Игровая модель смены: «Без имени»

Тематика смены: исторически-музыкальная.

Автор/разработчик: Щербакова Надежда, Забайкальский край.

Легенда: (Вожатый в образе колдуна начинает рассказывать легенду. Затем действие разворачивается на глазах у изумлённых детей, а «колдун» озвучивает их действия и «переносит» в другой мир).

Верите ли Вы в сказки, мои юные друзья? Нет, ну что ж, тем лучше для Вас. Потому что история, о которой я сейчас Вам поведаю, произошла в спокойном и тихом месте. О да, это сейчас там не слышно детского смеха, не видно следов подготовки к мероприятиям и не играет музыка. И стоит заброшенный и забытый всеми корпус в лагере. А знаете почему? Неслыханное время! Что творится! Есть вещи в нашем мире, которых не стоит делать, потому что последствия могут быть непредсказуемыми. Началось всё с безобидной шутки: летним жарким днём на месте общего сбора в летнем лагере решили вожатые исполнить балладу, которую случайно нашли в дупле старого и узловатого дуба. Ну а после исполнения той баллады и начались твориться чудеса....

«Случилось одному юноше влюбиться в самую красивую девушку, но не знал он, как обратить на себя её внимание. С лагерем находилась дубовая роща, недобрые вести ходили о той роще. Ой, недобрые. Но не послушал юноша старших, взял он однажды нож, спилил сук молодого дуба и сделал из него свирель – невиданный, забытый в тех местах музыкальный инструмент. Скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается. Несколько дней он учился играть на ней. И наконец смог создать мелодию, в которую вложил всю свою любовь и нежность. Подходила к концу смена в том лагере. Пришло время отчетного концерта. И вот тогда настал его звездный час – вышел юноша на сцену и сыграл мелодию для любимой на свирели, сделанной из молодого дуба заповедной рощи.

Полились волшебные звуки, окутали всех присутствующих, заставив трепетать их сердца от необычной и прекрасной музыки. Да вот беда, не только люди слышали эту музыку. Проснулись от неё древние боги. Страшен в гневе явился Баян, бог музыки и музыкальных инструментов древних славян.

Увидели бог, что юноша посмел без их согласия срубить ветвь в заповедном лесу, вдохнуть в неё жизнь и играть обычным смертным музыку – достойную богов! Обвёл гневным взглядом всех, внимающих славной песне, и наложил на них заклятие. Чтобы снять то заклятие, нужно с честью пройти все испытания и доказать, что являешься славным потомком предков своих. Тогда в корпусе снова зазвучит весёлая музыка, детский смех и голоса вожатых». Закружило, завертело, и вот уже не видно площадки для общего сбора, нет и таких знакомых корпусов, нет и вожатых, отыгравших свои роли – а вместо них стоят люди в темных балахонах и лицо их полностью закрыто капюшонами. Не знали вожатые, что зачарован тот свиток. И, воплотив балладу в реальном мире,

перенеслись они вместе с детьми в мир магии и язычества. Вернуться они смогут, лишь преодолев все препятствия, что подготовили им славянские боги.

Словарь:

Бард – педагог-организатор

Боярин – старший вожатый

Витязь – командир отряда

Волхв – вожатый

Гуслиар – диджей

Князь – начальник лагеря

Круг-оберег – отрядное место

Надёжа-воин – дети из дежурного отряда

Рать – отряд

Светлица – актовый зал

Терем – столовая

Удел – территория лагеря

Хоромы – комната, в которой живут дети

Чадоды – дети для вожатых

Рейтинг:

Индивидуальный: выполняя задания, дети получают лекарственные травы и драгоценные камни, на которые смогут купить себе памятные сувениры или заклинания для всего отряда.

Командные: за каждое успешно выполненное задание получают часть книги, которую им нужно собрать для выполнения финального задания. В случае неудачи могут лишиться одной из своих частей.

Коллаборация: в ходе смены будет несколько раз проводиться общий сбор, на котором можно будет обменяться или купить необходимые травы, информацию и драгоценные камни.

Материал: декоративные камни необычной расцветки, лекарственные травы в небольших холщовых мешочках (ромашка, чабрец, подорожник), заклинания на состаренной бумаге.