. Вручение дипломов	

Игровая терминология

Директор площадки - **хранитель ключей**

Педагоги (на мастерских №1) - **мастера**

Игровые деньги - **ключики**. За работу в течении сезона выдаются виртуально, ставятся печати на общем ватмане, в день ярмарки выдаются реально - это листки с напечатанными картинками ключей разного цвета (в зависимости от номинала), какие будут необходимы - это выяснится к концу сезона (мы не можем предсказать, какие суммы накопятся на руках у детей).

Основной приз - **шкатулка старого мастера** (коробка, в которой лежат призы), его получает тот, кто набрал максимальное количество ключиков за сезон.

Ватман, где ставятся печати, символизирующие ключи - **ключница**.

1 ДЕНЬ

Дети собираются в зале.

Директор площадки (*примерный текст*): Дети, я очень рада вас всех видеть! Особенно приятно, что среди нас есть дети, которые уже были в прошлом году. Наша прошлогодняя площадка называлась, как вы все помните, Театральные подмостки. А кто может мне ответить, как называется наш сезон в этом году? М? Да, никто. Только я знаю этот секрет. И прямо сейчас вам надо будет добыть ответ на этот тайный вопрос. Вас ждет кругосветка! Выстройтесь, пожалуйста, в длинную линию.

Дети выстраиваются.

Директор: Я сейчас буду проходить и говорить каждому цифру. Вам надо ее запомнить!

Идет мимо шеренги и считает до пяти.

Соберитесь, пожалуйста, в группы по своим цифрам!

Детям надо сообразить, как действовать (заодно можно легко обнаружить лидеров, которые будут организовывать это деление).

Теперь каждая команда получает путевой лист. Когда пройдете все испытания, возвращайтесь обратно в зал! Вопросы? Начинаем!

Кругосветка

1 станция (слово «Умный»)

2 станция (слово «Сообразительный»)

3 станция (слово «Творческий»)

4 станция (слово «Позитивный»)

5 станция (слово «Трудолюбивый»)

1 станция: «Что не так в кабинете?» Предметы, которые не должны находиться в кабинете.

2 станция: «Оно не оно»

- Просит бабушка Аркашу
Из редиски скушать ... (салат)
- На дорогах стало суше — у меня сухие ... (ноги)
- Чинят крыши, мебель, рамы,
На рыбалку ходят ... (папы)
- Как зеленое бревно,
Я в воде лежу давно,
Но не трогайте за брюшко,
Съесть могу вас! Я ... (крокодил)
- Мимо улья проходил
Косолапый ... (медведь)
- Подобрать себе я смог
Пару варежек для ... (рук)
- Во дворе трещит мороз,
Шапку ты надень на ... (голову)
- Чтобы погладить майку, трусы,
Мама включает в розетку ... (утюг)
- Хоккеистов слышен плач
Пропустил вратарь их ... (шайбу)
- Вышел зайчик погулять,
лап у зайца ровно ... (четыре)
- Друг зверей и друг детей
Добрый доктор ... (Айболит)
- С голубыми волосами
И огромными глазами,
Эта куколка - актриса,
А зовут ее ... (Мальвина)
- Круглой формы голова,
Той же формы буква ... (О)
- Моей сестричке маленькой
Купили к лету ... (босоножки)
- Наберем цветов охапку
И сплетем с тобой мы ... (венок)
- На базар идут старушки
Покупать себе ... (продукты)
- У Иринки и Оксанки
Трехколесные есть ... (велосипеды)
- День рождения на носу —
Испекли мы ... (торт)
- С пальмы вниз, на пальму снова
Ловко прыгает ... (обезьяна)
- Ни к чему весь этот спор,
Режьешь ткань — бери ... (ножницы)
- В чаще, голову задрал,
воет с голоду ... (волк)
- И капризна, и упряма,
В детский сад не хочет ... (дочка)

3 станция: «Стаканчики». 6 стаканчиков перевернуты, под ними бумажки с заданиями, их 5, под шестым «идите дальше»

1 стаканчик - Изобразить какое-нибудь животное.

2 стаканчик - Исполнить танец аборигена.

3 стаканчик - Вспомнить 10 слов на букву «М» (или любую другую).

4 стаканчик - Изобразить снеговика, который тает под солнцем.

5 стаканчик - Прочитать стихотворение, как будто ты засыпаешь.

