

## Сценарий отрядного мероприятия

Мирошников Виталий

Возраст – 11-12 лет

Период смены – основной период (срабатываемости)

Время суток – после обеда (14.00-15.00)

Продолжительность – час

Цели и задачи – 1) сплотить отряд

2) выявить лидеров и антилидеров, другие поведенческие особенности

3) развлечь детей

Станция	Действие	Действ. лица	Костюмы	Инвентарь
Начало квеста (админ)	Перед отрядом появляется викинг. Его забросило в будущее за то, что он не желал сражаться и жить вместе с другими викингами, постоянно ссорился и буянил. Его задача – собрать обломки его драккара, которые разбросало по лагерю, и вернуться в свое время. Отряду нужно научить его работать в команде, слушать других. Для этого им самим необходимо вести себя так. На первое местоположение наводит сам викинг – первое, что он помнит – футбольное поле.	Викинг	Костюм викинга (шлем с рогами, щит, топор, одежда из шкур)	Первый обломок (кусочек драккара-пазла)
Льдина (аллея от админа к стадиону)	Не все так просто. Впереди море, кишущее морскими чудовищами. Ребятам необходимо доплыть до места назначения, всем вместе стоя на льдине. Нельзя дать упасть другу, иначе морские черви мгновенно утащат его на дно морское! Льдина постепенно тает.	Викинг	Костюм викинга	Веревка
Юные алхимики (стадион)	Детям предстоит первое испытание, за которое они получают обломок корабля. Добравшись до стадиона, они встречают Бабу Ягу, которая ну уж очень не хочет отдавать деталь, разве что... Ребятам нужно помочь ей в приготовлении зелий – в форме каждого следующего ингредиента необходимо построиться всем вместе в полной тишине (вожатый смотрит за тем, кто из детей будет руководить процессом). Награда – обломок и клубочек с нитками, который тут же «ведет» к следующей станции – нитка протянута до самой беседки.	Викинг, Баба Яга	Костюмы викинга, Бабы Яги	Книга с рецептами зелий, второй кусочек пазла, ступа с помелом, волшебный клубочек.
Крепость (Беседка за 1	Беседка – крепость, а ее страж – Змей Горыныч. Войти в нее можно, только	Викинг, Змей	Костюмы викинга,	Третий кусочек

корпусом)	показав слаженность, сказав одно из нескольких предложенных волшебных слов хором. Как только дети зайдут в крепость, Змей отдает то, что хранил, а также подсказку к следующей станции.	Горыныч	Змея Горыныча	пазла, камень с подсказкой
Перетанцуй берсерка (перед 2 корпусом)	Перед корпусом прогуливается Кащей с ключом от сундука с последним фрагментом пазла. Его надо рассмешить. Однако это никак не удастся сделать, как вдруг викинг предлагает сплясать до жути смешной танец. Не устояв перед мощью и задором отряда, злодей отдает ключ, умирая со смеху.	Викинг, Кащей	Костюмы викинга, Кащея	Четвертый кусочек пазла
Собери корабль (беседка за 2 корпусом)	Далее надо собрать воедино все кусочки пазла и отправить викинга домой через ледяной лабиринт – сам воин не видит ничего, его временно ослепила буря, но прекрасно слышит ребят. Их задача – довести друга до портала в конце лабиринта. Перед самым выходом в свой мир викинг говорит, что оставил для детей презент. Проводив его, ребята с вожатым отправляются за вкусными подарками.	Викинг	Костюм викинга	Малярный скотч, сладости