

ГБУ «Центр «Юность Урала».

Филиал ЗОЛ «Ленёвский»

Библиотекарь

Лукьянец Марина Евгеньевна

**Всероссийский конкурс по творчеству В.П. Крапивина**

**«Оруженосцы Командора»**

**Номинация «Педагогика Командора»**

**Игра-путешествие для детского оздоровительного лагеря**

**по повести В. П. Крапивина « Оруженосец Кашка»**

**«ЭКСПРЕСС «СИНИЕ КАМНИ»**

**Направление деятельности:** интеллектуальное и общекультурное

**Актуальность:** Данная разработка позволяет в условиях короткой смены в летнем оздоровительном лагере провести эффективную работу по привлечению интереса детей к творчеству В.П. Крапивина, даже если до этого воспитанники не были с ним знакомы. На материале одной повести можно показать, насколько близки подросткам вопросы, которые задают себе и взрослым герои крапивинских книг, как актуальны во все времена проблемы, с которыми они сталкиваются. Задания игры-путешествия носят как теоретический, так и практический, творческий характер, делая восприятие книги глубоким и объёмным. Все они направлены на обогащение жизненного опыта и эмоционального мира подростков.

**Цель:** пробуждать и развивать интерес к творчеству В.П. Крапивина и к проблематике его произведений.

**Задачи:**

**Образовательные:** научить формулировать ответ на заданный вопрос, опираясь на содержание прочитанного произведения. Активизировать стремление повышать свой интеллектуальный уровень.

**Развивающие:** развивать умение излагать свои мысли, стимулировать воображение, внимание, память, развивать творческие способности.

**Воспитательные:** воспитывать умение работать в команде, чувство толерантности, готовность к взаимопомощи и взаимовыручке, ответственность за себя и товарищей по команде.

**Планируемые результаты:**

**Метапредметные:** формирование умения решать поставленные задачи, анализировать и оценивать результат, договариваться в группе и действовать слаженно.

**Личностные:** формирование лидерских качеств, ответственности, эмпатии, уважения к чужому мнению.

**Подготовительная работа:** Коллективное чтение и обсуждение повести в отрядах, формирование команд (8-10 человек)

**План мероприятия:**

1. Организационный момент: знакомство с командами и правилами игры – 3 минуты.
2. Проведение игры – 35-40 минут
3. Подведение итогов – 3 минуты

**Ход игры**

Команды выстраиваются на лагерной площади. Переключка команд.

**Ведущий:**

«Видно, так устроено в жизни. Встретятся два человека и сначала смотрят друг на друга хмуро и непонятливо, а когда эта хмурость исчезает и хочется быть вместе, вдруг наступает такой пасмурный день. И надо попрощаться. Тут уж ничего не придумаешь, у каждого своя дорога»...

Вы, конечно же, узнали размышления Володи в конце повести В.П. Крапивина «Оруженосец Кашка», потому что в течение нескольких дней погружались в жизнь пионерского лагеря «Синие камни», переживали за героев книги, представляли их себе, соглашались и спорили с ними, оценивали их поступки. Сегодня мы отправимся с вами в игровое путешествие в этот воображаемый мир и так же, как и герои В.П. Крапивина, постараемся проявить свои лучшие качества, выполняя задания наших стационарных зрителей. Будьте внимательны, позитивны, подходите к выполнению заданий творчески, с ответственностью, чтобы набрать как можно больше очков для своей команды.

Капитаны получают маршрутные листы и отправляются в путь по станциям.

### Станция 1. «Волны»

Станционный смотритель – вожатая Серафима.

Оборудование: карточки с заданием по числу команд, письменные принадлежности

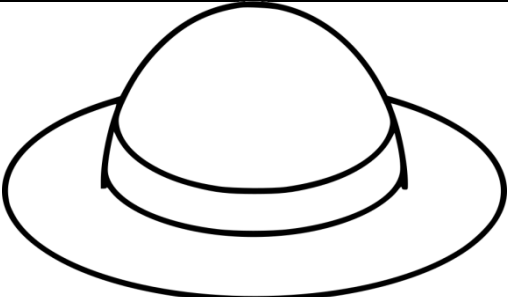

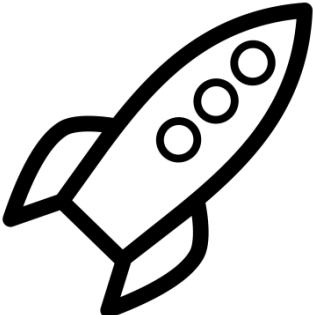
Вожатая представляется и предлагает команде карточку с заданиями:


