

camp-

lea-

der's

book

00	содержание
-----------	-------------------

<input type="checkbox"/> введение	особенности детей разного возраста	006
	создание команды	010
	стандартный план дня	012
<input type="checkbox"/> алгоритмы	заявление игры	016
	цель	018
	я-сообщение	022
	активное слушание	024
	похвала	028
	выговор	031
	конфликт	034
	вовлечение	040
	мозговой штурм	044

00	содержание
-----------	-------------------

<input type="checkbox"/> мероприятия	evening show	050
	репетиции	054
	top secret	058
<input type="checkbox"/> банк примеров	игры в автобусе	066
	игры на знакомство	069
	игры на сплочение (активные)	076
	игры на сплочение (тихие)	081
	игры тайм-сэйверы	084
	игры для уроков	087
	сценарии evening show	090
	сценарии top secret	102
	банк легенды	112
	для заметок	128

01

вве -

де -

ние

01 пункт	введение особенности детей разного возраста
--------------------	---

Условно можно разделить детей по возрасту на 3 большие группы:

- малыши (6–9 лет)
- среднички (10–12 лет)
- подростки (13–17 лет)

01 пункт	введение особенности детей разного возраста
--------------------	---

- | | |
|-------------------------------------|---|
| Особенности
работы
с малышами | <ol style="list-style-type: none"> 1 Игра—основной вид деятельности 2 Все инструменты работают идеально 3 Малышам важно внимание и забота 4 Повышенное внимание в бытовых вопросах 5 Больше сообщений/звонков от мамы 6 Соблюдение режима дня 7 Рассеянность внимания (не могут долго концентрировать свое внимание на чем-то определенном, поэтому часто меняем деятельность) 8 Очень тактильны! Проявляют заботу 9 Бурно проявляют эмоции 10 Система мотивации 11 Быть рядом всегда 12 Сплочение внутри команды |
|-------------------------------------|---|

01 пункт	введение особенности детей разного возраста
--------------------	--

- Особенности работы со среднечками
- 1** Игра + общение
 - 2** Чувство взрослости
 - 3** Любознательность
 - 4** Проявление своего «Я» (абсолютно разные эмоции от симпатии до грубости/агрессии)
 - 5** Колебание настроения
 - 6** Чувствительны к критике
 - 7** Стремятся к лидерству и соперничеству
 - 8** Энергичные, активные, «легкие на подъем»
 - 9** Начинают проявлять интерес к противоположному полу (возможны конфликты)
 - 10** Заметная разница между мальчиками и девочками
 - 11** Межкомандное сплочение

01 пункт	введение особенности детей разного возраста
--------------------	--

- Особенности работы со старшими
- 1** Авторитет
 - 2** Четкий контроль правил
 - 3** Отношения строятся на доверии
 - 4** Тараканы в голове
 - 5** Активный интерес к противоположному полу
 - 6** Я уже не ребенок
 - 7** Вовлечение
 - 8** Быт (особенно парни)
 - 9** Повышенная возбудимость (вспыльчивы, острая реакция на все)
 - 10** Больше внимания сплочению коллектива (у каждого свой бэкграунд)
 - 11** Отбой
 - 12** Межкомандное сплочение

01 пункт	введение создание команды
---------------------	--------------------------------------

Инструменты
по созданию
команды

Устанавливай личный контакт с каждым ребенком

! Четко отслеживай выполнение правил и корректируй малейшие попытки «прогнуть» правила

Установи традиции в общении, например, каждое утро рассказывай план на день всей команде, можно давать старт дню всем вместе, складывать руки в центр и т.д.

Разговаривай с детьми спокойно, помни про инструменты—я-сообщение, похвала, выговор, активное слушание → [стр. 22,28,31,24](#)

На время смены стань «взрослым ребенком»— увлекайся происходящим и контролируй все процессы

Будь активным и позитивным

Говори детям правду

Будь собой. Избегай игры в «доброе» или в «злого» кемпайдера!

Используй любой удобный случай для общения с детьми. Будь всегда с детьми

Вовлекай в процесс каждого ребенка из команды → [стр.40](#)

Если появилась проблема— реши ее сразу!

Отдавайся своему делу на 100%:)

01 пункт	введение создание команды
---------------------	--------------------------------------

Распланируй время, распределяя обязанности

Давай детям проявлять самостоятельность

Установи правила в момент знакомства команды

Поставь цель перед командой на смену

Место—не главное

Установи традиции в общении—установка

Используй Name, feature, как инструменты по поддержанию сплоченности команды

Играй в игры на сплочение, как только появилось свободное время → [стр. 76](#)

Проводи душевные топсикреты → [стр. 102](#)

Часто хвали за командные успехи, показывай свою заинтересованность → [стр. 28](#)

Обменяйтесь контактами

! Уважай детей и их желание общаться, они сейчас становятся личности

Поддерживайте фишки команды, [local jokes](#)

Делись сокровенным, откройся ребятам, будь другом

Будь с командой на одной волне

01 пункт	введение стандартный план дня
--------------------	--

9:00 Подъем

9:45 Morning Exercises

10:00 Завтрак

10:30 Старт дня

Узнаем какие мероприятия нас ждут сегодня

11:00 Разговорные клубы

Ребята практикуют живой Английский

12:30 OpenAir Activities

Знакомство со спортом, тренировки, матчи и игры на свежем воздухе

13:30 Обед

14:20 Relax Time

16:00 Отдыхаем и набираемся сил перед вечерними мероприятиями

16:20 Snack. Полдник

01 пункт	введение стандартный план дня
--------------------	--

16:40 Мастер-классы по интересам

18:00 Подготовка к Вечернему Шоу

19:00 Ужин

19:30 Evening Show → стр. 50

20:50 Дискотека

21:00 Второй ужин

21:40 TopSecret → стр. 58

Командное мероприятие, где делятся впечатлениями за день

22:00 Отбой у младших команд

23:00 Отбой у взрослых команд

02

ал-

го-

рит-

мы

02 пункт	алгоритмы заявление игры
-------------	-----------------------------

- ① The name of the game + НЛП
- ② The aim—если это игра на уроке, добавляем еще образовательную цель
- ③ Who wins + What the winner gets
- ④ How to play—объясняем правила
- ⑤ Example—пример, как играть:
- ⑥ Practice the phrases—повторяем фразы, которые могут пригодиться в игре
- ⑦ Clarifying questions—вопросы, которые помогут определить, правильно ли ребята поняли правила игры, на 2 вопроса ответ должен быть—yes, на 1—no. Is it clear?
- ⑧ Ready-steady-go.

02 пункт	алгоритмы заявление игры. пример
-------------	-------------------------------------

- 🗣 **Camplader** *Now we will play my favourite game «Crocodile» .*
- The aim of the game is to guess an animal and practice our new words.*
- The person who guesses the word is the winner and gets an achievement.*
- How to play? I whisper an animal to somebody and he\she shows it without words. Other people guess and name the animal in English.*
- For example, I heard a word and showing (waving arms). And you guess «Is it a bird?» Yes, you are right!*
- Let's practise! Repeat after me: «Is it a ...», «Is it a bear?», «Is it a tiger?», «Yes, it is.», »No, it isn't.»*
- Do you show animals in this game? - Yes, we do.*
- Do you guess the words? - Yes, we do. Do you name the animals, while showing them? - No, we don't. Is it clear?*
- Ready-steady-go!*

- ✓ Краткая
- ✓ Вдохновляющая
- ✓ Привязана ко времени
- ✓ Распределить обязанности
- ✓ Четкая

- Задание ① Ребята! Наша задача сделать крутое и незабываемое вечернее выступление на тему «индейцы против пришельцев» на 4 минуты.
- Срок ② Выступление должно быть готово к 20.00 к Evening Show.
- Мотивация ③ Я обожаю выступать на сцене и я уверена, что вам тоже понравится! А пришельцы—это прикольно, можно сделать очень весело! Все будут нам аплодировать и поддерживать, а потом получим высший бал за наше шоу!!!
- План действий ④ На подготовку у нас есть 2 часа—нужно придумать сценарий, распределить роли, отрепетировать и сделать костюмы!
- Обратная связь детей ⑤ Понятно ли Вам что делать?
- Призыв к действию ⑥ Начинаем придумывать сценарий Ready-Steady-Go! **мозговой штурм** → стр. 44
- Контроль ⑦ Быть над процессом контролировать как все происходит.
- Анализ результатов ⑧ Все ли было на 100%? что можно было сделать по-другому? почему получилось так хорошо/плохо?
- Обратная связь кэмпидера ⑨ я-сообщение—похвала/выговор → стр. 22,28,31

☞ **Camplader** *Hey guys! А у нас новое задание! Помните что у нас будет сегодня на ивнин шоу? Karaoke battle!!! Наша задача выбрать 3 самые классные и популярные песни, спеть громче всех и активно подпевать другим командам! А еще нам надо придумать пару идей как выделиться, чтобы весь лагерь нас запомнил и чтобы мы получили больше всех баллов!*

Мы должны быть готовы к 20.00 к Evening Show. Нам надо ускоряться, потому что времени совсем немного. Через 20 минут мы должны отправить наши варианты Кевину.

Это так круто! Я очень обрадовалась, когда Melody сегодня с утра объявила, что будет karaoke, потому что я просто обожаю петь) И тут приколы в чем, что даже если ты не умеешь петь, а будешь петь со всей командой очень громко, то никто и не услышит, как ты фальшивишь)) Я уже представляю как мы все вместе поём believer, а Billie солирует и еще со спец эффектами... просто пушка!

Так, давайте поделимся:

- вы берете ручку листочек, спрашиваете каждого из команды, кто какие любит песни, потом проголосуем*
- вы придумываете спецэффекты, как можно сделать прикольно, бэк вокал, подтанцовка, подсветка все что придет в голову*
- ты ты ищешь Кевина в ВК*
- ты ищи сайт, где можно найти минусовки*
- ты засекай время, и сообщай сколько осталось до ивнин шоу*

Все понятно?

Класс! У нас все получится! Так, ладошки все сюда сложили, ready steady медведи!

- ① Если ребенок своим поведением вызывает у вас отрицательные переживания, сообщите ему об этом.
- ② Когда вы говорите о своих чувствах ребенку, говорите от первого лица, о себе, о своем переживании, а не о нем, не его поведении.

☞ *Camplader* Меня очень расстраивает/я очень грущу, когда ребята в моей команде не выполняют своих обещаний ...

Активно слушать ребенка—значит «возвращать» ему в беседе то, что он вам поведал, при этом обозначив его чувства. Этот инструмент помогает «разговорить» ребенка, узнать, по какой причине он/она грустит/злится/закрывается, что держит в себе.

Правила
активного
слушания

- ① Повернитесь лицом к ребенку
- ② Присядьте, чтобы ваши глаза находились на одном уровне
- ③ Скажите, что вы видите, что ребенок испытывает неприятные чувства. Назовите эти чувства.
- ④ Если ребенок ничего не рассказывает, выскажите несколько предположений, чем могли быть вызваны эти чувства.
- ⑤ Ваши ответы звучат в утвердительной форме
- ⑥ Вы молчите после каждой вашей реплики
- ⑦ Повторите то, что сказал ребенок и обозначьте ваши чувства.
- ⑧ Узнав причину, разрешите ситуацию, из-за которой ребенок грустит/молчит/злится

02 пункт	алгоритмы активное слушание. пример
-------------	--

Повернитесь лицом к ребенку. Присядьте, чтобы ваши глаза находились на одном уровне.

☞ Campleader Я вижу, что ты расстроен. Ты грустишь, злишься. Я вижу, как тебя что-то беспокоит.

☹ Ребенок Молчит

☞ Campleader Ты скучаешь по маме. (пауза) Ты грустишь из-за Evening Show. (пауза) Тебе чего-то не хватает. (пауза) Ты с кем-то поругался и расстроился. (пауза)

☹ Ребенок Да.

☞ Campleader Ты поссорился с мальчиками. (пауза) Ты поругался с мальчиком из нашей команды. (пауза)

☹ Ребенок Нет.

☞ Campleader Ты поссорился с кем-то из другой команды. (пауза)

02 пункт	алгоритмы активное слушание. пример
-------------	--

☹ Ребенок Да.

☞ Campleader Ты поссорился с кем-то из другой команды во время регби.

☹ Ребенок Да, меня толкнули, и я упал.

☞ Campleader Ты очень расстроен, потому что когда наша команда играла в регби с другой командой, тебя кто-то толкнул и ты упал.

☹ Ребенок Да (скорее всего тут ребенок расскажет подробности)

☞ Campleader Я понимаю, как ты расстроен и грустишь, давай поговорим с мальчиком из другой команды.

Решаем ситуацию, в этом случае конфликт → стр. 34

Когда дети вас порадовали, чтобы закрепить их достижения и вдохновить на будущие подвиги, можно применить 1-минутную похвалу.

- Первая половина похвалы
- ① Высказываете ваше мнение о действии ребенка
 - ② Хвалите в тот момент, когда это действие произошло
 - ③ Говорите, что было сделано правильно
 - ④ Выражаете ваши эмоции по поводу действия, и как это поможет всей команде
 - ⑤ **Пауза**
- Вторая половина похвалы
- ⑥ Побуждаете ребенка добиваться еще больших успехов, обратите внимание на то, какой ребенок был в этот момент
 - ⑦ Пожимаете руки/обнимаете

☞ Camplader *Маша, ты так здорово нарисовала маски для концерта—смотрю и не могу нарадоваться! Они очень яркие, красочные и ребята похожи на настоящих индейцев в них! Я так рада! А как круто мы выступим с такими-то масками!!!!*

Пауза

Я уверена, будет еще много возможностей на смене проявить свой талант! Ты такая талантливая и творческая! Я с нетерпением жду новых творений!

Бывают ситуации, когда отдельный ребенок или вся команда ведет себя плохо. Вы применили я-сообщение, может даже забрали ачивки, но ничего не помогает. В этом случае поможет 1-минутный выговор.

При этом выговор можно провести всей команде, или конкретному ребенку. Для разговора с отдельным ребенком лучше провести выговор наедине.

Первая
половина
выговора

- ① Вы предупреждаете, что будете серьезно разговаривать—ругать
- ② Говорите свои эмоции по поводу !действия (избегайте затрагивания быть ребенка)!
- ③ Говорите, что конкретно он сделал неправильно
- ④ Выражаете более сильные эмоции. Произносите с понижающейся утвердительной интонацией

⑤ Пауза

Вторая
половина
выговора

- ⑥ Выговор завершен, он завершен навсегда
- ⑦ Пожимаете руки/объятия

☞ Campleader

Я хочу с тобой серьезно поговорить, и это неприятный разговор. Мне очень обидно, когда я слышу, что ребята из моей команды говорят плохие слова и обзывают друг друга, я расстраиваюсь, что такое вообще позволительно у нас в команде. Сейчас я услышала отвратительные слова в адрес другого человека, и мне стало очень стыдно и обидно за мою команду!

Пауза

При этом я знаю, какие у нас дружные ребята, я знаю, как ты умеешь дружить с ребятами и уверена, что ты умеешь находить язык со всеми! Давай договоримся впредь использовать только хорошие слова по отношению к окружающим! Этот разговор состоялся в первый и последний раз, больше мы не должны к нему возвращаться, договорились?

В любом коллективе возникновение конфликта — это нормально. Наша задача знать как реагировать и в случае ссоры помирить. Конфликт нужно обязательно разрешить.

