



**представляет**



## Оглавление

Введение и легенда лагеря . . . . .	3
Программа . . . . .	6
День заезда в лагерь: Знакомство со Средиземьем . . . . .	8
День 1: Праздник жизни . . . . .	13
День 2: Грех и его сила над нами . . . . .	18
День 3: Выхода нет . . . . .	21
День 4: Жертва . . . . .	26
День 5: День победы . . . . .	31
День 6 (день отъезда): Назад в будущее . . . . .	36
Вопросы для обсуждения в отрядах. . . . .	39
Игры . . . . .	52
Ледоколы со сцены . . . . .	58
Игры и задания на «время в отрядах» . . . . .	64
Документы . . . . .	71



## Введение

Carpe Diem Camps занимается организацией христианских выездов для подростков и молодежи с 2007 года. Подростковый палаточный выезд рассчитан на 6 дней, который проводится на территории турбазы в Ленинградской области. Смена «Adventure Camp» предназначена для участников в возрасте от 11 до 16 лет. Программа создана таким образом, чтобы представлять интерес как для верующих, так и для неверующих ребят. Каждый год выбранная тема находит свое отражение в оформлении, сценках, играх, мероприятиях, проповедях и обсуждениях в отрядах.

## Легенда

### Характеристика народов Лосевского Средиземья

#### 1. Хоббиты

Хоббиты являются очень хорошими садовниками и огородниками, они отлично готовят, всегда имеют под рукой необходимое снаряжение. Хоббиты – самые верные и преданные друзья.

Толкин в своих произведениях описывает хоббитов, как народ, избегающий лишние приключения, который любит простую деревенскую жизнь, хорошую еду, общение и друзей. Однако если их дому угрожает опасность, то они могут проявить себя как настоящие герои и бесстрашные воины. Если бы они могли, то они бы ели шесть раз в день. Особенно им нравятся пироги, хлеб, мясо, картошка, чай и домашний сидр.



У хоббитов была традиция на свой день рождения дарить подарки своим родным и близким, а не получать их. Некоторые хоббиты жили в «норах», традиционных подземных домах, которые располагались на склонах холмов и берегов. Архитектура хоббитов славится своими круглыми окнами и дверьми. Календарь хоббитов начинался в субботу и заканчивался в пятницу.

## **2. Гномы**

Гномы славятся своими навыками работы по металлу, дереву. Они – отличные кузнецы, хорошо обрабатывают драгоценные камни и делают красивые драгоценности. Гномы – бесстрашные воины и искусно обращаются с топором, хотя также могут использовать в битве меч, щит и мотыгу.

Гномы меньше по росту и коренастее эльфов и людей, они могут хорошо переносить жар и холод. Гномы не живут вечно, однако, их продолжительность жизни достигает 250 лет. Они используют отличный камуфляж и могут легко сойти за камень при неярком освещении.

Так как гномы жили под землей, они не могли выращивать свои продукты питания, они обменивали ее на свои изделия у людей и эльфов. Люди считались главными поставщиками продуктов, выращивали хлеб, овощи и скот, а гномы за это поставляли им орудия труда, оружие и драгоценности, строили дороги и дома.

## **3. Лесные эльфы**

Лесные эльфы Лихолесья были доброжелательно настроены по отношению к людям, с которыми они торговали. Описывая их внешность, автор указывал на их светлые волосы и бледную лавандовую кожу. В их одежде преобладали в основном коричневый и зеленый цвет.

Лесные эльфы отличались своим умением сливаться с окружающей природой, бесшумно передвигаться и метко стрелять из лука со стрелами.

## **4. Рохиррим**

В переводе название народа означает «повелители коней» или «народ повелителей коней», которые жили на территории под названием Рохан. Сами себя они называли «Эорлинггами» по имени легендарного первого вождя «Эорла».

По характеру большинство рохиррим были иногда заносчивы, своевольны и воинственны, но вместе с тем честны и прямодушны. Они отважны, но без всякой жестокости, они мудры, они не писали книг, но очень любили петь песни, которых у них было великое множество. По внешнему виду рохиррим были высокими, статными, светлолицыми, у них были голубые глаза и длинные светлые волосы, которые они заплетали в косы.

Рохиррим славились как конные воины, были искусны в конном бою на копьях, среди них были также и конные лучники.

## **5. Гондор**

Другое название людей Гондора – «дунэдайн», народ, который отличался долголетием (они жили от 150 до 200 с лишним лет). Они были известны своей статью и особым, им лишь свойственным, благородством. Как следует из преданий, они достигали зрелости приблизительно к тридцати годам. Представители этого народа были высокими людьми, с черными волосами и серыми глазами.



Люди Гондора были искусными каменщиками, ремесленниками и охотниками. Они были сильными, выносливыми ко всем испытаниям походной жизни, легко распознавали следы на земле и умело обращались с мечом. У них была традиция перед началом трапезы – минута молчания, когда все присутствующие обращали свой взор на запад. Они приветствовали друг друга, склонив голову и скрестив правую руку на груди.

Гербом Гондора было изображение Белого дерева.

## **6. Эльфы Ривенделл**

Эльфы во многом похожи на людей, но, в отличие от них, бессмертны. Их тела перестают стареть после того, как они достигли зрелого возраста. Обычно эльфы очень красивы лицом и телом. Их зрение и слух развиты намного лучше, чем у людей и прочих народов.

Они легки на подъем, могут преодолевать длинные дистанции за день, не оставляя следов. Эльфы любят красоту природы, особенно воду, звезды и небо, они свободно владели обеими руками.

Эльфы занимались различными вещами, например, ковкой, скульптурой, музыкой и другими искусствами. Мужчины и женщины могли делать практически все на равных; однако женщины часто специализировались в искусстве врачевания, пока мужчины участвовали в войнах.