6 стаканчик - «идите дальше»

4 станция. “Цепочка”. Сделать длинную цепочку (работающий на станции заранее на месте подбирает достаточно большое расстояние, чтобы дети задумались, как им лучше расположиться). *Примечание.* Дети должны использовать только свои руки и одежду, дополнительные предметы брать нельзя.

5 станция. “Профессионалы”. Назвать 20 профессий.

После маршрута

Дети возвращаются в зал (в разное время) и получают задание для группы: все эти слова характеризуют человека - мастера своего дела. Подумайте, какую вещь он нам передал?

Через некоторое время выслушиваем их ответы и рассказываем легенду.

Директор: вы все знаете, какие слова написаны на фасаде нашей школы (чего-то там мастерство! Игра!). И вот в апреле мимо нашей школы проходил старый мастер, он зашел к директору и сказал: у меня нет учеников, а я уже стар. Я увидел, какие важные слова написаны у вас на здании, поэтому, мне кажется, что мой подарок пригодится кому-то в этой школе, ведь мне некому больше это передать. И он оставил Наталье Викторовне шкатулку, она убрала ее в сейф (*фото демонстрируется*). А мы подумали, что совсем не знаем, кому же отдать эту шкатулку? И решили: проведем сезон школьной площадки, назовем ее “**Шкатулка старого мастера**” и самому достойному отдадим этот подарок.

Я на время сезона стану **Хранителем ключей**. За работу вы будете получать ключики. И самый достойный, наверно, наберет больше всех ключей! Каждый день, начиная с завтрашнего, мы будем примерять на себя какое-то важное качество настоящего мастера. А теперь нам пора отдохнуть и перекусить перед первым испытанием, за которое вы уже сегодня получите свои первые ключики!

ПЕРЕРЫВ НА ОБЕД

После обеда дети собираются в зале.

Директор: У нас есть **ключница**, пока она пустая и выглядит как обычный лист ватмана. Но уже сегодня она приобретет совсем другой вид!

Объяснение детям, что надо нарисовать в своей графе. Дети рисуют. Далее мероприятие.

Делайте ставки, господа

В шоу участвуют все дети. Ведущий вызывает тех детей (того ребенка) о котором говорится в задании. После того, как названо испытание, остальные решают, каков будет результат испытания, за кого они болеют. Ведущий говорит, в какую часть помещения они должны перейти (в зависимости от своего решения). Дети переходят. Участники (участник) выполняют. Все, кто угадал правильно, получает галочку. Это либо галочка на доске напротив имени (которую ставит помощник ведущего), либо пуговка, которую помощник ведущего дает каждому угадавшему в руки. Тот, кто в испытании участвовал, тоже получает галочку (независимо от результата испытания).

Важно, чтобы в испытаниях участвовали как самые популярные в лагере, там и самые незаметные и тихие дети. После окончания испытаний подводится подсчет и самые проницательные награждаются каким-то количеством ключей.

В испытаниях ниже мы приводим произвольные имена, тот, кто проводит мероприятие – заранее вписывает имена своих детей.

1. Кто дольше простоят на одной ноге – Вова или Слава.
2. Попадет ли Олег пробкой в коробочку?
3. Кто выкинет на кубике больше – Рома или Миша?
4. Кто сможет вытолкнуть из круга соперника (толкаться можно только попами) – Кирилл или Егор?
5. Догадается ли Настя, какую песню изображает без слов Вика?
6. Поймает ли Федя палочку с закрытыми глазами (сигнал кидания будет озвучен)?
7. Кто больше скажет эпитетов нашему лагерю – Игорь, Полина или Ира (говорить надо по очереди)?
8. Достанет ли Лена ладошками до пола, если нагнется, не сгибая колени?
9. Кто больше скажет рифм на слово «пипетка» - Наташа, Илья или Сеня (говорить надо по очереди)?
10. Кто победит в армрестлинге – Алина или Кристина?
11. Угадает ли Валя песню, которую насвистывает Гриша (если Гриша не умеет свистеть, то песня считается неугаданной)?
12. Сможет ли Дима узнать человека наощупь?

2 ДЕНЬ

Гиннес-шоу

Дети в свободном порядке посещают станции, стараясь установить рекорд. На каждой площадке им объясняют условия организаторы. Площадки находятся как в здании, так и на прилегающей территории. Организатор записывает участников с результатами (либо только тех, кто установил рекорд – на площадке № 3).

