**СТАРТ-ИГРА. «ЗДЕСЬ КАКАЯ-ТО ТАЙНА»**

**(ОТРЯДНЫЙ УРОВЕНЬ)**

**Цели и задачи программы:** формирование положительногоэмоциональногофона, сплочение детского коллектива, выявление творческих лидеров, знакомство детей с программой смены, с воспитателями педагогическим составом центра, друг с другом.

**Форма:** презентационная программа.

**Место проведения:** отрядные места

**Участники:** все дети проекта.

**Краткое описание**: программа проводится на второй день смены. Время сбора – смотри у педагога-организатора, заведующего отделом воспитательной работы. Если дождь, то проводим на отрядных местах.

Педагог предлагает выполнить определённое игровое условие, которое так или иначе связано с объединением в группы внутри секторов. Данное условие называется «перемешка». Всё это чередуется рассказом о проекте.

**Развёрнутый план, или Сжатый сценарий программы**

***Начините с любой игры на знакомство!***

*Вступительное слово:*

– Добро пожаловать в «Зубрёнок»! Поздравляем вас с началом каникул и приветствуем всех, кто приехал в «Зубрёнок». Мы начинаем нашу программу «Здесь какая-то тайна!. Условия простые. Я буду предлагать вам выполнить какое-то действие, как правило, связанное со знакомством, с общением. Эти действия мы назвали перемешки! Не пельмени, не кириешки, а перемешки! Кто быстрее выполнит условия конкурса, должен подать знак ведущему, например, дружно поаплодировать! И между перемешками буду рассказывать о проекте смены. Нас будет посещать руководитель проекта и раздавать жетоны» Наш конкурс о том, как стать дружным отрядом. Вы готовы? Тогда начинаем!

*Перемешка 1-я. «Мальчики и Девочки»*

Объединяемся в два круга: в круг мальчиков и в круг девочек. Обязательное условие: после объединения познакомиться с соседями, стоящими рядом. А мальчики должны сказать комплимент девочкам.

*Рассказ о «Зубрёнке» и о проекте -1*

– Друзья! Вы, наверное, были в «Зубрёнке». А как называлась смена, проект смены (игра смены), в которой вы участвовали? Итак, кто был в «Зубренке», тот знает, что каждая смена имеет свое название и в каждой смене проходит большая игра, которая длится всю смену и называется проектом. Таких проектов за одну смену проходит пять, они рассчитаны на различные возраста. В этой смене у каждого из вас будет возможность продемонстрировать свои творческие таланты, организаторские и лидерские способности, спортивные навыки, интеллектуальные умения в проекте, который называется «Квест. Фест. The best».

Основная идея? Пожалуйста! Но после следующей перемешки!

*Перемешка 2-я. «Зима – весна - лето – осень»*

Объединяемся в 4 круга: кто родился зимой, кто весной, кто летом и кто осенью. Обязательное условие: после объединения познакомиться с соседями, стоящими рядом Рассказ о проекте.

***Продолжаем рассказ о проекте-2***. *Каждый отряд – это таинственная команда!*

*Наша цель:*

пройти квест,

организовать фест,

стать the best!

5. Игровая задача: узнать тайну за 7-ю печатями. Надо открыть дверь. Но чтобы её открыть, необходимо узнать пароль, который состоит из букв.