Каждый народ (отряд) должен:

- придумать свое приветствие, девиз и сделать герб
- подготовить одного представителя в костюме для презентации на вечернем собрании



# Программа

День заезда в лагерь - Тема: **Знакомство со Средиземьем**

Знакомство со службами лагеря

Размещение, фотоквест

Открытие лагеря

День 1 - Тема: **Праздник жизни**

Знакомство с народами средиземья

Ярмарка

Спорт, поделки, танцы

День 2 - Тема: **Грех и его сила над нами**

Лодки

Веревочный курс / скалодром / поделки / спорт

Вечерняя игра на пляже

День 3 - Тема: **Выхода нет**

Лодки

Веревочный курс / скалодром / поделки / спорт

Танцы народов Средиземья

День 4 - Тема: **Жертва**

День мальчиков и девочек

Игра по станциям – квест

Общелагерная вечерняя игра

День 5 - Тема: **День победы**

Рафтинг / поделки / игры по станциям

Костёр

День 6 – день отъезда: Тема: **Назад в будущее**

Шоу талантов Средиземья

Подведение итогов лагеря

Уборка лагеря

Отъезд

## Распорядок дня

8:00	Подъем дежурных поваров
8:30	Общий подъем
8:45 – 9:30	<b>Завтрак</b>
9:30 – 10:00	Утренняя линейка у сцены
10:30 – 12:30	<i>Утренняя программа</i>
12:30 – 13:00	Свободное время
13:00 – 14:00	<b>Обед</b>
14:00 – 17:30	Время в отрядах <i>Дневная программа</i>
17:30 – 18:00	Свободное время
18:00 – 19:00	<b>Ужин</b>
19:00 – 20:15	Вечернее собрание
20:20 – 21:00	<i>Вечерняя программа</i>
21:00 – 22:30	Вечерний чай, отрядное время
22:30 – 23:00	<b>Отбой</b>
23:30	Отстрел ☺

**После отбоя и до подъема хождение по территории лагеря не разрешается, заготовка дров и другие работы запрещены!!!!**



# День заезда в лагерь

## Тема: Знакомство со Средиземьем





## **День заезда в лагерь: Знакомство со Средиземьем**

14.00 - Заезд

14.30 - Обед

15.00 - Размещение в палатках

15.30 - Приветствие у сцены/правила, выдача заданий на фотоквест  
(см. игру №1)

### **Законы Средиземья**

Я, Элронд, которому Илуватар, да будет благословенно имя его вовеки, вверил в сие время править Средиземьем, возвышать и низвергать, восхвалять и порицать,

Вот законы, по которым живут все добрые народы, населяющие Средиземье:

**Закон 1:** Границы Средиземья защищают всех его обитателей от напастей, таящихся в Черном лесу. Выходить за них по своему волю или по наущению лиходеев может лишь глупец.

**Закон 2:** Народы Средиземья давно решили между собой не употреблять пьянящих напитков, дурманящих зелий или табачного листа, поскольку они отнимают у них силы, необходимые для приключений и совершения подвигов. Всякий совершивший столь тяжкое преступление будет изгнан из этих благословенных земель и на имя его ляжет печать позора.

**Закон 3:** Воды, омывающие Средиземье добры, теплы, богаты рыбой и хороши для мореплавания. Но стихия водная коварна и обманлива, она безжалостно карает своевольных мореплавателей, самочинно отправляющихся в морское путешествие. Поэтому купаться, и даже ходить вдоль берегов морей, окружающих Средиземье, можно только со старейшинами.

**Закон 4:** Хоть Средиземье и защищают силы, хранящие покой этих земель, зло не оставляет попыток проникнуть в души и тела их

обитателей. Поэтому ссоры и обиды нужно останавливать в самом начале, не давая злу пустить корни в сердцах, а руки необходимо тщательно мыть с мылом перед едой и после использования туалетов - так вы избежите многих злых недугов, выпадающих на долю народов невежественных и недалёковидных. Если же кто почувствует, что зло начинает овладевать им, тот пусть немедленно обратится к старшим и делает все, как они говорят.

**Закон 5:** Юношам и девушкам всех племен негоже входить в жилища друг ко другу и находиться там. Пусть общаются на открытых местах, ведя добрые речи, подавая добрый пример друг другу, к похвале окружающих. Так будет сохранен мир и покой Средиземья.

**Закон 6:** Ночью силы тьмы особенно усердствуют, желая причинить зло добрым людям. Потому после 23 часов все добрые люди должны изо всех сил стараться заснуть, да избегут ночных напастей и зла полуночного.

Всякий, законы эти соблюдающий и других им научающий, да будет в почете и уважении у всех, да послужит примером для подражания.

А всякий, законы эти нарушающий и других к этому подстрекающий  
найдет на главу свою позор и всеобщее порицание

16.30 - Время в отрядах (сделать щит и костюм одного представителя, девиз и название, игры на знакомство/сплочение команды, представление команд у сцены на собрании)

18:00 – Ужин

19.00 - Открытие лагеря

«Ледоколы» / игры с аудиторией

Представление отрядов: название и девиз (сценка)

Сценка от главной труппы – Легенда лагеря - **Занавес**

**открывается**

Персонажи (народ)

Фродо (хоббит)  
Гимли (гном)  
Леголас (лесной эльф)  
Эовин (Рохан)  
Арагорн (Гондор)  
Арвен (Ривенделл)

*Звучит эпическая музыка с едва различимыми героическими мотивами. На сцену один за другим выходят члены Братства, рассаживаются по скамьям.*

**Леголас:** Итак, хоббит Фродо вчера нашел Кольцо Всевластья, обладание которым грозит несчетными бедами всем народам Средиземья. Давайте решим, что нам делать, как уберечься от этой беды.

**Арагорн:** Но зачем нам решать что-то? Положи-ка его сюда, добрый хоббит, и Гимли разрубит его своим боевым топором.

*Фродо кладет кольцо на столик. Гимли размахивается топором, с возгласом бьет по кольцу - топор отскакивает.*

**Эовин (поднимая Кольцо со столика):** Смотрите! С ним ничего не случилось. Ни царапины!

**Арвен:** Давайте увезем его на самый дальний остров Средиземья и скроем его там от посторонних глаз.

*Все одобрительно кивают, встают и уходят.*

Прославление  
Проповедь  
Прославление  
Объявления

21.00 - Фото на экране и отрывок из фильма

22:30 – Отбой

23:15 – Встреча команды и подведение итогов дня. Молитва

23:30 - Отстрел

После отбоя и до подъема хождение по территории лагеря не разрешается, заготовка дров и другие работы запрещены!!!!

# День 1

## Тема: Праздник жизни (Знакомство с народами средиземья)



## День 1: Праздник жизни (Знакомство с народами Средиземья)

8:00 - Подъем дежурных поваров

8:15 - Встреча команды. Молитва

8:30 - Общий подъем

8:45 – Завтрак (уборка комнат или палаток)

9:30 – Утренняя линейка у сцены

Утренняя зарядка

Сценка театральной труппы – Письмо от Элронда

Я, Элронд, милостью Илуватара, владыка Средиземья, желая укрепить дружбу и понимание между народами, которые населяют наши земли, повелеваю соделать день сей днем великой Ярмарки. В день сей пусть всякий народ: гномы и хоббиты, рохирримы и жители Гондора, эльфы лесные и эльфы Ривенделла, принесет то, чем издревле славится, в чем за многие поколения достиг совершенства. Хоббитам надлежит приготовить изысканный десерт, гномы пусть покажут свое искусство создания украшений, лесные эльфы изготовят свой традиционный хлеб - лембас, жители Рохана сложат балладу о днях былой славы своего народа, Гондор покажет искусство владения мечом, эльфы Ривенделла продемонстрируют свою легендарную меткость. А после, пусть покажет каждый из них свое искусство, пусть торгуют и общаются, разговаривают, танцуют и поют все они, веселясь и радуясь от всего сердца. Наиболее же преуспевшим в ремеслах и искусствах, намереваюсь я пожаловать щедрые награды, которые послужат к возрастанию славы их народов.