1 площадка. За 30 секунд надеть как можно больше маек. Оборудование: секундомер, 7-8 маек большого размера.

Майки выкладываются одна на другую в расправленном виде. По сигналу участник начинает надевать майки (майка считается надетой, если голова и руки просунуты до конца, расправлять майку не обязательно). По сигналу стоп участник останавливается.

2 площадка. Построить на тыльной стороне ладони согнутой в локте руки самую высокую пирамидку из монеток. Оборудование: коробка с монетками.

Участник стоит у стола. Высота пирамидки считается в штуках монет (до ее разваливания).

3 площадка. Сдуть теннисный шарик как можно дальше. Оборудование: пол гладкого покрытия достаточной протяженности, теннисный шарик, гимнастический коврик, мел.

Участник ложится на коврик на живот, перед ним – шарик, на который он дует. Там, где шарик остановится, проводится черта мелом. Следующая черта проводится только в том случае, если шарик укатился дальше.

4 площадка. Составить самую длинную цепочку из скрепок за 30 секунд. Оборудование: секундомер, коробка со скрепками.

Скрепки лежат на столе отдельно друг от друга. За отведенное время их надо соединить друг с другом. Участник либо сидит на стуле, либо стоит около стола.

Примечание. Награждаются только те, кто установил на площадках рекорды. Если время мероприятия не истекло, то можно попробовать еще раз свои силы на площадке.

3 ДЕНЬ

«Живая библиотека»

Оборудование и пространство: зал, 4 локации. Листочки “требования” (на каждую книгу выписано количество требований, равное ¼ от количества детей). Листочки “читательские билеты” (по количеству детей) и карандаши-ручки (по количеству детей)

Дети должны будут прослушать 4 истории, догадаться какая история правдивая, а какая нет.

Ход мероприятия: Дети собираются в зале.

Библиотекарь: вам очень повезло, родители записали вас в библиотеку! Но она не обычная, она живая. Наши книги сами рассказывают свои истории, их даже не надо читать! У нас есть 4 книги, сегодня вы должны успеть прочитать их все. Каждая книга поведает вам свою историю. Но три истории будут правдивыми, а одна - ложной. Ведь настоящий мастер умен, он отличает правду от лукавства! Сегодня мы проверим, кто из вас на это способен.

У меня на столе лежат листочки-требования. Вы берете любое (*прим.* листочки лежат лицевой стороной вниз, детям не видно, что там написано!) На требовании указана полка, где лежит нужная вам книга. Вы можете искать полку в одиночестве, можете объединяться - это ваше решение. Книги откроются через 7 минут. Вы находите книгу, слушаете, делаете записи в читательском билете (вот тут на столе лежат ваши читательские билеты и ручки-карандаши, возьмите с собой и обязательно заполните (подпишите)). В правильный читательский билет подписан (имя-фамилия), в него внесены названия всех четырех книг, стоят отметки - правда или ложь. Неправильные читательские билеты рассмотрены не будут! Исправления и зачеркивания ошибками не считаются. После того, как прослушали книгу, вы возвращаетесь ко мне и меняете свое требование на другое. Книга у вас 4! Ваши вопросы? Все, мы начинаем! Далее дети действуют самостоятельно.

Локации (*исходя из реальных условий - погоды и ремонта школы, будут выбраны 4 не самых близких друг от друга.*)

1. Крылечко на улице позади школы (место, которое видно с балкона, если посмотреть вниз)
2. Кабинет администрации (место, где сидят главные в школе например)
3. Кабинет №13 (театр) (кабинет с магическим числом и фантастическим миром).
4. Кабинет №7 (кабинет, где преподают теорию музыки, на плохую погоду) (кабинет, где главный рояль **Прим.** В школе таких три: хореографы он же зал концертный, 6 кабинет (немного запутать их этим) и в 7 кабинете.
5. Кабинет №6 (самый шумный кабинет школы (там находятся барабаны!!!)).
6. Зал хореографии (кабинет, где все танцуют, когда заходят туда).

Когда все дети прослушали все книги, им дается время, чтобы обдумать и сдать свои читательские билеты.

Когда билеты сданы, библиотекарь + еще кто-то в помощь быстро считает правильные ответы и сортирует по их количеству в 2 стопочки. В это время книги рассказывают, что было правдой, а что - нет.

Подведение итогов и выдача ключей. Угадал 4 позиции - 3 ключика, угадал две - 1 ключик.

