Коллективное творческое дело "Поиск клада"

**Цель:**

* сплочение детского коллектива,
* научить быстро принимать решения,
* показать необходимость жертвовать личными интересами на благо коллектива.

**Задачи:**

1) знакомство детей с коллективной игровой деятельностью;  
2) формирование у детей навыка работы в группах, умения принятия коллективных решений в процессе обсуждения подсказок;  
3) выявление лидеров.

**План проведения КТД**

1. Совместная подготовка и разработка КТД - организатор лагеря, вожатые, воспитатели, совет министров лагеря.  
2. Старт игры – игровая комната одного из отрядов, где предварительно собирают оба отряда.  
3. Чтение Указа и выдача первой подсказки.  
4. Игра (прохождение станций и выполнение заданий).  
5. Финиш.  
6. Награждение.

**Условия проведения**

1. В игре принимают участие два отряда, соединенные в одну команду.

2. На каждом этапе предлагаются подсказки - задания, их выполнение оценивают игротехники (вожатые).

3. Основная задача игротехника не только заслушивать ответы участников игры, но и принимать решение, если ответ неверный, то даются наводящие вопросы, так как если подсказка не будет взята – потеряется логическая связь между станциями.

4. На каждом этапе задания выполняют либо определенные представители, либо все участники игры, согласно условиям подсказки.

5. Во время выполнения задания группой игроков, остальные игроки не имеют права вмешиваться. Если задание из подсказки выполнено не верно, игроков «стражники» (вожатые) садят в «темницу» до конца игры, пока участники не вызволят их оттуда своей смекалкой на Финише (разгадывание шарад и загадок).

7. В случае подсказок, пассивности при выполнении заданий, игрок отстраняется от участи в игре и забирается так же в темницу. Дальнейшая его судьба зависит от остальных игроков (захотят ли они его оттуда вызволить).

Этот факт фиксируется в маршрутном листе «ведущего» и учитывается при подведении итогов игры.

**Станции:**

1. «Поле богатырское»;
2. «Марья Искусница»;
3. «Ярмарка»;
4. «Русская печь»;
5. «Кони дивные»;
6. «Царевна - Несмеяна»;
7. «Лестница в небо»;
8. «Радуга»;
9. «Путанка»;
10. «Сокровища сказок».

**Способы мотивации детей на участие в совместной деятельности**

Используемый способ мотивации детей на участие в совместной деятельности - совместная организаторская и творческая деятельность детей и взрослых, при КТД. Такая форма воспитательной работы, ориентирована на развитие фантазии и творческих способностей детей, предполагает наличие совместной деятельности детей и педагогов, в данном случае вожатых и совета министров лагеря.

**Поэтапная организация совместной деятельности:**

*- Предварительная работа.* На этой стадии происходит так называемая «стартовая беседа», во время которой организатор лагеря увлекает Совет министров лагеря радостной перспективой интересного и полезного дела. Идёт поиск ответов на вопросы: для кого? когда? где? с кем вместе? Главная задача: вовлечь каждого в совместную деятельность и выявить лидеров среди коллектива, который окажется и без вожатых и без своих уже выбранных и утвержденных лидеров – Совета министров лагеря.

*- Проведение.* Стадия проведения КТД – это итог работы, проделанной при его подготовке.

*- Последействие.* Общественное мнение, выработанное на стадии коллективного подведения итогов КТД, становится содержанием шестой стадии КТД – его ближайшего последействия.

**Предполагаемые результаты**

1. Участники игры должны получить опыт работы в коллективе, опыт принятия коллективного решения в процессе обсуждения.
2. Должны быть выявлены явные лидеры, способные разрешать общие вопросы, которые впоследствии становятся помощниками Совета министров лагеря.

**Анализ проведенного мероприятия**

Основополагающей целью данного КТД стало сплочение коллектива детей лагеря.

Продолжительность данного мероприятия - 3 часа. Мероприятие предполагало совместную деятельность детей и педагогов при прохождении этапов.

Дети самостоятельно и очень успешно справились с данной задачей. Такая форма работы является эффективным средством мотивации совместной деятельности.

Данное мероприятие носило не только игровой и конкурсный, но и познавательный характер. Дети получили опыт работы всем коллективом, опыт принятия коллективного решения в процессе обсуждения.

Заключительным этапом КТД «Поиск клада» стало награждение отрядов.