Сам же я вознамерился некоторое время провести за пределами наших владений, отлучившись по весьма тревожному делу, о котором намереваюсь рассказать всем вам после.

Элронд

Объяснение сценки и презентация темы дня

Объявления

10:30 – Утренняя программа

Знакомство с народами Средиземья (по станциям) - см.

игру №2

Подготовка к ярмарке

12:30 – Свободное время

13:00 – Обед

14:00 – Время в отрядах

Время в отрядах проводится наставником и его помощником на стоянке группы. Они могут посвятить это время проведению игр на сплочение команды или подготовке сценок на вечернее собрание или выполнению других заданий.

15:30 – Спорт, поделки и танцы

(3 станции по 35 минут каждая. На каждую станцию приходят по два отряда по расписанию. Станции проводятся спортивным инструктором, руководителем по творчеству и танцевальным инструктором соответственно)

17:30 – Свободное время

18:00 – Ужин

19:00 – Вечернее собрание

«Ледоколы» / игры со зрителями

Награды победителям соревнований этого дня

Выступление отряда 5

Сценка команды – **Встреча перед Ярмаркой**

**(День веселья и Средиземье)**

*Фродо (хоббит - десерт)*

*Гимли (гном - украшение)*

*Леголас (лесной эльф - лембас)*

*Эовин (Рохан - песнь)*

*Арагорн (Гондор - сражение на мечах)*

*Арвен (Ривенделл - меткость)*

**Летописец:** Услышав призыв Элронда, народы обрадовались и решили послать некоторых из своих старейшин, чтобы решить, как они будут показывать свою искусность в ремеслах и разнообразных занятиях.

*Фродо сидит у норы хоббита.*

**Леголас** (*выходя на сцену*): Собирайтесь сюда, давайте поговорим о том, как мы сможем выполнить то, к чему призвал нас владыка Элронд.

**Фродо** (*вставая*): Доброго тебе дня, лесной эльф. Что касается нас, мы уже все решили. И если ты вечером зайдешь к нам, сможешь отведать один из наших замечательных десертов.

**Леголас**: И тебе доброго дня, хоббит.. Что же, зайду обязательно. Да и нам будет чем похвалиться - испокон веков мы пекли дорожный хлеб - лембас. Хоть и выглядит он как обычная лепешка, но во всяком, кто его вкусит сила обновляется так, как если бы он отдыхал целую ночь. А уж какой он сытный! Одного маленького кусочка достаточно, чтобы утолить голод на целый день.

**Гимли** (*выходя на сцену с другой стороны*): Не о том говорите, друзья мои... А мы, гномы, делаем самые лучшие в мире украшения из камней...

**Арагорн**: (*выходит на сцену с какой-то из сторон*): Не много толку от изящных украшений и изысканной еды, если некому встать на защиту добра в трудный час. Мы покажем всем, как хорошо наш народ овладел искусством фехтования на мечах!

**Арвен**: (*выходит с еще какой-нибудь стороны*): Верно, во владении мечами вам, Гондорцам, нет равных. Но попробуй посостязаться с нами - эльфами Ривенделла в стрельбе из лука, и увидишь, что значит настоящая меткость.

**Гимли**: Не буду терять больше времени, отправлюсь в свою мастерскую, чтобы лучше подготовиться к великой Ярмарке. (*уходит*)

**Фродо**: И я на кухню поспешу, пожалуй. (*тоже уходит*)

*Остальные тоже расходятся, прощаясь друг с другом: Увидимся на Ярмарке!*

Прославление – две песни  
Проповедь  
Прославление – одна песня  
Объявления

20:20 – Ярмарка (см. игру №3)

21:00 – Вечерний чай, отрядное время. Обсуждение дня и молитва.  
(см. Вопросы для обсуждения в отрядах – день 1)

22:30 – Отбой

23:30 - Отстрел 😊



После отбоя и до подъема хождение по территории лагеря не разрешается, заготовка дров и другие работы запрещены!!!!

# День 2

## Тема: Грех и его сила над нами



## **День 2: Грех и его сила над нами**

8:00 - Подъем дежурных поваров

8:15 – Встреча команды. Молитва

8:30 - Общий подъем

8:45 – Завтрак (уборка комнат или палаток)

9:30 – Утренняя линейка у сцены

Утренняя зарядка

Сценка команды

Объяснение сценки и презентация темы дня

Объявления

10:30 – Утренняя программа

Ребята должны нарисовать карту и спрятать кольцо на острове/  
Лодки (игры с водой на острове)/ Вербочный курс/ поделки  
(оставшиеся отряды в лагере проходят вербочный курс и делают  
поделки с руководителем по творчеству)

12:30 – Свободное время

13:00 – Обед

14:00 – Лодки/скалодром и спорт (одна половина лагеря находится на  
острове и возвращается на лодках после обеда, вторая половина  
лагеря проходит скалодром и играет в спортивные игры со  
спортивным инструктором)

16:00 - Время в отрядах

17:30 – Свободное время

18:00 – Ужин

19:00 – Вечернее собрание

«Ледоколы» / игры

Награды за соревнования этого дня

Выступление отряда 3 и 4

Сценка театральной труппы

(оригинальный сценарий отсутствует)

*Сценка изображает переправу отряда на остров для того, чтобы спрятать там кольцо. Можно также изобразить трудности и сложности, с которыми встретились герои во время выполнения этого задания. Герои уверены, что это удачный план, который решит проблему кольца.*

Прославление – две песни  
Проповедь  
Прославление – одна песня  
Объявления

20:20 – Общелагерная игра (Вечерняя игра на пляже) - см. игру №4

21:00 – Вечерний чай, отрядное время. Обсуждение дня и молитва.  
(см. Вопросы для обсуждения в отрядах – день 2)

22:30 – Отбой

23:15 – Встреча команды. Молитва

23:30 - Отстрел

После отбоя и до подъема хождение по территории лагеря не разрешается, заготовка дров и другие работы запрещены!!!!