Инструкция для “книг”. Надо заранее договориться, кто рассказывает правду (3 человека), а кто - ложь. Ложь не может быть частично правдивой (то есть типа Однажды я забыл сменку, и гардеробщица дала мне по тылке веником (а на самом деле не веником, а тряпкой)), она должна быть **полностью** вымышленна. Правдивые истории должны быть достаточно невероятны (то есть не типа Однажды я не выучил этуод и прогулял спелку, а мне ниче за это не было). Все истории должны быть развернутые и занимать **ОДИНАКОВОЕ** количество времени. У каждой истории должно быть название, лучше из одного слова (дети маленькие, писать замучаются). Если дети не пишущие, надо либо самим записать им название, либо попросить более старших детей (ну если они не семилеточки и сами с трудом справляются). Рассказ вы начинаете в оговоренное время, о чем получаете сообщение от библиотекаря.

Интеллектуальная шоу “Своя Игра”

Подготовительный этап: Подготовить презентацию с ходом игры, заготовить карточки с вопросами, подготовить музыку, сформировать команды игроков.

Оборудование и пространство: кабинет с проектором, колонки, стулья.

Ход мероприятия: Интеллектуальная игра проходит в формате телевизионной передачи «Своя игра».

«Своя игра» - разновидность интеллектуальной игры, в которой игроки соревнуются в эрудиции и скорости мышления, отвечая на заданные в определенной последовательности вопросы. Основной процесс в игре — это ответ на вопросы. Ребята делятся на команды по 4-6 человек. Выбирается капитан команды. Каждая команда выбирает тему и стоимость вопроса. Ведущий зачитывает вопрос, после чего у команды есть 30 секунд на обсуждение. По истечении времени, капитан команды озвучивает ответ. В случае правильного ответа команда получает балл, соответствующий стоимости вопроса. Если ответ не верен, баллы вычитаются. Если команда не ответила или ответила неверно, право хода переходит другой команде. Если по истечении 30 секунд ни одна из команд не дала ответа, то его озвучивает ведущий, при этом баллы не вычитаются не одной команды. «Своя игра» состоит из одного раунда.

Командам предлагается 6 тем, а в каждой теме – по шесть вопросов разной стоимости: (от 100 до 600 баллов). Если игроку достался «Кот в мешке», он обязан передать его команде соперников. Отвечать на такой вопрос может только та команда, которой подбросили «Кота».

Навигация: На слайде таблица, при выборе вопроса (от 100 до 600 баллов) открывается слайд с вопросом. На слайде с вопросом расположен значок «ответ», кликом на который открывается слайд с ответом. На этом слайде в свою очередь находится значок «таблица», который позволяет вернуться к выбору темы и стоимости вопроса. Более высокое место в игре занимает команда, набравшая большую сумму очков.

Тема	Содержание вопроса	Персоналии и понятия
Военная песня	Аудиоматериал с песнями военных лет “Кот в мешке” (вопрос сюрприз) Линия, разделяющая Землю на северное и южное полушарие?	День Победы. 1006 Катюша 2006 Экватор 3006 Смуглянка 4006 Синий платочек 5006 Эх, дороги 6006
Искусство (узнай по фотографии)	Что изображено на картинке? “Кот в мешке” Когда мы смотрим на цифру 2, а говорим 14?	Кремль 1006 Развод мостов в Санкт-Петербурге 2006 Памятник Родина-Мать в Волгограде 3006 Часы 4006 Герб Москвы 5006 Маршал Жуков 6006
Колесо истории	Какие цвета у российского флага? Назвать в правильно порядке В честь какого Героя Советского Союза названа станция метро в Новосибирске? Город-герой продержавшийся в блокаде 900 дней? Спортсмен, поднимающий одной рукой слона? “Кот в мешке” Как звали трех русских богатырей? Верховный Главнокомандующий в годы Великой Отечественной войны?	Белый, синий, красный 1006 А.И. Покрышкин 2006 Ленинград 3006 Шахматист 4006 Илья Муромец, Добрыня Никитич, Алеша Попович 5006 И.В. Сталин 6006

