«MIPOBASI PEANBHOCTЬ»

ВИД МЕРОПРИЯТИЯ: ИНТЕРАКТИВНОЕ.

ФОРМА МЕРОПРИЯТИЯ: СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА.

возрастная группа: средняя.

ПЕРИОД СМЕНЫ: ОСНОВНОЙ.

ВРЕМЯ ДНЯ: ВЕЧЕР.

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ: ТЕРРИТОРИЯ ЛАГЕРЯ.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 1:20.

ЦЕЛИ:

- ПОДНЯТИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ФОНА.
- СНЯТИЕ ТАКТИЛЬНЫХ БАРЬЕРОВ.
- СПЛОЧЕНИЕ ОТРЯДА.

задачи:

- РАЗВИТИЕ ВООБРАЖЕНИЯ.
- РАЗВИТИЕ ОБРАЗНОГО И ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ.

СЦЕНАРИЙ:

ДЕТИ ПОПАДАЮТ В ВИРТУАЛЬНУЮ РЕАЛЬНОСТЬ, ГДЕ ОНИ – ИГРОКИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР, А ВОЖАТЫЕ – ГЕРОИ.

ИГРЫ НА ГРАНИ ИСЧЕЗНОВЕНИЯ. ЕСЛИ В НИХ НЕ БУДУТ ИГРАТЬ, ОНИ ПЕРЕСТАНУТ ВЫПУСКАТЬСЯ И УДАЛЯТСЯ ИЗ ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ. НА ТО, ЧТОБЫ ДОКАЗАТЬ ИХ ВОСТРЕБОВАННОСТЬ У ДЕТЕЙ ЕСТЬ ЧАС. ПОТОМ ВСЕ ИГРЫ МИРА БУДУТ УДАЛЕНЫ.

У ОТРЯДА ЕСТЬ МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ. ДЕТИ ПЕРЕХОДЯТ ИЗ ОДНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ДРУГУЮ. ПРОЙДЯ ИГРУ НА КАЖДОЙ СТАНЦИИ, ДЕТИ ПОЛУЧАЮТ ДИСК С НЕЙ. ЭТО ЗНАЧИТ, ЧТО ВЫПУСК ЕЁ НЕ ПРЕКРАЩАЕТСЯ.

ПО ХОДУ МЕРОПРИЯТИЯ, ДЕТИ ДОЛЖНЫ СОБРАТЬ ВСЕ ДИСКИ И ПРИНЕСТИ К КОМПЬЮТЕРНОМУ КЛАССУ (МЕСТО, ОТКУДА ВСЁ НАЧИНАЛОСЬ). В КОНЦЕ, СОБРАВ ВСЕ ДИСКИ, КАЖДЫЙ ИЗ РЕБЯТ ПОЛУЧАЕТ ПОЖИЗНЕННЫЙ АБОНЕМЕНТ НА ВСЕ ВЫПУСКАЮЩИЕСЯ ИГРЫ.

ПЕРЕЧЕНЬ СТАНЦИЙ С МЕСТОМ:

1. МОРСКОЙ БОЙ, АДМИНИСТРАТИВНЫЙ КОРПУС (20 МИНУТ)

ДЕТИ ДЕЛЯТСЯ НА 2 КОМАНДЫ, И ОНИ, "ЭКИПАЖ", ВЫСТРАИВАЮТ СВОИ КОРАБЛИ. ДАЛЬШЕ ИХ ЗАДАЧА — "ПОТОПИТЬ" ВСЕ КОРАБЛИ ПРОТИВОПОЛОЖНОГО ЭКИПАЖА. ЕСЛИ КОМАНДА НЕ ПОПАДАЕТ, ВСЕ УЧАСТНИКИ ОБМЕНИВАЮТСЯ "ПЯТЮНЯМИ", ЕСЛИ РАНЕН, ТО 1 ДЕЙСТВИЕ (ВСЯ КОМАНДА ОБНИМАЕТСЯ С ДРУГОЙ), ЕСЛИ УБИТ, ТО 2 ДЕЙСТВИЕ "АВТОБУС" (ВОЛНЫ ПОБЕДИВШИЙ КОМАНДЫ "ОБМЫВАЮТ" РУКАМИ СУДНА ДРУГОЙ). ИГРА ПРОДОЛЖАЕТСЯ, ПОКА ОДИН ЭКИПАЖ НЕ ПОТОПИТ КОРАБЛИ ДРУГОГО.