**Сценарий мероприятия**

Мероприятие начинается неожиданно: при общем сборе детей, собранных для заполнения анкет одним из игротехников (вожатый, воспитатель или один из министров лагеря) запускается в воздух самолет – письмо следующего содержания:

**УКАЗ**

В некотором царстве-государстве «РАДУГА» день 15 месяца июня года 2006 объявляется заколдованным днем.

**В этот день запрещается:**

* Ходить по одному;
* Думать и отвечать поодиночке;
* Бегать в разные стороны;
* Кричать в людных местах.

**Разрешается:**

* Ходить по 40 человек;
* Думать и делать сообща с сударями и сударынями;
* Активно участвовать во всех конкурсах и играх;
* Вести себя прилично.

**Кто будет соблюдать все вышеперечисленные пункты, тот сможет открыть тайну пиратского клада.**

**А первые условия ты найдешь вместе с картой, которая спрятана в темнице. Ключ от этой темницы находится у главной Радуги лагеря.**

Разгадка: нужно найти и снять ключ от кабинета, где лежит карта - маршрут начала игры. Ключ у главной Радуги - ключ, который висит на гвоздике возле вывески лагеря.

А условия на карте такие:

**«Во широком поле, где добры молодцы силушкой меряются и богатырскую удаль свою показывают, стоят деревянные кони. Обойдите широкое поле, найдите нужного скакуна, который подскажет вам нужную дорожку».**

Разгадка: рядом с лагерем дневного пребывания находится поселковый стадион «ЛУЧ», на котором по одну сторону расположены трибуны, а по другую стоят деревянные скамейки. Под одной из скамеек заранее на скотч игротехниками цепляется «подсказка» следующего содержания:

**«Есть среди вас Марья Искусница. Чтобы получить от нее подсказку о дальнейшем пути – выполните ее условия»**

Разгадка: дети должны догадаться, что Марья Искусница – это их вожатая Мария Викторовна, которая проводит у них занятия по прикладному творчеству. Когда они догадываются, игротехник (Марья Искусница) дает им поручение: разделиться на 2 отряда и пройти по «мостику» (лавочке) навстречу друг другу никого не уронив «в воду».

Когда задача выполняется без потерь, Марья Искусница отдает ребятам подсказка следующего содержания:

**«ЭЙ! Собирайся, честной народ! Доставай свои пятаки да гривны! Ведь путь – дороженька ведет вас на главную ярмарку!**

**И чего только там нет: ковры-самолеты самотканые, сапоги-скороходы спортивные и домашние, скатерти – самобранки заморские китайские! А среди этого добра стоит русская печь с душистыми хлебами и булками. Подойди к печке попроси вежливо булку с начинкой, она тебе и подскажет путь-дорожку!»**

Разгадка: рядом со стадионом находится рынок, где торгуют как продовольственными товарами, так и продуктовыми. Русская печь – это «Хлебная лавка». Попросить булку с начинкой – спросить у продавщицы дальнейший путь. Продавца предупреждают заранее и в уже купленную булку суют записку. Чтобы получить булку с запиской от продавца – нужно выполнить его задание. (Задание зависит от фантазии продавца – в данном случае продавщица оказалась человеком творческим и с удовольствием пела частушки вместе с детьми). Когда задание выполнено - ребята получают булку с подсказкой:

**«Оглянись вокруг, увидишь большую поляну. Иди туда – стоят там дивные кони и спрятаны они по 300 штук под каждым капотом. Возьмитесь на этой поляне все за руки и встаньте в круг. А дальше – увидите, что будет...»**

Разгадка: записка указывает на автостоянку перед рынком, где есть большая площадка, отсыпанная гравием. На ней игротехники устраивают массовую игру (игра зависит от возраста детей, можно «Кошки – мышки», можно и «Русскую мафию»)

Когда игра окончена – игротехник, отвечающий за эту станцию, отдает следующую подсказку

**«Подойдите к нужному кучеру и шутками, да прибаутками вежливо попросите указать дорогу».**

Разгадка: детям нужно угадать, под капотом какой из машин спрятана очередная подсказка, для этого нужно выполнить задание водителей, присутствующих здесь же. Определив водителя, при этом придется и отвечать на вопросы водителей и может даже станцевать, нужно попросить у него следующую подсказку и выполнить его условия. Опять же все зависит от водителя, который вам попадется, нам попался водитель школьного автобуса, который загадал детям следующую загадку:

**«3 женщины решили купить чайник, который стоит 30 долларов, и скинулись по 10 долларов. Потом менеджер узнал, что чайник стоит 25 долларов, он получил из кассы 5 долларов и решил отдать их женщинам. Но как поделить 5 на 3. Поэтому он каждой женщине отдал по 1 доллару (всего получается 3), а себе взял 2. Итак, каждая женщина получила обратно по 1 доллару. То есть вместо 10 потратила 9 долларов.**

**Во сколько обошелся чайник женщинам?.. Правильно, в 9х3 = 27 долларов. К ним прибавляем 2 доллара, которые менеджер положил себе в карман. Получается 29. Вопрос: где тридцатый доллар?»**

Ответ: чайник обошелся женщинам в 25 долларов. А 2 доллара от 27 надо отнимать, А не прибавлять.

