**Сценарий учебы детского актива**

**«Территория успеха «Командный дух»»**



***Цель:*** -сплочение активов образовательных учреждений Лузского муниципального округа и построение эффективного командного взаимодействия.

-способствовать психологическому сближению детей-участников мероприятия;

-воспитывать чувство дружбы и коллективизма;

-развивать умения работать в команде;

-развивать творческие способности;

-формировать положительный имидж активиста среди учащихся образовательных учреждений.

***Место проведения***: актовый зал КОГОАУ СШ г.Лузы

**Время проведения**: каникулярный период, 24 марта 2022г с 9.30 до 12.15 часов

**Оборудование и инвентарь**: ноутбук, цв. карточки с названием этапов. фотоаппарат (мобильный телефон), обручи, скакалка.

*Мероприятие проводят учащиеся профильного педагогического класса, организованного при КОГОАУ СШ г.Лузы.*

Ход мероприятия.

*Выходят ведущие.*

1.Ты в школе активен, живёшь очень ярко?

Общенье считаешь огромным подарком?

2. Ты любишь всегда быть в центре событий?

Всех начинаний, дел и открытий?

1.Танцуешь, поёшь и стихи сочиняешь?

2. Ты – лучший! Ты с нами! Мы вместе – семья!

**Все вместе.** «Территория успеха»! В ней все мы – друзья!

1. Добрый день, дорогие друзья!

Рады приветствовать всех собравшихся на районном мероприятии «Территория успеха «Командные игры»».

2.А вы все хорошо знаете, что существовать всегда легче в дружном коллективе, где каждый способен прийти друг другу на помощь и все относятся друг к другу с пониманием, оказывают поддержку. И вы можете ее получить именно в своей группе – активе школы, класса.

1. Ведь только сплоченный коллектив добивается многих вершин и побед!

Надеюсь, что наша сегодняшняя встреча поможет нам еще больше подружиться и стать ближе друг к другу.

1. А сейчас предлагаю встать в круг дружбы, познакомиться поближе, и узнать друг о друге много интересного.

Для начала давайте посмотрим, кто сегодня присутствует на нашем празднике! Я буду называть различные категории, а вы будете хлопать( один хлопок), если к этой категории себя относите.

– Хлопают все присутствующие.

– Хлопает только прекрасная половина человечества.

– Хлопают только те, кто любит вкусно поесть.

– Хлопают те, кто является активистом в своей школе!

– Хлопают только те, кто ни разу не опаздывал на уроки.

– Хлопают те, кто в семье из детей старший.

– Хлопают те, кто является командиров своего класса.

– Хлопают те, кто в семье единственный.

– Хлопают те, кто хоть раз организовывал и проводил мероприятие в классе.

– Хлопают те, кто имеет грамоты и дипломы.

– Хлопают те, кто хоть раз организовывал и проводил мероприятие в школе.

– Хлопают только те, кто любит каникулы.

– Хлопают те, чья фотография находится на Доске Почёта в школе.

– Хлопают только те, у кого хорошее настроение.

Молодцы! Очень радует, что у всех нас сегодня хорошее настроение.

1. Давайте начнем наше знакомство и поиграем в игру «Под счастливой звездой».

Цель игры – найти среди ребят-участников мероприятия наиболее близкого себе по дате рождения. Для этого нужно-либо кричать, либо делать блиц-опрос.

Как только пара образовалась, им нужно очень быстро рассказать друг другу о себе как можно больше информации, о тех делах и успехах, которых ребята достигли на данный момент в деятельности в своей школе. Победит пара, у которой разница в датах дней рождения, будет минимальной (например, 16-18 июня) и которая сможет рассказать о своем только что приобретенном «астральном брате или сестре» и об их деятельности в рядах активистов своей школы. Время 5 минут.

1. Итак, вот таким активным, веселым и дружным составом предлагаю начать работу нашей сегодняшней Учебы.