2. МАРИО, ГЛАВНАЯ АЛЛЕЯ (10 МИНУТ)
ДЕТИ – ЭТО МАРИО, У КОТОРОГО УКРАЛИ ПРИНЦЕССУ.
НО ЕЁ НУЖНО НАЙТИ, ПРОЙДЯ ОПРЕДЕЛЁННЫЙ
МАРШРУТ ВСЕМ ВМЕСТЕ, ДЕРЖАСЬ ЗА РУКИ.
НА ПУТИ ИМ БУДУТ ВСТРЕЧАТЬСЯ КОЧКИ И УЗКИЕ
ПРОХОДЫ. ГЛАВНОЕ – ДОЙТИ ДО КОНЦА И СПАСТИ
ПРИНЦЕССУ. ЕСЛИ МАРИО ЗАДЕВАЕТ ЧТО-ТО НА
СВОЁМ ПУТИ, ОН ВОЗВРАЩАЕТСЯ В САМОЕ НАЧАЛО.
ИГРА ВЫПОЛНЯЕТСЯ В ТИШИНЕ.

ПЕРЕЧЕНЬ СТАНЦИЙ С МЕСТОМ:

3. ГОНКИ, У АДМИНИСТРАТИВНОГО КОРПУСА (10 МИНУТ)

УСПЕТЬ ПРЕОДОЛЕТЬ ИЗВИЛИСТУЮ ДИСТАНЦИЮ ЗА 30 СЕКУНД. НА ЭТО СПОСОБНА ТОЛЬКО КОМАНДА ГОНЩИКОВ-ПРОФЕССИОНАЛОВ. ИМИ НАШИ ГЕРОИ И ЯВЛЯЮТСЯ. ДЕРЖАВШИТЬ ЗА РУКИ, ОНИ ДОЛЖНЫ РОВНОЙ ЛИНИЕЙ ПЕРЕСЕЧЬ (ИЛИ КЛИНОМ) ЛИНИЮ ФИНИША МЕНЬШЕ, ЧЕМ ЗА 30 СЕКУНД. КАК ЭТО СДЕЛАТЬ — РЕШАТЬ ИМ. ЕСТЬ ЛИШЬ ОДНО НО: ИГРА ВЫПОЛНЯЕТСЯ В ТИШИНЕ.

4. КУХОННАЯ ЛИХОРАДКА, У СТОЛОВОЙ (10 МИНУТ)
В ЭТОЙ ИГРЕ РЕБЯТАМ ПРЕДСТОИТ СТАТЬ КОМАНДОЙ
ПОВАРОВ И ПРИГОТОВИТЬ СПИСОК БЛЮД ПО ВСЕМ
ПОЗИЦИЯМ: ЗАВТРАК, ОБЕД, ПОЛДНИК И УЖИН. У НИХ
ЕСТЬ РАЗНЫЕ ИНГРЕДИЕНТЫ, А ТАКЖЕ 7 МИНУТ,
ЧТОБЫ ВЫПОЛНИТЬ ЭТОТ ЗАКАЗ. ВАЖНО СДЕЛАТЬ
ВСЁ БЫСТРО И КАЧЕСТВЕННО, НУ И ТАК, ЧТОБЫ
ЗАКАЗЧИКУ ПОНРАВИЛОСЬ. ИГРА ВЫПОЛНЯЕТСЯ В
ТИШИНЕ.

РЕКВИЗИТ, ИНВЕНТАРЬ:

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ, "ДИСКИ С ИГРАМИ", АБОНЕМЕНТЫ.

- 1. ЛИСТЫ АЗ "В КЛЕТКУ" ПРЯМОУГОЛЬНИКИ-КОРАБЛИ, КЛЕЙ, МАРКЕР.
- 2. СТУЛЬЯ, СТОЛЫ, МАЛЯРКА.
- 3. МЕЛКИ.
- 4. СТОЛ, "ПРОДУКТЫ", "ПОСУДА", МЕНЮ.

АНТУРАЖ, КОСТЮМЫ:

- 1. ШЛЯПКИ-КОРАБЛИКИ.
- 2. КОСТЮМ ПРИНЦЕССЫ, ПОВЯЗКИ НА ГОЛОВУ С БУКВОЙ "M".
- 3. РУЛЬ, БЕЛЫЕ ПЕРЧАТКИ.
- 4. ФАРТУКИ И КОЛПАЧКИ.