Смоленское областное государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение « Гагаринский многопрофильный колледж»

Методическая разработка мероприятия

« Миссия Х»

Автор разработки: Дубовская Анна Ивановна

студентка 4 курса 1 группы

специальность 44.02.02 Преподавание в начальных классах

г.Гагарин

2020-2021 г.

**Сценарий мероприятия в лагере дневного пребывания**

Данное мероприятие может быть использовано в летнем пришкольном лагере при дождливой, или плохой погоде на улице.

**Тема:** « Миссия Х»

**Цель:** объединение коллектива, преодоление барьера между детьми, привитие навыков общения.

**Задачи:**

1. способствовать формированию коммуникативных навыков;
2. развивать двигательную, познавательную, речевую активность, Способствовать развитию умения детей вести рассуждения, приводить выводы, способность самостоятельно выполнять поставленную задачу;
3. воспитывать самостоятельность, дисциплинированность интерес к окружающим.

**Место проведение:** спортзал

**Продолжительность мероприятия:**2-2,5 часа.

**Участники спортивного мероприятия:** все воспитанники лагеря от 6,5 до 14 лет.

**Оборудование:** маленькие бумажечки различных фигур, мешочек, спальные мешки, маты, мел, награды для победителей.

**Ход мероприятия**

***1 вожатый:***  Дорогие ребята. Сегодня за окном льёт дождик, но это не значит, что мы будем грустить и унывать!

***2 вожатый:***

\*\*\*

Дождь идет, а мы не плачем,

В классе в игры мы играем!

Каждый хочет победить,

Громко смех везде звенит!

***1 вожатый:***  Сегодня нас ждет увлекательный и весёлый день! Мы будем с вами соревноваться в играх, которые покажут вашу дружбу. Сейчас мы с вами разделимся на команды, для этого вы будете вытягивать из мешочка бумажечки разных фигур, тот, у кого совпадет фигура, становятся парой.

***2 вожатый***: Итак, все выбрали свои фигуры, и нашли своих товарищей.

***1 вожатый:*** В каждой команде по 7 человек, таким образом, у нас получилось 5 команд. Сейчас выберите название своей команды, капитана и девиз. Для этого вам даётся 5 минуты.

***2 вожатый:*** Отлично! Теперь, каждая команда будет выходить за дверь, а по сигналу будет заходить и представляться нам. Итак, кто готов пойти первым? (по очереди команды выходят и представляются)

В то время как дети выходят за дверь, чтобы по сигналу зайти обратно и представиться, их ждет сюрприз. Настоящая миссия дня. За дверью стоит стол, на котором лежат белые листы бумаги. На белых листах написана миссия, которую команда должна будет выполнить, чтобы победить. На выполнение миссии каждой команде даётся 15 минут, если за это время команду раскрыли, или они не преуспеют в ее выполнении, команда проигрывает. Миссия начинается со слов «Миссия Х», после нее начинается отсчет 15 минут. Миссию должен выполнить, хотя бы, 4 человека из команды, если задание выполнит, только двоя, или один, то миссия считается проваленной! Если команда провалит миссию, то у нее изымается половина полученных балов в играх. Если команда одержит победу, то она получает 10 дополнительных баллов.

Миссии для команд:

1. Обнять 5 участников из команд противников.
2. Сфотографироваться с каждой командой;
3. Спеть без ошибок любую песню, чтобы тебя не заметили;
4. 3раза написать или нарисовать на доске;
5. 3 раза попроситься в уборную;
6. Нарисовать незаметно на 3участниках ручкой маленький крестик;
7. станцевать три раза после завершения дополнительных игр;
8. 5 раз похлопать в ладоши после слов вожатых;
9. Два раза попросить объяснить правила игры;
10. Попросить 4-х участников нарисовать что-нибудь на листочке.

Кроме этих миссий в каждой команде будет шпион, который в тайне ото всех будет выполнять особенную миссию, чтобы помочь своей команде. Шпион не может раскрывать себя своей команде и другим участникам.

Также как и в командной миссии их не должны раскрыть. Если их раскроют, то команда получит чёрную метку, которая забирает у них оставшиеся баллы. Если игрок побеждает, то команда получает все свои баллы обратно с добавлением 10. В отличие от командной миссии, шпионы могут выполнять свои миссии до подведения баллов. Шпионы были выбраны путём доставания фигурок в начале игры, на 5 фигурках была нанесена метка, которая и обозначала шпионов.

Миссии шпионов:

1. Специально ошибиться в двух играх;
2. Заставить свою команду начать игру первыми;
3. Поспорить в правильности ответа с одним из противников, и проиграть;
4. Давать «пятюню» одному и тому же человеку в течение игры.
5. Незаметно поменять стулья в своей команде;
6. Минуту просидеть в неправильно одетой обуви;
7. Сыграть в игру «камень, ножницы, бумага» с противниками для решения хода.

