



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ КУЗБАССА
Государственное автономное учреждение дополнительного образования "Детский
оздоровительно-образовательный (профильный) центр "Сибирская сказка"
Тел. 8 (3843) 20-94-02, E-mail: sibir_skazka@mail.ru
ИНН 4238019767, КПП 423801001, ОГРН 1064238008493
Адрес: 654207, Россия, Кемеровская область, Новокузнецкий район, с. Костенково

Утверждаю:
Директор ГАУДО ДООЦ
«Сибирская сказка»
_____ Мешков А.В.
«__» _____ 20__ г.

Тематическая (каникулярная) смена «Джуманджи»

Возраст участников 7-16 лет

Срок реализации программы -14 дней

Овкина Елена Анатольевна,
заместитель директора
по воспитательной работе,
Гардер Карина Евгеньевна,
Ананьина Ольга Викторовна
педагоги-организаторы

Новокузнецкий муниципальный округ, с. Костенково

Тематическая (каникулярная) смена «Джуманджи»

Отличительная особенность программы	Программа рассчитана на 14 дневную смену, в течение которой отрядам предлагается поиграть в игры «Джуманджи». «Джуманджи» - название старинной настольной игры, в которой главными героями являются игроки, попавшие в мистический мир, где им приходится сражаться за выживание. Содержание программы способствует формированию личности, способной принимать решения в ситуациях морального выбора и нести ответственность за эти решения перед собой, сверстниками, педагогами.
Направления воспитательной деятельности, реализуемые через программу тематической смены	Туристско-краеведческая, интеллектуально-познавательная, физкультурно-оздоровительная и досуговая деятельность.
Идея смены	В центре сюжета игры испытания, в которых участникам смены с каждым действием (ходом) грозят «опасности», связанные с выполнением различных заданий, испытаний. С помощью данной игры, участники могут попасть в трудную ситуацию или стать героем, однако, чтобы выбраться из игры, вернуться в реальность обязательно нужно пройти все испытания.
Тематическое содержание программы	<p>Все участники смены делятся на отряды -племена (по возрасту) и включаются в игру «Джуманджи», полную приключений, испытаний и трудностей. Племя выбирает своё тотемное животное, с ним связывают название и девиз отряда. Создают объёмное тотемное животное и маленькую нарисованную копию для игрового поля, которая располагается на месте общего сбора всех отрядов (площадь около клуба). Каждый день, участвуя в мероприятиях и проживая день каждое племя проходит определённое количество клеток на игровом поле, приближаясь к победе.</p> <p>С легендой игры участники смены знакомятся в первый день смены. Каждый день отряды получают новые послания на день. Утром оно зачитывается всему отряду на общем сборе отряда. Приложение 2.</p>
Цель игровой ситуации	Отрядам – племенам предлагается пройти игру, в которой они станут участниками различных конкурсов, состязаний, викторин. Когда все преграды будут позади, все племена соберутся все вместе, чтобы издать победный

	клич «Джуманджи!».
План-сетка каникулярной смены	Приложение 1
Ключевые дела смены	Приложение 3
Чередование творческих поручений	Приложение 4
Система оценивания	<p>На закрытии смены каждый отряд становится победителем в определённой номинации:</p> <p>«Самое дружное племя»; «Спортивное племя»; «Звёздное племя»; «Мастер игры»; «Дети джуманджи»; «Вот это скала»; «Творческое племя»; «Чистое племя»; «Лучшее племя»; «Настоящие игроки»; «Впереди планеты всей».</p>
Герои игры, атрибуты	<p>Хранители игры, название племени, девиз, оформленное место обитания племени, символы и атрибуты законы и традиции жизни племени, свои особые ритуалы: приветствия, прощания, пожелания успеха.</p>
Спортивные соревнования	<p>На протяжении всей смены отряды участвуют в различных спортивных соревнованиях.</p> <p>Примеры игр: футбол, пионербол\волейбол, снайпер, личные рекорды спорта, спортивные эстафеты.</p>
Дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы (ДООП)	<p>Работа творческих мастерских по ДООП «Умелые руки», «В мире изобразительного искусства». Творческие мастерские выбираются участниками смены по интересам самостоятельно. Темы занятий:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Работа акварелью ✓ Рисование в стиле граттаж ✓ Рисование пластилином ✓ Картины из ниток ✓ Картины из объёмных звёздочек ✓ Мозаика из коктейльных трубочек ✓ Ловец снов ✓ Моделирование из бумаги (Антистресс, Вертушки, Меч) ✓ Оригами (краб, осьминог) ✓ Изделия из соленого теста ✓ Поделки из шишек (ананас, букет) ✓ Фенечки из ниток ✓ Вязание узлов ✓ Вязание на пальцах