# День 3

## Тема: Выхода нет



### **День 3 - Тема: Выхода нет**

8:00 - Подъем дежурных поваров

8:15 – Встреча команды. Молитва

8:30 - Общий подъем

8:45 – Завтрак (уборка комнат или палаток)

9:30 – Утренняя линейка у сцены

Утренняя зарядка

Сценка программной команды

### **Утренняя сценка - Выхода нет**

*Солнечное ширское утро. Фродо сидит у входа в нору, пьет чай, завтракает. Входит Гимли.*

**Фродо:** А, Гимли! Заходи! Хочешь чай и вот, кекс только что испек. Давай, присаживайся.

**Гимли:** Спасибо, Фродо! С удовольствием позавтракаю с тобой. Надо восстановить силы после вчерашнего приключения.

*Входит Леголас.*

**Леголас:** Приветствую вас, друзья мои! Как хорошо, что мы вчера не поддались искушению оставить это Кольцо себе! Сегодня я ощущаю удивительную легкость - как будто гора с плеч свалилась.

**Арагорн (входя):** Да, и мне тоже легче стало, после того как мы избавились от этой напасти! Просто душа поет! Как там это у роханцев? (запевает): Всадники и их кони, всадники и их кони...

**Арвен (входя с другой стороны):** Друзья! Эльфы Ривенделла будут рады принять вас всех сегодня вечером на празднике, посвященном победе над злом! А наши менестрели сочинят и исполнят песню об этом великом подвиге. Не хочу хвастаться, но никто в Средиземье не поет так красиво...

*Ее слова прерываются грохотом, сверканием Ока, криками назгулов. Все в смятении, приседают, те, у кого есть оружие, хватаются за него.*

**Фродо:** Что это?

**Гимли:** Может, ветер шумит?

**Леголас:** Это не ветер, это был чей-то крик, исполненный смертельной ненависти. Когда я услышал его, кровь застыла у меня в жилах.

*Раздается звук горна (тихо, вдали).*

**Арагорн:** Этот звук мне знаком. Это рог Элронда.

*Еще раз раздается звук горна (громко, близко)*

**Арвен:** И звучит этот рог как-то тревожно. Видимо дело срочное.

*Входит Элронд. Он явно встревожен. Члены Братства почтительно кланяются Элронду.*

**Арагорн:** Мир тебе, владыка Элронд.

**Леголас:** Мы готовы служить тебе и выполнить любое твоё повеление.

**Элронд:** Речь сейчас идет не обо мне. Над всем Средиземьем нависла страшная угроза. Тучи зла сгущаются над нашей благословенной землей.

**Фродо:** Если ты говоришь о Кольце, то бояться нам нечего. Мы избавились от него.

**Элронд (в смятении):** Избавились? Как? Ведь это невозможно!

**Гимли:** Мы его надежно спрятали. Вот здесь *(показывает на карте)*.

**Элронд:** Это все объясняет.

**Леголас:** Объясняет что?

**Элронд:** Сегодня утром прибыли гонцы со сторожевых застав. Со всех сторон к границам Средиземья стягиваются армии Темного Властелина и его союзников. Его соглядатаи уже были замечены в лесах и в горах. Они явно ищут что-то. Теперь мы знаем, что именно.

**Арвен:** Но ведь Кольцо надежно спрятано. Им никогда не найти его.

**Элронд:** Это Кольцо - не просто украшение. Оно обладает собственной волей и способно подчинять себе низшие творения. Если же воля Кольца объединится со свободной волей одного из его детей, зло невозможно будет остановить. И сейчас, оно хочет, чтобы Темный Властелин нашел его. Поэтому мы не можем оставить Кольцо даже в самом тайном месте. Его необходимо уничтожить.

**Арагорн:** Но как? Даже топор Гимли не смог повредить ему, а ведь все знают, что нет ничего крепче гномьих топоров.

**Элронд:** Есть лишь одно средство. Кольцо может быть уничтожено в огне Роковой горы, где оно было изготовлено. Сейчас необходимо будет забрать Кольцо из тайника. После этого мы соберем отряд, который отправится к склонам Роковой горы и уничтожит Кольцо

всевластия. Медлить нельзя, с каждой минутой силы тьмы становятся все сильнее.

Вперед!

Объяснение сценки и презентация темы дня

Объявления

10:30 – Утренняя программа – Ребята должны найти по карте кольцо (см. игру №5)

Лодки (игры с водой на острове)/ Веревоочный курс/ поделки (Отряды меняются местами в этот день/отряды, оставшиеся в лагере, проходят веревочный курс и делают поделки с руководителем по творчеству)

12:30 – Свободное время

13:00 – Обед

14:00 – Лодки/скалодром и спорт (отряды на лодках должны привезти обратно кольцо, а оставшиеся отряды в лагере проходят скалодром и играют в спортивные игры под руководством спортивного инструктора)

16:00 - Время в отрядах

17:30 – Свободное время

18:00 – Ужин

19:00 – Вечернее собрание

«Ледоколы» / игры

Награды за соревнования этого дня

Выступление отряда 6

*Вечерняя сценка от театральной группы*

*(оригинальный текст сценки отсутствует)*

*Сценка изображает сборы отряда и их возвращение обратно на остров, чтобы забрать кольцо из тайника. В этот раз им пришлось отбиваться от орков и других злых сил, которые чувствовали местонахождение кольца и пытались разыскать его. В конце герои смогли выполнить поставленную перед ними цель.*

Прославление – две песни

Проповедь

Прославление – одна песня

Объявления

20:20 – Дискотека Средиземья/ Танцы народов Средиземья (см. игру №6)



21:00 – Вечерний чай, отрядное время. Обсуждение дня и молитва.  
(см. Вопросы для обсуждения в отрядах – день 3)

22:30 – Отбой

23:15 – Встреча команды. Молитва

23:30 - Отстрел

После отбоя и до подъема хождение по территории лагеря не разрешается, заготовка дров и другие работы запрещены!!!!

# День 4

## Тема: Жертва



## День 4: Жертва

8:00 - Подъем дежурных поваров

8:15 – Встреча команды. Молитва

8:30 - Общий подъем

8:45 – Завтрак (уборка комнат или палаток)

9:30 – Утренняя линейка у сцены

Утренняя зарядка

Сценка программной команды – **Утро (Жертва)**

*Элронд прохаживается по дворику замка.*

**Элронд:** Почему так долго нет никаких новостей от Братства Кольца? Неужели они не смогли выполнить свою миссию? Неужели Кольцо уже попало в руки врага?