- ① Проясни чувства участников конфликта (вам сейчас обидно, вы злы друг на друга, вы обижены... Вам нравится это состояние?)
- ② Убеди, что обе стороны поучаствовали в конфликте – добейся, чтобы они это признали. Используй «если бы тебя здесь не было...»
- ③ Прояснение конфликтной ситуации – очная ставка всех участников (сторон) конфликта. Сказать правила очной ставки.
- ④ Каждый извиняется только за свою часть
- ⑤ Выбор – нарисуй в головах конфликтующих две яркие картины: все плохо – напони им их чувства в начале разговора...; все хорошо – мы все здесь только за хорошими эмоциями, чувствами, у нас впереди много увлекательных дел, интересных заданий...
- ⑥ Ты создаешь договоренность между ними, что с этого момента они будут вести себя по-другому. Проговори, как именно!
- ⑦ Договоренность закрепляется рукопожатием
- ⑧ Похвали стороны за то, что они смогли по-взрослому разрешить конфликт.
- ⑨ Выполнение решения/договора; проверка.

☹ Маша *Дурак! У меня вся юбка теперь в краске!*

☹ Петя *Сама дура!*

☞ Campleader *Стоп! Садитесь рядом со мной!*

*Все садятся на скамейку.
Кемплидер сидит между детьми*

☞ Campleader *Я вижу что у вас произошел конфликт. Мне очень грустно видеть, что ребята в моей команде ругаются. Вы тоже расстроены. Вы злитесь. Вам обидно. Петя тебе нравятся эти чувства?*

☹ Петя *Нет*

☞ Campleader *Маша, а тебе нравится злиться и грустить?*

☹ Маша *Нет*

☞ Campleader *Всем будет хорошо, если мы решим эту ситуацию. Вы оба—участники этого конфликта.*

Петя, если бы тебя здесь не было, эта ситуация бы произошла?

☹ Петя *Нет*

☞ Campleader *Маша, а если бы тебя здесь не было, эта ситуация бы произошла?*

☹ Маша *Да, он бы кого-нибудь другого облил!*

☞ Campleader *Это была бы уже другая ситуация. Конкретно этот конфликт, который мы сейчас обсуждаем, произошел бы?*

☹ Маша *Нет*

☞ Campleader *Я очень рада, что вы это понимаете. Теперь я хочу узнать, что именно произошло от каждого из вас. Рассказывать будем по очереди, сначала Маша, потом Петя. Когда один говорит, мы его внимательно слушаем. Если у нас есть что добавить, мы это сделаем когда другой закончит. Договорились?*

☹ Маша и ☹ Петя *Хорошо*

☞ Campleader *Маша, расскажи, что произошло*

☹ Маша *Мы рисовали плакат, и вдруг он взял банку с краской и вылил ее мне на юбку!*

☹ Петя *Ты сама виновата!*

☞ Campleader *Петя, ты помнишь, что мы договорились слушать друг друга. У тебя будет возможность рассказать свою историю. Маша, получается вы рисовали и Петя облил твою банку краской и ты его обозвала?*

☹ Маша *Да*

☞ Campleader *Хорошо, Петя, теперь ты.*

☹ Петя *Мы рисовали плакат, она начала говорить, что я криво нарисовал букву и я решил ее наказать и вылили на нее краску. И она обзывается еще начала, ну и я ее тоже в ответ. Но она первая начала.*

☞ Campleader *Нет разницы, кто начал первый, Петя. Мы же решили, что вы оба участники конфликта.*

☞ Campleader *Получается вы рисовали плакат, Маша сделала тебе замечание по поводу твоей буквы, ты расстроился и со злости вылил на нее краску, она тебя обозвала и ты ее тоже. Все верно?*

☹Маша и ☹Петя *Да*

☞ Campleader *Теперь мне все понятно. Петя замарал юбку Маши. Нельзя портить чужие вещи. Маша оскорбила рисунок Пети. Петя старался, так тоже делать нельзя. А еще вы обозвали друг друга. Нужно общаться вежливо чтобы ни случилось. Теперь когда мы поняли, кто что сделал не так, я хочу чтобы каждый извинился за свою часть. Петя, давай ты извинишься за то, что ты запачкал юбку Маше и обозвал ее.*

☹Петя *Прости*

☞ Campleader *За что?*

☹Петя *Прости за то что облил краской и обозвал.*

☞ Campleader *Маша, теперь ты.*

☹Маша *Не хочу! Он меня облил!*

☞ Campleader *Маша, у нас сейчас есть выбор. Продолжать грустить, злиться и обижаться и провести весь день в плохом настроении. Либо решить эту ситуацию и снова быть командой. Мы все здесь только за хорошими эмоциями, чувствами, у нас впереди много увлекательных дел и очень крутое вечернее мероприятие. Что ты выбираешь?*

☺Маша *Хорошо, Петя, прости, что я тебе обозвала.*

☞ Campleader *И за то что ты сказала, что Петя плохо рисует.*

☺Маша *Прости что сказала, что ты криво нарисовал букву.*

☞ Campleader *Отлично! Теперь давайте придумаем, как мы будем себя вести, чтобы такая ситуация больше не возникла и мы провели остаток смены дружно и с хорошим настроением. Петя, что ты будешь делать в следующий раз?*

☺Петя *Я не буду бросаться красками*

☞ Campleader *А что ты будешь делать.*

☺Петя *Я буду спокойно реагировать и буду дружелюбным*

☞ Campleader *А ты Маша?*

☺Маша *Я буду уважать чужое творчество и дружелюбной.*

☞ Campleader *Хорошо, давайте теперь закрепим наши договоренности рукопожатием.*

Маша и Петя жмут друг другу руки

☞ Campleader *Я рада, что мы смогли решить конфликт по взрослому. Вы молодцы. Я буду следить что наши договоренности исполняются и такие ситуации больше никогда не произойдут. А теперь пойдем на обед!*

- ① Оставайтесь с ребенком наедине
- ② Присядьте, чтобы ваши глаза находились на одном уровне
- ③ «Активно» выслушайте ребенка → стр. 24
- ④ Рисуем картинки: скажите, что будет, если он не пойдет и если он пойдет с вами
- ⑤ Предоставляйте ребёнку выбор
- ⑥ Примите выбор ребёнка
- ⑦ Благодарите за беседу

☞ *Camplader* Саша, я вижу что ты грустишь.

Я вижу что что-то произошло и ты очень расстроен. Я понимаю ты расстроен и грустишь потому что ты не можешь дозвониться до мамы.

Она наверное на работе и занята. Давай с тобой подумаем как нам поступить.

У нас есть 2 варианта у нас есть два пути, две дорожки по которым мы можем с тобой пойти.

Первый путь: ты можешь сидеть, переживать, грустить пропускать все мероприятия. Тебе будет очень скучно, очень грустно здесь одному.

И второй вариант: мы с тобой пойдём сейчас вместе! У нас столько всего интересного запланировано сегодня! Мы будем играть в очень крутую игру, она называется квидич! В такую игру играли в Гарри Поттере! Мы с тобой поиграем, научимся как это делать, будем с ребятами. Нам будет очень весело, будет очень здорово, а потом мама освободится, и мы с тобой обязательно ей позвоним и расскажем о том,

как мы играли в квиддич. Представляешь как она будет рада узнать, что тебе здесь весело, что тебе здесь очень хорошо. А еще мы можем видео записать как ты играешь квиддич, тогда она вообще в двойне будет рада.

Давай подумаем что же ты выбираешь: остаться здесь одному или пойдём играть вместе.

Я принимаю твой выбор. Я понимаю что ты очень переживаешь. Но при этом давай с тобой сделаем так: если вдруг тебе захочется присоединиться к нам, то я буду очень-очень рада. Я буду очень-очень счастлива если ты придешь. Поэтому ты посидишь с нами рядом, ты можешь не участвовать но как только тебе захочется обязательно-обязательно приходи я уверена что тебе понравится играть в квиддич.

Договорились?

Спасибо тебе большое мне так приятно что ты со мной поделился. Давай пойдём вместе на площадку, там нас уже ждут ребята

*Что больше всего
запоминается?*

Вспомните мероприятие—поездка, концерт, детали—эмоциональная оболочка запоминается яркие эмоции

Можно кайфануть от мероприятия как его провел ведущий, а можно кайфануть от того как вы готовились к выступлению, смеялись, заматывали кого-то в фольгу, раскрашивали ноги гуашью и все такое

Записывайте пункты и комментарии

Brainstorming—стимулирование творческой активности людей

Каждый человек творческий, не обязательно петь, танцевать, можно кричать, собирать кубик-рубика—выйти за грани привычного мышления

Принцип позитива! творческий процесс—подбадривать, даже если

Стать ребенком в мозгах, но все равно быть над процессом

задача Для начала создайте комфортную атмосферу.
Постановка проблемы, её чёткая формулировка
Даже если вы думаете, что все в курсе, лиш-
ний раз подробно опишите задачу.
Поставили цель → стр. 18 — рсг — все разошлись,
каждый своим делом позанимался, а потом
в итоге 0

Генерация Определите секретаря, который будет запи-
сывать идеи — хороший почерк

Человек таймер

Максимальное количество идей — все что при-
ходит в голову

Отсутствие любых ограничений — если бы
было возможно все, если бы была волшебная
палочка — пример от обратного — не буду пред-
лагать, потому что чего-то нет

Поощряйте каждого — даже за фигушку

Отсутствие критики или оценивания предла-
гаемых идей — потом

Не подгоняйте, но и не рассусоливайте, начи-
найте говорить свои мысли вслух, начнется
генерация — позитив

лайфхаки Приветствуются фантастические, абсурдные
и нестандартные идеи — яркие образы

- измените ситуацию
- путешествуйте во времени.
- телепортируйтесь.
- примеряйте другие роли.
- mind map
- подсматривайте — в фильмах, прошлые смены,
клипы, квн — цензура!
- почему это интересно? почему это смешно?
- шляпа — используйте случайный фактор.
- просите поддержку — отправная точка
- преувеличивайте

отбор Голосование

Идеи можно и нужно комбинировать улучшать

Систематизация и оценка идей

Надо выделить по-настоящему эффективные идеи

Оценка и критика приветствуются

- 1 Как быстро это можно осуществить?
- 2 Насколько реально?
- 3 Просто ли это сделать?
- 4 Рискованно?
- 5 Что вам подсказывает пятая точка... шестое чувство? зайдет не зайдет?

По моему опыту я могу тебе сказать, что ...

Объяснить почему нет

Трансформировать

Проблемы У участников нет мотивации придумывать что-то фееричное—пункт мотивация! Что они запомнят?

Упертость в выборе устаревших идей—наша уникальность—чтобы про нас тоже так говорили, кто-то уже видел, мы можем круче!

Гиперсерьезность—позитивная атмосфера—любимое действие, я-сообщение → стр. 22

Неограниченность времени—размазанность

03

ме

ро -

прия -

тия

03 пункт	мероприятия evening show
-------------	-----------------------------

Требования
к выступлению

- Выступление должно быть:
- ✓ позитивное
 - ✓ яркое (с использованием костюмов или элементов костюмов)
 - ✓ забавное (в последний день допускается серьезное выступление)
 - ✓ бодрое, энергичное (идти в хорошем темпе)
 - ✓ с использованием доступного английского (простые слова произносить на английском, английское предложение+перевод)
 - ✓ со сцены должен звучать правильный английский
 - ✓ длительность выступления должна соответствовать заранее оговоренной
 - ✓ в выступлении должны быть задействованы все люди из команды
 - ✓ приветствуется использование табличек для героев (на английском), чтобы было понятно кто есть кто
 - ✓ яркий финал

03 пункт	мероприятия evening show
-------------	-----------------------------

Запрещается
показывать
со сцены

- X алкогольное опьянение, алкоголь
- X наркотики
- X сигареты/курение
- X жестокость, убийство
- X драки (постановочный красивый бой на шпагах—не является дракой)
- X шутки про политиков (настоящего времени и прошлого)
- X мальчики переодетые в девочек
- X негативные тренды ютюба
- X коронавирус, пандемия
- X блогеры и мемы с осторожностью

Кэмплидер учит
свою команду

- настроить команду до!
- подбодрить, обнять команду после! все круто!
- поддерживать все команды и громко аплодировать после каждого выступления. Кричать поддержки на английском языке (*good for you*, *excellent*, *wonderful*, и т. д.).
- соблюдать тишину во время выступлений и внимательно смотреть выступления.
- личный пример—сам кричи, сам не базарь!

Алгоритм
подготовки

- ① Проведи brainstorm → стр. 44
- ② Life-hack magic hat
- ③ Проговори концепцию выступления
- ④ Определи, какие есть роли
- ⑤ Придумай костюмы
- ⑥ Распредели обязанности
- ⑦ Обсуди развитие сюжета
- ⑧ Пропиши/проверь речь ведущих
- ⑨ Пропиши/проверь ГЗК
- ⑩ Обсуди какая музыка понадобится
- ⑪ Проверь у всех ли детей есть роли
- ⑫ Проверь готовность реквизита
- ⑬ Проверь внешний вид выступающих

Зачем нужна Репетиция?

Чтобы дети ориентировались на сцене, как работать с микрофоном, откуда и куда выходить\смотреть.

Диджей подобрал музыку и помог сделать вам классное выступление.

Рекомендации по репетициям

Заранее записаться у диджея на репетицию

Настроить детей, поставить цель → стр. 18

Прийти на репетицию заранее всей командой

Руководить процессом

Проговорить с диджеем музыкальное сопровождение и отдать список музыки заранее

Показать треугольник → стр. 57

Показать места, кто откуда выходит, кто где стоит, кто куда уходит

Обратить внимание детей под какую музыку кто выходит

Не прогонять танцы, слова, важно помнить про организационные моменты

Репетировать с микрофонами, чтобы дети сразу учились с ними обращаться и напоминать им «Правила работы с микрофонами» → стр. 56 постоянно + кто кому отдает

Отрепетировать поклон и уход со сцены

Приучать детей к «Правилам поведения на сцене» → стр. 56

03 пункт	мероприятия репетиции
---------------------	----------------------------------

Правила поведения на сцене На сцену команды поднимаются бодро и энергично по ступенькам

За ширмой во время выступления все ведут себя тихо

Выступающие стоят близко к краю сцены, по треугольнику

Выступающие всегда стоят лицом или боком к залу, по треугольнику

В микрофон говорят громко и четко

Все листочки только на клипбордах

В конце выступления—поклон

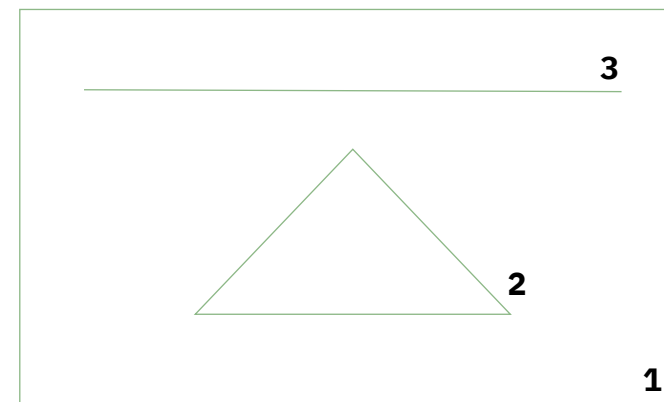
Команда уходит со сцены, все убирает, все кладет на место

Команда уходит со сцены по ступенькам

Правила работы с микрофоном Обращаться бережно
 Держать подальше от колонок, чтобы избежать свиста
 Класть на поверхности аккуратно
 Держать близко к губам во время говорения
 После окончания выступления выключить

03 пункт	мероприятия репетиции
---------------------	----------------------------------

1. Сцена
2. Треугольник
3. Кулисы



Репетиция вне АЗ Создать очередность кто за кем
 Рисуем сцену и ширму
 Имитируем микрофоны ручкой/предметом
 Кто кому передает
 Репетируем полностью—name, fishka, поклон
 Проговариваем все слова
 Проговариваем эмоции

Top Secret—заключительное командное мероприятие дня.