План-сетка каникулярной смены «Джуманджи»

	1 день	2 день	3 день	4 день
Утро	Заезд, размещение, операция «Уют».	Открытие спортивных игр «Рекорды спорта» репетиции/осмотр у врача	Мастерские, отрядная работа, спортивные соревнования	Игра на местности «Тотемная маска» 1 этап «Получить маску»
День	Работа в отряде: инструктаж по правилам проживания, ТБ, БЖ, выбор названия отряда, девиза. Игра по станциям «Карта Джуманджи»	Отрядная работа: игры на командообразование, репетиционные часы, подготовка к открытию смены	Игра на местности «Первое испытание»	Игра на местности «Тотемная маска» 2 этап «Наделить маску энергией»
Вечер	Работа в отряде, подготовка к открытию смены Дисотека Огонек знакомства	Концерт открытия смены «Добро пожаловать в Джуманджи» Дисотека Огонек	Смотр-конкурс отрядных уголков «Знакомство с племенами» Дисотека Рефлексия дня	Игра на местности «Тотемная маска» 3 этап «Активировать маску» Дисотека Огонек
	5 день	6 день	7 день	8 день
Утро	Мастерские, отрядная работа, спортивные соревнования	Мастерские, отрядная работа, спортивные соревнования Спортивная эстафета «Джунгли зовут!»	Мастерские, отрядная работа, спортивные соревнования	Мастерские, отрядная работа, спортивные соревнования
День	Репетиционные часы, работа в отряде	Конкурс фотографий «Мое племя»	Репетиционные часы, работа в отряде	Игра на местности «Поиграем?»
Вечер	Концертная программа «Праздники Джуманджи» Дисотека Огонек	Игра на местности «GPS-навигатор» Дисотека Рефлексия дня	Концертная программа «Битва Хоров» Дисотека Огонек	Отрядное КТД Дисотека Огонек
	9 день	10 день	11 день	12 день
Утро	Мастерские, отрядная работа, спортивные соревнования	Мастерские, отрядная работа, спортивные соревнования	Мастерские, отрядная работа, спортивные соревнования	«Ярмарка племен» 1 этап
День	Репетиционные часы, работа в	Игра на местности «Вести из	Фестиваль пародийных	«Ярмарка племен» 2 этап

	<i>отряде</i>	<i>джунглей»</i>	<i>роликов «Большая разница»</i>	
<i>Вечер</i>	Конкурс талантов «Звезда Джуманджи» <i>Дискотека Рефлексия дня</i>	Танцевальный конкурс «Духи природы» <i>Дискотека Огонек</i>	Игра на местности «Дикое сафари» <i>Дискотека Огонек</i>	«Ярмарка племен» 3 этап <i>Дискотека Рефлексия дня»</i>
	13 день	14 день		
<i>Утро</i>	Закрытие спортивных игр. Церемония награждения. Игра на местности «Джуманджи зовет»	Операция «Чемоданчик»		
<i>День</i>	<i>Отрядная работа/репетиционн ые часы</i>	<i>ВЫЕЗД</i>		
<i>Вечер</i>	Концертная программа закрытия смены «Вы прошли игру» Костер <i>Дискотека Прощальный огонек</i>			

Легенда игры

«Джуманджи» - не просто старая настольная игра, за которой можно скоротать вечерок. Тех, кто играют в «Джуманджи», ждёт много трудностей и испытаний, и единственный способ их прекратить - закончить игру. Найдутся ли смельчаки, рискнувшие бросить вызов таинственной и опасной «Джуманджи»? Надеюсь, что да, и ты – один из них.

