

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ
ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ

Методическая разработка
отрядного дела
«Тайна славянского оберега»

Автор: Калиниченко Н.Ф.,
зам. директора по НМР МОУ ДО ДТДиМ

СЦЕНАРИЙ ОТРЯДНОГО ДЕЛА

«Тайна славянского оберега»

Форма проведения: отрядное дело познавательная сюжетно-ролевая игра-эстафета

Место проведения: открытая площадка на воздухе.

Возраст участников: 11-13 лет.

Цель: Выявление знаний участников игры о быте русских людей и создание условий для знакомства с древнерусской культурой.

Задачи:

- включить ребенка в коллективно-творческую деятельность с целью нравственного совершенствования;
- создать условия для активизации самостоятельности ребенка;
- выявить информационно-культурный уровень в знаниях у детей;
- создать эмоциональный настрой, атмосферу творчества и сотрудничества в коллективе, стимулировать активную позицию каждого ребенка.

Основные принципы:

- принцип игры и романтики – реализуется в игровой модели;
- принцип сказкотерапии – в виде погружения в самобытность времени
- принцип индивидуальности – каждый ребенок получает возможность проявить свои индивидуальные возможности;

Сценарный ход отрядного дела.

1. Слово ведущего (подготовка – раздача реквизита) - 3 минуты.
2. Легенда погружения – 1 минута.
3. Работа на станциях – 24 минуты.
4. Нахождение «Священного оберега».
5. Заключительное слово ведущего – 2 минуты.

Оборудование и оформление: таблички с названиями станций, листы бумаги, ручки, карта с указанием маршрута (2 шт.) , 4 пластиковые бутылки, повязки на глаза - 10 шт, кубики, пластмассовые шары, послание славянского жреца, 2 секундомера.

Предварительная подготовка:

В отряде формируются две равносильные команды искателей (не более 10 человек в каждой).

Игра проводится на заранее проверенной и подготовленной местности с соблюдением всех правил безопасности. Территория обозначена специальными знаками на местах.

Предупреждающие знаки, названия станций четко выделяются на фоне зелени.

Каждый участник имеет визитную карточку (отличительный знак - солнце) команды искателей, которая в случае необходимости может использоваться как «карта жизни» игрока.

Методические рекомендации:

Данное мероприятие проводится в основной период смены, на открытой площадке, когда существует определенный базовый уровень доверия, кроме того это отрядное дело повышает мотивацию на сотрудничество. Необходимо продумать оформление костюмов ведущего игры, что повышает интерес участников.

После мероприятия необходимо провести анализ и обсудить впечатления ребят от игры.

Правила игры:

Пройдя по определенным этапам и выполнив предлагаемые задания, команды-участницы должны найти спрятанный славянским жрецом клад - «Священный оберег».

Каждую команду сопровождают один взрослый наблюдатель- «старейшина» из числа организаторов игры.

Этапы прохождения игры указаны на карте (каждая команда достает бутылку с картой следования; бутылки привязаны к деревьям).

Достав карты, команды начинают двигаться по этапам согласно указателям своей карты. На каждом этапе - станции - они выполняют определенное задание, за выполнение которого получают «солнышко», которые в финале подсчитывают.

Задания могут быть различными: одни - для коллективного, другие - для индивидуального исполнения.

Время пребывания на станции и выполнения задания не должно превышать 4-х минут. Это фиксируется старейшинами. Если команда не уложилась по времени, они продолжают этап без получения солнышка.

Команда, пришедшая первой на станцию «Таинственная башня», получает подсказку (загадку, наводящий вопрос) о зашифрованном слове. Отгадав слово - «Солнце» команда ищет символ на определённой местности.

Та команда, которая первой отыщет символ, и станет победителем игры.

Победитель игры получает клад – «Священный оберег», остальные игроки – утешительные призы.

Слово ведущего. Легенда.

Испокон веков знания о Древней Вере Первопредков передавались из поколения в поколение, из Рода в Род. И в каждом Славянском Роде хранилась своя частица Древней Мудрости. Священные тексты записывались родовыми и жреческими письменами, которые не исчезли во тьме времен и до сих пор служат для нас неиссякаемым источником истинных Знаний о нашей богатейшей истории, прекрасных древних традициях и самобытной, неповторимой культуре. Текст одного из таких документов, найденных археологами при раскопке древнеславянского городища, мы взяли в качестве сюжета игры, на основе которой строится программа лагеря Городского Дворца творчества детей и молодежи «Солнцеград», где работаю вожатым.

Сегодня я предлагаю вам, на 30 минут стать жителями «Солнцеграда» и принять участие в одной из игр нашего лагеря - «Тайна Славянского оберега».

Издревле Славяне знали силу оберегов, символов, которые помогали им в быту, в управлении стихиями природы. Они давали мощь и силу для жизни. Сегодня мы с вами попытаемся найти священный оберег «Солнцеграда» - символ счастья, радости и процветания.

Этапы игры и примерные задания:

«Лабиринт сплочённости». Все игроки должны пройти, взявшись за руки, по выложенному на земле лабиринту с завязанными глазами, следуя распоряжениям своего командира («вперед», «вправо», «влево» и т.п.). Если команда справилась с заданием в отведённое время, она получает солнце.