Общие вопросы	Какое местоимение самое хвастливое? Самая съедобная нота? Самое глубокое озеро в мире? Кто открыл Америку? “Кот в мешке” Какой город расположен севернее: Москва или Новосибирск? Продолжи пословицу: “За двумя зайцами погонишься _____”	Я 100б Соль 200б Байкал 300б Христофор Колумб 400б Москва 500б Ни одного не поймаешь. 600б
Медицина	Врач, который лечит зубы с кариесом? Тренировка организма холодом? Какая пища вредна для зубов? Сколько должен спать здоровый ребенок школьного возраста? В доме 4 этажа. Чем выше этаж, тем больше людей там живут. На какой этаж чаще ездит лифт? “Кот в мешке” Именно такое название носит человеческая кость, похожая по форме на длинный тонкий ключ, изогнутый на одном конце.	Стоматолог 100б Закаливание 200б Сладкая 300б 10-12 часов 400б 1 этаж 500б Ключица 600б
Мы вам покажем	Узнать по фрагменту видео мультфильм	Холодное сердце 100б Маша и медведь 200б (который вышел недавно) В поисках немо 300б Золушка 400б (советский мультфильм) Валл-И 500б Бобик в гостях у Барбоса 600б

4 ДЕНЬ

Кукольный спектакль

Материалы: газета, ножницы, клей, цветная бумага, нитки (на каждую группу), большое покрывало или плед (1 шт).

Задача: сделать куклы и поставить спектакль на известные сказки на свой лад или в классическом варианте (Красная шапочка, Теремок, Колобок и другие подобные).

Ход мероприятия

Дети собираются в зале. Им объявляются условия: работая в группах, поставить кукольный спектакль на известную сказку, изготовив самостоятельно куклы и необходимые декорации (это по необходимости). На работу отводится 35 минут, с ними будет один взрослый, которого можно просить о помощи. Обязательное условие: участие каждого в работе. Если это условие не выполнено, то группа остаются без награды (ключиков).

Дети делятся на группы по 5-6 человек по желанию. С каждой группой работает один взрослый человек (преподаватель). Группе выдается материал (кроме пледа или того, что будет играть роль ширмы). На работу около 35-40 минут. Дети работают сами, взрослый им помогает. Выбирают сказку, обсуждают, какие куклы надо изготовить, договариваются о том, как именно их делать. Распределяют работу. Обязательно надо 1 раз прорепетировать показ! Если нужно музыкальное сопровождение, то возможна либо помощь педагога с живой музыкой, либо поиск нужных треков в сети.

По окончании этого этапа все дети собираются в зале. Проходит просмотр сказок. По решению жюри (взрослые, которые работали с детьми, не оценивают свою группу + свободные взрослые люди) выдаются поощрения ключиками (количество - на усмотрение жюри).

5 ДЕНЬ

Яйцепульта

Материалы: лист А4, 6 коктейльных трубочек, узкий скотч, сырое яйцо (на каждую группу). Пленка (как мебель упаковывают, но не с пупырышками) или кусок клеенки, стул. Разноцветные квадратики для деления на команды (с учетом того, что должны получиться группы по 4-5 человек).

Ход мероприятия

Дети собираются в зале. Им объявляется задание: работая в группах придумать и воплотить яйцепульту - такое специальное устройство, которое позволяет выжить яйцу в экстремальных условиях падения с высоты. Дети делятся на группы, вытаскивая бумажки и расходятся. С каждой группой отправляется один взрослый.

На работу у детей 20 минут. После этого они возвращаются в зал (или при хорошей погоде идут на улицу). Начинается испытание яйцепульт. На полу стелется пленка или клеенка. Испытания проводятся в несколько этапов, все успешно прошедшие (яйцо цело) переходят на следующий. 1 этап - яйцепульт падает с высоты примерно 50 см. 2 этап - примерно 1м. 3 этап - испытатель стоит на стуле. 4 этап - премиальный, яйцепульт летит с балкона.

Награждение: первая сошедшая с дистанции яйцепульт получает ключи из расчета по одному на каждого ребенка в команде. Следующая в 2 раза больше и так далее. Если группа получила такое количество ключиков, которое нельзя ровно разделить между всеми, то они решают, как ключики будут распределены.

6 ДЕНЬ

«Самая длинная дорога»

Материалы: газетный лист, 3 карандаша, клей, 1 фломастер, 1 ножницы, ластик, 2 одноразовых стаканчика, 1 линейка, 1 воздушный шарик (на каждую группу). Коробка с дыркой для руки с одной стороны и дыркой с противоположной. Отрезки шерстяной нити около 40-50 см (по количеству детей)

Задача: Сделать длинную полосу (дорогу) из газеты.