Каждый из вас попал в своё племя, в семью, с которой он проживёт все 14 дней, с которой пройдёт все испытания и приключения, которые приготовили Хранители «Джуманджи». Вы не можете увидеть Хранители игры, общаться с вами они будут с помощью посланий. Главная цель Хранители – проверить и испытать участников игры. Вам понадобятся различные умения, талант, стремление, смелость, смекалка, артистизм, трудолюбие, сила, находчивость и многое другое. С сегодняшнего дня вы племя – участники игры «Джуманджи». Каждое племя на острове создаёт свой неповторимый имидж. Придумайте название племени, девиз, оформите место вашего обитания, придумайте символы и атрибуты племени, выберите сильного лидера, который все свои силы направит на успех племени, придумайте законы и традиции жизни племени, свои особые ритуалы: приветствия, прощания, пожелания успеха.

Хранители игры верят в то, что ваше племя сможет стать по-настоящему сильным племенем, племенем героев и благородных сердец. Сильное племя - миролюбивое и с уважением относится к другим племенам, справедливое, храброе в бою. Жители племени могут сами выступить творцами и создателями чудес. Удачи вам, в добрый путь!

Послания на каждый день

День первый

Сегодня племени предстоит

- ✓ Познакомиться с жителями своего племени.
- ✓ Изведать территорию острова.
- ✓ Узнать и принять законы острова.
- ✓ Создать и принять законы Племени.
- ✓ Создать особенный короб для хранения Тотемов.
- ✓ Начать работу над созданием имиджа своего Племени.

День второй

Хранители Тотемов и Духи Острова

Приветствуют вас. Сегодня племенам предстоит

- ✓ Проявить активность в спортивных соревнованиях.
- ✓ Представить своё племя.
- ✓ Сделать творческий подарок для всех жителей острова.

Желаем хорошего и продуктивного дня.

День третий

Сегодня племенам предстоит

- ✓ Посетить мастерские и спортивные площадки.
- ✓ Пройти испытание хранителей и духов острова, на которых вам понадобятся - быстрота, упорство, поддержка товарищей.
- ✓ Провести время с пользой со своим племенем.

- ✓ Представить свои места племени.

День четвертый

Доброе утро! Сегодня у Вас важный день. Ведь сегодня вы должны получить тотемные маски племени! И не просто получить, а наделить их энергией и активировать, чтобы маски смогли вам помочь преодолеть все трудности Джуманджи. Успехов Вам!

День пятый

Скажите, а вам нравятся праздники? Надеюсь, что да! Сегодня день Праздников. Придумайте праздник вашего племени и покажите его другим во всей его красе!

Желаю успехов!

День шестой

Сегодня вам предстоит проявить себя в веселой спортивной эстафете, поучаствовать в конкурсе фотографий и проявить свою креативность, а также, проверим все ваши знания, скорость и умение работать в команде!

День седьмой

Ну что, жители Джуманджи, мы с вами живем тут уже неделю. Может отметим этот день конкурсом хоров? Готовьте свои песни, шоу и представления! И пусть победит достойнейший!

День восьмой

Что будет, если привычные шашки или дженга увеличатся в 10 раз? Что будет, если волейбольный мяч заменить мячом побольше? Поиграем?

Кстати, вечером проявите свои таланты в кругу племени. Хорошего дня!

День девятый.

Перевоплотитесь сегодня в попугаев и обезьян, которые пародируют все на свете, и снимите свою пародию на известное ТВ-шоу! А также посмотрите на таланты Джуманджи сегодня вечером.

День десятый

Мы так долго находимся в игре...Пора бы выпустить свои газеты с последними новостями! И готовьтесь к диким пляскам! Оторвемся!

День одиннадцатый

А вы сняли свою пародию? Конечно да. Сегодня насладитесь шедеврами всех племен. Кстати, вы никогда не видели стадо диких животных? Сегодня есть уникальная возможность — это понаблюдать. Желаю успехов!

День двенадцатый

Ах ярмарка, ах ярмарка, как ты хороша...у всех племен Джуманджи широкая душа! Торгуйте, зарабатывайте, выкупайте! Все в ваших руках!