6. Эти буквы спрятаны в таинственной шифровке (покажите детям цветной реквизит)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **С** | **У** | **Я** | **Х** | **А** | **Л** | **Ю** | **И** | **Х** | **М** |
| **М** | **А** | **С** | **А** | **Ш** | **Ж** | **Ё** | **С** | **К** | **В** |
| **Я** | **Г** | **Ю** | **Г** | **И** | **К** | **Ю** | **И** | **Я** | **К** |
| **К** | **А** | **Ц** | **Т** | **Й** | **М** | **В** | **Т** | **Ф** | **М** |
| **Г** | **Я** | **Л** | **М** | **Б** | **Т** | **Ц** | **Ш** | **К** | **У** |
| **А** | **Ф** | **В** | **К** | **Й** | **У** | **Л** | **Н** | **Ж** | **В** |
| **Ж** | **З** | **Ж** | **Л** | **К** | **Е** | **Ю** | **Л** | **С** | **Й** |
| **Ы** | **Я** | **С** | **У** | **М** | **И** | **Г** | **К** | **Ф** | **К** |
| **И** | **А** | **У** | **Ю** | **Т** | **И** | **Ф** | **У** | **Я** | **Л** |
| **Л** | **В** | **Х** | **Т** | **Г** | **Р** | **К** | **К** | **О** | **С** |
| **Р** | **У** | **Ш** | **Я** | **Ю** | **К** | **Ш** | **М** | **Г** | **Э** |
| **Х** | **Т** | **В** | **К** | **С** | **Я** | **Ю** | **П** | **С** | **А** |
| **С** | **Ж** | **К** | **Я** | **Ж** | **Л** | **К** | **Х** | **Л** | **Ж** |

*Перемешка 3-я. «Кино – компьютеры»*

Объединяемся в 2 круга: первый круг: те, кто компьютерным играм предпочитает просмотр кино; второй круг – те, кто кинематографу предпочтёт компьютерные игры. Обязательное условие: после объединения познакомиться с соседями, стоящими рядом.

***Продолжаем рассказ о проекте-3.***

Каждый день нас ждёт какая-то тайна. Каждый день нас ждёт какой-то квест? Знаете ли вы, что такое квест? Ну-ка, расскажите мне про квесты?

*Фронтальный опрос детей.*

*Демонстрирую карту (раздам завтра перед началом игры)*

*Перемешка 4-я. «Оригинальное имя» (индивидуальный)*

Необходимо выбрать трёх участников конкурса, у которых, по мнению детей, самое редкое имя.

*Перемешка 5-я. «Спорт-музыка»*

Объединяемся в 2 круга. Первый круг: те, кто спорту предпочитает музыку и дискотеки; второй круг – те, кто музыке и дискотеке предпочтёт занятия спортом.

*Перемешка 6-я. «Самое короткое имя» (индивидуальный)*

Необходимо выбрать участников конкурса, у которых самое короткое и самое длинное имя и фамилия. Победитель получает сувенир игры!

***ЗДЕСЬ МОЖНО ПРОВЕСТИ ещё одну ЛЮБУЮ ИГРУ НА ЗНАКОМСТВО***

***Продолжаем рассказ о проекте-4!*** Итак, нам надо заработать много зубриков. Это можно сделать различными способами:

 Дела (коллективные)

1-ое место – 300 зубриков;

2-ое место – 250 зубриков;

3-е место – 200 зубриков;

участие – 100 зубриков.

Дела (индивидуальные)

1-ое место – 200 зубриков;

2-ое место – 150 зубриков;

3-е место – 100 зубриков;

участие – 50 зубриков.

На заработанные зубрики можно открывать «цветные окошки», за которыми скрываются буквы. Затем к шифровка прикладывается ключ. Чем больше букв открыто, тем вероятнее, что вы угадаете слово. Кто это сделает быстрее всех, получит дополнительно 500 зубриков.

 Все заработанные игровые деньги суммируются, таким образом, определяется победитель проекта.

*Перемешка 7-я. «Знаменитая фамилия» (индивидуальный)*

*Необходимо выбрать участников конкурса, у которых самая известная, по мнению участников игры, фамилия. Победитель получает сувенир игры!*

*Перемешка 8-я. «Кому в «Зубрёнке классно»*

Объединяемся в 2 круга. Первый круг: те, кому в «Зубрёнке» уже классно и второй круг – те, кому в «Зубрёнке» будет классно!

**Завершить отрядным кругом! Фотографией.**