Цель Обсудить с командой и проанализировать прошедший день—что было хорошего, плохого, как можно изменить ситуацию, определить план на завтрашний день.

- Важность
Top Secret**
- увидеть, счастливы ли дети и насколько;
 - вычислить намечающие конфликты/недомолвки в команде и их искоренить;
 - сплотить команду и сделать ее по-настоящему дружной;
 - успокоить всех перед отбоем и настроить на сон.

03 пункт	мероприятия top secret
---------------------	-----------------------------------

Правила
проведения

- ① Все дети из команды присутствуют и удобно располагаются в одной из комнат
- ② Приглушенный свет, горит свечка, лампа
- ③ Наличие переходящего предмета/талисмана (у кого предмет—тот говорит)
- ④ Поддержание дружественной атмосферы
- ⑤ Разговор на «низкой громкости»
- ⑥ Кемп рассказывает притчу/легенду или проводит тихую игру на сплочение
- ⑦ Создание традиций перед сном
- ⑧ Поощрение за день

03 пункт	мероприятия top secret
---------------------	-----------------------------------

Важно!!!

Донести правила проведения в первый же вечер, объяснить, что это большой секрет, поэтому говорим тихо.

Четко следим за выполнением правил

На каждый топсекрет ставим цель

Соблюдаем тишину

Храним секреты

Создаем последнюю эмоцию, в которой все уйдут спать

- Удовлетворенка
- 1 Что это?
 - 2 Как заполнять?
 - 3 Что писать?
 - 4 Куда девать?
 - 5 Зачем нужна?

- Стикеры
- 1 Что это такое?
 - 2 За что выдавать?
 - 3 Как выдавать?
 - 4 Когда выдавать?
 - 5 Что с ними делать?

Варианты
проведения

- ① Белые и черные камни, как символы плохого и хорошего.
- ② Паутина из клубка ниток.
- ③ «Спасибо» Каждый говорит спасибо 1 человеку из команды, уточняя за что. Кэмплидер должен быть последним, чтобы поблагодарить тех, кого дети вдруг забыли. Такой анализ эффективно проводить после эмоционального спада.
- ④ Прерванная интересная история. Если дети перевозбуждены, расскажите им интересную историю и прервитесь на самом интересном месте. Расскажу, если успокоитесь или в следующий раз.
- ⑤ «Шляпа». Написать вопросы, которые накопились за несколько дней. Они могут касаться как хороших дел, так и не очень. Человек вытаскивает вопрос и говорит о своем отношении к нему.
- ⑥ «Дерево желаний»

- ⑦ «Музей любимых вещей» Рассказ не о себе, а о предмете, характеризующем хозяина.
- ⑧ Расскажи мне обо мне. Ребенок вытягивает бумажку с именем человека и рассказывает, что успел узнать про этого человека.
- ⑨ Обсуждение притчи
- ⑩ «Памятный день» Рассказывая о себе, ребенок вспоминает самый яркий/памятный день в своей жизни.
- ⑪ Если бы у меня была волшебная палочка...
- ⑫ «Машина времени» В первый топ-секрет дети рассказывают, какой они представляют будет смена, что произойдет...
- ⑬ Карта луны. На листе нарисованы горы, реки, кратеры, равнины. Ребенок крутит бутылку, куда она укажет, про то ребенок и рассказывает. Горы—достижения, реки—мечты, кратеры—увлечения, равнины—домашние животные.

04

банк

при-

ме-

ров

04 пункт	банк примеров игры в автобусе
---------------------	--

Name Supervision

Aim To name as many things around you as you can.

Who wins The team who named more things than another team

How to play I shout different letters of English alphabet, you should find things which begin with the same letter. You can name things which are in the bus and which you can see from your windows.

Name The best singers

Aim To sing a song

Who wins The team which knows more songs is the winner

How to play We divide in two teams. Then I gave you a theme and you should sing a song. The song have to be appropriate. You should sing all together and loudly. If you can sing correct song—you get a point.

04 пункт	банк примеров игры в автобусе
---------------------	--

Name Faster-faster

Aim To pass the thing very fast

Who wins The team which is the fastest is the winner.

How to play I give these balls to each team. You should pass it as fast as you can. And you should say «go-go-go» while doing it.

Name Funny words

Aim To say a word which starts on a specific letter

Who wins The players who say the correct word

How to play I say the word. I should say the word and the last letter of it. Next player should say the word, but it should start with the last letter of my word. Then, the next player should do the same.

Name I know five

Aim To name 5 things from one sphere

Who wins All the team wins if we manage to name 5 things

How to play One person say: «I know five..» and adds something, for example «I know five colors» and enumerate them. And then in a chain, everybody should name 5 things using the words «I know five..»

Name Travelling

Aim Our aim is to take as many different things as possible with ourselves

Who wins All the team wins if we say a lot of words

How to play Campleader asks «What will you take with you on a trip?». Each child answers and explains his (her) choice.

Name Tell me three

Aim Remember new facts about other players.

Who wins The player who tells more facts than others

How to play During the first round each player tells his/ her name and three facts about himself. The facts can be random, you can say what is your favorite colour or how old are you. Others should remember as much facts as they can. During the second round the players have to tell the name of other player and the fact. The order is random.

Name Sunny hands

Aim To remember each other's names and to say the names correctly.

Who wins All our team will win if we say the name correctly.

How to play We stay in a circle facing each other. We show our hands like this (показываю как). Then one by one we start going into the circle. We clap hands and we say our name. When you say your name look into people's eyes to remember faces. We have the second round in this game! Now we start going into the circle. We clap the hands and we say the name of the person whose hands we clap. When you say the person's name look into eyes not the badges!

04 пункт	банк примеров игры на знакомство
-------------	-------------------------------------

Name Magic train

Aim To remember each other's names and to make a long train.

Who wins All our team if we say the names correctly and build a long train.

How to play I start with saying my name. After this I come to one of you and ask «What's your name?» You tell me your name and we start making a train. Then we come to the next person and ask the same question «What's your name?» This person joins our train.

Name Fly is on

Aim For people in a circle is to catch the fly, for a person inside a circle is to save the fly.

Who wins A person inside a circle if he or she can successfully save the fly

How to play We all stand in a circle, and one person stands inside of the circle. One person says «fly is on...» and calls another person's name. That means that the fly is now on a person whose name was said. After that this person has to give the fly to others and so on. But a person inside of circle has to catch the fly by touching a person whose name was said

04 пункт	банк примеров игры на знакомство
-------------	-------------------------------------

Name Three facts

Aim To guess the right facts

Who wins A person who guesses what facts are true

How to play You say 3 facts about yourself. 1 fact is incorrect and other children should guess what facts are true and what fact is false. Than, everyone should vote, and you say true fact about yourself

Name Snowball

Aim To remember all the names of the group and to say the chain of the names.

Who wins All the team if we say the names correctly.

How to play The first person tells his name, the second person repeats the name of the first person and then tells his name, the third person tells the name of the first and second person and tells his name. At the end of the chain the last person tries to say all the names.

04 пункт	банк примеров игры на знакомство
--------------------	---

Name Tree words about yourself

Aim To remember each other's names and to know each other better

Who wins All our team if we say the names correctly.

How to play We need to make a circle, then each person says his name, and describes himself in 3 words.

Name I am a snake

Aim To make a big snake and to remember each other's names.

Who wins All our team if we make a big snake and know each other's name correctly.

How to play First of all, after my command:«One, two, three» we should make a big circle. Then one person steps forward and goes to any other person and says to them the magic phrase:«Hello. I am a snake, a snake, a snake. I am searching for a friend. Do you want to be my tail?» And then after these words the person in the circle should go through the legs of the snake. And then anybody should call this person's name. Now we have got the snake with two people. Then the snake goes and searches for one more person. It meets this person and says the magic phrase

04 пункт	банк примеров игры на знакомство
--------------------	---

Name Guess my name

Aim To guess the name of each other and to remember each other's names.

Who wins All our team if we remember each other's names.

How to play We stay in a circle. And one by one you should give hints that will help all of us to guess your name. When your name is called, it is the turn of the next person to give hints.

Name Timetable

Aim To know more about each other.

Who wins All our team if we know more about each other.

How to play You get a paper and a pen. There are four times, in each of them you should talk to one person—in general you will talk to 4 people. First of all, near every time you need to write the name of the person, and this person also writes your name. When I say the time, you need to find the right person and talk with him or her to the topic I will tell you. You can speak in Russian or in English.

04 пункт	банк примеров игры на знакомство
-------------	-------------------------------------

Name Blanket

Aim To say each other's name quickly

Who wins The quickest player

How to play Let's divide into two teams. We will stretch the blanket. One by one you will come to each side of the blanket. After we say 1...2...3 the blanket falls on the ground. And you have to name your teammate as quickly as possible.

Name Spider web

Aim To know and remember each other's names.

Who wins All our team if each person will be called by his name twice.

How to play We throw the ball of thread to any person from our team and ask him any question, calling the person by his name.

04 пункт	банк примеров игры на знакомство
-------------	-------------------------------------

Name Find someone who

Aim To remember each other's names and to say the names correctly and to find out as soon as possible who wrote this about themselves.

Who wins Everyone who will guess who is this fact about

How to play You will receive a leaf, where you should write about yourself one fact, then the participants roll up the leaves and put them in the hat. Then we shuffle them, pull them out one by one and read.

Name Say hello

Aim To get to know each other's names

Who wins All our team if we remember each other's names

How to play We stay in a circle. Then on my command «One, two, three» you start shaking each other's hands and call the names. When a minute passes, I say «Stop!» and you try to name each person with whom you get acquainted.

04 пункт	банк примеров игры на сплочение (активные)
-----------------	---

Name An owl

Aim To move all together

Who wins The team wins if no one is caught.

How to play We choose one child. He will be an owl. We will have day and night. When it's a day, the owl sleeps. When the day turns into night, the owl wakes up. At the signal is «Day», everyone begins to run in different ways. At the signal «Night», children should freeze and stay still. «Owl» goes «hunting» and says the name of the child who moves. Then the day starts again.

Name Mirror

Aim To hurry for your partner correctly and quickly

Who wins The child will win if he will hurry after his partner and opposite

How to play We split in pairs and sit to each other face to face. Then two partners should decide who will be the leader and the mirror. Then teammates raise hands and prepare to move. Then the leader moves his hand in any way and the mirror partner should repeat after his teammate.

04 пункт	банк примеров игры на сплочение (активные)
-----------------	---

Name Broken phone

Aim Is to pull together and say the words correctly.

Who wins All our team will win if we say the words correctly.

How to play We stay in the circle. One person whispers a word to a person next to him, he should pass this word on and the last person says this word aloud, it should be the same as at the beginning

Name Rock-paper-scissors

Aim To show the right figure and beat another team.

Who wins The winner is the team which has more points.

How to play Let's count like «first-second-first-second» to divide into two teams. In this game rock ruins scissors, scissors cut paper, and paper covers rock. To show rock, you hug yourself like this, to show paper, you put your hand on two sides like this, and to show scissors, you put your hands up like this. When I give you command, all two teams show their figures (the whole team shows one figure).

04 пункт	банк примеров игры на сплочение (активные)
-------------	---

Name Run-freeze

Aim To say the name of an animal correctly and learn to understand each other better.

Who wins All our team will win if we listen carefully to each other.

How to play The person says: «Run!» and all players start running until they hear: «Freeze! Animals!», after which they take the pose of any animal. The person has to guess each animal by asking questions: «Are you a cat?» Children answer: «Yes, I am / No, I am not.»

Name Line up

Aim Make a circle based on some quality

Who wins Is the all team if you will be watchful

How to play We make a circle and close your eyes. Then I say «Line up on!» and some quality. Then you should make a circle where the person from my left is the beginning and right is the end.

04 пункт	банк примеров игры на сплочение (активные)
-------------	---

Name The rhythm

Aim To repeat all the movements and to get closer

Who wins The pair who best repeats each other's movements will win

How to play We pair up. One person of each pair is a presenter, another is a mirror. The task of the mirror is to repeat all the movements of the presenter. When the movements are rhythmic, the roles change.

Name Blind drawing

Aim To get to know each other.

Who wins Who will draw faster than others will win

How to play The team is divided into pairs. Have each person sit with their back to the other. One person will have a picture. The other person will have a blank sheet of paper and a pen. The team member with the picture must not show the other person the image. They are to describe the image without using words that give it away, while the other team member is to draw what is being described.

04 пункт	банк примеров игры на сплочение (активные)
-------------	---

Name Bingo

Aim To get to know each other.

Who wins Who will bingo faster than others will win

How to play The campleader prepares bingo cards and gives cards for everyone in a team. The beginner read a fist statement in a card and others do they mark it about them or not

Name Make a circle

Aim To learn how to understand each other, and to make a circle.

Who wins All of our team will win if we make a circle.

How to play Firstly, I will ask you to close your eyes and move randomly around the room. At the same time, you shouldn't hurt or push each other. When I say «Stop!», everyone must stop. When I say «Make a circle», you should try to create a circle. At the same time, you can say the phrase «I'm here» once, and you don't have to touch each other with your hands. After everyone stops, I will invite everyone to open your eyes and see if you have a circle.

04 пункт	банк примеров игры на сплочение (тихие)
-------------	--

Name Compliments

Aim To say something good about each of us

Who wins The team wins if we`ll say something good about everyone

How to play We stand in a circle and I choose one child. Everyone should say one by one something good about him. We go to the child in a circle and whisper in ear anything good about him.

Name Hugs

Aim To guess who is hugging you

Who wins All our team will win if we guess who is hugging you.

How to play One of us is standing in front of us with his back to us, our task is to hug this person from the back, and he should guess who is hugging him.

04
пункт

банк примеров
игры на сплочение (тихие)

Name Impulse

Aim To share the impulse and to feel each other.

Who wins All our team will win if we share the impulse fast.

How to play We stay or sit in a circle and hold each other's hands. When I squeeze Masha`s hand, I share the impulse. Your task is to share the impulse, it should come back to me.

Name Count to...

Aim To count from one to ten without repeating with other players.

Who wins The whole team is the winner if we manage to count till the end

How to play Players need to call the numbers in order. In this case, the players do not know who starts the score and who calls the next number; if the next number in order is called by several people at the same time, the score starts again.

04.
пункт

банк примеров
игры на сплочение (тихие)

Name Find the person who

Aim To get to know each other

Who wins Who will find a pair faster than others will win

How to play The campleader creates a card with facts about the guys in a team and then gives card to everyone and everyone has to find a person who has a fact about him.

Name Moving in a circle

Aim Find a person who shows movements

Who wins The person who will find a person who shows the movements

How to play Everyone is standing in a circle. One person leaves the circle, who will guess. And the person who will show the movements for the others is selected. He starts-shows the movement. The second repeats, then the third, and so on in a circle. The leader must guess which of the circle shows the movements.

04 пункт	банк примеров игры таймсейверы
-------------	-----------------------------------

Name Feet to feet

Aim The aim of this game is to use your foot to touch your neighbor's foot

Who wins Everyone will be the winner if everyone follows the rules

How to play We must stand in a circle and take hold of the shoulders. Each person should take turns to touch his neighbor's foot with his left foot first. then, as the next turn comes to him, with the right foot. it is necessary to hold on tightly to each other and not fall

Name Chinese whisper

Aim To say the words very quite

Who wins All teams will win if we say all words quite and correctly.

How to play We make 1 line. I say a word very quite to the player who is the closest. Your task is to say these words very quietly in your ear one by one. the last one to whom they say the word quietly must say this word loudly to the whole team.