День тринадцатый

Друзья, время подводить итоги! Сегодня узнаем, прошли ли вы Джуманджи до конца, и сможете ли покинуть игру. Проявите себя на все 100 % Успехов!

Ключевые дела смены

Концерт открытия смены «Добро пожаловать в Джуманджи» праздничный концерт, на котором отряды - племена представляют свои визитки в творческой форме.

Игра по станциям «Карта Джуманджи» - экскурсия по территории центра с элементами игры на местности: проходя определенный этап, дети знакомятся с территорией центра, выполняя различные задания изучают законы «Сибирской сказки», правила поведения и безопасности в различных ситуациях.

Игра на местности «Первое испытание» - игра по станциям, направленная на умение работать в команде. Задача отряда набрать, как можно больше баллов, пройдя все станции, выполнив все задания.

Посчитать число. Дети встают в круг. Задача племени посчитать правильно итоговое число, **как можно быстрее**. Первый человек называет цифру от одного до 10ти, второй говорит «плюс» или «минус» и называет другую цифру от 1 до 10ти (цифра участника не должна быть такой же, как у предыдущего, племя считает вслух результат, третий человек также говорит «плюс» или «минус» и называет другую цифру от 1 до 10ти, племя считает вслух, и так до тех пор, пока все дети из племени не пройдут задание и не назовут итоговое число. Если ребятам все понятно, то ведущий говорит: «Раз, два, три. Начали. И засекает время. Ведущий все действия записывает себе, чтобы затем посчитать самому и сверить верный ответ. В маршрутный лист записывает время, когда после последнего человека племени назовет ответ и количество человек в племени, которые пришли на станцию, а также «+» - ответ верный, «-» - ответ не верный.

Обруч. Дети встают в круг. Задача племени, **как можно быстрее**, продеть обруч по очереди в кругу через каждого участника с головы до пят так, чтобы два соседних участника держались за обруч во время того, как будут продевать обруч. Ведущий в маршрутный лист записывает время выполнения задания и количество человек в племени, которые пришли на станцию. И следит за соблюдением правил. Если нарушили правила, время не останавливается и не начинается заново, а продолжается.

Башня Дети встают в круг. Задача племени построить башню, **как можно выше**, из тех вещей и предметов, которые находятся у них в карманах и в руках на момент, когда они встали в круг. Снимать вещи нельзя, а также брать с места проведения задания. Вещи и предметы ребята кладут по очереди, начиная с первого в круге, только после того, как первый человек положил свою вещь или предмет, второй может положить свою и так всё племя. Ведущий измеряет высоту башни и количество человек в племени, которые пришли на станцию. Записывает в маршрутный лист.

Мяч. Задача, чтобы мяч **как можно быстрее** прокатился по рукам каждого человека из племени, не упал и руки должны находиться ладонями вниз. Есть одна минута на обсуждение стратегии и пробы выполнения. Ведущий в маршрутный лист записывает время выполнения задания и количество человек в племени, которые пришли на станцию. И следит за соблюдением правил. Если нарушили правила, начинают заново.

Сила ума. Задача племени ответить на **наибольшее количество вопросов** разной тематики за 2 минуты. Ведущий быстро зачитывает вопросы, если кто-либо из племени знает ответ, он поднимает руку и дает свой ответ. Если ответ верный, он засчитывается, не

верный. не засчитывается. При этом ведущий зачитывает правильный ответ в любом случае. Если за 5 секунд никто не поднял руку, то вопрос «сгорел» и ведущий зачитывает следующий вопрос. Ведущий в маршрутный лист записывает количество правильных ответов за отведенное время, при этом не имеет значения в этом задании количество человек в племени, которые пришли на станцию.

Точность. Задача племени набрать, как **можно больше очков** путем попадания скомканной бумагой (снежком) от линии броска в поле, находящиеся от линии броска на разном расстоянии. Каждый человек из племени бросает один раз один «Снежок». Все члены племени должны сделать бросок. Ведущий в маршрутный лист записывает количество набранных очков и количество человек в племени, которые пришли на станцию.

