

«Весёлое королевство»

**О. ЕРЁМИНА,
О. НОВИКОВА,
Т. МУЗЫЧЕНКО,
В. ЗАГРЕБНЁВ**

Лагерь наш — традиционный, проходит в рамках программы подготовки юных организаторов «Я — лидер». Базовые программы — «Лидер» и «Игра — дело серьёзное», основное назначение которых — в игре выявлять, стимулировать и готовить лидеров.

Основная идея программы — привлечь как можно больше детей к творчеству, конкурсам, которые затем можно провести у себя в школе, в детском объединении. Программа помогает получить лидерские знания, умения и навыки, закрепить их на практике.

Организатор лагеря — педагогический отряд «Бриг», городской пионерский штаб «Поиск», сектор поддержки детских инициатив городского Дворца творчества детей и юношества. Участниками сюжетно-ролевой игры «Весёлое королевство» становятся все жители лагеря: дети, педагоги, вожатые, администрация, обслуживающий персонал.

Игра начинается с момента знакомства с детьми и продолжается все 18 дней до отъезда из лагеря. Игровой замысел опирается на потребности и склонности ребят среднего школьного возраста, учитывает их возрастные особенности и социальный опыт: стремление к романтике, приключениям, поиск своего «Я». Игровой материал: знаки различия и успеха, игровые талисманы, эмблемы, зашифрованные задания, тайные знаки посвящения в рыцари и леди. С игровыми правилами дети знакомятся в первый день заезда в общелагерной игре «Секреты королевства».

Разновозрастных отрядов-семейств в смене — 16, каждый из них живёт в замке-корпусе. Отряд получает штандарт (отрядный флаг) с изображением своего родового герба (эмблема отряда). Участвуя в различных делах семейства, зарабатывают «земельные наделы» и знаки успеха — коронки на свой штандарт. За первое место отряд получает «земельный надел» (зелёный квадрат на карте королевства) и коронку зелёного цвета на штандарт. За второе место — водный надел (синий квадрат на карте) и коронку синего цвета на штандарт. За третье место — песчаный надел (квадрат жёлтого цвета на карте королевства) и коронку жёлтого цвета. За добрые дела для жителей всего королевства отряд получает знак королевской благодарности в виде бриллиантовой коронки на штандарт. Каждый ребёнок имеет свой герб, на который крепятся отличительные знаки за личные успехи. Вручается отличительный знак при подведении итогов дня.

Набрав в течение оргпериода или после него 5 знаков отличия (сердечко) на личном гербе, участник получает знак преданного пажа — полоску красного цвета в верхней части герба.

Набрав за 10 дней в сумме 10 знаков отличия, получают на герб: мальчики — шпагу, девочки — розу. После чего следует посвящение в рыцари и леди, которое проходит после отбоя в тайном месте.

Посвящённые в рыцари и леди имеют право участвовать в делах короля и королевы.

Если треть членов отряда имеют звание рыцарей и леди, то отряд получает право на внеочередное купание в бассейне и встречу рассвета.

Если половина отряда — рыцари и леди, то отряд получает право пойти в поход и два внеочередных купания в бассейне.

Если весь отряд имеет почётное звание, то он может уйти в поход с ночёвкой.

Вожатые играют роль советников короля и королевы, старшая вожатая — статс-дамы, начальник сборов — королевы-матери. Роль короля и королевы играют педагоги-организаторы. Дети — жители Весёлого королевства

Для игры ребята придумывают словарь королевства: административный корпус — дворец, столовая — трапезная, линейка — королевская площадь, планёрка — королевский совет, эстрада — Дворцовая площадь, КПП — сторожевая башня, кружки — мастерские, радист —

трубадур, флаг отряда — штандарт, эмблема отряда — фамильный герб, совет дела — совет волшебных дел. Работает 11 мастерских. Каждый житель королевства побывает на занятиях в мастерских игры, театральном, этики, танца, лидерском, оформительском, песенном, туризма, основ безопасности, психологических игр, стрельбы.

По итогам занятий в кружке дети получают звание «мастера».

Организационное обеспечение игры

1. Организационный период смены — «запуск» игрового сюжета.

а) Заезд, формирование групп, общелагерная игра «Секреты королевства».

Результат: знакомство ребят друг с другом, знакомство с традициями, законами лагеря — правилами игры, педколлективом лагеря.

б) Анкетирование, выбор лидеров, выбор формы организации жизни отряда (система разовых поручений, система поощрения, личного роста), знакомство с критериями оценки деятельности каждого ребёнка.

Результат: выявление лидеров и привлечение их к развитию игрового сюжета, корректировка проекта в зависимости от интересов и возможностей участников игры, формирование межличностных отношений.