04 пункт	банк примеров игры таймсейверы
-------------	-----------------------------------

Name Build the castle

Aim Make a figure

Who wins Is the all team if you will be active

How to play We make a circle and take our neighbors' hands. After that I say some figures and you should make it without letting hands off.

Name A bird was flying

Aim Hit the palm of another person if you get the selected number when counting

Who wins Who will remain the only one in the circle

How to play Everyone is standing in a circle. The right hand rests on the palm of the left hand of the left neighbor. And on the left hand lies the right hand of the left neighbor. With each word, it hits the hand (in a circle). Words: «A swan flew across the blue sky and made a number, for example:...». The player calls a number. The count starts before this number. On the last number, the player must have time to hit the palm of the left neighbor lying on his left hand, and he must have time to remove it. Who did not have time, he leaves the circle.

Name Post

Aim Notice the moment when the message is passed through the handshake

Who wins The person who will correctly indicate where the letter is now

How to play The children stand in a circle, holding hands. One person in the middle of the circle. At the choice of the leader, one of the children utters the phrase: «I pass the letter (and calls the name of one of the children standing in the circle).» Then one shakes the hand of a neighbor. Along the chain, the children pass a handshake. As soon as the player who received the letter is shaken by the hand, he must say: «I received the letter». Only then does he get the right to send the letter. The speaker should notice the moment of handshake transfer and indicate: «Here». If he is right, then the child who gave the handshake becomes the driver, and the driver takes his place and gets the right to pass the letter. The game continues.

Name Hangman

Aim To say the word correctly.

Who wins All our team will win if we say the word correctly.

How to play One person thinks of a word and draws the number of letters on the board. Players say letters, and if the letter is in the word, then they write it down. If not, then a part of the gallows and the hanged man is drawn on the board. Players win when they can say the word before the drawing is completed.

Name Simon says

Aim To complete all of Simon's tasks.

Who wins All our team will win if we are attentive.

How to play One person will be Simon and will stand up to the players. Then Simon says a sentence in English and the others do the tasks. The team do the task when the leader said «Simon says»

04 пункт	банк примеров игры для уроков
---------------------	--

Name Word race

Aim The aim of the game is to remember the words.

Who wins The team who writes more words.

How to play We will divide into two teams. On the board or on the sheets you will write words on the topic that I will tell you. You need to remember and write down as many words as possible. Then we read the words and count them.

Name Snowball

Aim To remember all phrases which we will say during a game

Who wins A person who can repeat them all

How to play I say a word or a phrase, next person repeats my word and adds his own, next person repeats two answers and says his own.

04 пункт	банк примеров игры для уроков
---------------------	--

Name Crocodile

Aim To guess what another person is showing

Who wins The person who guesses the word

How to play I guess a word and one person try to show it without any noise.

Name Hot potato

Aim To translate the word correctly

Who wins The person who can who can translate the word

How to play When the music starts playing you quickly pass the ball (or something), when the music stops the person with a ball should translate my word or a sentence.

04 пункт	банк примеров сценарии evening show №1
-------------	---

Действующие лица

- Barbie
- Barbie's friend 1
- Barbie's friend 2
- Fortune Teller
- Cop
- Bus Driver
- Hairdresser
- Ken

04 пункт	банк примеров сценарии evening show №1
-------------	---

Exposition На фоне тусовочной музыки, Барби и ее подруга обсуждают гадалку.

Barbie *I ran into this amazing fortune teller at the mall! She did a tarot reading all about me. I think you should check her out too.*

Barbie's friend 1 *Oh, super! Give me her contacts!*

В гадальной

Fortune Teller *I see you've come with a question...*

Barbie *What, whattt?*

Fortune Teller *Trouble's with you, can't find a job...*

Barbie *I don't need to work.*

Fortune Teller *You want to fix something...*

Barbie *No, I don't want to.*

Fortune Teller *You'll tell me everything yourself.*

Barbie *What awaits me?*

Fortune Teller *Let's see... Oh, I see disappointments in your life, a dark streak is coming, clouds are gathering around you, everything in life will be bad...*

Barbie *I don't believe you, everything will be fine for me! I live in a perfect world!*

Evil laughter from the Fortune Teller.

Fortune Teller *Everything will be horrible, just wait a minute and you'll see.*

Sounds of rain, thunder, evil laughter.

Barbie *OMG, what's happening? Something's wrong!*

The music fades out, Barbie opens her eyes.

Barbie *Hm, it's like nothing has changed..."*

Scene 1 Barbie is walking, stopped by a cop.

Cop *Madam, show me your passport.*

Barbie *Here it is*

Cop *This is not a passport. Did you lose it?! Go to Mou
Документы and look for it.*

Barbie *Where, where?!*

Cop *I'll escort you to the bus stop.*

На остановке

Bus Driver *Ladies and gentlemen, pass the fare! Who hasn't
paid yet, two more from the back!*

A car drives by with Ken inside.

Barbie *My hair's a mess. I need to go to the salon.*

В салоне

Barbie *I don't know what to do. I need to call my mom.
Mom, where can I buy pink water for borscht?
Mom, don't shout, where do you get pink water?
Mom, I'm not stupid! Okay, there's no pink water
here...*

Barbie *My hair is terrible! I need to fix it!*

The hairdresser cuts Barbie's hair
and puts on a clown wig.

Hairdresser *As a master, I see better. Trust the professional.*

Scene 2 Барби выходит из салона

Barbie *My hair is ruined. I need to fix it.*

Friend² подходит к Barbie.

Barbie's friend 2 *OMG, what's wrong with you!!*

Barbie *My hair is terrible. I need to fix it.*

Barbie's friend 2 *Don't worry, everything will be great.*

Barbie and Friend² go for a walk and
see Ken with a rose in cellophane.

Ken *She's alpha, I'm her omega. I'm yin, she's my
yang. We feel each other to the max, it can send a
wave, she'll catch it all.*

Friend screams, extras come out and clap.

Fortune Teller's
Voice *Now you have a choice: return to your previous
perfect life or stay here with your Ken and new
friends...*

Barbie *I choose to stay. Happy end.*

Все вместе танцуют

04 пункт	банк примеров сценарии evening show
-------------	--

Действующие лица Sultan
Abu
Genie
Aladdin
Sultan's Guard
Singing guest

04 пункт	банк примеров сценарии evening show №2
-------------	---

Exposition The stage is set in a bustling bazaar, where Aladdin steals a box of bananas and a monkey.

Sultan's Guard *Stop! Thief! Get him!*
Aladdin runs off, leaving behind a commotion.

Scene 1 In the Sultan's palace.

Sultan *I've been robbed! Summon my genie!*
Abu, Aladdin's monkey, emerges from the box.

Abu *Is the monkey sleeping? Maybe it's this lamp?*
Abu retrieves a large lamp.

Abu *Guardian monkey.*
Aladdin rubs the lamp, and the genie emerges.

Genie *Damp in tea. What are your wishes?*

Sultan *Find my daughter. She was kidnapped by the genie who lives in the lamp.*

Scene 2 In a tea house.

Genie *Let's pour some tea.*
Aladdin and the Genie dance and sing ritual songs.

Genie *Maybe this lamp isn't magical at all?*
The Genie drinks tea and invites Aladdin to join.

Genie *Come to my tea house. She's dancing there!*
Tigress! Anaconda! Woo!

04 пункт	банк примеров сценарии evening show №2
-------------	---

Aladdin enters the tea house, where Jasmine is dancing.

Scene 3 Aladdin and the Genie acquire a monkey.

Aladdin *Trade Jasmine for the monkey!*

The monkey performs a beautiful dance, persuading the Genie to release Jasmine.

They fly away on a carpet from the tea house, the driver sings Azerbaijani songs.

Final Scene *They arrive at the Sultan's palace.*

Sultan *My gratitude, young man! Let's have a wedding!*

The wedding takes place in an Indian style, and the guests dance.

Scene 4 *Let's sing some funny songs!*
Singing guest

Bow.

Curtain falls.

04 пункт	банк примеров сценарии evening show №3
-------------	---

Действующие лица Child 1

Child 2

Child 3

Child 4

Spirit of Relaxation

Spirit of Dining

Spirit of Exercise

Spirit of Support

Spirit of Kindness

Exposition Cheerful music plays in the background as the children gather on stage, chatting and laughing.

Child 1 *Hey everyone, guess what? I had the weirdest dream last night!*

Child 2 *Ooh, tell us! Was it about flying unicorns again?*

Child 3 *No way, it was even cooler! I dreamt about this magical stone that brings friendship to everyone who possesses it.*

Child 4 *Whoa, that sounds amazing! I wish we could find a stone like that in real life.*

Child 1 *Well, who says we can't? Maybe we just need to go on an adventure to find it!*

The children's eyes light up with excitement as they contemplate the idea of embarking on a quest.

Child 2 *Yeah, let's go on a treasure hunt for the Friendship Stone!*

Child 3 *But where do we start?*

Child 4 *I have an idea! Let's follow this map I found in my attic. It might lead us to the stone.*

The children examine the map together, tracing the winding paths and mysterious symbols.

Child 1 *Looks like our adventure is about to begin! Let's follow the map and see where it takes us.*

With determination, the children set off on their journey, ready to face whatever challenges lie ahead.

Transition As the children journey through the mystical realm, they encounter various spirits who challenge them to prove their worthiness.

Spirit of Relaxation *Welcome, young adventurers, to the Realm of Relaxation! To prove yourselves worthy of the Friendship Stone, you must complete a series of tasks.*

Spirit of Dining *First, you must prepare a feast fit for a king. Only then will you be deemed worthy of the Friendship Stone's power.*

Spirit of Exercise *But be warned, the path ahead is fraught with obstacles. You must stay strong and united to overcome them.*

The children listen intently to the spirits' instructions, ready to face whatever challenges come their way.

Challenge The children are tasked with preparing a giant pizza together, each adding their favorite ingredients to symbolize their friendship and unity.

Spirit of Relaxation *Remember, the key to success lies in working together and infusing your creation with love and kindness.*

Despite initial disagreements and arguments, the children eventually come together and create a delicious pizza filled with love and friendship.

Child 1 *I never realized how important it is to work together and support each other. Thanks for showing me, guys.*

Child 2 *Yeah, we may have our differences, but when we come together, there's nothing we can't achieve.*

Child 3 *And just like this pizza, our friendship is a perfect blend of different ingredients that make us stronger together.*

With newfound unity and determination, the children present their creation to the spirits, hoping to prove their worthiness of the Friendship Stone.

Conclusion *The spirits, impressed by the children's teamwork and camaraderie, grant them access to the Friendship Stone.*

Spirit of Support *Congratulations, young adventurers! You have proven yourselves worthy of the Friendship Stone's power.*

Spirit of Kindness *May its magic bring joy and harmony to all who possess it.*

The children rejoice as they receive the Friendship Stone, knowing that their bond is now stronger than ever.

Child 4 *With this stone, we can spread friendship and happiness wherever we go. Let's make the most of it!*

Together, the children celebrate their victory and the beginning of a new chapter filled with friendship, love, and adventure.

As they dance and laugh, the stage fills with warmth and light, symbolizing the enduring power of friendship.

Child 1 *I can't wait to see where our next adventure takes us!*

Child 2 *As long as we're together, I know we can overcome anything!*

Child 3 *Here's to friendship, and all the amazing memories we'll create together!*

With smiles on their faces and the Friendship Stone in their hands, the children embrace the future, ready to face whatever challenges come their way.

04 пункт	банк примеров сценарии top secret
-------------	--------------------------------------

Первая часть
top secret

Усаживаем детей, зажигаем свечку.

Устанавливаем правила топ-сикрета: мы все должны присутствовать тут, горит свечка (в подсвечнике), говорим шепотом, пока один говорит, другие слушают!

Придумываем совместно традицию перед сном (например «обнимашки» и договариваемся всегда делать это перед сном), задаем вопросы как прошел день, что понравилось, а что нет. Даем игрушку первому ребенку, он высказывается, затем он передает ее соседу, у кого игрушка—тот и рассказывает свои впечатления за день.

*На последующих топ-сикретах также повторяем правила, соблюдаем традицию и рассказываем о дне

04 пункт	банк примеров сценарии top secret №1
-------------	---

Вторая часть
top secret №1

Проводим игру «Рассказ о себе».

Как играть: Тот, у кого в руках оказывается мягкая игрушка рассказывает что-нибудь о себе, например где учится, с кем живет, чем занимается в свободное время. Это поможет нам познакомиться друг с другом поближе и подружится. Начинает вожатый.

После игры хвалим всю команду, и рассказываем притчу.

Жили два соседа. Пришла зима и намело снега. Один сосед выходит на улицу расчищать тропинку, смотрит, а другого соседа уже все чистое. На следующее утро опять выпал снег. Первый сосед встал на час раньше, принялся за работу, глядит—а у соседа уже дорожка утоптанная. На третий день снегу выпало по колено. Встал еще раньше первый сосед и видит, что опять у соседа дорожка ровная. В тот же день встретились они на улице и первый сосед спрашивает у второго: «Послушай, а когда ты успеваешь убирать дорожку от снега?» Тот отвечает: «Да я ее никогда не убираю, ко мне друзья ходят!» Давайте сделаем вместе **вывод!** Очень важно иметь друзей, они всегда помогут, поддержат и т.д.

После притчи желаем детям добрых снов и отправляем спать.

Вторая часть
top secret №2

Проводим игру «Комплименты».

Цель этой игры—сделать комплимент своему соседу. Как играть: Делаем комплимент соседу и передаем ему мягкую игрушку. Думаю, правила понятны. Пример (вожатый): *Я начну! Оля, у тебя такая красивая улыбка сегодня!...*

После игры хвалим всю команду и рассказываем притчу.

Жил один мальчик и он никогда не здоровался со своими соседями. Как-то раз соседи встретили родителей этого мальчика и сказали, что он никогда с ними не здоровается, что он ведет себя невежливо. Отец пришел домой и начал ругать сына. Сын опустил голову от стыда и сказал папе: «Папа, купи мне черные очки» Отец спросил: «Зачем?» Сын ответил: «Потому что теперь мне очень стыдно смотреть в глаза нашим соседям» И отец сказал: «Эх, сынок! Ты лучше исправься и тебе будут не нужны черные очки»Давайте вместе сделаем **вывод!** Очень важно быть вежливо и здороваться со старшими!

Немного обсуждаем притчу (если есть время). Желаем детям доброй ночи и отправляем спать.

Вторая часть
top secret №3

Проводим игру «Расскажи мне обо мне».

Как играть: Ребенок вытягивает бумажку с именем человека из своей команды и рассказывает, что успел узнать про этого человека. Начинает вожатый.

После игры хвалим всю команду и рассказываем притчу.

Жил-был лисенок, у него было много друзей, его все любили. Он часто ходил к своим друзьям в гости, и все друзья были ему рады. Но однажды, он сильно заболел. Его друзья его навещали каждый день, а его лучший друг, медвежонок, принес ему огромный бочонок с медом. Лисенок быстро поправился и стал еще чаще звать к себе друзей играть и пить чай. А **вывод** этой притчи о том, как важно иметь друзей, и если ваш друг заболел, то нужно обязательно сходить и проведать его.

После притчи желаем детям доброй ночи и отправляем спать.

Вторая часть
top secret №4

Играем в игру «Правда, ложь».

Цель—найти правду. **Как играть:** Человек, у которого игрушка рассказывает три шуточные истории про себя, две из них ложь, а одна правда, и мы должны угадать какая из них правдивая. Так по очереди. Начинает вожатый.

После игры хвалим всю команду и рассказываем притчу.