*(Вглядывается в шар)* Трудно разглядеть что-то, только видно, как силы тьмы сгущаются вокруг Средиземья... Но вот, какой-то просвет, кажется я вижу что-то. Да, это они. Они в лодках, приближаются к берегу. Кажется, Кольцо у них. Надеюсь, оно не попало в руки Врага. *(вглядывается в шар еще пристальнее)* Вот они высаживаются из лодок, идут сюда. *(поворачивается к ступеням, по которым в этот момент входят на сцену усталые члены Братства - некоторые забинтованы, хромают, из-под повязок течет кровь, из ран торчат обломки стрел и копий, при виде Элронда приосаниваются и с достоинством приветствуют его).*

**Элронд:** Приветствую вас. Скажите, удалось ли вам отыскать Кольцо?

**Арагорн:** Да, мы принесли его. Но, владыка Элронд, обратно мы пробивались уже с боем.

**Леголас:** Орки и горные тролли устроили засаду, их было по меньшей мере три сотни. К счастью, сторожевой отряд Рохана - всадники и их кони, пришел к нам на помощь. Если бы не они, нас бы здесь не было.

**Элронд:** Знаю, что вам довелось столкнуться с опасностями и преодолевать трудности. Но не время еще менестрелям складывать песни о ваших подвигах. Знаю, что силы ваши на исходе, у многих из вас еще не зажили боевые ранения, однако отдыхать еще рано. Каждому из вас предстоит сегодня сражаться за свой народ и за все Средиземье.

**Фродо:** Но что мы сможем сделать, мы уже принесли Кольцо, теперь давайте найдем какого-нибудь героя, чтобы он отнес и бросил его в огонь Роковой Горы.

**Элронд (с сожалением глядя на него):** Боюсь, мой юный друг, этим героем будешь ты. Кольцо попало к тебе - ты и должен будешь его уничтожить.

**Арвен:** Но владыка, хоббиту одному не пробиться сквозь заслоны врага. Для того, чтобы преодолеть их, нужна большая армия, всех сил Средиземья может оказаться недостаточно.

**Элронд:** Дочь моя, Арвен, в Битве, в которую нам предстоит вступить, чистое и верное сердце значит куда больше, чем число воинов. Для того, чтобы помочь Фродо выполнить его миссию, довольно будет и вашего небольшого отряда. Тем более, что в путь вы отправитесь не одни. Вас поведет тот, кто один стоит целой армии.

**Леголас:** Неужели ты сам пойдешь с нами?

**Элронд (улыбаясь):** Нет, Леголас. Мое место здесь, и если мне суждено погибнуть в Последней Битве, я погибну, защищая Ривенделл и Средиземье. С вами пойдет другой, тот, о ком вы все, несомненно слышали, а некоторые с ним даже встречались. Вот и он сам. *(Указывает на входящего Гэндальфа)*

**Все, наперебой:** Гэндальф! Гэндальф! *(бросаются к нему)*

**Гимли:** Ты пойдешь с нами? Тогда нам ничего не страшно.

**Гэндальф:** Мой добрый гном, не бояться ничего только глупцы. Страх не вредит тебе - по-настоящему опасна только трусость. Но среди вас, я знаю, трусов нет. Готовы ли вы отправиться в путешествие, из которого, возможно, вернутся не все?

**Все, отвечая по одному:** Готов!

*Очередь доходит до Фродо.*

**Фродо:** Я - не герой и не храбрец. Но я знаю, что я должен, не могу поступить иначе. Я готов пойти, только я не знаю дорогу.

**Гэндальф:** Я помогу тебе нести это бремя, Фродо.

**Элронд:** Что ж, другого ответа я от вас и не ожидал. Ступайте, всех нас сегодня будут ожидать трудные испытания, в которых вам понадобится вся ваша отвага и сила воли.

*Братство уходит со сцены, а Элронд долго и задумчиво смотрит им вслед, затем уходит сам.*

*Все уходят. Выходит директор, делает объявления.*

## Объяснение сценки и презентация темы дня Объявления

10:30 – День мальчиков и девочек.

Лагерь разделяется на мальчиков и девочек – мужская половина уходит в лес и проводит «мужские беседы и игры» (игры в лесу,

разговор о промахах в жизни). Девочки остаются в лагере (плетение косичек, общение и поделки).

12:30 – Свободное время

13:00 – Обед

14:00 – Время в отрядах

Дневная программа

15:30 - Игра по станциям – эстафеты для всего лагеря (см. игру №7)

17:30 – Свободное время

18:00 – Ужин

19:00 – Вечернее собрание

«Ледоколы» / игры

Награды за соревнования этого дня

Выступление отряда 2

Сценка команды - **Великая битва (Жертва)**

*Битва 1 - интро*

*Лесная поляна, на нее по одному выходят члены Братства Кольца. Их ведет Гэндальф. Выйдя на середину поляны, он останавливается, вокруг него собираются остальные.*

**Гэндальф:** Итак, нам удалось незамеченными выйти из Ривенделла, теперь нам нужно решить, как быть дальше. Идти лесными дорогами нам опасно, к тому же, в таком случае мы сможем передвигаться только ночью и будем двигаться очень медленно. Я собираюсь повести вас через пещеры Мории.

**Гимли (в страхе):** Мория? Но ведь это страшное место.

**Арагорн:** Когда-то там жили гномы, слава об их подземных дворцах шла по всему Средиземью.

**Леголас:** Но с тех пор, как там обнаружилось древнее Зло, ни один смертный не решался проходить этой дорогой. Только орки и пещерные тролли снуют во тьме, в которую погрузились ныне сверкающие чертоги.

**Гэндальф:** Да, это так. Но другого пути у нас нет. Горные орки и тролли не любят дневного света, поэтому спят днем, чтобы ночью совершать свои вылазки. Я надеюсь, если мы

спустимся в Морию сейчас, нам удастся пройти достаточно далеко, прежде, чем нас заметят.

Не будем медлить! Вперед, быстрее!

*Отряд Братства собирается на берегу и уходит в лес, ведомый Гэндальфом.*

Прославление – две песни

Проповедь

Прославление – одна песня

Объявления

*Битва 2 – жертва Гэндальфа*

*Сценка или отрывок из фильма о том, как Гэндальф останавливает Балрога и приносит себя в жертву, спасая отряд (в нашем лагере мы показали отрывок из фильма)*

*Печаль и отчаяние героев, оставшихся без своего предводителя.*

20:20 – Общелагерная вечерняя игра на пляже (см. игру №8)

21:00 – Вечерний чай, отрядное время Обсуждение дня и молитва.  
(см. Вопросы для обсуждения в отрядах – день 4)

22:30 – Отбой

23:15 – Встреча команды. Молитва

23:30 - Отстрел

После отбоя и до подъема хождение по территории лагеря не разрешается, заготовка дров и другие работы запрещены!!!!