Рисунок. Задача племени нарисовать, как **можно быстрее** символ племени. Каждый член племени должен нарисовать свою часть рисунка. Рисуют по два человека одновременно (они должны одновременно начать рисовать и одновременно уйти). Начинает первая пара человек, затем вторая пара продолжает рисунок и так далее, пока всё племя не примет участие в создании рисунка. В конце должен получиться рисунок. Племя дается время на обсуждение - 40 секунд. Ведущий в маршрутный лист записывает количество человек в племени, которые пришли на станцию и время выполнения. А также, делает фотографию получившегося рисунка.

Марш. Задача племени синхронно прошагать (всё племя делает одновременно шаги) обозначенное расстояние (от линии старта до линии финиша, примерно 2 метра), как **можно быстрее**. При этом те ребята, которые находятся перед линией старта и за линией финиша, также должны шагать вместе с племенем (не стоять до линии старта и не останавливаться после линии финиша). Племя дается 30 секунд на обсуждение стратегии и пробы своих вариантов. После этого они приступают к выполнению задания. Ведущий в маршрутный лист записывает количество человек в племени, которые пришли на станцию и время выполнения.

Смотр-конкурс отрядных уголков «Знакомство с племенами». Отряды проявляют свой творческий потенциал, готовят отрядные уголки, отрядные места и представляют их в творческой форме. Каждое племя готовит представление своего отрядного уголка на 5 минут. Представление может включать в себя разнообразные жанры (танец, песня, миниатюра и т.д.). Жюри оценивает по следующим критериям: внешний вид, креативность, эстетичность, сплоченность отряда, презентация, гостеприимство.

Игра на местности «Тотемная маска». (Примечание: более подробное описание смотреть в разработке «Покемон в России»)

Концертная программа «Праздники Джуманджи». Отряды придумывают праздник своего племя (можно существующий), показывают его в определённом жанре, который определяется жеребьёвкой. Примеры праздников: «День змеи»; Праздник «Нового начала»; «День воды»; «Сибирский сабантуй»; «День рождение Скалы Джонсона»; «День Козла»; «День Мечты»; «День очищенной воды»; «Новый год»; «День огня»; «День солнечного затмения».

Спортивная эстафета «Джунгли зовут!» предполагает различные спортивно развлекательные задания, выполняемые командами племён. Эстафета с использованием спортивного инвентаря (мячи, обручи, скакалки и т.д.).

Конкурс фотографий «Мое племя» - отрядам необходимо будет сделать фотографии, согласно темам, которые будут предложены. Фотографии должны быть качественными, яркими, оригинальными, массовыми и полностью отражать тему. Приветствуются улыбки, хорошее настроение, реквизит. Темы фотографий:

- ✓ «Если хочешь Джуманджи пройти – тебе нужно немного еды»
- ✓ «Взгляд ты свой опусти вниз и, как тигр, затаись»
- ✓ «Представь, что ты на дне морском, сделай фото за стеклом»
- ✓ «В джунглях всегда ведется охота, запечатлейте ее в черно-белом фото»
- ✓ «Покажите себя в самом лучшем свете – покажите отряда вы силуэты»
- ✓ «Скоро нам всем придется прощаться, давайте скорее все обниматься»
- ✓ «В руки зонтик ты возьми, сделай фото раз..два...три!»
- ✓ «Подружись ты с обезьяной, лежи с отрядом на поляне»
- ✓ «Подняться вверх и приземлиться, на кадре жизнь остановится»
- ✓ «Все замрет в одно мгновение – мир волшебный без сомнений!»
- ✓ «В лес зайди ты поскорей, не забудь позвать зверей!»

Игра на местности «GPS-навигатор» направлена на интеллектуальное и физическое развитие. Отряд делится на несколько групп. Необходимо найти как можно больше точек (мест), обозначенных в бланке игры, за определённое время. Каждая точка имеет свою тему и список вопросов, соответствующих теме. Команде необходимо выбрать и ответить на один вопрос, а затем искать следующее место. *(Примечание: более подробное описание смотреть в разработке «GPS-навигатор»)*

Концертная программа «Битва Хоров» в которой отряд участвует полным составом, выбирает себе песню, учит ее, ставит движения и выступает. Номер оценивают ребята других отрядов.