Ход мероприятия

Дети собираются в зале. Им объявляются условия: работая в группе, сделать наиболее длинную дорогу, материалы будут выданы, с группой работает взрослый, которого можно просить о помощи. Выходят взрослые (4-5 человек, с таким расчетом, чтобы на одного взрослого приходилось 5-7 детей). У них коробка. У каждого взрослого в кулаке зажат кончик нитки, а вся нить лежит в коробке. Дети

выстраиваются в очередь. Ребенок засовывает руку в коробку и цепляет одну нитку. Тот взрослый, который держит другой конец, берет его в команду. Так все дети распределяются на группы. Каждая группа получает материалы и уходит работать. У них 15 минут. Взрослый помогает, но не предлагает сам никаких идей. Дети должны догадаться, что надо каким-то образом разрезать газетный лист на полосы и их скрепить. В принципе для этой работы достаточно газеты, ножниц и клея, дети должны сообразить, что остальные предметы использовать необязательно.

Через 15 минут все собираются в зале (в хорошую погоду идеально на улице) и сравнивают свои дороги. Выдаются поощрения (ключики) на команду (самая короткая полоса из расчета 1 ключик на человека, вторая с конца - в два раза больше и так далее). Если в какой-то группе получилось неодинаковое количество ключиков в перерасчете на человека, дети должны договориться, как именно они их распределяют.

7 ДЕНЬ

Утро ностальжи

Оборудование и пространство: один большой зал и два (или три) поменьше, три колонки, три флешки с шестью треками, игровой кубик, три распечатанных контракта, ручка.

Дети делятся на 2 (3) киностудии (по своему выбору), количество детей в группах должно быть одинаковым. Объявляется, что заказчик готов заключить с ними контракт на производство клипов к песням. Каждая киностудия должна внимательно прочитать контракт, представитель киностудии должен его подписать. Группам раздаются распечатанные листы с контрактами, и дается время на ознакомление. После того, как контракты подписаны, представитель киностудии кидает кубик. Цифра на кубике – это номер трека, на который необходимо создать клип. Номер трека фиксируется в договоре.

Киностудии получают колонку и флешку с песнями, удаляются на подготовку клипа в отдельное помещение (если погода позволяет, то можно выйти на улицу) и у них есть 40 минут на обсуждение и подготовку.

По истечении 40 минут группы возвращаются в большой зал, по очереди показывают свои клипы.

Жюри (в которое входят вожатые и желающие педагоги) совещается и принимает решение, какую выдать премию каждой группе в зависимости от условий, прописанных в контракте (в игровых лагерных деньгах – ключик).

Оглашение решения. Выдача денег. Аплодисменты.

Контракт

___ июня 20__ г.

Предколлектив Летней площадки «Шкатулка старого Мастера», именуемый в дальнейшем **Заказчик**, и киностудия _____, именуемая в дальнейшем **Исполнитель**, заключают контракт на производство клипа к песне № _____.

1. Заказчик обязуется выплатить гонорар в размере не менее 10 ключей.
2. Исполнитель обязуется выполнить следующие условия:
 - 2.1. Студия имеет зарегистрированное название и (возможно) логотип и слоган.
 - 2.2. В съемках приняли участие все члены киностудии.
 - 2.3. Клип зрелищный, декорации и костюмы будут дополнительно поощрены.
3. При невыполнении условий п.2 Заказчик расторгает контракт в одностороннем порядке. Сумма гонорара в таком случае не выплачивается, и претензии не принимаются. Решение Заказчика окончательное, оспорить его нельзя.
4. Заказчик оставляет за собой право дополнительного материального поощрения за нестандартность и оригинальность идеи, за яркое исполнение, а также за выполнение дополнительных условий, указанных в пп 2.1, 2.3.

Представитель Заказчика _____

Представитель Исполнителя _____

Список песен

1. «Вот кто-то с горочки спустился»
2. «Ой, цветет калина»
3. «Светит месяц»
4. «Одинокая гармонь»
5. «Выйду ночью в поле с конем»
6. «Ромашки спрятались, поникли лютики»

8 ДЕНЬ

Госпожа удача

Перед игрой обязательно проводится беседа о том, что иногда в жизни все зависит только от удачи, не надо расстраиваться, если вдруг не повезло, потому что это ничего не значит.

Пространство: помещение со стульями, где размещаются все дети.

Оборудование. Его в данном мероприятии много, поэтому можно накануне попросить детей помочь сделать что-то из списка, не объясняя, зачем это нужно.