После отгадывания водитель отдает подсказку с дальнейшим маршрутом.

**«А путь ваш дальнейший лежит к белому терему, что стоит неподалеку, цепями окованный. Напротив того терема в двухэтажных палатах живет Царевна - Несмеяна! И ходят к ней и ее помощникам дети обучаться разным премудростям. Рассмешите ее своими потешками, и подскажет она вам путь к заветному кладу»**

Разгадка: белый терем – цепями окованный – здание МНС (налоговой инспекции района, оно расположено прямо напротив здания Детского центра творчества. Следовательно, идти нужно прямо в ДЦТ, где на крыльце ребят ждет Царевна - Несмеяна (директор Детского центра). Она встречает ребят с грустным выражением лица. Дети должны придумать, как рассмешить царевну.

Когда Несмеяна рассмеется – она загадает им следующую загадку.

**«Есть в моем царстве – государстве лестница в небо и растет она корнями в земле. Пошлите гонца на эту лестницу, пусть он добудет вам верную подсказку! А если ошибется гонец, попадет он ко мне в темницу глубокую и выручит его только мудрый человек».**

Разгадка: На территории детского центра растет много деревьев, среди них есть 2 сросшиеся у корня березы, из стволов которых туристы соорудили нечто в виде перекладин так, чтобы можно было на тренировках залезть высоко на дерево. Над последней перекладиной подвешиваются 3 зеленых воздушных шарика надутых не до конца, чтоб их снизу было плохо видно и чтоб подсказка, написанная на бумажке и спрятанная в одном из шариков, была плохо видна. Гонец должен выбрать только один шарик. Ребята должны в точности исполнять то, что там написано. Если подсказка не верная, а человек, который шел по этой подсказке упирается лбом в лагерный флагшток с флагом лагеря, гонец «садится за решетку», т.е. закрывается на ключ в одном их кабинетов. Посылается следующий гонец на лестницу за другой подсказкой и так пока не найдут верную.

Подсказки для шариков:

**1. Стоит в поле пенек, встань на этот пенек лицом к главным воротам и отсчитай 10 шагов, повернись налево – сделай 3 шага, повернись еще раз налево и путь твой лежит прямо, иди и не оглядывайся... (верная подсказка)**

**2. Встаньте на крыльцо терема лицом к воротам. Отсчитайте 12 шагов прямо, повернитесь налево, пройдите 20 шагов, повернитесь направо, сделайте еще 10 шагов, еще раз направо и 9 шагов.**

**Теперь налево повернись и 9 шагов пройди, еще раз налево – 2 шага, повернись налево и еще 2 шага, и еще раз налево -20 шагов!**

**Увидишь радугу!.. (флаг лагеря) – подсказка не верна!**

Разгадка правильной подсказки: отсчитав шаги, дети упираются прямо в березу, на которой висит записка:

**«А сокрыт-то клад глубоко в земле, пойди – отыщи его...**

**Встань спиной к волшебной лестнице, лицом к главной радуге, сделай 20 шагов, повернись направо - еще 20 шагов. Возьмитесь все за руки и встаньте в круг. А дальше – тайна великая, и откроется она вам после условий главного градоначальника «Радуги»**

Разгадка: встать спиной в 2-ум сросшимся березам и сделать 20 шагов в сторону крыльца ДЦТ, где висит вывеска лагеря «РАДУГА». От крыльца, сделав 20 шагов, дети получаются в середине поляны для игр на территории центра, где их ждет следующий игротехник, который проводит с ними игру «Я змея, змея, змея…»

По окончании игры, игротехник отдает последнюю подсказку детям.

**«Найди на этой поляне одинокую березу со скворечником. Встань к березе спиной – увидишь пенек. Дойди до нужного пенька 10 шагов. Повернись направо, сделай 3 шага. УРА! Вы открыли тайну сокровищ!!!»**

Разгадка: в 3-х шагах от пенька находится клумба, а возле ее бордюра зарыты сладости.