*Звучит грозная музыка.*

1. Что это? Кто Это?

**Часовик**. Я - Часовик-Главный патрульный времени. Произошёл разрыв временного континуума .

Наше время перемешалось с древним и будущим временем. Ваша задача вернуть всё на свои места. Для этого необходимо командам пройти ряд испытаний.

Я осуществляю контроль за исполнением заданий на временных точках.

У меня находятся карточки с заданиями, каждое задание имеет свою временную ценность: чем сложнее, тем больше годовых кругов ему присуждается.

В течение 1.5 часа командам необходимо побывать на всех временных точках. По истечению времени , будет подан сигнал,школьный звонок, все отряды должны собраться в актовый зал для подведения итогов.

Итак. В начале мероприятия, при регистрации, все вы вытягивали жетоны разного цвета. Вы образовали команды. Сейчас, в течение минуты, вам необходимо придумать название команде и выбрать командира. Каждый командир будет подходить ко мне и выбирать задание. Затем команда взявшись за руки отправится на временную точку. Там вас ждут Агарыбы (барыги), у которых вы будете выполнять задания и получать отметку на жетонах-заданиях. После выполненного задания, снова возвращаетесь в зал и выбираете новое задание. На жетонах-заданиях отмечены годовые круги. Ваша задача набрать как можно больше лет. Одно из условий передвижения к временным точкам - команда должна держаться за руки. За исполнением этого условия будут наблюдать Патрульные. Они будут начислять штрафные баллы., которые повлияют на конечный результат игры.

1.Выбираем название команды и командиров. (звуковой сигнал)

2. Приглашаем командиров за заданиями и в ПУТЬ! Выбираете первое задание в соответствии с цветом вашей команды, а потом, какое понравится.

Вместе : ЖЕЛАЕМ УДАЧИ!

***1.«Зелёный этап»***

**-Фигура с веревкой**

Все держатся за одну веревку, связанную за концы. Необходимо построить различные фигуры.

**-Весёлые посиделки**

Задание: нужно всем сесть друг другу на колени. Для этого группа встает в круг, поворачивается боком к центру круга, сужает круг и одновременно садится так, чтобы можно было расслабить ноги. Группу нужно страховать.

**-Живой мост**

Группа встает в две шеренги лицом друг к другу, противоположные люди крепко держат друг друга за руки. Человек ложится на руки и как по живому мосту перемещается в конец. Затем — следующий.

Нужно соблюдать технику безопасности!

***2. «Жёлтый этап» (малый спортзал)***

**- «Обручи»** Участники стоят в кругу, взявшись за руки лицом в круг. На сцеплениях рук у каждой пары висит обруч. Задача участников - не расцепляя рук «переправить» все обручи в одно место.

**- «Круговой баскетбол».** Участники по кругу должны попасть в баскетбольное кольцо

**- «Необычная переправа».**

Отряд выстраивается друг напротив друга в коридор, вытянув руки, один член команды встаёт на возвышенность, поворачивается спиной к команда, скрестив руки на груда и приземляется на руки команде. (Для младших отрядов облегчить вариант, либо полная подстраховка)

***3.«Фиолетовый этап» большой спортзал.***

**- «Скакалка»**

Все участники приходят на этап, и по очереди по одному должны прыгнуть на большой скакалке начинается от 5 и всё возрастает до полного количества отряда.

**«Логическая»** Команде предлагается ряд логических задач, которые она должна решить вместе.

***4.«Красный этап» каб.***

**-**  **«Счёт»**

Команда должна провести расчёт, не потеряв очередность (от 1 до количества присутствующих в команде). Если команда сбивается, то имеет право на 1 ошибку

**-**  **«Обрыв»**

Вся группа встаёт в шеренгу на бревно, скамейку (шириной 20 см и длиной 7-8 м). Задание: Начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке. Ограничения: имеют право на 1 касание.