***1 вожатый:*** Итак, все команды представлены, время начать наш день «Миссия Х» (После этих слов начинается отсчет 15 минут, для выполнения полученного задания)

***2 вожатый:*** Каждая игра будет оцениваться баллами, команда, получившая больше всего баллов, побеждает.

***1 вожатый:*** Первая игра, в которую мы сыграем, называется «человек ноль».

***2 вожатый:*** Для этой игры нам нужно выбрать соперников, чтобы сделать это я попрошу капитанов, подойдите ко мне и вытащите бумажечку с номером, совпадающие номера становятся соперниками, оставшаяся команда автоматически переходит в финал.

Победитель

к

5 к

к

2к

1к

к

3к

4к

*(схема порядка игры)*

1к - первая команда.

к - команда, которая одержит победу.

***2 вожатый:*** Итак, противники были выбраны, настало время рассказать правила игры.

***1 вожатый:*** Две команды становятся напротив друг друга. Команда, что будет атаковать остается стоять, а участники, что принимают удар, садятся на корточки. На счет три, задача нападающей команды назвать число участников, по их мнению, которые поднимутся в команде противников. В то время как задача команды принимающей атаку, необходимо будет угадать число людей и подняться меньше, или больше заданной цифры. Важно называть и подниматься одновременно, без промедлений. Если в другой команде поднимется столько человек, сколько было названо, то атакующая команда побеждает.

Например, команда 1 ходит первой, поэтому команда 2 присаживается на корточки. Команда один обсудив, решает называть число 2(они считают, что в команде противников из 7 человек поднимется только 2 участника) на счет три, команда 1 называет своё число, в команде 2 поднимается один человек, поэтому команда 1 проигрывает. Они не угадали количество участников, которые поднимутся.

***2 вожатый:*** Понятны ли вам правила игры? ***(ответ детей)***

***1 вожатый:*** Отлично, тогда начнем игру! (В это время кроме самой игры, следить и за выполнением миссий участниками.)

***2 вожатый:*** Это было захватывающее сражение, за эту игру команда победителей получила 5 баллов, Поздравляем! а мы переходим к следующей игре, за которую команда сможет получить, целых 15 балов.

***1 вожатый***: В следующей игре вы сможете показать, насколько вы хорошо понимаете друг друга. Называется она « Думай также как и я»

***2 вожатый:*** В этой игре команды играют по очереди. Задача команды, за 1 минуту справиться как можно с большим количеством слов.

***1 вожатый:*** Правила игры таковы: за одну минуту команде будут предложены слова, которые одни должны, одинаково показать жестами. После того, как слово будет сказано, на счет три, команда должна показать его жестами, переговариваться нельзя. Побеждает та команда, которая покажет большее количество слов.

*Например,* задали слово яблоко, и все участники показали, как они его кусают. Или задали слово кролик, и все участники показали ушки над головой.

***2 вожатый:*** Таким образом, вы покажете, насколько хорошо вы понимаете друг друга, а также свою сплочённость и дружбу. Запомните, необходимо показать одинаковые жесты, если кто-то из участников команды покажет что-то другое, то слово не засчитывается. У вас есть всего одна попытка и 1 минута времени.Покажите всем, на что вы способны и заберите 15 баллов себе.

***1 вожатый***: Игра « Думай также как и я» начинается, есть ли те, кто уверен в своей команде и готов пойти первым? (если команда не вызываются, то порядок выполнения задания можно решить путем жеребьевки)

Слова для игры:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **1команда** | **2-команда** | **3-команда** | **4 команда** | **5-команда** |
| Сердце | Велосипед | Часы | Пистолет | Ножницы |
| Солнце | Зонтик | Птица | Аплодисменты | Утюг |
| Футбол | Балет | Знак обозначающий, что у тебя всё хорошо | Хоккей | Мыльные пузыри |
| Кошка | Телефон | Пингвин | Собачка | Семечки |
| Арбуз | Мороженное | Смех | Холодно | Испуг |
| Урок | Очки | Сердечко | Что-то плохо пахнет | Обезьяна |
| Ручка | Знак «V» | Победа | Супергерой | Солдат |
| Машина | Мячик | Дерево | Морская звезда | Купание |
| Богатырь | Спать | Урок | Самолет | Зарядка |
| Гитара | Книга | Фигурное катание | Свинья | Приветствие |

***2 вожатый***: Отлично, поздравляем победителей! Вы показали отличную сплоченность команды, так еще и 15 баллов теперь ваши!

***1 вожатый:*** А мы переходим к следующей игре, которая покажет, насколько вы ловкие.

***2 вожатый***: Эта игра будет состоять из нескольких мини игр, в каждом мини игре участие будет принимать один или два участника из команды.

***1 вожатый:*** В этой игре можно получить несколько баллов. 1 балл получает команда, если ее участник побеждает в мини игре. Дополнительные пять баллов получает команда, у которой будет больше всего участников победивших в мине играх.

***2 вожатый:*** Звучит интересно, вы готовы показать свою ловкость, быстроту и азарт, а также принести совей команде много баллов?

