

Отрядный вечер знакомств

«Мы вас ждали в стране чудес»

Цель: знакомство детей друг с другом, событиями смены и погружение в тематику; создать условия для адаптации ребят в лагере, способствовать развитию их самостоятельности и ответственности, выявление творческих способностей у детей.

Задачи:

- выявление творческих способностей детей;
- познакомить детей с правилами и нормами поведения в Артеке и традициями Артека;
- познакомить детей по именам;
- создание благоприятного микроклимата в коллективе;
- способствовать проявлению у ребят лидерских качеств, навыков дружбы и толерантности;
- объединение детей через совместную творческую и игровую деятельность;
- создать атмосферу доброжелательности и внутреннего комфорта для каждого ребенка.

Место проведения: верхняя костровая

Оборудование: карандаши, фломастеры, альбомные листы

№	Название этапа	Проведение этапа
1	Вводная	- Здравствуйте, ребята! Меня зовут Алёна. Сегодня я хочу узнать, насколько вы умеете

	беседа	<p>понимать друг друга, принимать совместные решения и действовать, как один отряд. Для этого вам нужно от начала и до самого конца погрузиться в историю нашей смены. Так как книга нашей смены «Алиса в стране чудес» Льюиса Кэрролла хотелось бы начать с цитаты из этой книги: «Все, что сказано три раза, становится истиной.» И именно с этого места начинается наша история.</p> <p>Всю смену мы будем путешествовать по стране чудес.</p> <p>Для начала я бы хотела рассказать несколько интересных фактов о этой книге.</p> <p>Интересные факты:</p> <p>1. НАСТОЯЩАЯ АЛИСА БЫЛА ДОЧКОЙ НАЧАЛЬНИКА КЭРОЛЛА. 2. БЕЗУМНЫЙ ШЛЯПНИК НИКОГДА БЫ НЕ ПОЯВИЛСЯ, ЕСЛИ БЫ НЕ НАСТОЙЧИВОСТЬ ДЕТЕЙ. 3. ПЕРВУЮ ЭКРАНИЗАЦИЮ СНЯЛИ В 1903. 4. КЭРОЛЛ ЧУТЬ БЫЛО НЕ НАЗВАЛ КНИГУ «ЧАС АЛИСЫ В СТРАНЕ ЭЛЬФОВ». 5. ОРИГИНАЛЬНЫЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ БЫЛИ ВЫРЕЗАНЫ ИЗ ДЕРЕВА.</p> <p>-А что вы помните об этой сказке? Рассказывают.</p> <p>И первое место которое мы с вами посетим это дом Чеширского кота, она имеет достаточно символичное значение в стране чудес. Здесь мы будем с вами знакомится.</p>
2	Викторина	<p>(на знание текста, с опорой на текст, на знание биографии писателя и обстоятельств создания книги).</p> <p>Вопросы викторины:</p> <p>Какой сказочный кот является близким родственником Чеширского Кота?</p> <p>Банку из-под какого варенья схватила Алиса, падая в кроличью нору?</p> <p>Как звали кошку Алисы?</p> <p>Каков цвет глаз белого кролика?</p> <p>Какое расстояние отделяло Алису от центра Земли?</p> <p>О каких частях своего тела беспокоился Белый Кролик?</p> <p>Какие предметы выронил Кролик, когда увидел Алису?</p> <p>Назовите день рождения Алисы?</p>
3	Игра «Кто	Каждый ребенок получает листок бумаги и карандаш. За пять минут игроки должны

	есть кто»	познакомиться друг с другом, узнавая имя, где учится, чем увлекается и т. п. Полученные данные записываются на листок. Выигрывает тот, кто успеет больше узнать и записать.
4	Снежный ком	<p>Все участники становятся или садятся по кругу. Водящий первым называет свое имя, например: "Олег". Следующий участник (по часовой стрелке) называет имя водящего, а затем свое: "Олег, Наташа". Третий участник называет предыдущие имена и добавляет свое: "Олег, Наташа, Витя". Таким образом, знакомство продолжается далее, то есть по принципу "снежного кома".</p> <p>Тот, кто ошибается, бежит по внешнему кругу, а все остальные участники хором произносят считалочку:</p> <p>Круг быстрее оббегай, Имена запоминай. Раз, два! Раз, два, три! Свое имя назови!</p> <p>За это время "штрафник" должен успеть добежать до своего места и назвать свое имя. Знакомство начинается сначала, но уже в противоположную сторону.</p> <p>-Отлично! А теперь, давайте подумаем, что для вас значат слова СМЫСЛ, РОСТ, ВРЕМЯ, ДЕЛО. Размышляют.</p>
5	Постройся	<p>Ребятам необходимо за определенное время (или как можно быстрее) построиться по определенному признаку. Это может быть:</p> <ul style="list-style-type: none"> — по росту; — по дате рождения (дню, месяцу, год, полной дате); — по цвету волос, глаз; — по длине прически; — по алфавиту (первая буква имени, фамилии) — по темпераменту, настроению, общительности и т. д.

		Выбирайте любой признак и просите ребят выстроиться в шеренгу, быстро меняя основание для построения. Часто у детей возникает естественный вопрос: «Откуда строиться?» Желательно не давать ответа — промолчать или сделать вид, что не слышите вопроса
6	Рассказать о себе в трех словах	<p>Описание игры: Каждый участник, сидящий в кругу, называет три любых слова, которые, как ему кажется, его наиболее полно характеризуют.</p> <p>Рекомендации: В завершение игры участник могут сформулировать черты, которые должны характеризовать их отряд.</p>

Рефлексия. Подведение итогов отрядного вечера. На основе отрядного вечера ребята высказывают свои впечатления, а также делятся своими эмоциями.

Результаты:

- 1) Снятие эмоционального напряжения.
- 2) Дети проявят свои творческие и организаторские способности и лидерские качества.
- 3) Дети познакомятся друг с другом, узнают друг о друге больше.
- 4) Поднятие настроения.