Игра на местности «Командные поединки» *(Примечание: более подробное описание смотреть в разработке «МАКРОИГРЫ»)*

Игра «Вести из джунглей» общелгерное КТД «Газета». Отряд делится на 3 группы. Участники превращаются в газетное издательство. Каждой газете даются: тематика, выбранная жеребьёвкой, рубрики и роли. За определённое время, издательство должно выпустить свою газету. Разработка мероприятия «Медиа день в лагере или КТД «Газета» в папке «Мероприятия смен».

Танцевальный конкурс «Духи природы» это танцевальный конкурс, где каждый отряд представляет «духа своего племени», а затем выполняет различные танцевальные конкурсные задания. *(Примечание: более подробное описание смотреть в разработке «Танцевальный конкурс»)*

Фестиваль пародийных роликов «Большая разница» – просмотр пародий на известные ТВ-шоу, которые были подготовлены и сняты отрядами в течении нескольких дней до мероприятия.

Игра на местности «Дикое сафари» – игра в которой педагоги переодеваются в различных животных. Задача отрядов найти всех животных, выполнить их задания, сфотографироваться с ними, получить жетон. Побеждают те, кто быстрее всех нашел животных и заработал максимальное количество жетонов. *(Примечание: более подробное описание смотреть в разработке «Зверополис»)*

Экономическая игра «Ярмарка племён»

1 этап – участники индивидуально зарабатывают местную валюту.

2 этап – на заработанные «деньги» отряды открывают свои предприятия, посещают предприятия других отрядов.

3 этап «Аукцион» – итоговое количество «денег» каждого отряда подсчитывается и сдаётся в «банк». На аукционе представлены лоты, которые отряды выкупают, используя свои заработанные «деньги».

Конкурс талантов «Звезда Джуманджи». Каждое племя проводит у себя в отряде шоу-талантов. После этого выбирают 3 номера, которые готовы показать всем. Подводятся итоги и награждаются победители.

Концерт закрытие смены «Вы прошли игру» – праздничный концерт с творческими номерами, подведением итогов и церемонией награждения

Чередование творческих поручений

Название	Задание
Куми-куми	<i>Игровики</i> Отряд готовит игру с залом (любую, на ваш выбор) и проводит ее перед общим мероприятием.
Книга Джуманджи	<i>Летописцы</i> Отряд должен описать события дня в формате стенгазеты (формат А3) в 2 экземплярах. В летописи должны отображаться основные обще лагерные и отрядные моменты. Оформление на выбор отряда.
Полное безумие	<i>Зарядка</i> Отряду необходимо придумать тематическую зарядку (на 10-15 минут) и провести ее утром.
Это шедевр!	<i>Сюрприз</i> Сделать сюрпризы другим отрядам.
Профессор Ибсен	<i>Эксперименты</i> Отряд придумывает какой-либо эксперимент, чтобы было интересно смотреть и захотелось бы повторить. Снимает на видео.
Лайфхак	<i>Лайфхак</i> Отряд придумывает какой-либо лайфхак, для жизни в Джуманджи. Снимает на видео.
Дикие пляски	<i>Тематическая дискотека</i> Отряду необходимо придумать тематическую дискотеку и провести ее с различными конкурсами, играми, флэш-мобами и т.д.
Связь с миром	<i>ВК-пост</i> Отряд готовит пост в ВК (10 фото отряда, название, девиз + краткое описание дня).
Орлиное перо	<i>Ода</i> Отряд должен придумать стихотворение о предмете или человеке, который достанется отряду путем жеребьевки. Этот стих оформляется на листе бумаги формата А4. Оформление на выбор отряда.
Покорители вершин	<i>ТОП-3</i> Отряд выбирает какой-нибудь критерий, который необходимо посчитать другим отрядам (например, «Сколько раз наш отряд был в Сибирской сказке?», «Размер ноги нашего отряда», «Общая длина волос» и т.д.). Собирает результаты ТОПа, подводит итоги, награждает победителей.
Говорит и показывает	<i>Радио</i> Отряд придумывает различные рубрики для радио (например, погода, спорт, новости, гороскоп, гадания, топ, реклама и т.д.), прописывает текст, подбирает музыку, картинки и т.д., далее, договаривается со звукорежиссером о времени для звукозаписи.