Как-то раз три мальчика пошли гулять в лес. Загулялись они и не заметили как время прошло. Собрались домой и думают, что же сказать родителям, чтобы те не ругались. Первый говорит: «Скажу папе, что на меня волк напал! Тогда он точно не будет ругаться», второй говорит: «Скажу маме, что дедушку встретил, она обрадуется и не будет ругаться», а третий мальчик сказал: «Я скажу всю правду и придумать не надо». Разошлись они по домам. Только сказал первый мальчик про волка, сторож тут и говорит: «Нет в наших лесах волков». Рассердился отец и наругал мальчика. Второй мальчик про деда рассказал, а он тут как тут, узнала мама про ложь и рассердилась. А третий мальчик, как пришел во всем повинился. Его мама немного поворочала и успокоилась. **Вывод:** обманывать людей плохо, давайте договоримся что никогда не будем обманывать друг друга.

Желаем детям спокойной ночи и отправляем спать.

Вторая часть
top secret №5

Играем в игру «Памятный день».

Цель—рассказать о самом ярком дне в своей жизни. **Как играть:** Тот, у кого в руках игрушка, вспоминает свой самый яркий день (не обязательно в лагере) и рассказывает о нем. Например (вожатый): *Самый яркий день для меня—10ый День Рождения.. Мне подарили собаку!*

После игры хвалим всю команду и рассказываем притчу.

Шли как-то по пустыне два друга. Устали от долгого пути, поспорили и один сгоряча дал пощечину другому. Товарищу было очень больно, но он не сказал ничего в ответ обидчику. Лишь написал на песке: «Сегодня получил от друга пощечину». Через несколько дней они оказались у оазиса. Стали купаться, и получивший пощечину едва не утонул. Первый товарищ спас его. Тогда второй высек надпись на камне, гласившую, что друг спас его от смерти. Увидев это, товарищ попросил объяснить его свои поступки. Второй ответил: «Об обиде я сделал надпись на песке, чтобы ветер быстрее стер ее, а о спасении—высек на камне, чтобы никогда не забывать о случившемся». **Вывод:** настоящая дружба должна прощать мелкие обиды и поскорее забывать, но должна помнить подвиги, на которые друзья идут друг ради друга.

Обсуждаем притчу (если есть время). Желаем детям спокойной ночи и отправляем спать.

04 пункт	банк примеров сценарии top secret №6
-------------	---

Вторая часть
top secret №6

Играем в игру «Давай представим».

Цель—представить какой будет смена и что мы будем делать после нее. **Как играть:** Тот, у кого в руках игрушка, рассказывает свои ощущения по поводу смены, рассказывает с кем он хочет общаться после смены и т.д. Например (вожатый): *Смена будет крутая! У нас впереди очень много интересных мероприятий и побед! Я думаю, что после смены мы все будем общаться друг с другом.* Затем вожатый передает игрушку ребенку и тот высказывает свои предположения..

После игры хвалим всю команду и рассказываем притчу.

Поспорили ветер и солнце, кто из них сильнее. Вдруг видят: идет прохожий. Ветер и говорит: «Сейчас я сорву с него плащ». Дунул изо всей силы, но прохожий только сильнее закутался в свои одежды и продолжил путь. Тогда солнце стало пригревать. И человек сначала опустил воротник, потом развязал пояс, наконец, снял плащ и перекинул его через руку. Вот так и в нашей жизни бывает: лаской и теплотой можно добиться большего, чем криками и силой. **Вывод:** нужно всегда относиться ко всем относиться с теплотой и заботой, а криками и силой ничего не добьешься!

Обсуждаем притчу (если есть время). Желаем детям доброй ночи и отправляем спать.

04 пункт	банк примеров сценарии top secret №7
-------------	---

Вторая часть
top secret №7

Играем в игру «Спасибки».

Цель—сказать спасибо 1 человеку из команды. **Как играть:** Каждый ребенок говорит спасибо 1 человеку из команды (передавая игрушку) и за что он его благодарит. Кэмп должен быть последним, чтобы поблагодарить тех, кого забыли. **Пример:** *Спасибо Маше за то, что помогла мне выбрать футболку к мероприятию!* И т.д..

После игры хвалим всю команду и рассказываем притчу.

Купил человек себе новый дом—большой, красивый и сад с фруктовыми деревьями. Рядом в стареньком домике жил завистливый сосед, что постоянно пытался испортить ему настроение: то мусор под ворота подбросит, то еще какую гадость натворит. Однажды проснулся человек в хорошем настроении, вышел к крыльцу, а там—ведро с мусором. Он взял ведро, выкинул мусор, вычистил, насобирал в него самых вкусных яблок и пошел к соседу. Тот, услышав стук в дверь, подумал: «Наконец-то я достал его!». Открывает дверь, а человек протянул ему ведро и сказал:«Кто чем богат, тем и делится!» **Вывод:** нужно всегда ко всем относиться положительно, даже если человек делает гадости, не надо поступать как он, а относиться по-доброму, показать как надо себя вести.

Обсуждаем притчу (если есть время) желаем детям доброй ночи и отправляем спать.

Вторая часть
top secret №8

Играем в игру «Белое и красное».

Цель—рассказать что было хорошо до лагеря и в лагере. **Как играть:** Дети достают из мешочка камень, если он красный, то им придется рассказать что у них было хорошее до лагеря, если белый, то что у них хорошего случилось в лагере. Например (вожатый, красный): *Мне подарили собаку 2 недели назад.*

После игры хвалим всю команду и рассказываем притчу.

Летела птица по небу, не замечая ни солнечного света, ни белоснежных облаков, ни земной красоты. И вдруг—солнечное затмение! Мрак объял всё вокруг. Потемнев, исчезли облака. Не стало видно земли, неба. Испугалась птица и подумала, что ослепла. Заплакала она. Как же я теперь без всего этого жить буду? Как мне быть дальше? А дальше—снова стало светло. Появилось солнце, просветлели и стали белоснежными облака. Наконец, показалась земля, которая еще никогда не казалась такой прекрасной! Ахнула и запела от радости не в силах насытиться, словно впервые взирала на всю эту красоту... Как полезно и нам, время от времени—такое затмение солнца! **Вывод:** Мы начинаем ценить некоторые вещи, когда лишаемся, поэтому нужно ценить вещи всегда!

Обсуждаем притчу (если есть время) желаем детям доброй ночи и отправляем спать.

Вторая часть
top secret №9

Играем в игру «музей любимых вещей».

Цель—рассказать о своей любимой вещи. **Как играть:** тот, у кого в руках игрушка начинает рассказывать о своей любимой вещи и почему именно она любимая. Например (вожатый): *Моя любимая вещь—это игрушка, медвежонок, я ее люблю, потому что это мой первый медвежонок, а сейчас у меня их около 10! Я их коллекционирую. Затем, вожатый передает кому-то игрушку и тот начинает свой рассказ.*

После игры хвалим всю команду и рассказываем притчу.

Повадилась мышка сыр из мышеловки таскать. Да так ловко, что ни разу не попалась! Но еще более удивительным было то, что сыр, который лежал на столе, она никогда не трогала и питалась только тем, что в мышеловке.—Почему?—спросила, поймав ее, кошка.—Да не хочу хозяевам досаждать!—ответила та.—Мне ведь и моего хватает...«Надо же, какая добрая мышка!»—подумала кошка и, отпустив ее, обо всем рассказала хозяйке. С тех пор вместо мышеловки на полу стояла маленькая мисочка, в которой лежал кусочек сыра. Все дело в том, что хозяева—тоже были добрыми! Давайте сделаем **вывод**? Очень важно быть добрыми по отношению ко всем, чтобы эта доброта вернулась!

Обсуждаем притчу (если есть время) желаем детям доброй ночи и отправляем спать.

Легенда о вечернем огоньке

Наша история произошла давным-давно в лагере. Лагерь был еще очень молодым. Первые отряды не были дружными. Но прошло некоторое время, и все стали замечать, что с одним отрядом что-то творится. Все мальчишки и девчонки в том отряде были не такими, как их товарищи. Они относились друг к другу не так, как остальные: мальчишки всегда брали на себя трудную работу, помогали девочкам; девчонки заботились о мальчишках—и никто никого не оставлял в беде. Увидят грустное лицо—и сделают все, чтобы печаль оставила друга. Никто сначала не мог понять причины такой перемены, потом стали замечать, что каждый вечер эти ребята ходят в лес, и возвращаются от туда оживленными и счастливыми. И вожатые решили узнать тайну этого отряда. Долго пришлось идти в следующий вечер в темноте по следам, и вдруг между темных стволов сосен пред ними плеснуло высокое пламя костра. Вожатые увидели, что мальчишки и девчонки сидят вокруг костра плечом к плечу и поют песни, и говорят о разных вещах, о любви, о дружбе, о беде и о радости, о добром и злом—о том, что их волнует, чем они хотят поделиться с другими. И, как ни странно—безмолвный огонь оказался для них тем, что помогло ребятам раскрыться и научиться делиться тем, что происходит у них на душе, он помог им научиться доверять друг другу, верить и решил многие их проблемы.

Почему на берегу моря много плоских камушков

Глубоко в морской пучине жил повелитель морей, царь Нептун. И были у него дочери – красавицы русалки, самую младшую так и называли Русалочкой. Каждый вечер Русалочка поднималась на поверхность моря и провожала закат. И когда солнце совсем исчезало за горизонтом, она возвращалась к своим сестрам. А на берегу моря стоял замок, в котором жил молодой принц. По вечерам ему нравилось прогуливаться по побережью и купаться в лучах заходящего солнца. В один из таких вечеров Русалочка и увидела красивого юношу. Море в тот вечер было спокойным, но принца это не смутило, и он все же решил искупаться. Случилось так, что он не рассчитал свои силы и начал тонуть, Русалочка устремилась к нему на помощь. Когда принц очнулся, он увидел перед собой прекрасную девушку. Они познакомились и с тех пор каждый вечер вместе любовались закатом и купались в теплом море. Принц и Русалочка полюбили друг друга. И, набравшись смелости, юноша попросил руки Русалочки у самого Нептуна. Узнав об этом отец очень сильно рассердился и строго запретил дочери встречаться с принцем, пообещав превратить ее в морскую пену. По законам моря русалкам нельзя видаться с людьми. С тех пор, провожая солнце, Русалочка часто вспоминала юношу, и из ее глаз текли слезы. Касаясь воды, они превращались в маленькие цветные плоские камушки.

Легенда о гвоздях

Жил-был один очень темпераментный мальчик. И вот однажды его отец дал ему мешочек с гвоздями и наказал каждый раз, когда мальчик не сдержит своего гнева, вбить один гвоздь в столб забора. В первый день в столбе было 37 гвоздей. На другой неделе мальчик научился сдерживать свой гнев, и с каждым днем число забиваемых столб гвоздей стало уменьшаться. Мальчик понял, что легче контролировать свой темперамент, чем вбивать гвозди. Наконец пришел день, когда мальчик ни разу не потерял самообладания. Он рассказал об этом своему отцу и тот сказал, что на сей раз каждый день, когда сыну удастся сдержаться, он может вытащить из забора по одному гвоздю. Шло время, и пришел день, когда мальчик мог сообщить отцу о том, что в столбе не осталось ни одного гвоздя. Тогда отец взял сына за руку и подвел к забору: Ты неплохо справился, ноты видишь, сколько в заборе дыр? Он уже никогда не будет таким как прежде. Когда говоришь человеку что-нибудь злое, у него остается такой же шрам, как и эти дыры. И неважно, сколько раз после этого ты извинишься—шрам останется. Словесный шрам такой же болезненный, как и физический. Настоящих друзей не бывает много. Они умеют развеивать твое плохое настроение и помогают в трудную минуту. Они готовы выслушать тебя и открыть тебе свое сердце. Ты мой друг, и для меня это большая честь. Прости меня, если я когда-нибудь оставил дыру в твоём заборе.

Легенда о мудреце и сахаре

Приходит к мудрецу женщина с сыном и говорит: «Помоги нам, о мудрейший, мой сын очень любит сахар и ест его очень много, а это вредно для здоровья! Поговори с ним, ты уважаемый человек, может, ты сможешь его убедить». Мудрец ответил: «Я все понял, приходите ко мне через две недели, и я поговорю с твоим сыном.». Прошло две недели. Мать снова приводит сына-сладкоежку. Мудрец подводит его к себе и громко говорит: «Мальчик, не ешь так много сахара!», после чего отпускает их с миром. Мать спрашивает: «Скажи, о мудрейший, неужели тебе нужно было две недели подготовки, чтобы произнести такие простые слова?». А мудрец отвечает: «Просто две недели назад я тоже очень любил сахар. Мне нужно было время, чтобы перебороть себя и отвыкнуть от этой привычки. Иначе бы мои слова расходились со мною самим». Мораль: Если ты хочешь говорить другим, как надо и не надо делать, убедись, что ты сам в полной мере следуешь этим правилам.

История про маленьких лягушат

Жили-были маленькие лягушата, которые организовали соревнования по бегу. Их цель была забраться на вершину башни. Собралось много зрителей, которые хотели посмотреть на эти соревнования и посмеяться над их участниками... Соревнования начались... Правда, никто из зрителей не верил, что лягушата смогут забраться на вершину башни. Слышны были такие реплики: «Это слишком сложно!», «Они никогда не заберутся на вершину» или «Нет шансов! Башня слишком высокая!». Маленькие лягушата начали падать. Один за другим... За исключением тех, у которых открылось второе дыхание, они прыгали всё выше и выше! Толпа всё равно кричала: «Слишком тяжело! Ни один не сможет это сделать!». Ещё больше лягушат устали и упали, только один поднимался всё выше и выше... Тот единственный не поддался! В конце концов, все поддались. За исключением того одного лягушонка, который, приложив все усилия, забрался на вершину! Тогда все лягушата захотели узнать, как ему это удалось? Один участник спросил, как же этому лягушонку, который добрался до вершины, удалось найти в себе силы? Оказывается, победитель был глухой! Мораль истории: никогда не слушай людей, которые пытаются передать тебе свой пессимизм и негативное настроение, они отнимают у тебя твои самые заветные мечты и желания. Те, которые ты лелеешь в своём сердце! Не забывай о силе слов. Всё, что ты слышишь или читаешь,

воздействует на твоё поведение! Всегда будь настроен положительно! И, кроме того: будь глухим, когда люди тебе будут говорить, что твои мечты несбыточны! Всегда думай: я сделаю это!

Легенда о солнечном зайчике

Жил-был на свете маленький солнечный Зайчик. Он был очень веселым и озорным. Ему всегда казалось, что он может достигнуть большего, чем имеет в данный момент. Однажды ему захотелось научиться менять свой цвет. Он так увлекся своими занятиями, что не заметил, как на него заморожено смотрит маленькая девочка. Ей нравилось живое цветное пятнышко на серой стене. Она смотрела не него и улыбалась. Солнечный Зайчик с тех пор часто появлялся на серой стене и всегда учился чему-то новому. А девочка всегда сидела напротив, смотрела не него и тихонько смеялась от счастья. Но однажды Солнечный Зайчик не появился. И тогда девочка поняла, что его тепло все равно согревает ее... Одного воспоминания о нем хватало для того, чтобы светить все вокруг. Он тоже понял это и начал путешествовать, чтобы поделиться своим светом с другими. Где он сейчас? Быть может, в Вашем сердце тоже живет его светлый образ, как живет в моем... А быть может, для кого-то вы тоже—солнечный зайчик...