2 игральные кубика, небольшие листочки бумаги, ручки или карандаши, колода карт, 6 длинных лент и одна короткая, 13 нарисованных циферблатов (на одни часах 15.00, на других произвольное время), которые прикреплены к веревке, ножницы, 8 пишущих фломастеров (ручек), 2 пишущих фломастера (ручки), 7 шерстяных ниток с семью узелками, одна с восьмью узелками, 6,5 пар бумажных узорных варежек, 6 стаканчиков с соленой водой, 4 записки с любым текстом, 2 записки «до свидания», 4 комка из газет, 2 конфеты, 5 любых коробочек (в одной из них ключики).

В первом этапе участвуют все дети. На каждом этапе уходит от одного до нескольких человек. Побеждает тот, кто остался последним. На некоторых этапах не уходит никто.

Вначале оглашается задание. Потом оно выполняется. После того, как все сделали, сообщается, кто должен уйти.

1 этап. Все кидают два кубика. Уходит тот, что выкинул _____. Примечание. Вначале все дети выкидывают 2 кубика, ведущий внимательно следит за числами, которые они называют. И объявляет то число, которое было не больше 2 раз (либо вообще не прозвучало, например, 1, что невозможно).

2 этап. Дети пишут любое число или цифру на бумаге. Уходят те, кто написал самое больше и самое маленькое число.

3 этап. Дети вытягивают из рук ведущего карты. Тот, кто вытянул красную – остается, кто черную – уходит. Примечание. Карты надо положить в таком количестве, чтобы красных было 13, а черных – столько, сколько еще есть детей (если осталось 15 детей, то 13 красных и 2 черных).

4 этап. Участвуют 13 детей. В кулаке у ведущего – концы лент. Каждый берется за ленту. Ведущий разжимает кулак. Тот, кто за ленточку держится один – уходит. Примечание. Ленты одного цвета, 6 длинных (свернуты пополам) и 1 вдвое короче (один кончик в кулаке ведущего).

5 этап. Участвуют 12 детей. Они встают по росту. Ведущий выкидывает два кубика. Число, которое получилось – это номер человека, который уходит.

6 этап. Участвуют 11 детей. Два человека из выбывших из соревнования держат веревку, на которой закреплены бумажные часовые циферблаты. Участники срезают с веревки нарисованные часы, которые им нравятся (в том порядке, в котором стояли по росту). Кому достались часы, на которых 15.00 – уходит (часов на веревке 13, если никто не срезал эти часы, то остаются все).

7 этап. Участвуют 11 или 10 детей. Участники стоят в кругу, по очереди берутся за веревку (с которой надо снять оставшиеся часы), если все уже держатся, то начинают братья второй рукой). Кому не хватило веревки – тот уходит.

8 этап. Участвуют 10 или 9 детей. В коробке лежат ручки (фломастеры). Дети проверяют, пишут ли они. Пишущих 8. Остальные уходят.

9 этап. Участвуют 8 детей. В коробке – нитки с узелками. Все достают по одной и считают узелки. У кого узелков 7, те остаются, у кого 8 – тот уходит.

10 этап. Участвуют 7 детей. Они получают бумажные варежки с узорами. Ищут себе пару. У кого пары нет, тот уходит.

11 этап. Участвуют 6 детей. На столе стоят 6 стаканчиков с водой. Пробуют и говорят, соленая или нет. У кого соленая, тот остается. На этом этапе вода соленая у всех.

12 этап. Участвуют 6 детей. Вытягивают записки. У кого написано «до свидания», тот уходит. На этом этапе уходят двое.

13 этап. Участвуют 4 человека. Каждый получает комок из газеты, начинает его разворачивать. Кто нашел в середине конфетку, тот уходит. На этом этапе уходят двое вместе с конфетками.

14 этап. Участвуют 2 человека. На столе 5 коробочек. В одной из них лежат ключи (5 штук). Участники по очереди открывают коробки. Кто первый открыл коробку с ключами, тот их берет и уходит. Побеждает тот, кто остался.

15 этап. Участвует 1 человек. Он может либо взять приз (6 ключей), либо попробовать выиграть суперприз. Если он проиграет, то уйдет ни с чем. Если выиграет, то получит 24 ключа.

Суперприз можно получить, если выкинуть на кубике ту цифру, которую назвал самый младший участник шоу.