

**ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЙ ЛАГЕРЬ С ДНЕВНЫМ
ПРЕБЫВАНИЕМ ДЕТЕЙ «ДРУЖБА»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
УЧРЕЖДЕНИЯ
«ЯСТРЕБОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ШКОЛА ИМЕНИ И. И. ЗОЛОТУХИНА»
МАНТУРОВСКОГО РАЙОНА КУРСКОЙ ОБЛАСТИ**

**СЦЕНАРИЙ
КВЕСТ - ИГРЫ
«ТАЛАНТ ЕСТЬ У КАЖДОГО».
Срок реализации – 1 день.
Сценарий рассчитан на
обучающихся 7 – 14 лет.**

Составитель:
Захарова Татьяна
Владимировна,
начальник лагеря.

С. ЯСТРЕБОВКА – 2016 ГОД

Цель этого дня – как можно глубже раскрыть способности детей, дать возможность каждому ребенку проявить смекалку, сообразительность, раскрепоститься; развивать фантазию, воображение, а также сплотиться, ощутить чувство локтя.

Утром дети поотрядно расходятся на этапы, на каждом из которых их ждет задание (*выполнение заданий оценивается по пятибалльной системе*). Каждый отряд получает свой маршрутный лист, где обозначены этапы и куда заносится оценка.

1. **«Золотая кисть»**. Дети должны представить общий рисунок на тему «Лантик на каникулах» для участия в конкурсе рисунков на асфальте «Лантик на каникулах», который по случаю начала лета и Международного дня защиты детей, который отмечается 1 июня, объявил ЦРТ «Мега-Талант». Принять участие в рисовании должен каждый, т. е. один ребенок выполняет только одну деталь рисунка.

2. **«Соловей»**. Детям предлагается выбрать любимую детскую песенку, которую они должны спеть: или как взрослый вокальный ансамбль в стиле рэп, и в стиле попсы.

3. **«Стихоплет»**. Отряду даются пары рифмующихся строк, из которых они в течение 3–5 минут должны составить стихотворение на тему лета, летнего лагеря или о летнем отдыхе.

4. **«Сам себе режиссер»**. Отряды должны выбрать небольшой текст из сказки или любимого произведения, который они должны изобразить при помощи мимики, жестов.

5. **«Украденный полдник»**. Состоит из нескольких этапов.

1. *Организация похищения*. Стол в фойе представляет собой «хаос»: перевернутые стулья, несколько пустых стаканов и порванных упаковок от печенья. На одном из стульев сидит привязанный учитель физической культуры с кляпом во рту, вожатые просят детей спасти учителя. Освобожденный рассказывают о несчастье, которое обрушилось на их отряд: обед был похищен Бабой Ягой.

Дети выстраиваются у входа в столовую и обнаруживают «следы», вырезанные из бумаги, ведущие за пределы лагеря. Вожатые, которые находятся вместе с отрядом, следят, чтобы дети не собрали следы.

2. *Кикимора* находится в скрытом месте, к которому ведут следы.

Кикимира: А, детки-конфетки пришли ко мне в гости!

Вожатые: Нет, сегодня мы не к вам в гости пришли. Мы ищем свой полдник, который украла Баба Яга. Не поможешь нам?

Баба Яга: Этот, что ли? (*Достает печенье и надкусывает.*) Пробежала тут недавно. Только вот куда – не скажу! Отгадайте 5 загадок, может быть, скажу. (*После загадок Кикимора указывает направление дальнейшего движения.*)

3. *Кощей Бессмертный.* Вожатые обращают внимание детей на ветку дерева, на котором висит свиток. Одному из ловких мальчиков предлагается залезть на дерево и достать свиток. Как только свиток попадает в отряд, выскакивает Кощей Бессмертный.

Кощей: Какая наглость тут шуметь и мои личные вещи себе присваивать! Сейчас всех накажу и заколдую!

Вожатые: Нет-нет! Кощей! Мы ведь не хотели тебя будить, брать твои вещи! Это все из-за Бабы Яги, которая украла наш полдник!

Кощей: Баба Яга? А, это моя старая знакомая!! Молодец! Среди бела дня – р-р-раз и нет всех полдников! Ну! И что вы тут стоите? Бегом в лагерь под кровати, а то всех заколдую!

Вожатые: Дети, давайте все возьмемся за руки, и тогда Кощей не сможет нам ничего сделать!

Кощей: Что, силой хотите со мной помериться?!

Игра «Перетягивание каната»

Кощей указывает направление дальнейшего движения.

4. *Баба-Яга.* На пути детей возникает завал из веток. Из-за завала появляется Баба-Яга.

Баба-Яга: Ой, смотрите, ужин какой свеженький подоспел! Вот я сейчас вас всех поймаю! *(пытается поймать детей)*

Вожатые: Не надо, бабушка. Остепенись. Ты зачем наш полдник украла? Отдай же его нам. Ведь он наш. А красть чужие вещи нехорошо.

Баба Яга: Он у меня! Давайте посоревнуемся тогда отдам ваши сладости.
(3 конкурса на ловкость.)

Кто не успел, тот опоздал

Несколько стульев ставятся в круг, спинкой внутрь круга. Количество стульев должно быть на один меньше, чем количество игроков. Включается веселая музыка, и игроки начинают бегать вокруг стульев, а кто-то из окружающих в какой-то момент говорит: «Стоп!». Игроки должны занять стулья, тот, кто не успевает, выходит из игры. Вместе с ним убирают один стул. Игра продолжается до тех пор, пока не останется единственный игрок на единственном стуле.

Не подражай

На столе размещаются пять одинаковых по размеру предметов. Ведущий и игроки располагаются вокруг стола с карандашами в руках. Ведущий называет предмет и ставит возле него карандаш неочищенным концом вниз. Все играющие должны поймать момент и опустить карандаши около этого предмета одновременно с ведущим. Он называет следующий предмет, а карандаш ставит совсем у другого. Игроки же не должны зевать и поддаваться на провокацию — им нужно поставить карандаш у названного предмета. Растяпы выбывают из игры. Темп игры постепенно увеличивается, а на столе прибавляются все новые предметы. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибется.

Злобный змей

Сначала нужно определить место для змеиной норы. Водящий изображает змею. Он «выползает» из своей норы и старается поймать других игроков. Тот, кого он поймает, должен взять его за руку и активно помогать ловить остальных. Таким образом, змея постоянно растёт и крепнет. Ловить она может двумя руками, которые остаются свободными. Одна из них считается хвостом, другая — головой. Если змея, вдруг разорвется, то непоиманные игроки могут к ней прикоснуться, и тогда она должна будет вернуться в свою нору, отпустив на свободу пойманную добычу. А игра начинается снова.

Итоги подводятся по каждому этапу в конце дня творчества, дети получают сладкие призы.