

Игра «Репортер»
(Рекомендовано 1-4 класс)

1. Ты мог бы стать хорошим репортером?

Обоснование игры:

Одни и те же события могут по-разному интерпретироваться различными людьми.

Одни и те же события по-разному интерпретируются различными средствами массовой информации (СМИ).

Влияние СМИ на формирование общественного мнения.

Цели:

Проанализировать процесс преподнесения того или иного события СМИ.

Проанализировать то, как наше собственное восприятие события может быть разрушено под влиянием СМИ.

Инструкция:

Отряд делится на три группы. Одна – актерская и две – репортерские (представители различных ТВ-каналов (ОРТ, НТВ, ТВЦ), представители различных информационных, развлекательных, научно-популярных программ и т.п.)

Актерская группа в течение 5-ти минут должна создать небольшой этюд, базирующийся на каком-либо событии (крушение поезда, драка на уроке, происшествие на границе, свадьба, выборы и т.п.). В это время ведущий объясняет основные задачи журналиста по освещению события.

Как только этюд показан, две группы журналистов в различных помещениях обдумывают и готовят свой репортаж.

Репортеры возвращаются одновременно, каждой группе дается по 3 минуты для репортажа.

В то время, когда представляется репортаж, комментарии не даются.

Актерская группа оценивает полноту и достоверность репортажей.

Последующее обсуждение и оценка:

Начинайте спрашивать репортеров:

Что было самым легким в запоминании информации?

Что было самым тяжелым?

Что вы делали бы, если не могли запомнить что-то достаточно точно?

Затем спросите актеров:

Были ли упущены в репортажах какие-то важные факты?

Не было ли лишних фактов, домыслов?

Были ли репортеры точны и аккуратны в освещении события.

Затем проведите открытую дискуссию для всех:

Что вы ожидали от новостей?

Были ли репортажи в основном понятны: как факты, так и комментарии?

Насколько достоверны, по-вашему мнению, новости получаемые из СМИ?

КТД
Космос
(Рекомендовано 5-7 класс)

Сейчас мы с вами отправимся в космос. У нас есть 5 космических кораблей. Каждый из вас вытянет билет на один из них (все вытягивают заранее заготовленные билеты 5 разных цветов). А теперь займите свои места, сядьте по цветам. Мы летим на другую планету.

В ходе этого полета экипажи кораблей выполняют различные задания. После объявления очередного задания не забудьте сказать, сколько времени вы выделяете на его выполнение. Я выбираю жюри, которое под моим руководством в конце игры объявляет победителей и вручает ребятам заранее мною заготовленные призы.

Задания могут быть такими:

1. Придумать название вашего космического корабля и каждому члену экипажа - должность, на самом деле не существующую (5 мин).
2. Нарисовать свой корабль (оценивается участие всех) (5 мин).
3. Сочинить стихотворение - девиз вашего экипажа. Известны последние слова: ракета, летит, комета, метеорит (7-8 мин).
4. Восстановить записи боржурнала. Каждому экипажу дать листочек с первой и последней строчкой. Например, первой команде, “И вот, наконец, все сборы окончены, и мы... И мы благополучно пролетели стратосферу... Никто не знал, что будет дальше...” и т.д. Должен получиться общий связный рассказ (7-8 мин).
5. “Невесомость” - конкурс капитанов. Капитаны садятся в ряд. Их задача - передать друг другу мячик или апельсин сначала руками, затем ступнями, коленями, подбородками. Если мячик упал - виноватый выходит из игры или получает штрафные баллы (7-8 мин).
6. Мы прилетели на другую планету и попали на праздник. Придумать этот праздник и показать, как его празднуют (10-15 мин).

Далее - подведение итогов.