**-«Тарелочки»** Команде необходимо, взявшись за руки, пройти по тарелочкам, лежащим на полу.

***5. «Синий этап» каб.***

**«Cекретная сказка» -**Жертве розыгрыша говорят, что сейчас все в компании загадают одну известную сказку. Он же должен будет ее угадать, задавая компании вопросы по сюжету сказки. Отвечает вся компания хором (а не по одиночке). Разрешены лишь ответы "Да", "Нет", "Неважно". Жертве условия игры кажутся простыми, и он удаляется. Компания делает вид, что задумывает сказку, а на самом деле договаривается о розыгрыше.

На самом деле сказка никакая не задумывается. А коллективный (хором - обязательно) ответ строится по следующему принципу. Если вопрос жертвы заканчивается на ГЛАСНУЮ букву (например, "В этой сказке была царевна?"), то все хором говорят "ДА!". Если вопрос жертвы заканчивается на СОГЛАСНУЮ букву (например, "А в этой сказке Волк был?"), все хором кричат "НЕТ!". Если вопрос заканчивается на "Ь" или "Й" (например, "А Баба-Яга в этой сказке есть?"), то все хором отвечают "НЕВАЖНО!".

Важное условие - отвечать хором синхронно. Любые другие комментарии кроме этих трех фраз запрещены. Жертва возвращается в компанию, и начинается "отгадывание" сказки. Жертва очень быстро понимает, что сказка какая-то, мягко говоря, ненормальная. Но уверенные ответы хором, заставляют верить в реальность задуманной сказки. Минут через 15 экзекуцию можно прекратить.

**«Гуру»**

Участники закрывают глаза и начинают ходить по комнате, выставив перед собой руки в защитной позе. Ведущий прикасается к плечу одного из участников, который становится Гуру (учителем). Он открывает глаза, но с этого момента он не имеет права разговаривать. Все остальные ходят по комнате с закрытыми глазами. При встрече они спрашивают друг друга: «Ты – Гуру!?». Если кто-то не получает ответа, это значит, что ему выпало неслыханное счастье – встретить на своем пути Гуру. Он кладет руки на плечи учителя и идет за ним, открыв глаза. С этого момента он тоже должен молчать. Если встречаются 2 «обычных» игрока, на вопрос: «Ты – Гуру!?» оба отвечают: «Гуру!» - и оба продолжают дальнейшие поиски. Игра заканчивается, когда все игроки нашли Гуру и выстроились за ним цепочкой.

**«Ура, меня любят»**

Все игроки встают в круг, лицом друг к другу, «немеют», опускают головы вниз, смотрят на носки своих ботинок. По сигналу ведущего (на счет три) все поднимают глаза и смотрят на одного из стоящих в кругу людей. Если двое встретились взглядами, они громко кричат «Ура, меня любят!!!», протягивают друг другу руки, обнимаются и выходят из круга. Круг сужается. Игра продолжается до тех пор, пока не образуются все пары

1.А сейчас, пока подводятся итоги, предлагаем подумать и сделать памятную селфи - фотографию своей команды, соответствующую слогану ***«Энергия дружбы».***

1. Итак, подведены итоги. Победителем становится команда\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, набравшая наибольшее количество лет. Поздравляем.

**Часовик.** Друзья, благодаря вам, вашему командному духу во времени восстановился порядок. Теперь нам можно возвращаться к себе.

**Звук космический.**

1.Вот и подошло к концу наше мероприятие. Надеюсь, сегодняшняя встреча станет доброй традицией – собираться в кругу друзей.

2. Бегут минуты, часы и сутки,
За годом год, за веком век.
Подвластны времени – события и судьбы!

И дажe времени создатель человек!

1. Пусть за 20 веков человек создавал
Этот мир, где нам жить и творить!
Наш век – впереди! Нам надо идти!
И в новый век лепту внести!

А теперь предлагаем всем вам встать в орлятский круг и исполнить песню «Изгиб гитары звонкой».