в) Открытие смены, церемония поднятия государственного флага России, флага лагеря, вручение штандартов отрядам.

Результат: структурное оформление королевства.

2. Основной период смены

Это возможность каждого ребёнка реализовать свой творческий потенциал и продемонстрировать свои возможности.

а) Ключевые дела периода:

«Королевская охота» (спортивный день);

«Рыцарский турнир» (день Любви);

«Дворцовый переворот» (день наоборота);

«У нас сегодня день рождения — принимаем поздравленья» (день именинника);

«День творчества»;

«Подвески королевы» (интеллектуально-спортивная игра на местности).

б) Диагностическая, обучающая, корректирующая работа психологической службы лагеря, работа комнаты психологической разгрузки (для детей и взрослых).

Результат: создание атмосферы комфорта у вожатых и педагогов, диагностика эмоционального состояния отрядов, взрослых, снятие стрессовых ситуаций.

3. Итоговый период смены — подведение итогов игры.

а) «Город мастеров» (подведение итогов работы мастерских).

б) Подведение итогов в отрядах, награждение самых активных дипломами, футболками.

в) Закрытие смены.

г) Сбор материалов о смене, видеоматериалов.

Результат: исследовательский материал об эффективности модели, методический материал по смене, видеоматериал об опыте работы.

Церемония открытия «Весёлого королевства»

10.00 — звучит сигнал (фанфары).

Глашатай. Всем жителям Весёлого королевства! Пройти на Королевскую площадь!

Под марш отряды выходят на линейку. Танцуют «Полонез». Выходят Король, Королева, Королева-мать и свита.

Король. Доброе утро!

Королева-мать. Королевство, внимание! Равнение на государственный флаг России, равнение на знаменный отряд. Государственный флаг поднять! (*Звучит гимн России*).

Глашатай. Слушайте королевский указ! Весёлое королевство считать открытым. Родовым семьям присвоить имена: Королевские стрелки, Кентервильский театр, Королевская роза, Графство мечты, Великий Дракон, Монтекки — Капулетти, Королевские сливки, Чародеи, Толемы, Монте-Кристо, Белый шиповник, Пламенные сердца, Призраки чёрного дома, Династия Володиных, Звёздные стражники, Королевский полтергейст.

С поздравительной речью к подданным обращаются Королева-мать, Король.

Глашатай. Церемония открытия Весёлого королевства закончена.

Король. Подданные могут вернуться в свои замки.

Звучит музыка, семь-отряды расходятся по замкам.

Рыцарский турнир, или традиционный День Любви

Накануне в отрядах проходили конкурсные программы по выбору одной пары от корпуса для участия в вечерней шоу-программе. Ребята вытягивали себе тайного друга на следующий день, которому должны были сделать тайный подарок. Вожатые украшали лагерь сердечками, цветами (из бумаги), добрыми высказываниями, пожеланиями. И сразу после подъёма, пока солнце ещё не припекает, все собрались на Королевской площади.

Король. Я решил провести рыцарский турнир, чтобы наши рыцари могли бы совершать подвиги в честь своих дам. Даже указ приготовил.

Глашатай. Указ по Весёлому королевству. Для увеселения и прославления прекрасных дам и мужества и благородства рыцарей Весёлого королевства повелеваю:

—устроить рыцарский турнир, дабы прославить Прекрасных дам;

—устроить Королевскую почту, дабы наши подданные могли отправить нежные послания и подарки друг другу;

—найти королевский сюрприз;

—открыть королевский ЗАГС.

Король. Рыцари пусть отправляются совершать подвиги, а дамы — заниматься домашними делами: прихорашиваться, наряжаться.

Королева. Встретимся вечером в Королевском замке.

Мальчики и девочки отправляются в салоны: девочки — готовиться к вечеру, мальчики — совершать подвиги. Лагерь условно разделён на две половины — «женскую» и «мужскую». В салонах за выполнение задания ребята зарабатывают сердечки, которые пойдут в счёт выбранной пары на вечернее шоу.

Салоны для девочек:

• «Этикет» (как вести себя);

• «Путь к сердцу» (составить меню и придумать романтическое название блюдам. Дополнительно оценивается рецепт);

• «Романтический костюм» (из предложенных материалов, костюмов, бижутерии сотворить костюм для бала);

• «Подарок любимому» (сувениры из бумаги);

• «Эти глаза напротив» (как взглядом можно отказать, обнадёжить, поблагодарить);

• «Мелодия любви» (разгадать песни-перевёртыши про мальчишек, про любовь);

• «Любовь — это...» (буриме);

• «Между нами, девочками» (предлагается написать на листочках о юноше своей мечты).