Играем вместе *(Рекомендовано 1-4 класс)*

Примерный перечень творческих заданий

разыграть мимическую сценку (или их серию) на предложенную тему («На рыбалке», «Приём у врача», «Вожатый и пионер» и др.);
сложить стихотворение с использованием рифмующихся слов (буриме), например: порою, ...горою, ...толкает, ...мечтает, и включить его в одну из сценок;
сочинить маленький рассказ, взяв за начало такую фразу, как например: «На площадке выстроились две команды...» или «До полёта осталось 5 мин...». Прочитать его, используя приём эстафеты (когда каждый член команды по очереди произносит одну фразу), или инсценировать;
создать из участников эстафеты скульптурную группу на заданную тему («Проиграли», «Победитель космоса», «В мастерской скульптора», и т.д.);
воссоздать одну из известных скульптур или картин («Охотники на привале» В. Перова, «Опять двойка!» Ф. Решетников и др.) и показать ее продолжение;
с помощью пантомимы показать содержание одного или нескольких куплетов какой-либо популярной песни, чтобы другие участники смогли ее отгадать;
попытаться инсценировать задания шарады (кар – тина, пар – ад и т.д.);
придумать 10 слов на одну из букв и составить рассказ, чтобы с них начинались все предложения, по возможности, инсценировав его;
произнести одно и то же слово или фразу с установкой на разные ситуации и с разной интонацией (не менее пяти вариантов), например: «Неплохо», «Подумай ещё», «Войдите!»;
инсценировать разные варианты решения какой-либо конфликтной ситуации, например: Ты идёшь и видишь, как хулиган бьёт малыша. Твои действия?.. или Мальчик дружит с девочкой, и их постоянно дразнят. Как им реагировать на это?.. Предлагается дать не менее трёх вариантов решения ситуаций;
взять текст одной из популярных песен и пропеть его на несколько мотивов, меняя характер исполнения;
исполнить несколько песен на одну и ту же тематику (например «морскую»);
инсценировать исполнение песни или стихотворения;
исполнить сценку из жизни какого-либо литературного героя, в то время, как другие участники должны угадать его имя, название произведения и его автора.

КТД "СКАЗКА"

Постановка маленьких сказок в различных жанрах:

- 1) Детектив "Колобок"
- 2) Мелодрама "Волк и семеро козлят"
- 3) Рок-опера "Буратино"

КТД "ЗАКОНЫ"

Поставить сценки, показывающие законы отряда. Возможно придумывание к ним не просто ситуаций, а легенд и т.д. В конце возможно обсуждение...

КТД "ПАРОДИЯ НА ВЕДУЩИХ"

Придумать и показать пародию на ведущих. Делается в середине или конце программы. Помогает группе сбросить возникшее напряжение, а ведущим -- посмотреть на себя со стороны.

КТД "Как довести вожатого"

Группе дается задание поставить сценку на тему:

- 1) Как довести своего вожатого до белого каления,
- 2) Как достать своего капитана,
- 3) Как вывести из себя всех жильцов дома,
- 4) Как сделать, что бы все новички в ужасе разбежались.

КТД "ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМНЫХ СЦЕНОК И РАЗБОР ИХ"

Группе дается задание поставить сценки по тем проблемам, которые они видят (в отряде или вне его). А затем проводится обсуждение возможных решений.

5. Набор конкурсных заданий для отрядных мероприятий

Придумать сказку, в которой все было бы наоборот. («Репка»).

Распределиться на команды по сказочным героям, пока-зять парад сказочных героев.

Придумать страну, которой никогда не существовало, и рассказать о ней (придумать для несуществующей страны герб, флаг, столицу, язык, жителей, денежную единицу и проч.).
Инсценировать колыбельную песню.

Организовать митинг сказочных героев, выбрать тему ми-тинга и комментатора митинга.

Смастерить шапку-невидимку из предложенных материалов.

Сочинить грибную сказку.

Вспомнить положительных и отрицательных героев из сказок А. С. Пушкина.

Ответить на вопросы: почему апельсин оранжевый? По-чему сапоги называются кирзовыми? Почему у сороконожки 40 ног, а у слона 4? Зачем глядят кошку?

Придумать считалку, используя имена сказочных героев?

Сделать устойчивую статую, посвященную сказке «Три толстяка».

Превратить слово «сом» в слово «вол», слово «мук» в слово «рак».

Придумать сказочное заклинание.