«Холм мудрости». Необходимо расположить слова пословиц и поговорок в правильном порядке.

Если команда справилась с заданием в отведённое время, она получает солнце.

«Поляна удачи». Участвуют 2 представителя от команды. Им завязывают глаза. Игроки встают на поляну, где раскиданы шары разного цвета (розового и синего). Они должны за определенное время собрать как можно больше шаров розового цвета, прислушиваясь к подсказкам своей команды. Если игрок берёт синий цвет, он меняется на 2 розовых шара. Команда справилась с заданием в отведённое время, получает солнце.

«Берестяная грамота». Ведущий зачитывает слова – имена существительные. Каждый участник команды к словам придумывает определение – имя прилагательное – и записывает его. Ведущий читает список из 15 слов, относящихся к древнерусской эпохе. А участники подбирают к этим существительным прилагательные. Затем ведущий просит восстановить список существительных. Если команда справилась с заданием в отведённое время, она получает солнце.

«Музыкальная поляна Леля». Команде предлагается составить фразу из отдельных фрагментов песни о лете и исполнить её. Если команда справилась с заданием в отведённое время, она получает солнце.

«Тропа дружбы». Команда должна взявшись за руки переправиться по «кочкам», не оступившись определённый участок. Если игрок оступился, команда проходит испытание заново. Если команда справилась с заданием в отведённое время, она получает солнце.

«Башня главного мудреца». Команда, пришедшая первой на станцию «Таинственная башня», получает подсказку (загадку, наводящий вопрос) о зашифрованном слове.

Победитель игры получает клад – «Священный оберег», остальные игроки – утешительные призы.

Слово ведущего. Подведение итогов игры.

Я поздравляю команду победителей, но вы все достойно прошли все испытания и получаете в награду символ счастья, радости, процветания - «Священное солнце». Но так как у меня в руках символ нашего лагеря, «Дворца творчества», передать его вам я не в праве, поэтому каждый из вас получает его частичку-знак «Солнечной улыбки» (значок). Пусть этот солнечный лучик будет всегда с вами и приносит удачу.

Я благодарю вас за помощь, поддержку и хорошее настроение. Мне приятно было провести это время с вами, всего вам хорошего!

Приложение:

«Холм мудрости». Необходимо расположить слова пословиц и поговорок в правильном порядке.

Если команда справилась с заданием в отведённое время, она получает букву.

- | | |
|--|--|
| 1. Один, семь , ответ, бед. | <i>(Семь бед, один ответ).</i> |
| 2. Золото, серебро, молчание, слово. | <i>(Слово- серебро, молчание – золото).</i> |
| 3. Скажи, подумай, потом, сперва. | <i>(Сперва подумай, потом скажи).</i> |
| 4. Дела, слов, больше, меньше. | <i>(Больше дела, меньше слов).</i> |
| 5. Два, хорошо, а, ум, лучше. | <i>(Ум хорошо, а два лучше).</i> |
| 6. Человек, пером, а, птица, умом, красна. | <i>(Красна птица пером, а человек умом).</i> |
| 7. Матушка, родная, милей, чем, нет, дружка. | <i>(Нет милее дружка, чем родная матушка).</i> |
| 8. Торопись, языком, делом, не, спеши. | <i>(Не спеши языком, торопись делом).</i> |
| 9. Телегу, летом, зимой, сани, готовь. | <i>(Готовь сани летом, телегу зимой).</i> |
| 10. Есть калачи, не, хочешь, на, печи, сиди. | <i>(Хочешь, есть калачи, не сиди на печи).</i> |

«Берестяная грамота ». Ведущий зачитывает слова – имена существительные. Каждый участник команды к словам придумывает определение – имя прилагательное – и записывает его. Ведущий читает список из 15 слов, а после того, как участники написали свои прилагательные, просит восстановить список существительных. Если команда справилась с заданием в отведённое время, она получает букву.

- | | | |
|--------------|---------------|---------------|
| 1. Печь. | 6. Прялка. | 11. Кольчуга. |
| 2. Рушник. | 7. Ухват | 12. Лапти. |
| 3. Праздник. | 8. Рубаха. | 13. Оберег. |
| 4. Утварь. | 9. Меч. | 14. Обряд. |
| 5. Берегиня. | 10. Богатырь. | 15. Венок. |

«Музыкальная поляна». Команде предлагается составить фразу из отдельных фрагментов песни о лете и исполнить её. Если команда справилась с заданием в отведённое время, она получает букву.

«стояла - Во - кудрявая - стояла –поле- во- берёза, ...»

«Башня главного мудреца». Команда, пришедшая первой на станцию «Таинственная башня», получает подсказку (загадку, наводящий вопрос) о зашифрованном слове.

«Оно сопровождает живое существо с утра и до вечера, питает, согревает и даёт жизнь»

СОЛНЦЕ.

Найти символ «солнце» на местности и принести его старейшинам.
Та команда, которая первой отыщет и принесёт, считается победителем.

Отличительный знак - солнце



«Едва ли можно найти материал более близкий, затрагивающий интересы и потребности детского возраста и потому самый занимательный, чем тот, который связан с русским бытом, который возник, вырос и развился из исканий высокой радости народной массы. Это русский фольклор»

Г.С. Виноград