# День 5

## Тема: День победы



## **День 5: День победы**

8:00 - Подъем дежурных поваров

8:15 – Встреча команды. Молитва

8:30 - Общий подъем

8:45 – Завтрак (уборка комнат или палаток)

9:30 – Утренняя линейка у сцены

Утренняя зарядка

Сценка команды - **утро (день победы)**

### **Сцена первая**

*Утро во дворце Элронда*

*Элронд меряет комнату шагами. Он встревожен. Смотрит в шар.*

**Элронд:** Все кончено. Братство осталось без Гэндальфа. Теперь у них нет надежды. И у нас нет надежды. Они не смогут уничтожить Кольцо, а Ривенделл и все Средиземье падут под натиском вражьих орд. Настало время Последней битвы. Созывайте военачальников из всех добрых народов, мы будем готовиться к защите. Пусть верные роханцы - всадники и их кони, выставят дозоры вдоль наших границ.

*Выходит из зала*

### **Сцена вторая**

*Где-то недалеко от пещер Мории.*

*Братство Кольца сидит в кругу, все подавлены.*

**Арагорн:** Теперь, когда Гэндальфа уже нет с нами, мы должны решить, что нам делать дальше.

**Леголас:** Мы вышли из Мории, и пока что мы в безопасности. Но долго это продолжаться не будет. Я слышу вдали боевые барабаны орков, которые извещают их об общем сборе. Думаю, этого дня нам не пережить.

**Гимли:** Так просто им нас не победить. Мы будем сражаться до последнего.

**Фродо:** Я не воин, но и я готов сражаться, чтобы защитить Кольцо от Врага.

**Арвен:** Постойте, неужели вы думаете, что Гэндальф погиб для того, чтобы мы сложили головы здесь, обороняясь от врагов? Не стоит ли нам попробовать все-таки выполнить



нашу миссию и помочь Фродо отнести Кольцо, чтобы уничтожить его в пламени Роковой горы.

**Леголас:** Я думаю, если бы Гэндальф был сейчас с нами, он поднял бы всех нас на ноги и повел в Мордор, чтобы победить или умереть.

**Арагорн:** Что бы то ни было, как бы малы не были наши шансы на успех, мы не должны сдаваться. Если мы позволим отчаянию овладеть нашими сердцами, мы сделаем именно то, чего хочет добиться Враг.

**Леголас:** Да. Как поют об этом эльфийские менестрели, добро всегда останется добром, а зло будет злом. И жить и сражаться и погибнуть, если уж суждено, я хочу на стороне добра. Я не хочу смотреть, как зло будет медленно овладевать миром, в котором мы живем.

**Фродо:** Но кто поведет нас?

**Арагорн:** Я. Не хотелось бы мне, чтобы эта ответственность лежала на моих плечах, но мне Гэндальф поручил вывести вас из Мории, я поведу вас и дальше. А теперь вперед!

*Уходят со сцены*

## Объяснение сценки и презентация темы дня Объявления

10:30 – Рафтинг + поделки/ спорт/ танцы

(лагерь делится на две части – первая часть идет на рафтинг, а оставшиеся в лагере занимаются на станциях поделками/спортом и танцами под руководством лидеров)

12:30 – Свободное время

13:00 – Обед

14:00 – Рафтинг + поделки/ спорт/ танцы

(после обеда участники меняются местами – вторая половина идет на рафтинг, а оставшиеся в лагере занимаются на станциях поделками/спортом и танцами под руководством лидеров)

16:00 - Время в отрядах

17:30 – Свободное время

18:00 – Ужин

19:00 – Костер на берегу, финальная битва, уничтожение кольца

## **Вечер - Последняя битва (день победы)**

*(на волейбольной площадке)*

*Народы построены каре, лицом внутрь. В центр выходит братство, впереди Арагорн.*

**Арагорн:** Теперь наступило время всем народам Средиземья собраться к отрогам Роковой горы, для последней, решающей битвы. Пусть каждый из вас поведет за собой свой народ, а потом мы встретимся у входа на равнины Пеленнора. Вперед!

*Члены Братства расходятся по своим народам и выводят их в следующем порядке:  
Хоббиты - Гномы - Лесные эльфы - Рохан - Гондор - Эльфы Ривенделла*

*По прибытии на пляж все рассаживаются как задумано.*

**Арагорн:** Друзья, мы подошли к границам Мордора.

**Леголас:** Все, с чем мы сталкивались до настоящего момента, покажется нам детской игрой по сравнению с Последней Битвой. Если, каким-то чудом, нам удастся прорваться сквозь вражеское войско, Фродо сможет бросить Кольцо в огонь Роковой горы.

**Гимли:** Может, нам попробовать и дальше идти незаметно?

**Арагорн:** Это бессмысленно. Враг чувствует, что Кольцо здесь и уже ищет его.

**Леголас:** Наше единственное преимущество - это внезапность и отвага.

**Фродо:** Я готов, вперед! (собирается бежать, но Леголас останавливает его)

**Леголас:** Фродо, держись за нашими спинами. Я знаю, что ты мог бы сражаться так же мужественно, как и все остальные, но все, что мы делаем, мы делаем для того, чтобы ты смог пройти к Роковой горе.

**Арагорн:** Леголас пойдет впереди, ты, Арвен, будешь прикрывать нас сзади. Фродо, Гимли и я будем держаться в центре. Вперед! Сегодня мы исполним свой долг или погибнем, пытаясь его исполнить.

*Начинают медленно двигаться по направлению к берегу. Раздаются крики, выбегают орки. Завязывается сражение.*

1-я атака: (примерно 15 секунд): После столкновения Братство вновь собирается вокруг Фродо.

**Арагорн:** Первую атаку отбили. Странно, они не очень сильно сопротивлялись.

**Леголас:** Это была разведка, они оценивали наши силы, чтобы напасть - только на этот раз их будет больше.

**Арвен:** Нам нужно держаться ближе друг ко другу.

**Гимли:** И защищать Фродо.

*2-я атака: (примерно 25 секунд): Столкновение на этот раз значительно более ожесточенное, после него Арагорн и Арвен возвращаются, поддерживая раненые руки, Гимли и Леголас прихрамывают.*

**Арагорн:** Мы должны держать круговую оборону, они будут пытаться заходить с флангов.

*3-я атака: (примерно 35 секунд, последние 15 - появление Саурана)*

**Эовин:** Прощай Рохан! Я умираю за тебя! Всадники и их кони!

*Появляется Гэндальф.*

**Леголас:** Гэндальф! Он жив!

**Гимли:** Он жив!

**Все вместе:** ОН ЖИВ!!!

*Поражение Саурана, Фродо пробирается к Роковой горе и кидает кольцо в кратер.*

*Звучит эпическая музыка, фейерверк и темные силы рассеиваются*



20:20 – Вечерняя программа

21:00 – Вечерний чай, отрядное время. Обсуждение дня и молитва.  
(см. Вопросы для обсуждения в отрядах – день 5)

22:30 – Отбой

23:30 - Отстрел

После отбоя и до подъема хождение по территории лагеря не разрешается, заготовка дров и другие работы запрещены!!!!