Преодолеть препятствие из сказочной страны (гора – стул – веревка).

Хором рассказать детский стишок, после каждого слова добавлять волшебные слова (фер, вин, пип, так, ляп).

Наделить обычный предмет сказочными возможностями.

Если бы ваш вожатый был сказочным героем, то каким? Нарисуйте портрет.
Вас заколдовали и вы не можете ходить; чтобы раскол-доваться надо станцевать и спеть.
Вспомнить 10 сказочных предметов.
Изобразить Колобка, Карлсона, Гадкого утенка.
Смастерить хлопушку и хлопнуть ею.
Сделать прическу и костюм определенного героя.
Слепить пластилиновую скульптуру (Чебурашка, кроко-дил Гена, много апельсинов).
Спеть куплет и припев песни из любой сказки.
Сказочным шифром написать название ямеса (отряда) на листе.
Придумать рецепт хорошего настроения.
Сочинить вторую строчку:
В сказке злой Кощей лютует...
Добрый гном всегда поможет...
Ежик потерял лукошко...
Придумать рекламную заставку между сказками «Репка» и «Куручка ряба».
Зарядка в зверином лесу.
Придумать новое окончание русской народной сказки: «Репка», «Теремок», «Куручка ряба».
Придумать варианты одежды для сказочных героев:
Рабочий костюм Бабы Яги.
Парадно-выходной костюм Иванушки-дурачка.
Домашний костюм Змея Горыныча.
Спортивный костюм Кощея Бессмертного.
Зимний костюм Водяного.
Пляжный костюм Винни-Пуха.
Лыжный костюм Колобка.
Новогодний костюм Карлсона.
Вечернее платье для Дуремара.
Изобразить варианты встречи:
Космонавтов с инопланетянами.
Охотников со снежным человеком.
Владельца замка с привидением.
Моряков с диким племенем.
Путешественников на машине времени с прадедами.
Археологов с мумиями.
Рыбака с золотой рыбкой.
Летчиков с неизвестной птицей.
Библиотекаря с Хоттабычем.
Звуковая зарисовка (изобразить шумовыми эффектами):
Весенний лес.
Гонки на мотоциклах.
Морской берег.
Парад на Красной площади.
Утро в деревне.
Швейный цех.
Пасека.
Ночь в лесу.
Подъем в лагере.

Игровые упражнения «Работаем со сказкой»

(Рекомендовано 1-4 класс)

Упражнение: Новый способ применения предмета Ребенок закрывает глаза, а потом по команде открывает их и называет первый предмет, попавший в его поле зрения. Задание – найти что-то необычное в этом обычном предмете. Пусть, например, таким предметом окажется стул. Задание – найти новый необычный способ его использования. На стуле можно сидеть. А еще? Как можно использовать стул необычным способом? Стоит предложить ребенку придумать по несколько необычных способов применения таких предметов, как стол, пластиковая бутылка, линейка, пустая коробка и т. д. Лучше дать ребенку эти предметы в руки, чтобы он мог ими манипулировать.

Упражнение: Волшебные названия Еще одна возможность раскрытия удивительного и необычного в самых простых и известных вещах возникает тогда, когда мы даем этим вещам яркие и остроумные названия. Недаром ма-ленькие дети часто делают это спонтанно. Например: лопатка – копалка, утюг – гладюг, кастрюля – варилка. Вожатые могут попросить ребенка придумать, как иначе можно назвать такие предметы, как молоток, зеркало, ключ от дверного замка, сережка, магнитофон, велосипед, компьютер, ложка и т. д. Вещей, которым можно дать новые оригинальные и забавные названия, много в любой квартире. Можно поиграть с ребенком так: по очереди предлагать друг другу предметы для придумывания нового названия.

Упражнение: Общая сказка Можно сочинять сказку по кругу. При этом совсем не обязательно останавливаться на одном круге. Можно пройти три-четыре раза.

Упражнение: Заполни середину Предлагается соединить в связный рассказ два предложения:

«Далеко на острове произошло извержение вулкана...» и «...поэтому сегодня наша кошка осталась голодной».