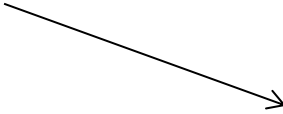
ЗАДАНИЕ 1. Заполните пробелы в цитатах:

А) Коротким словом «волна» в лагере называли .....  
(массовые увлечения, 1 балл)

Б) Волны бывают разные: вредные и ..... (полезные, 1 балл), опасные и ..... (безобидные, 1 балл)

ЗАДАНИЕ 2. Заполните таблицу:

Рисунок-символ	Название волны	Что происходило
		
		
		

За каждый верный ответ – 1 балл (максимальный балл - 10 )

ЗАДАНИЕ 3. Придумайте свою «полезную» волну:

Название – 1 балл

Символ – 1 балл

Идея – от 1 до 3 баллов

Максимальный балл – 5

## **Станция 2. «Кашкина страна»**

Станционный смотритель – мальчик Кашка

Оборудование: карточки с изображением челотяпиков, бумага, карандаши или фломастеры, природный и бросовый материал (шишки, камешки, ракушки, желуди, пробки от бутылок, кусочки ткани, нитки и т.п.), клей, пластилин, скотч, пластиковые подложки для ручного труда.

ЗАДАНИЕ 1. Кто такие ЧЕЛОТЯПИКИ? – 1 балл

ЗАДАНИЕ 2. Узнать челотяпика по изображению. – За каждый правильный ответ 1 балл. Максимально- 6 баллов

*Лётчик*



*Мотоциклист*



*Морской капитан*



*Шишан*



*Матрёшка*



*Альпинист*



**ЗАДАНИЕ 3.** Придумайте и смастерите своего челотяпика. Придумайте ему имя и легенду.

*За фигурку – до 5 баллов, за легенду – до 5 баллов*

### **Станция 3. «Жар – птица»**

Станционный смотритель – мальчик Володя

Оборудование: карточки с предлагаемыми начальными строками стихотворений

Вспомните, о чем было стихотворение, которое Кашка сочинил для Володи? Попробуйте сочинить стихотворение о дружбе или для друга, используя данное начало:

Костёр как живой, он похож на Жар-птицу.....

О друге своём я хочу рассказать...

Друзья нам нужны, как костёр на снегу...

Я в дружбу поверил и этому рад...

*За каждые 2 строки, раскрывающие заданную тему, в которых соблюдены рифма и ритм, даётся от 1 до 3 баллов.*

### **Станция 4. Ристалище.**

Смотрители – Рыцарь и Прекрасная дама.

Оборудование: детские наборы для стрельбы из лука (можно заменить дартсом), бумага, письменные принадлежности, часы.

Рыцарь проводит турнир по стрельбе из лука.

*Баллы начисляются по количеству попаданий в мишень.*

Прекрасная дама предлагает девочкам поразмышлять о том, каким должен быть настоящий рыцарь и составить за 5 минут список необходимых качеств. За каждое качество начисляется 1 очко.

### **Станция 5. «Встречный ветер»**

Станционный смотритель – Детский писатель

Оборудование: запись финала повести из аудиокниги, бумага, письменные принадлежности.



Смотритель предлагает участникам прослушать аудиозапись финала повести, обращает внимание на открытый финал и предлагает провести мозговой штурм по придумыванию вариантов продолжения истории. После пятиминутного мозгового штурма команда выбирает одну фабулу и представляет её на суд писателя. Смотритель оценивает работу.

*Соответствие авторской идее – 2 балла.*

*Оригинальность – 2 балла.*

*Наличие интриги, тайны, конфликта (элементов сюжета, способных увлечь читателя) - 3 балла.*

*Грамотность и выразительность подачи материала – 3 балла.*

### **Подведение итогов:**

После подсчета заработанных баллов и награждения победителей участникам игры предлагается оставить на импровизированном заборе смайлик или запись о своем впечатлении от игры.