# День 6 – день отъезда

## Тема: Назад в будущее



## **День 6 – день отъезда: Назад в будущее**

8:00 - Подъем дежурных поваров

8:15 – Встреча команды. Молитва

8:30 - Общий подъем

9:00 – Завтрак (уборка комнат или палаток)

10:00 – Утренняя линейка

Утренняя зарядка

Сценка команды - **Заключительная сцена (Назад в будущее)**

*Фродо сидит у входа в нору, пьет чай*

*Входит Гимли*

**Гимли:** Здравствуй, добрый хоббит!

**Фродо:** Здравствуй, Гимли. Ты уже отдохнул после вчерашней битвы? Заходи, выпей чаю. Хочешь кекс - я его только сегодня испек?

**Гимли:** С удовольствием! Я вспоминаю сейчас то утро, с которого все началось. Как будто ничего и не изменилось.

*Входят Арагорн с Леголасом*

**Арагорн:** Думаешь, не изменилось?

**Гимли (откусывая кекс и запивая его чаем):** Да, чай у Фродо такой же вкусный, кекс свежий и утро такое же доброе!

**Фродо:** Кекс я печь, конечно, не разучился, но утро все-таки не такое же! Что-то изменилось - только не могу понять, что.

**Леголас:** Изменился ты, друг мой. Изменился каждый из нас. Любые события - а особенно такие, какие произошли с нами, - изменяют нас. Вот только от нас самих зависит то, как именно мы будем меняться.

*Входят Арвен с Эовин*

**Арвен:** С добрым утром! Утро это поистине доброе. С самого рассвета менестрели владыки Элронда поют песни о том, как была одержана победа над злом!

**Эовин:** Я слышала одну из их баллад. Но я думаю, они сильно преувеличивают. В той песне они хвалили Рохан, пели о подвигах, которые совершили всадники и их кони. Но все мы помним, кто одержал эту победу. Гэндальф - вот настоящий победитель. А о нас не стоит даже упоминать.

**Гэндальф** (*входя*): Не стоит, думаешь? А кто согласился идти в этот нелегкий путь? Кто был готов отдать свои жизни за товарищей? Кто сражался с полчищами орков в Мордоре? И не этот ли юный хоббит своей рукой швырнул в огонь Роковой горы Кольцо Всевластья, которое подчиняло себе многих бывалых воинов, ломая их волю и делая своими рабами? Вы сделали это вместе, каждый отдал или был готов отдать все, что имел, ради других. А сейчас давайте пить чай.

*Уходят за сцену (если возможно, через дверь норы хоббита)*

*Аплодисменты*

Шоу талантов Средиземья/просмотр и конкурс видеоклипов (см. игру 9)

Подведение итогов лагеря

Объявления

11:30 – Время в отрядах. Обсуждение дня и молитва.

(см. Вопросы для обсуждения в отрядах – день 6)

13:00 - Обед

15:00 – Прощание. Отъезд детей домой.

16.00 – Встреча с автобусом

Уборка и сборы

# Вопросы для обсуждения в отрядах



## Полезные советы для проведения обсуждений

- Одной характеристикой подросткового возраста является способность мыслить более абстрактно и умение применять Писание. Если в вашем отряде дети младшего возраста, то им может быть сложно ответить на некоторые вопросы, и им может понадобиться ваша помощь.
- Если дети не могут ответить на ваш вопрос, то попробуйте его перефразировать другими словами. Не давайте им готовый ответ.
- Не позволяйте лидерам доминировать в обсуждении. Попытайтесь сделать так, чтобы большинство ответов давали дети.
- Вы можете добавлять, пропускать или изменять вопросы на ваше усмотрение.
- К большинству вопросов прилагается несколько вариантов ответов. Не останавливайтесь, получив один ответ на ваш вопрос. Скажите: «А какие еще могут быть ответы на этот вопрос?» или «А что думают остальные?»
- Слова, выделенные курсивом, являются несколькими возможными ответами на этот вопрос. Самые лучшие ответы – это те, которые дети придумают сами. Не переживайте, если данные здесь ответы не будут упомянуты.
- Удостоверьтесь, что дети понимают основную идею стиха дня, а также все сложные и незнакомые слова.
- Заключение урока должно быть кратким – не более 5 минут. Это не проповедь.
- Во время обсуждения другие лидеры могут тихо молиться за сердца детей, понимание и принятие Слова Божьего.





## ОТРЫВКИ ИЗ БИБЛИИ

### **День 1 - Тема: Праздник жизни**

Бог сотворил каждого из нас уникальным, и Он любит нас.

Все соделал Он прекрасным в свое время, и вложил мир (вечность) в сердце их, хотя человек не может постигнуть дел, которые Бог делает, от начала до конца. (Еккл. 3:11)

### **День 2 - Тема: Грех и его сила над нами**

В мир пришёл грех, который стремится контролировать нас.

Иисус отвечал им: истинно, истинно говорю вам: всякий, делающий грех, есть раб греха. (Иоанна 8:34)

### **День 3 - Тема: Выхода нет**

Мы не можем своими собственными усилиями победить грех полностью. Для того, чтобы избавить нас от греха, нужен Иисус.

Ибо благодатью вы спасены через веру, и сие не от вас, Божий дар: не от дел, чтобы никто не хвалился. (Ефесеям 2:8,9)

### **День 4 - Тема: Жертва**

Иисус умер, чтобы спасти нас.

Но Бог Свою любовь к нам доказывает тем, что Христос умер за нас, когда мы были еще грешниками. (Римлянам 5:8)

Ибо так возлюбил Бог мир, что отдал Сына Своего Единородного, дабы всякий верующий в Него, не погиб, но имел жизнь вечную. (Иоанна 3:16)

### **День 5 - Тема: День победы**

Иисус возвращается к жизни и даёт нам надежду. Власть греха разрушена. Иисус хочет царить в нашей жизни.