Легенда о звезде

Далеко-далеко на небе жила одинокая Звезда. Ей было холодно и грустно одной, и она много путешествовала в надежде найти друзей. Однажды, двигаясь в ночном безмолвии Космоса, далеко внизу, на Земле, она увидела задорных и беспокойных людей. Эти люди возводили на берегу моря детский лагерь. По вечерам их вдохновляли мечты о том, как сюда приедут дети, и как их веселый звонкий смех будет будоражить вековую тайгу и суровые молчаливые сопки. Позже, среди шума прибоя и пения птиц, Звезда услышала звонкие голоса детей. На борту белоснежного лагеря играли дети. О, как захотелось Звезде спуститься на Землю и стать свидетельницей этого земного чуда, родившегося на берегу Тихого Океана! Но суров закон Космоса! Звездам нельзя опускаться на Землю, иначе они погибнут, непременно погибнут! Однако желание было сильнее, и Звезда устремилась к Земле. С тех пор прошло много лет. Лагерь каждую смену наполняется веселыми детскими голосами, и каждый раз отправляется в удивительное путешествие, а Звезда ... Нет, она не погибла. Достигнув детской страны, Звезда разлетелась на тысячи мелких осколков, которые приносят людям счастье. Вы не находили осколочка одинокой Звезды? Улыбнитесь ночному небу, и вы обязательно все увидите!

Heart distance

Однажды Учитель спросил у своих учеников: - Почему, когда люди ссорятся, они кричат? Потому, что теряют спокойствие, — сказал один. — Но зачем же кричать, если другой человек находится с тобой рядом?, спросил Учитель. Нельзя с ним говорить тихо? Зачем кричать, если ты рассержен? Ученики предлагали свои ответы, но ни один из них не устроил Учителя. В конце концов он объяснил: Когда люди недовольны друг другом и ссорятся, их сердца отдаляются. Для того чтобы покрыть это расстояние и услышать друг друга, им приходится кричать. Чем сильнее они сердятся, тем громче кричат. А что происходит, когда люди влюбляются? Они не кричат, напротив, говорят тихо. Потому, что их сердца находятся очень близко, и расстояние между ними совсем маленькое. А когда влюбляются еще сильнее, что происходит? — продолжал Учитель. Не говорят, а только перешептываются и становятся еще ближе в своей любви. В конце даже перешептывание становится им не нужно. Они только смотрят друг на друга и все понимают без слов. Такое бывает, когда рядом двое любящих людей. Так вот, когда спорите, не позволяйте вашим сердцам отдаляться друг от друга, не произносите слов, которые еще больше увеличивает расстояние между вами. Потому что может прийти день, когда расстояние станет так велико, что вы не найдете обратного пути.

Легенда о разбитом сердце кэмплидера

На одной из смен был один замечательный отряд. Казалось бы, ничего особенного, ведь в нем собрались самые обычные ребята. Но они настолько сдружились за непродолжительную лагерную смену, что стали одной семьей, и не представляли ни одной минуты в разлуке. В этом отряде был Кэмплидер. Именно он был центром этой ребячьей семьи, именно благодаря ему в отряде царили Добро, Дружба, Понимание и Взаимопомощь. Кэмплидер очень любил свое дело, работа с ребятами была смыслом его жизни, счастьем его души. Каждый вечер весь этот отряд вместе с Кэмплидером собирался в очень красивом месте на берегу озера, которое ребята сами нашли для себя и украсили, чтобы это было действительно их место, где всем было бы уютно и хорошо. Каждый вечер они проводили здесь «Топ сикрет», разговаривали, пели песни у костра... К сожалению, все хорошее когда-нибудь заканчивается. Подошла к концу и их смена. Пришло время уезжать домой. В последний раз отряд собрался на своем любимом месте. И в момент прощания все ребята дали обещание собираться, на этом месте, каждый год в день окончания их смены... Ребята уехали в город. Кэмплидер остался в лагере. Всех их закрутили повседневные заботы. Но никто не забывал о данном обещании. Через год все они собрались на своем отрядном месте. Ребята провели вместе целый день, рассказывали о том, как они прожили прошедший год... Еще

через год ребята пришли не все. Кто-то не смог из-за каких-то дел. На следующий год ребят пришло еще меньше. Потом—еще меньше... И вот наступил день, когда на берег озера пришел один Кэмплидер. Он ждал весь день, но никто из ребят не появился. И тогда Кэмплидер понял, что вся его вера в Настоящую Дружбу оказалась просто вымыслом, сказкой, которая не выдержала испытания разлукой... Сердце кэмплидера не могло вынести убийства его веры, его идеалов. Кэмплидер упал на влажный прибрежный песок и умер. Из его груди выкатилось его горячее сердце, от пережитого разочарования оно расколосось, а от соприкосновения с ледяными волнами озера окаменело. Ребята, будьте внимательны к Кэмплидерам, и не забывайте о своих обещаниях.

Легенда о гитаре

Жили на свете бездомные, но очень талантливые люди. Не было у них ни денег, ни крыши над головой. В один из хмурых осенних вечеров им надоело бродить по земле, и они решили отправиться в путешествие по морю. Построили корабль и отправились в путь. В море они ловили рыбу и продавали ее в портах. Теперь они могли безбедно жить и ни о чем не заботиться. Но однажды они не заметили, как погрузились в прекрасный крепкий сон. Заснул и капитан, руки его разжались и выпустили штурвал. Внезапно налетела буря, огромная волна захлестнула суденышко. Его снесло на рифы и разбило в щепки. Путешественники очутились в воде и в панике начали спасаться. Один из потерпевших крушение оказался на суше раньше других и развел костер, чтобы высушить одежду. И вдруг увидел, как лазурная волна вынесла на берег непонятную деревянную штукювину с металлическими нитями. Человек хотел уже бросить ее в костер, но нечаянно задел за нити и был поражен удивительной чистоты звуком. Этот странный и необычный предмет, как бы отражал все стихии: корпус—землю, нити—струи—воду, звук—воздух, а руки, на нем играющие—сам огонь. Человек попробовал играть на этом инструменте, и у него получилось. Его игру услышали остальные путешественники, и тихая музыка помогла им найти дорогу к огню. В этот счастливейший вечер они решили назвать инструмент ласковым словом «гитара». И потом,

через многие года гитара помогала путешественникам открывать новые земли, страны, города. влюбленным—встречаться, врагам—мириться, а пионерам—еще крепче дружить. Они сочинили различные легенды, песни, и гитара стала частью их жизни, их символом.

Почему закат красного цвета

У Солнца был прекрасный цветок необыкновенной красоты. Днем слуги Солнца охраняли цветок, а когда наступала ночь, цветок оставался без присмотра. Люди много слышали об этом цветке и говорили, будто тот, кто раздобудет его, станет сказочно богат. И вот однажды ночью, выбрав подходящий момент, люди сорвали цветок. Рано утром Солнце направилось проведать своего питомца и, не обнаружив его в саду, очень сильно расстроилось. Проходили дни, а цветка нигде не было. Однажды Солнце заметило в одном из окон домов розовый свет. Так светился цветок. Тогда Солнце направило свой палящие лучи на дом, в котором нашелся цветок. Так люди заплатили за свою жадность. И с тех пор Солнце, уходя, с небосвода, уносит с собой свой цветок, который своим сиянием освещает небо ярко-красным, оранжевым, а иногда розовым светом.

Падающие звёзды

Когда-то на земле жил народ, который верил, что с неба падающие звёзды попадают на землю в образе человека. Каждый человек данного племени пытался найти звезду и тратил на поиски всю жизнь. Кому-то удавалось найти, а кому-то нет. Говорят, что, если человек нашёл звезду, то становился самым счастливым человеком и она ему во всём помогала. Но со временем народ переставал верить в данную легенду и терял свои драгоценные знания. Однажды одна девочка очень хотела найти данную звезду и долго смотрела ночами в небо, пока не засыпала на окне. Взрослые переносили её в кровать, но с утра девочка вновь приступала к поискам и пыталась найти звезду днём. Взрослые заставляли её заниматься делами, которые она не хотела делать. Так шёл день за днём и месяц за месяцем, которые складывались в года. Но девочка не отступала и продолжала дальше наблюдать за небом. И вот случилось чудо. Часть неба озарилось красивым ярким светом, оставляя длинную полосу. Звезда упала на землю. Красивая звезда с большим хвостом. Девочка не могла нарадоваться своему счастью и хотела поделиться радостной новостью со взрослыми, но они не поверили «Это всего лишь сказки!» -твердил каждый. Но желание найти звезду пересиливало её. Выбежав на крыльцо дома, она встретилась лицом с темнотой, которая нагоняла страх. Одной идти в темноту страш-

но, потому стоит собрать команду. На следующий день девочка рассказала во дворе о звезде ребятам и предложила отправиться с ней на поиски. Старшие ребята посмеивались над ней, а остальные также боялись выходить ночью из дома. Лишь одна девочка вызвалась составить компанию найти звезду и принести её остальным. Доказать, что это всё правда и легенды не врут. Утром девочки проснулись в одно время и воодушевлённо обсуждали сны. Вместе играли во дворе и приглашали других ребят вместе с ними искать падающие звёзды, но никто не хотел верить в старую легенду. Так шли дни, недели, года. Девочки продолжали дружить и смотреть на небо в поисках падающих звёзд, но это случалось не часто. Так вот тот древний народ оказался хранителем главной тайны дружбы. Падающие звёзды—это ваши друзья, которые готовы поддержать вас в любой момент. Кто-то увидел много падающих звёзд—друзей, а кто-то принимает след от самолёта за хвост звезды и настоящей дружбы ещё не встретил. Но если тебе повезло увидеть звезду, то цените эту дружбу, и вы будете самыми счастливыми. Сейчас мы с вами все звёзды, которые могут упасть с неба в любой момент, то есть стать другом для кого-то из здесь сидящих.

«Искусство»

В те времена среди людей жила прекрасная девушка. Едва она узнала о последнем из подарков богов, как сразу же вскочила на ноги и побежала по свету рассказывать всем, что камень в груди можно зажечь. Она подавала руку тем, кто отчаялся, заставляя их подняться, и увлекала их за собой в причудливые танцы. Она обнимала тех, кто так замерз, что не мог подняться, и пела вместе с ними песни о солнце, весне и свободе. К какому бы сердцу она не прикоснулась, ей удавалось его зажечь. Но ее камень оставался холодным, и она страдала, замерзая. В конце концов, в мире не осталось человека, чье сердце бы не горело. Кроме нее. Боги!—закричала она в отчаянии. Я перепробовала все искусства на земле. Ни одно не согрело камень в моей груди. За что вы издеваетесь надо мной? Или вы не видите меня, холодную точку, среди яркого пламени? Но боги всё видели. Грянул гром и с небес спустился огромный орёл. То был образ верховного бога, в котором он порой кружил над своими владениями, наблюдая. Орёл ударился о землю, и перед девушкой предстал молодой юноша. «Твоё искусство»,—сказал он,—не существовало до тебя. Мы знали о музыке, знали о поэзии, знали о танцах. Мы знали, что люди найдут себя в чем-то. Но ты нашла себя сразу во всём. То, что ты делала, непросто может, но должно называться искусством. Так Боги признали искусство зажигать сердца других людей. А камень в груди девушки загорелся

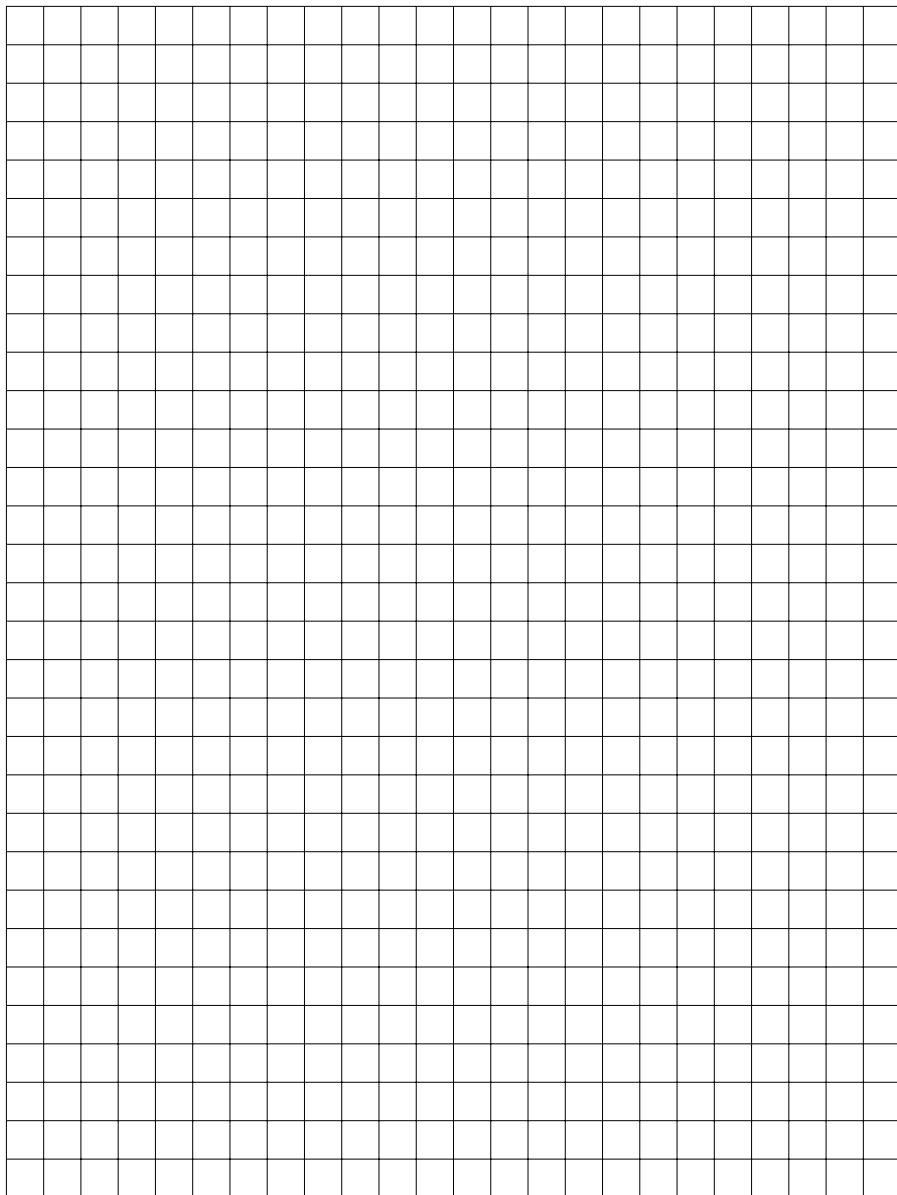
самым ярким огнем. Вскоре люди стали расходиться по миру, разнося свет и тепло во все пределы земли. Огонь передавался от человека человеку, от родителя ребенку. Обладательница же самого яркого сердца передала свой огонь множеству прекрасных и добрых, как она сама, людей. Так в мире появились педагоги, учителя, воспитатели и вожатые.

Легенда о бабочке

Одному мальчику с детства говорили о том, что учителя очень мудрые люди. Однажды он решил это проверить и поймал бабочку. Он подумал: «Я сейчас подойду к учителю и спрошу живая у меня в руках бабочка или мертвая, если учитель ответит живая, то я зажму кулак и она умрет, а если он скажет мертвая, то я раскрою ладонь и она улетит.» Он подошел к учителю и спросил живая у него в руках бабочка или мертвая. Учитель подумав ответил: «Все в твоих руках».