Препятствия для мальчиков:

• «Этикет» (ситуации для юношей);

• «Светский разговор» (умение поддержать беседу на заданную тему);

• «Дротики» (дротиками попасть в силуэт сердца);

• «Серенада» (сочинить серенаду девочкам своего отряда);

• «Мужские хитрости» (как познакомиться с девочкой, как пригласить её на свидание,

подарить подарок);

- «Между нами, мальчиками» (мальчики на листочках пишут о девочке своей мечты);
- «Богатырская сила» (поднять тяжести: гантели, штангу);
- «Акrostих» (сочинить стихотворение, чтобы крайние начальные левые буквы столбца сложились в имя девочки).

К вечернему конкурсу пары должны приготовить визитку, танец, мальчики — серенаду. Отряды рисуют портреты своей пары, которыми оформляют стены на веранде, где проходит праздник.

Король. Какой чудесный день был сегодня, сколько счастливых лиц я встретил!

Королева. Ваше величество, все ли рыцари справились с препятствиями?

Король. Да, нашими рыцарями можно гордиться. *(Говорит о том, сколько сердечек заработали для своих пар мальчики.)*

Королева. И наши девушки тоже постарались (сколько сердечек заработали девочки в счёт пар).

Король. Ну что же, давайте знакомиться с участниками турнира.

Королева. На сцену приглашаются... *(поочерёдно пары поднимаются на сцену).*

Король. Хотелось бы познакомиться поближе. Первый конкурс — представление пары. В конкурсе участвовали 8 пар: ученик и учительница; индийская пара; инопланетяне; испанская пара, большая и маленький, крестьянская пара, цыганская пара, французско-шотландская.

Король. Ваше Величество, мы с вами ходим, как подобает высочайшим особам. А как ходят наши подданные? *(Под музыку отдельно для девочек — «Королевская походка», для мальчиков — «Рыцарская ступа»).*

Король. Какая у вас прелестная ручка, Ваше Величество. Уверен, что из тысячи рук я смогу с закрытыми глазами найти вашу.

Королева. Для наших рыцарей конкурс «Таинственная ручка». *(И мальчикам, и девочкам завязывают глаза. Юноша по руке должен найти свою пару.)*

Королева. Сколько красивых песен сложено о любви!

Король. И все они посвящаются вам, милые дамы. Сейчас мы услышим серенады, которые наши рыцари посвятили своим дамам. *(Конкурс «Серенада».)*

Королева. Каждый рыцарь, совершая подвиги, имеет свой девиз, которому он верен всю свою жизнь. Перед тем как отправить наших юношей в поход, хотелось бы узнать их жизненный девиз. *(Юноши поочерёдно представляют свой девиз.)*

Король. В жизни каждого рыцаря встречается дракон. И главное в этой схватке — не потерять платок, что дала вам в дорогу прекрасная дама.

Королева. Вот мы прикрепим платок каждому из вас к поясу. Постарайтесь сохранить его.

Король. Каждому из вас достанется свой дракон. *(Дракон — наряженные вожатые, которые играют спящего дракона; ленивого дракона; дракона-философа; дракона, разочарованного в любви; беззубого дракона; дракона, занятого у-шу, и т.д.)*

Королева. А сейчас нас ждёт самый красивый конкурс. Каждая пара приготовила танец, соответствующий своему образу. Приветствуем!..

После программы все пары получили призы. Каждая в своей номинации: самая оригинальная, самая нежная и т.д., и три пары-победительницы.

Дворцовый переворот, или День Наоборот

«Переворот» — это не свержение королевской власти, это переворот «с ног на голову», это всё наоборот.

Накануне ночью вожатые меняются отрядами, приводят лагерь в полный беспорядок — подвешивают стулья к потолку, перемешивают обувь, меняют местами таблички и т.д.

Утром со словами «До свидания» вожатые появляются в своих новых отрядах. На вопросы детей, где же их вожатые, они без улыбки удивляются, почему дети их не узнают, утверждая, что именно они и были с ними все предыдущие дни.

Чтобы хоть как-то прояснить, что же происходит, все собираются на Королевской площади. Некоторые отряды уже вошли в игру.

По лагерю звучит вечерняя песня.

Король. Ничего не понимаю. Что случилось? Ваше Величество, Вы можете мне что-нибудь объяснить?

Королева. Я просто в растерянности. Наши советники, кажется, потеряли память.

Король. Надо срочно звать звездочёта!

Звездочёт. Всё хорошо. Я все помню, я всё понял, мы попали в безвременье. И чтобы из него выйти, нужно прожить день наоборот, преодолеть все испытания.

Король. Жители королевства! Слушайте мой указ.