«По улице проехал грузовик...» и «...поэтому у Деда Мо-роза была зеленая борода».

«Мама купила в магазине рыбу...» и «...поэтому вечером пришлось зажигать свечи».

Возможно, для придумывания связного рассказа ребенку не обойтись без помощи взрослого. Эту помощь можно оказать, задавая наводящие вопросы (например, по второму заданию: «Как ты думаешь, куда ехал грузовик? Что он вез?» и т. д.). Или же, вставляя в рассказ ребенка фразы, продолжающие его мысль и подталкивающие его к следующему логическому ходу. Совершенно не связанные между собой фразы, которые затем удастся объединить очень естественно и красиво, можно брать из книг, открывая их на случайных страницах.

Упражнение: Домашний театр Ребенку предлагается вообразить, что он превратился:

в пантеру; киборга; волшебника, плохо умеющего колдовать;

королеву Англии; инопланетянина; кипящий чайник;

затупившийся карандаш; букву А; цифру 8.

Нужно изобразить персонаж в движении. Задания можно написать на карточках и раздать членам группы. После показа остальные должны угадать, что (или кто) показан.

Коллективно творческое дело для отряда
«Карта острова сокровищ»
(Рекомендовано для среднего возраста)

Данное КТД рассчитано на весь день, а это значит, он будет по-настоящему ярким и запоминающимся днем в смене.

Цель: познакомить ребят друг с другом, выявить творческие способности и лидерские задатки.

Данное КТД проводилось во время оргпериода смены (на следующий день после заезда). На момент его проведения ребята уже знали территорию лагеря, могли ориентироваться в его жизненном пространстве. Для создания более правдоподобного игрового сюжета необходима помощь технического персонала и работников лагеря.

Действие начинается разворачиваться во время прогулки. По дороге отряду встречается странный человек, который задает очень много «подозрительных вопросов»

- Что это за лагерь?
- Есть ли служба охраны?
- Давно ли лагерь построен?
- Сколько всего человек в лагере?
- Где находится электрощит?
- Далеко ли до остановки?
- Не хотят ли ребята разбогатеть?

После этого он показывает несколько фотороботов и спрашивает, не видели ли ребята этих людей. Помимо фоторобота, рядом находится словесный портрет, часть картинки размыта или отсутствует. В самый напряженный момент появляется охранник (или человек в форме охранника). Завидев его, наш таинственный персонаж убегает, теряя по пути письмо.

Охранник говорит, что это старый морской пират, который знает, где спрятано главное сокровище этих мест. Вполне возможно, что в лагере у него были сообщники. Охранник просит ребят соблюдать осторожность и, если ребята снова увидят этого человека, чтобы они сразу сообщили в охрану лагеря. Любопытство заставит ребят поднять брошенное «пиратом» письмо (или на это их подтолкнет вожатый).

Текст письма:

«Дорогой Билли, по последним данным мне удалось точно установить место нахождения сокровища, которое мы ищем вот уже столько лет. Оно спрятано в квадрате ДОЛ -11.08.07 на карте Одноглазого Джона. К сожалению, Джон всегда был хитрым лисом и разделил карту на 6 кусков. Каждый из кусков храниться у его друзей - Смола, Ярга, Туста, Рули, Тюхи, Квадо. Видимо, им удалось разгадать тайну квадрата ДОЛ – 11.08.07. Поэтому они все сконцентрировали силы, устроившись на работу в какой - то лагерь (значение этого слова мне до конца не ясно) Ясно одно, что в ближайшее время вся эта компания попытается выкопать наше сокровище. Ты должен их остановить. Друг друга они не знают, а значит, у нас еще есть время. Я тоже не знаю их в лицо, но расспросил в таверне. Художник из меня никакой, но нарисовал, как мог. Добавил и словесное описание.

Разыщи их, сынок, выполни любое их условие, добудь карту и достань его. Очень на тебя надеюсь. Твой отец старый пират Макс Болли Бин.»

Вожатый предлагает ребятам отыскать друзей Одноглазого Джона, выполнить их задания и собрать карту, чтобы найти сокровища.

