

Чумакова Эрика Адольфовна

методист по информационно-методической работе

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования детей

«Центр развития творчества детей и юношества г. Владивостока»

Приморский край, г. Владивосток

СЦЕНАРИЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ – ПУТЕШЕСТВИЯ «ПЛЕМЕНА»

(направления: художественно-эстетическое, туристско-краеведческое)

Подготовительный этап Игры:

1. Назначить координатора игры (шамана), ответственных на этапах-станциях (жрецов);
2. Изготовить костюмы, придумать грим для шамана, жрецов;
3. Подготовить свитки с указанием пути следования по станциям – маршрутные листы (см. приложение 1);
4. Раздать заранее командам - «племенам» перечень знаков (древний алфавит) для изучения (см. приложение 2);
5. Приготовить красочные таблички и реквизит для этапов-станций:
 - этап «Древняя стоянка» (бивуак) - «племенам» оборудовать свою стоянку - хижина, очаг, место поклонения, статуя бога «племени» (оценивается самобытность, красочность, оригинальность, экологичность);
 - этап «Победи зверя» - нарисовать на листе ватмана или сделать из любого другого материала «Страшного зверя», приготовить лук и стрелы (цель этапа попасть стрелой в зверя);
 - этап «Острый нюх» - приготовить повязку для завязывания на глаза, набор растений, овощей, фруктов например: мята, лук, чеснок, лимон и т.д. (цель этапа угадать правильно запах с закрытыми глазами);

- **этап «Топь»** - приготовить плоские камни, соответствующие размеру ноги ребенка, разбросанные на расстоянии, но в реальном доступе при прыжке с «кочки» на «кочку» (цель пройти линию болота без заступа и падения на землю);
 - **этап «Древний свиток»** - приготовить послание со знаками (древний алфавит) с просьбой о чем-либо (цель этапа прочить правильно знаки и перевести в текст);
 - **этап «Тарзанка»** - приготовить канат и две сигнальные ленты - старт, финиш (цель этапа перелететь без заступа и падения на «тарзанке» от старта до финиша);
 - **этап «Одолей древесного духа»** - приготовить бревно средней толщины и длины, устойчиво разместить (цель этапа пробежать по бревну, не оступиться и не упасть);
6. Выбрать в лесном массиве удобную поляну для общего сбора участников;
 7. Обустроить поляну: трон для шамана, кострище;
 8. Определить места для базирования этапов - станций Игры, развесить красочно оформленные таблички с названиями этапов-станций;
 9. Обозначить поляны для стоянок - бивуаков «племен».

Участники Игры:

Шаман – координатор игры;

Жрецы – ответственные на этапах;

Племена – команды детей из 10 человек (можно больше - меньше).

Условия для «племен»:

1. Избрать вождя;
2. Придумать название племени, танец, песню;
3. Придумать - изготовить костюмы, грим;
4. Приготовить корзину с дарами для подношения шаману и текст восхваления шамана;
5. Изучить знаки (древний алфавит).

Условия для шамана:

1. Знать свой текст и ход игры;
2. Придумать - изготовить костюм, грим.

Условия для жрецов:

1. Знать ход игры;
2. Знать содержание этапа, за который он отвечает;
3. Приготовить - изготовить реквизит для его этапа;
4. Придумать - изготовить костюм, грим.

Оценка прохождения этапов и игры в целом:

Оценивает игру жюри: шаман, жрецы.

Оценивается прохождение этапов баллами и штрафами:

- за правильное выполнение задания на этапе – плюс один балл за каждого ребенка;
- за неправильное выполнение – минус один балл за каждого ребенка (т.е. штраф);
- баллы выставляются в свитке (маршрутном листе) напротив обозначения конкретного этапа.

Ход Игры:

1. Сбор «племен», жрецов и шамана на «Поляне мира»;
2. Шаман приветствует «племена», представляет жрецов, рассказывает о правилах и условиях игры;
3. Шаман сидя на троне принимает готовность «племен» к игре: название «племени», дары и почести;
4. Шаман благодарит «племена», вручает вождям «племен» свитки - маршрутные листы;
5. Шаман отправляет жрецов на закрепленные за ними этапы, а «племена» по его команде разбегаются на этапы первыми обозначенные в свитках;
6. На каждой станции, каждый ребенок из «племени» проходит этап, жрец вписывает в свиток количество заработанных баллов и штрафов;

7. После прохождения всех этапов игры, «племена» собираются на «Поляне мира», свитки (маршрутные листы) сдают шаману;
8. Часть жрецов проводят концертную программу, где «племена» представляют шаману приготовленные песни и танцы. Выступления оцениваются (оценка суммируется к баллам в свитке);
9. Другая часть жрецов, обходит бивуаки и оценивает их, считает баллы и штрафы по свиткам, заносит в сводную ведомость, определяет победителя и призеров, подписывает грамоты, готовит подарки;
10. Шаман награждает «племена», благодарит всех, поздравляет и прощается.

От автора:

Дорогие коллеги!

Очень хочется выразить самые положительные эмоции по поводу данного мероприятия.

Игра всегда проходит красочно, интересно, познавательно, самобытно, динамично.

Ребята всегда полны настоящими радостными, восхищенными эмоциями.

Удачи вам в организации и проведении игры-путешествия «Племена»!