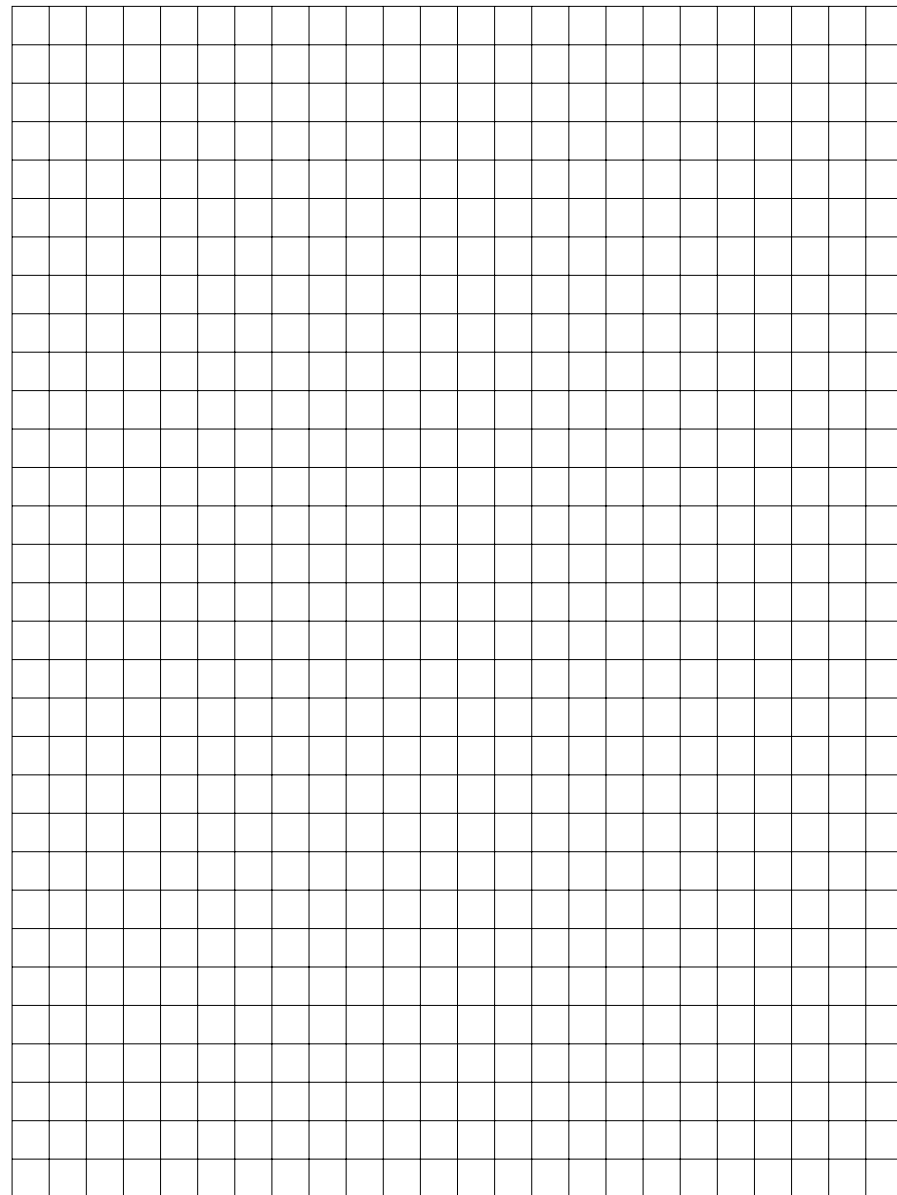
для
заметок

тема: _____



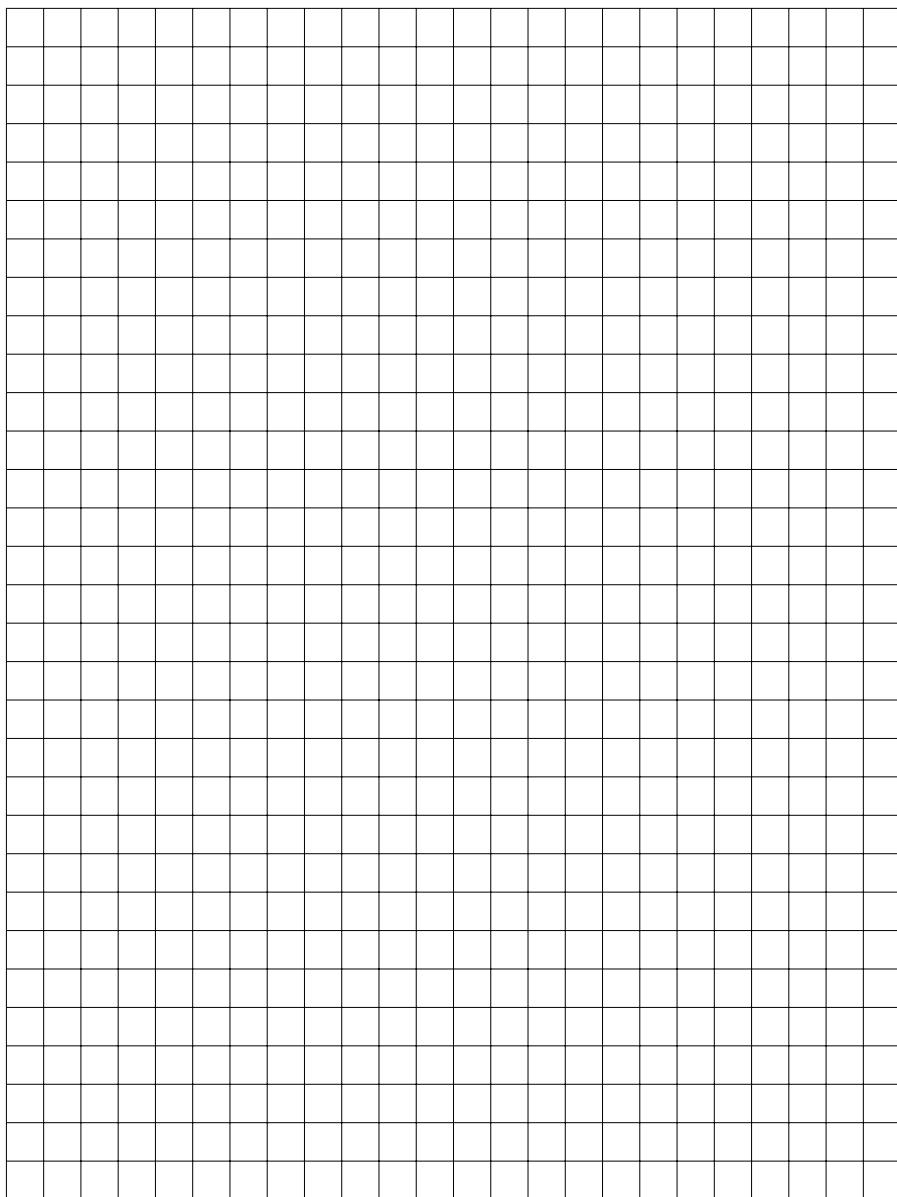
для
заметок

тема: _____



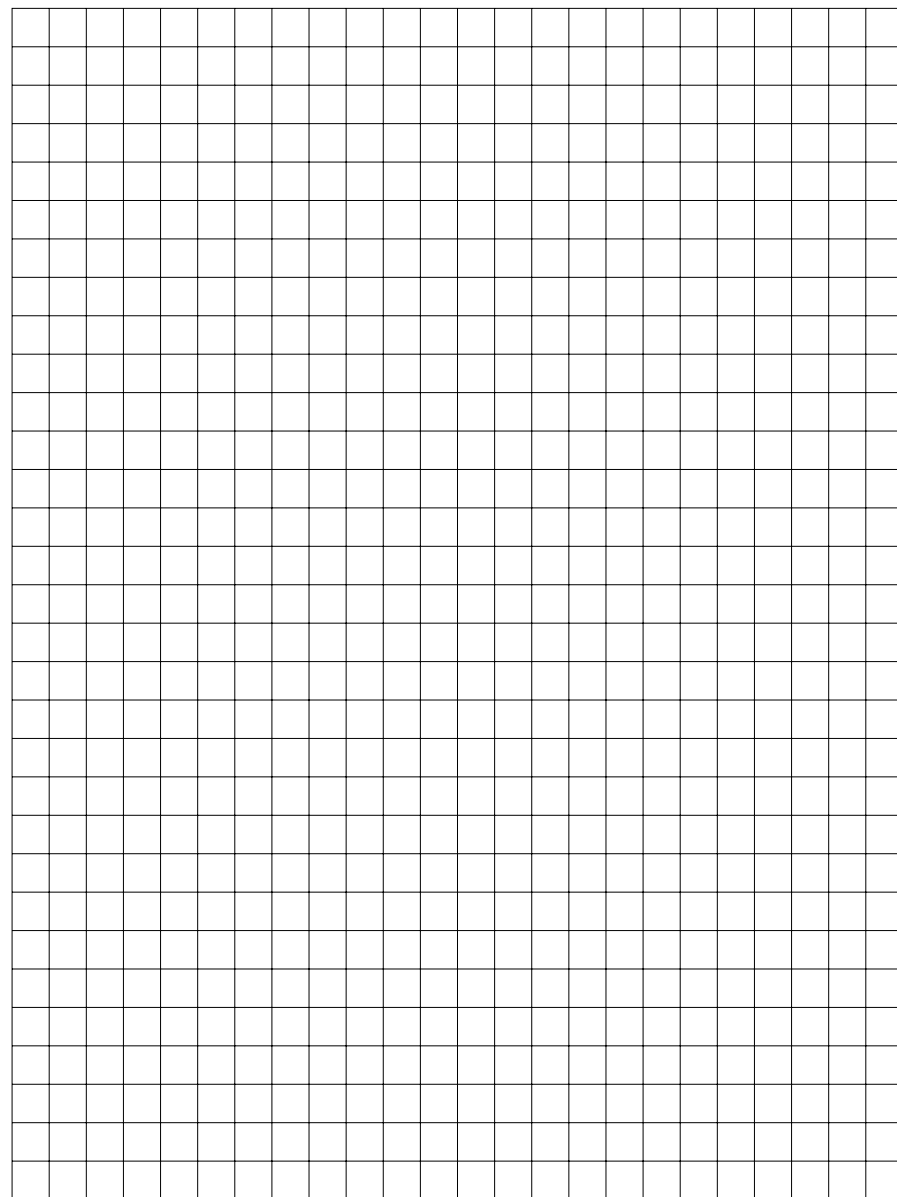
для
заметок

тема: _____



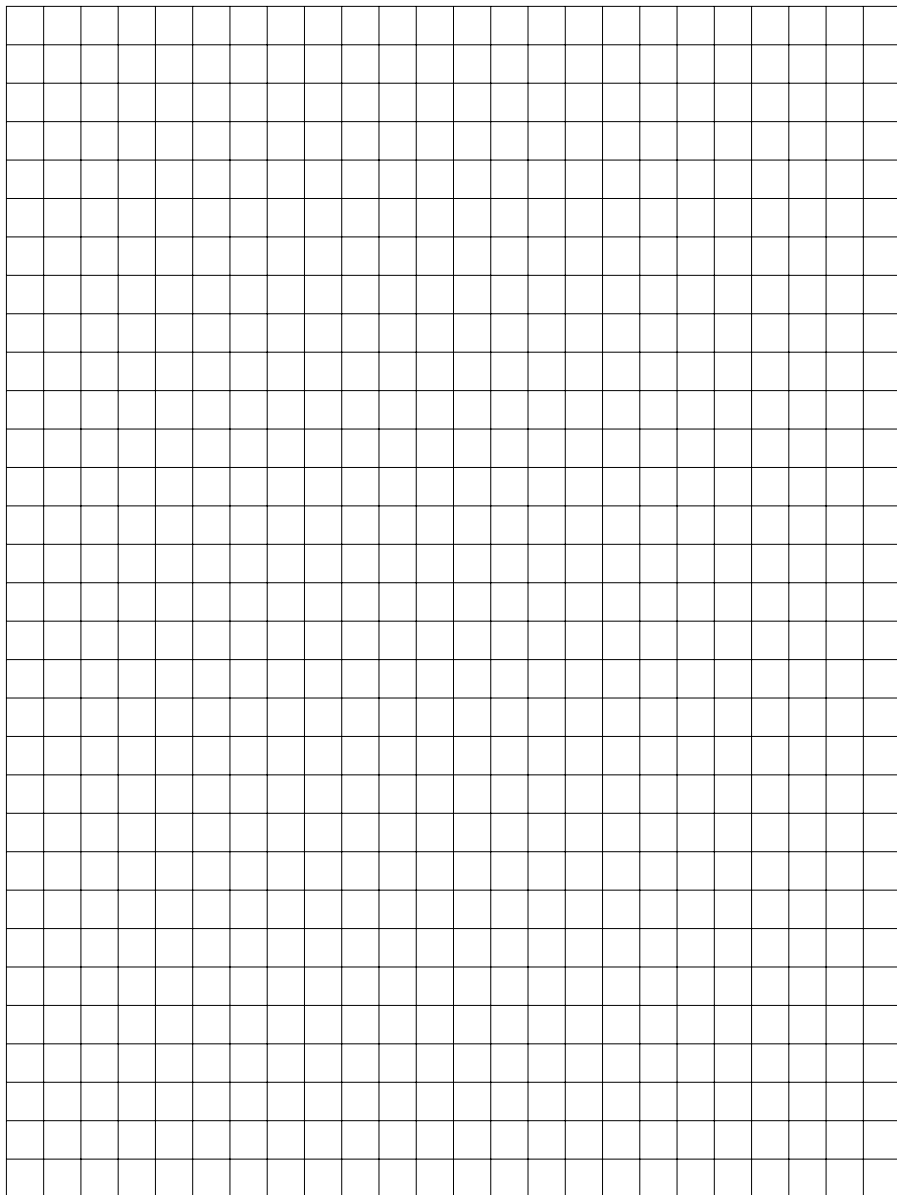
для
заметок

тема: _____



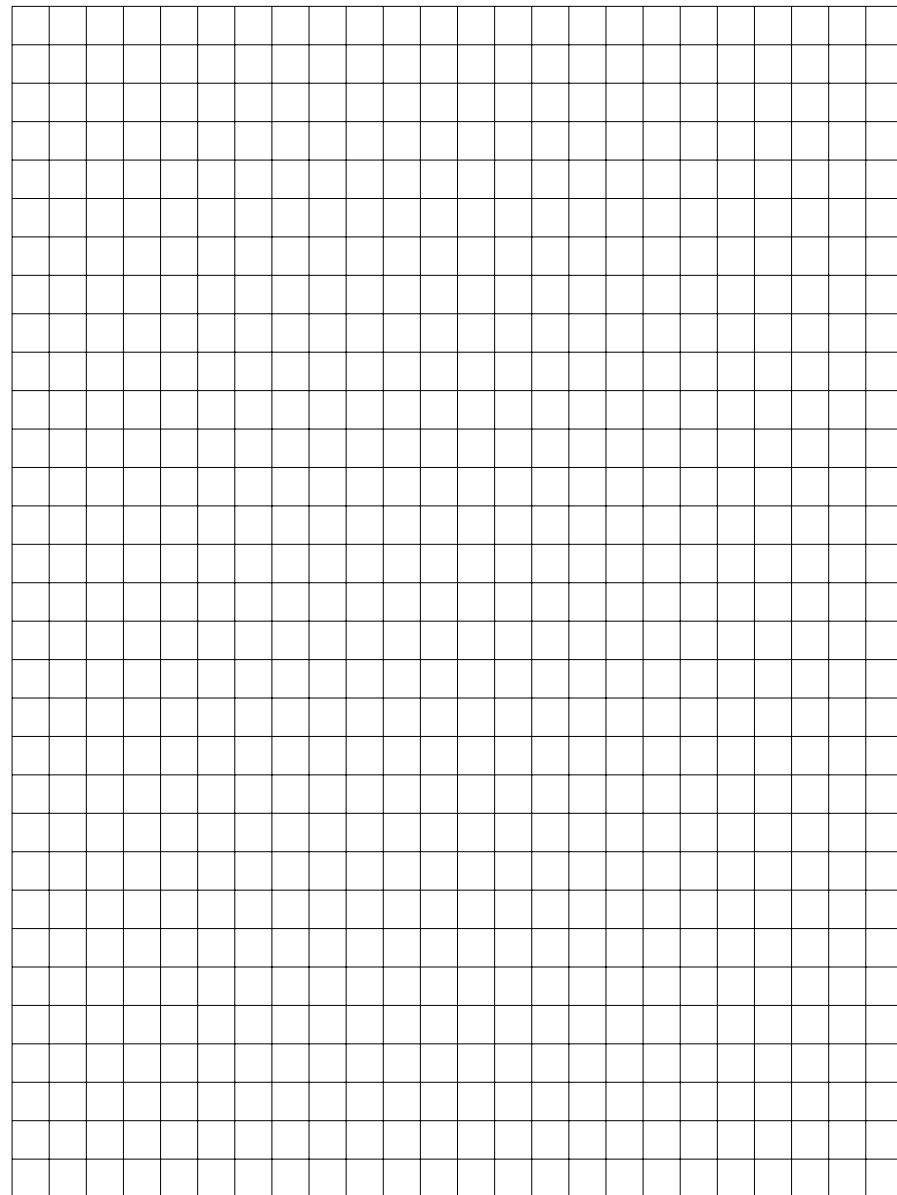
для
заметок

тема: _____



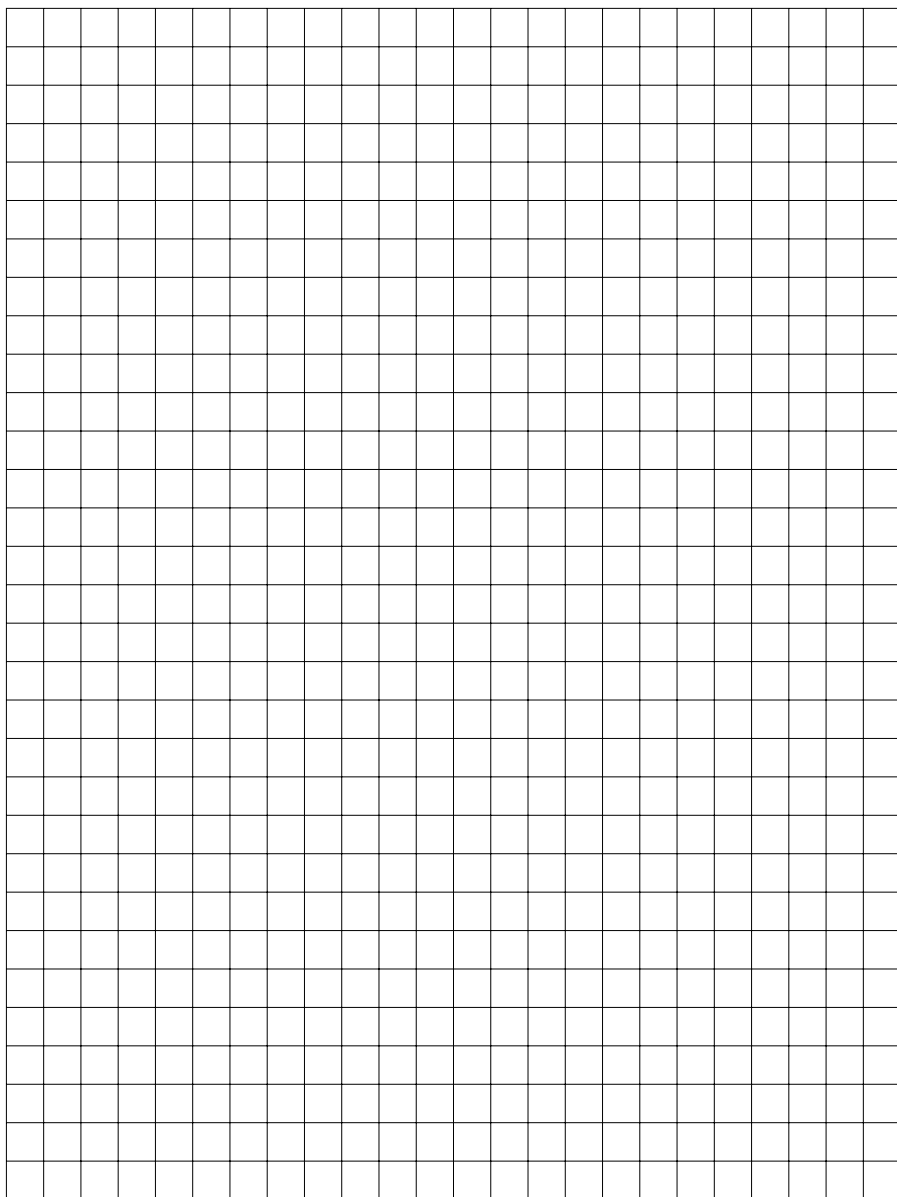
для
заметок

тема: _____



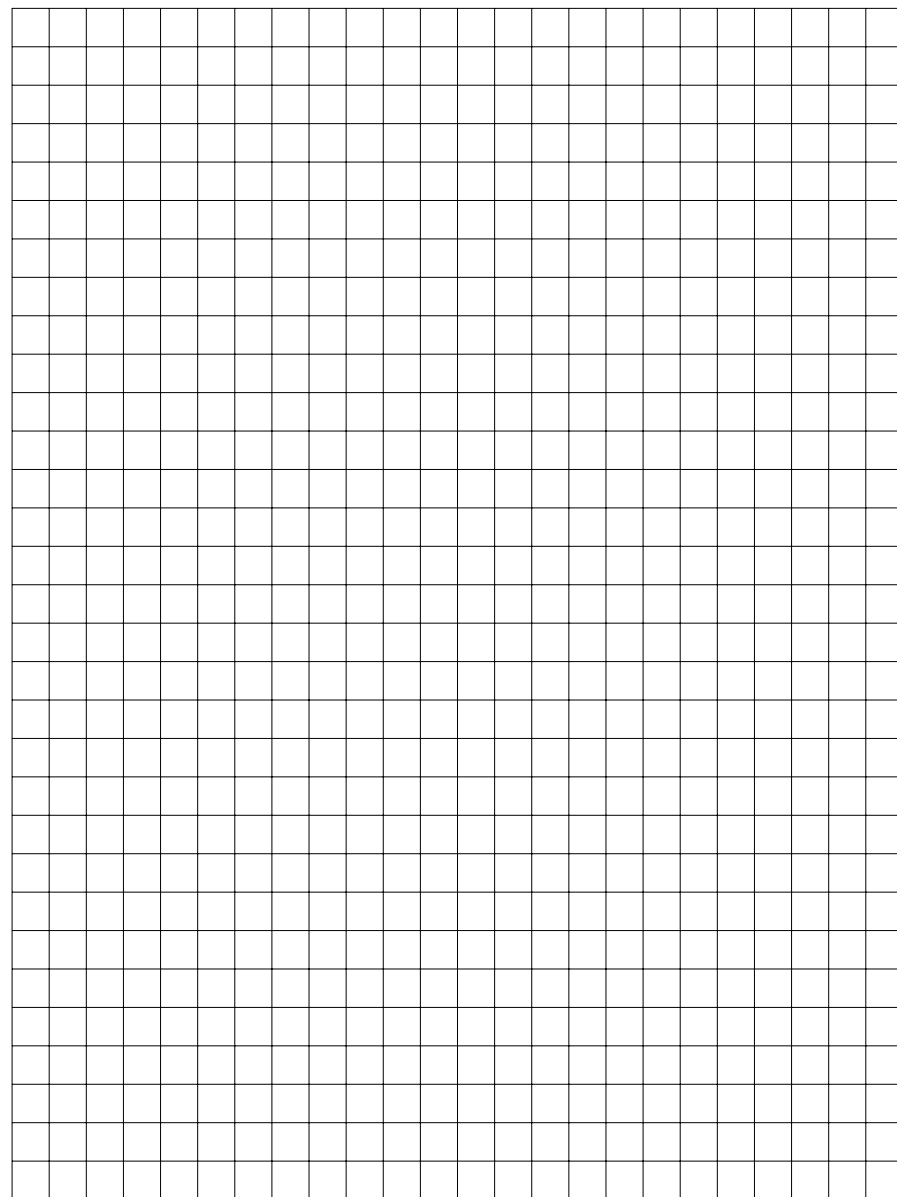