Повелеваем:

Всем нашим подданным отправиться на поиски реального времени. Пройти все испытания. Вернуть нашим советникам память.

Королева. Приглашаем всех на ужин, как это ни грустно. А дискотека будет после него.

Все отправляются в столовую. После ужина-завтрака 15-минутная дискотека (зарядка). До обеда отряды готовят свою конкурсную программу для перевёртушки.

В течение дня жители встречают друг друга фразами: «До свидания», «Какие грустные дела», «Мы вам не рады», «Всего вам плохого», «И вам заболеть»; ходят задом наперёд.

После тихого «погрома» (тихого часа) начинается перевёртушка. Каждый корпус готовит свою программу, и отряды поочередно участвуют в конкурсах. А перевёртушки-задания бывают такими:

- знакомые игры наоборот. Например: ручеек. Водящий идёт с конца до начала;
- танцы наоборот;
- игра «Глухой телефон». Передаётся содержание картинки от последней до первой. Первый должен нарисовать то, что услышал;
- клоуны предлагают изобразить кузнечика коленками назад, скульптуру, конкурс на самое страшное лицо и т.п.;
- театр-экспромт. Постановка всем известных сказок;
- мальчики переодеваются в одежду для девочек и наоборот;
- игры в слова, ситуации наоборот. (Что надо делать при входе в столовую? Мыть ноги. Как поблагодарить артистов? Забросать помидорами);
- показ сценок из жизни лагеря, но всё наоборот (приходит медсестра и ругает дежурных за то, что у них мало бумажек на полу валяется);
- перетягивание каната. Не сходя с места протолкнуть канат к центру.

Заканчивается день общелагерной Перевертундией. Это общелагерная конкурсная программа. Каждый отряд готовит пару в оригинальном костюме.

В конкурсной программе участвуют вожатые — они об этом и не догадывались. Произвольно на сцену приглашаются по 4 пары вожатых. 1 пара-победительница выходит в финал. Задания:

- каждая пара получает по цветному квадратику. Нужно собрать по всему залу квадратики соответствующего цвета. У кого больше, тот и победил.
- «Черепашки». Все выстраиваются в одну линию. Один из напарников выкладывает бумажные листы на полу. Задание: добраться до другого края сцены. Но участники не подозревают, что победит та пара, которая доберётся к финишу последней.
- Каждая пара получает на карточке слово, которое должна показать вызванному из зала ребёнку из своего отряда. Он должен угадать слово и назвать его.
- Прорекламирровать предложенный на карточке предмет, а зал должен догадаться, что это такое.

Итак, в финал вышли 4 пары — для них 3 конкурса:

1. Очень жаркое лето. Дети без головных уборов, поэтому из пачки газет нужно сделать панамки. Кто больше.
2. Провести игру с залом.

3. Угадай мелодию.

За победу вожатых отряды получают знаки отличия на штандарты.

День Искусств в Весёлом Королевстве

После завтрака на каждом корпусе вывешиваются названия салонов искусств и номинаций, в которых будут определяться победители, а также расположение этих салонов:

- Авторская песня (песни российских и зарубежных бардов, а также собственного сочинения в собственном исполнении).

- Рок-, поп-, прыг, шмыг — песни (под гитару) (песни отечественных и зарубежных групп и исполнителей).

- Стихи собственного сочинения.

- Чтение любимых стихов (объявляется лучший чтец).

- Пантомима (любые композиции, соответствующие жанру. Выступают не более 4 человек. Объявляется лучший по пластике тела, мимике лица, композиции в целом).

- Танец (на конкурс принимаются любые эстрадные и классические танцы. Максимальное число участников — 6 человек. Объявляется лучший по постановке танца, по технике исполнения).

- Соло на гитаре (принимаются любые музыкальные произведения в собственном исполнении. Объявляется лучший по виртуозности игры, качеству исполнения).

- Караоке по-королевски (приглашаются все желающие, все любители музыки и песни. Фонограммы прилагаются).

- Придворные художники (приглашаются все желающие. Будет выбран лучший по выразительности исполнения; по колоритности работы; по композиции; по качеству исполнения).

- Умелые руки (приглашаются все желающие. Выбирается лучший в каждом жанре.

- Икебана (выбирается лучший по композиции).

- Бисероплетение.

- Королевская мода (выбирается лучший по оригинальности костюма, качеству костюма, показу костюма).

- Королевский театр (выбираются лучшие режиссёр, артист).

- Королевский балаган (выбирается лучший по оригинальности шутки; по артистичности исполнения).

Салоны открываются во второй половине дня. У каждого из них (по возможности) должно быть отдельное помещение. В каждом салоне есть эксперт, который определяет победителей — им присваивается звание магистра.

2. Омск