***Дети:*** Дааа!

***1 вожатый:*** Отлично! Тогда начнем нашу игру под названием « Копилка мини игр»

***2 вожатый:*** Вам предлагается поучаствовать в 3-х мини играх.

* *1-я мини игра называется «Апельсин*», в ней принимает участие 2 человека из команды. Правила игры просты. Участники игры садятся по кругу, выбирается участник, который будет начинать. Этот человек должен произнести три раза слова «апельсин», произнести почти шепотом, и показать, размер апельсина, соответствующий голосу. После этого он должен указать на любого человека, тем самым передать эстафету. Следующий участник должен произнести кричалку громче и показать апельсин побольше. И далее по кругу. Те, у кого размер апельсина и голос не будут меняться, проигрывают.

***1 вожатый:***

* *2-я мини игра называется «Заставьте нас вертеться».* В этой игре принимает участие один участник из каждой команды. Играют по очереди. Участник залезает в спальный мешок и начинается вертеться по матам так быстро, как только может. Остальные участники должны будут рассмотреть строчку из песни, которая написана на мешки оппонента, они должны угадать текст песни , и из какого она мультфильма. На угадывания им дается одна минута. После этого времени, если участники так и не догадались, что за строчка и песня была загадана, проигрывают, следовательно, участник, что находился в мешке, выигрывает.

***2 вожатый:***

* *3-*я игра называется «Время пересечь черту» В этой игре участвуют 4 участника от каждой команды. Объясняю правила игры: На полу мелом рисуются две линии, задача участников от одной линии дотянуться до другой с помощью шпагата. (Имеется в виду шпагат гимнастический, а не веревка). Побеждает та команда, что сможет дотянуться до линии. (Если в первой попытке все участники смогли дотянуться до противоположной стороны, то расстояние увеличивается)

***1 вожатый:*** Мини игры, будут, проходит по очереди, начнем с игры «Апельсин» (следом идет 2-я и 3-я мини игра).

В то время как команды будут соревноваться в мини играх, закончится 15-ти минутная миссия.

***2 вожатый:*** Отлично! Вот и закончились наши мини игры, команда, занявшая больше остальных призовых мест (название команды) Поздравляем!

***1 вожатый:*** А сейчас мы вам объявим количество заработанных баллов на протяжении всех играх. (Командам называются их баллы).

***2 вожатый:*** Настало время самого интересного, объявить результаты миссии Х.

***1 вожатый:*** Результаты ошеломляющие, вы готовы узнать, кто справился с заданием, а кто так и не смог скрывать от всех свои действия?  
дети: Дааа!  
***2 вожатый:*** Тогда мы будем называть команду, а вы должны угадь, что за миссия у них была, справились они с ней или нет. Вы готовы?

***Дети:*** Дааа!

После этого называются команды по череде, дети угадывают, после их предположений называются миссии команды, справились они или нет. Проговаривается, почему не справились, или как они добились успеха. А также тот, кто справился.

***1 вожатый:*** Да, никто не ожидал того, команды, которые не справились с миссий, получают штраф, у них будет изъято половина их полученных баллов.

***2 вожатый:***  Команды, которые справились с миссий, получают 10 дополнительных баллов.

***1 вожатый:*** Таким образом, получается следующий рейтинг команд. Первое место занимает команда (название команды) с количеством баллов

Второе место-…

Третье место-…

Четвертое место-…

Пятое, последнее место-…

***2 вожатый:*** Но не время расстраиваться, ведь в нашей игре « Миссия Х» принимали участия шпионы, которые тайна могли помочь команде. Если шпион справился со своей задачей и не был пойман ни одним участником, то он может вернуть потерянные баллы команды, а также принести ей дополнительные 10.

***1 вожатый:*** Шпионы, настало ваше время, вы можете раскрыть себя. ( Дети, что были шпионами должны подняться, показав себя.)

***2 вожатый:*** Шпионы, назовите своё задание и дайте своей команде ответ, справились ли вы или нет. ( По очереди дети отвечают).

***1 вожатый***: На этом все, подведем же итоги, которые менялись сегодня очень часто, интересно кто же заберет, поеду себе.

Подведение итогов.

Награждение победителей

***2 вожатый:*** Сегодня было весло, несмотря на погоду за окном, так ведь ребята?

***Дети:*** Дааа!

***1 вожатый:*** На этом наш тайный день « Миссия Х» закачивается. До новых тайных дней.

Тексты песен для игры *«Заставьте нас вертеться»:*

1. Ничего на свете лучше нету, чем бродить друзьям по белу свету…(Бременские музыканты)
2. Если я чешу в затылке не беда в голове моей опилки да-да-да*.* ( Винни Пух)
3. И тогда на вирника вдруг запляшут облака, и кузнечик запиликает на скрипки. *(* Крошка Енот)
4. Акуна матата, смысл фразы так прост, акуна матаа веселись в полный рост. (Тимон и Пумба, король лев)
5. Арабская ночь, волшебный восток, здесь чары и месть, отвага и честь, дворцы и песок. (Алладин)
6. Отпусти и забудь, что прошло уже не вернуть. Отпусти и забудь новый день, укажет путь. (Холодное сердце)