для
заметок

тема: _____



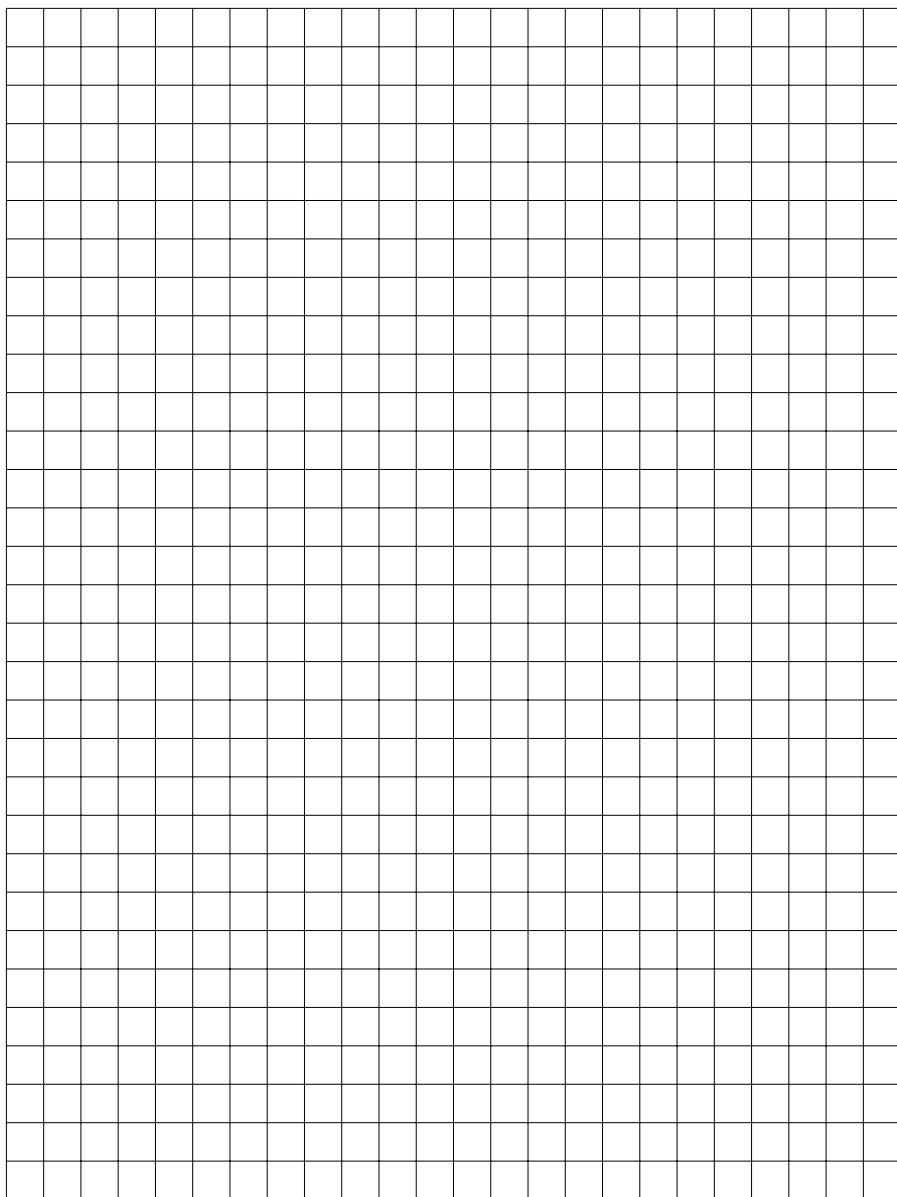
для
заметок

тема: _____



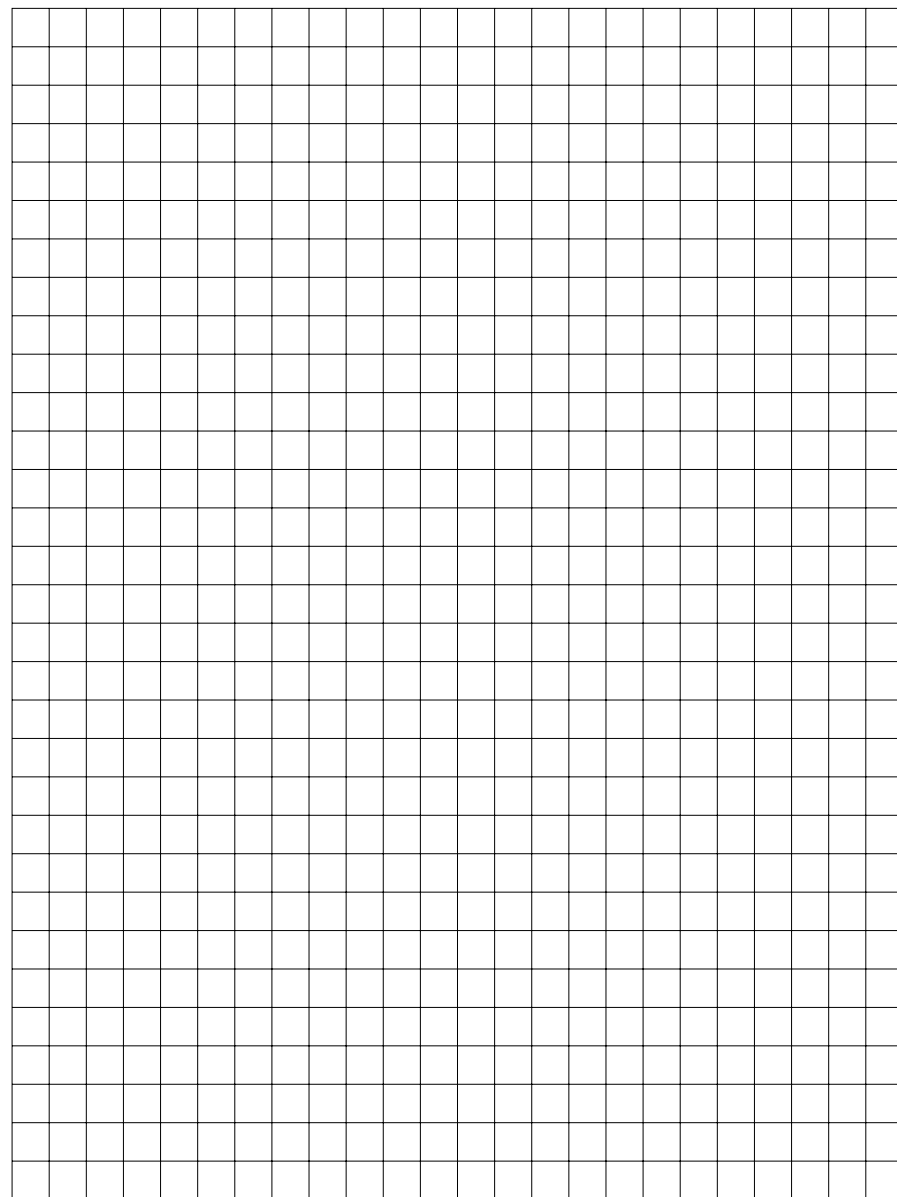
для
заметок

тема: _____



для
заметок

тема: _____



Формат 148×210 мм

Тираж 50 экземпляров

Гарнитура IBM Plex Sans, IBM Plex Mono

Дизайнер Демченко Милена

Куратор Евгений Григорьев

Санкт-Петербург

HSE Art&Design School

2024

**Методические материалы английского
лагеря Planet English Camp**

Your best days <3