1. Отряд делится на группы (любая разбивка). Каждая группа получает портрет и словесное описание одного из друзей Одноглазого Джона. Задача ребят догадаться о ком идет речь, и разыскать этого человека.
2. «Пират» соглашается отдать карту только при выполнении определенных условий (творческое задание)
3. В определенное время все группы и «пираты» собираются вместе, где ребята показывают результат своей творческой работы. За выполнение задания «пират» отдает кусочек карты. Когда все задания выполнены, группы благодарят пиратов и обещают сохранить их пиратские имена в тайне.
4. Сбор карты. Поиск сокровища.

Авторские ремарки

Таинственный незнакомец должен быть действительно незнаком ребятам. Поскольку КТД проводится во второй день смены, найти такого человека несложно. Можно воспользоваться гримом, широкополой шляпой, темными очками. Образ должен настораживать, но не вызывать отторжения.

Охранник - желательно, чтобы это был настоящий охранник. Нам везло в лагере на творческих работников. Поэтому ребята сразу и не заметили подвоха.

Письмо пирата - написано на желтой бумаге, обожженной как папирус. Текст написан от руки, возможны грамматические ошибки неразборчивость почерка.

Количество групп (а следовательно количество кусков старой карты) – зависит от количества человек в отряде. Оптимальное количество 5-6 человек в группе

Пираты – технический персонал лагеря и другие работники, в зависимости от того с кем сумеете договориться. В моем случае это был сторож, кастелянша, плотник, медсестра, дежурный вожатый, физрук. Я специально не привожу словесные портреты «пиратов». В каждом случае они индивидуальны. Состоят из 8-10 предложений. Пиратов необходимо снабдить соответствующим куском карты и заданием, которое они выдадут ребятам.

Варианты заданий:

1. Написать (спеть) песню о нелегкой пиратской доле.
2. Станцевать «яблочко» или другой любой морской танец
3. Восстановить сборник пиратских примет
4. Продемонстрировать три или более варианта пиратской одежды, используя нестандартные предметы (например, сковородка, дуршлаг, веник, урна, тазик и лыжные палки и т.д.)
5. Показать сценку «Свистать всех наверх»
6. Придумать «пиратскую» зарядку

Обязательно нужно собрать всех пиратов вместе! Обратите внимание, что пираты должны сыграть «удивление» при встрече. Это все нужно обговорить с вашими помощниками заранее. Поблагодарить пиратов можно по-разному. Для нас оптимальным оказался такой вариант. Четыре человека отказались участвовать в поисках пиратов по разным причинам. Мы выдали ребятам клей одноразовые стаканчики, одноразовые тарелки, картон, краски, цветную бумагу и дали задание сделать «добряшки» - шесть медалек для пиратов. За час родилось 6 уникальных орденов пиратской славы.

Поиск сокровищ мы разделили на две части. По карте ребята нашли большой красиво оформленный лист ватмана, на котором было написано:

«Самое ценное сокровище – это дружба. Ни один пиастр не стоит честного слова друга, его открытого взгляда и искренней улыбки. Если у тебя есть друзья, ты богат, Если у тебя есть сундук денег, но нет ни одного друга, ты беднее, чем корабельная крыса. Береги друзей.

Старый морской волк Одноглазый Джон. Месопотамия 1...5 год»

После этого вожатый обратил внимание на маленькую приписку на обороте ватмана. «Найдите дерево на опушке у трех пней. Най...» Естественно ребята отправились на поиски и отыскиали «волшебное дерево», на котором росли шоколадки. Каждая шоколадка была подписана. Ребята должны были найти «хозяина шоколадки» вручить ее владельцу с добрыми словами

На поиски дерева - сокровища мы отправились уже после ужина. Одним из условий было идти «цепочкой» не расцепляя рук и не разговаривая. По пути следования отряду приходилось преодолевать разные препятствия - поваленное дерево, коридор из обручей, натянутые нити (перепрыгнуть их было высоко, а пролезать под ними не очень удобно, особенно не расцепляя рук)