...так и Христос, однажды принеся Себя в жертву, чтобы поднять грехи многих, во второй раз явится не для очищения греха, а для ожидающих Его во спасение. (Евреям 9:28)

Когда же придет Сын Человеческий во славе Своей и все святые Ангелы с Ним, тогда сядет на престоле славы Своей. (Матфея 25:31)

### **День 6 – день отъезда: Тема: Назад и в будущее**

Мы получили новую жизнь в Иисусе Христе и нуждаемся друг в друге в этой новой жизни.

Иисус умер за нас, чтобы мы, бодрствуем ли, или спим, жили вместе с Ним. Посему увещайте друг друга и назидайте один другого, как вы и делаете. (1 Фессалоникийцам 5:10-11)

## Действующие лица

**Фродо** - так же как Фродо нёс кольцо в Мордор, так и Иисус понёс наш грех. По мере того, как Фродо несёт кольцо всё дальше и дальше, оно становится тяжелее и тяжелее. Фродо хочется использовать силу кольца в личных целях. Кольцо интересно и другим, поэтому они пытаются не дать Фродо уничтожить его. Иисус тоже чувствовал искушение оставить выполнение трудной задачи по избавлению от греха.

**Гэндальф** - так же как Гэндальф отдал свою жизнь за друзей, а затем вернулся к жизни, так и Иисус умер за нас и воскрес, чтобы помочь нам.

**Король Арагорн** - так же как Арагорн снова стал правителем Средиземья, так и Иисус вернётся в качестве истинного Царя, чтобы править. Иисус ждёт от нас преданности Ему. Арагорн восстановил мир и согласие среди разных народов. Иисус тоже дарует мир.

**Глаз Саурона** - Саурон жаждет власти и уничтожит любого, вставшего на его пути. Дьявол подобным образом желает взять нас под свой контроль и, в итоге, уничтожить.

**Кольцо** - грех: так же как и кольцо, грех контролирует людей и лишает их свободы. Зло может прельстить и затем поработить человека, уничтожив его, в конечном счёте.

**Братство** - Фродо (хоббит), Эовин (представительница Рохана), Леголас (Лесной Эльф), Гимли (гном), Арагорн (представитель Гондора), Арвен (Эльф Ривенделла).



## **День заезда**

Прибывают дети, которых мы разделяем на отряды. Также мы рассказываем детям о том, что представляет собой каждый отряд, и вводим их в курс относительно темы лагеря.

## **День 1 - день Веселья в Средиземье**

*Библейская тема - Бог сотворил каждого из нас уникальным, и Он любит нас.*

*Стих дня - "Все соделал Он прекрасным в свое время, и вложил мир (вечность) в сердце их, хотя человек не может постигнуть дел, которые Бог делает, от начала до конца." (Еккл. 3:11)*

### **Время в командах:**

#### **Активитет:**

На листе бумаги напишите четыре любимых занятия. Затем соберите листочки и, прочитав вслух список одного из участников, дайте другим возможность отгадать, кто это написал. Подчеркнута тот факт, что Бог создал всех нас разными и по-своему прекрасными.

#### **Вопросы:**

1. Чем мы отличаемся друг от друга? (*Разные таланты, интересы, возраст, религиозные взгляды, количество братьев и сестер и т.п.*)
2. В чём мы похожи? (*Одинаковое количество рук и ног, все находимся в лагере, все нуждаются во сне и еде и т.п.*) Мы также похожи, потому что Бог создал нас по Своему образу и подобию. Это аналогично наличию у нас генов, доставшихся нам от родителей. Соответственно, мы для Бога очень особенны. Каждый день мы будем рассматривать стих из Библии, пытаясь понять его значение. Прочитайте стих дня и обсудите каждую фразу в нём. *Сегодняшний стих был написан царём Соломоном, самым мудрым из когда-либо живших людей.*
3. Согласны ли вы с утверждением, что Бог сотворил всё прекрасным? А как насчёт того, что в мире есть много уродливого? *Бог не создал всё таким. Это результат человеческого греха.*
4. Что означает "мир в сердце их" (вселенная, вечность) в этом стихе? *Человек стремится к чему-то большему. Он сердцем чувствует, что есть нечто помимо просто жизни на этой земле.*

5. Почему мы не можем знать того, что Бог делает сейчас или сделает в будущем? *Мы не видим Бога физически. Его воля и пути превыше нашего понимания. Мы привязаны ко времени. Он существует вне времени.*

На этой неделе мы поговорим о том, что Бог сделал от начала до самого конца и постараемся лучше это понять, хотя полностью мы никогда этого так и не поймём. Закончите молитвой, если, по вашему мнению, группа к этому готова.



## **День 2 – Грех и его сила над нами**

*Библейская тема - В мир пришёл грех, который стремится контролировать нас.*

*Стих дня - “Иисус отвечал им: истинно, истинно говорю вам: всякий, делающий грех, есть раб греха.” (Иоанна 8:34)*



### **Время в командах:**

#### **Активитет:**

С помощью трубочки и ватных палочек постарайтесь попасть в мишень. Мишень представляет собой славу Бога и Его закон. Установите мишень (это может быть и коробка) достаточно далеко, чтобы дети периодически промахивались. Само слово "грех" буквально обозначает "промахнуться", "не попасть в цель". Это значит, что мы не всегда делаем то, что хочет от нас Бог.

#### **Вопросы:**

1. Какие грехи обычно присущи детям вашего возраста? *Использование плохих слов, непослушание родителям, ложь и т.п.*
2. Почему что-то может считаться грехом? *Нарушение закона или заповеди, когда мы не делаем того, что правильно (как мы уже сказали, мы не попадаем в цель, т.е. не делаем того, что правильно).*
3. Почему же мы так поступаем, зная, что это неправильно? *Сначала мы чувствуем себя хорошо, но исход может быть плохим для нас. Наша натура такова, что ей хочется делать то, что неправильно.*
4. Что в сегодняшнем стихе означает фраза "раб греха"? *Мы находимся под контролем греха и не можем остановиться.*
5. Чем грех схож с кольцом Всевластия? *Нам кажется, мы можем его контролировать, но на самом деле, мы контролируемы им. И мы не замечаем того, как оно постепенно нас разрушает.*

Завершите молитвой, благодаря Бога за Его любовь и прощение за грехи.

## **День 3 – Выхода нет**

*Библейская тема - Мы не можем своими собственными усилиями победить грех полностью. Для того, чтобы избавить нас от греха, нужен Иисус.*

*Стих дня - “Ибо благодатью вы спасены через веру, и сие не от вас, Божий дар: 9 не от дел, чтобы никто не хвалился.” (Ефесеям 2:8,9)*

### **Время в командах:**

#### **Активитет:**

Попросите двух добровольцев пронести ватные шарики на ложке от одной миски до другой. Миски должны стоять в 15 метрах друг от друга. На выполнение задания у них есть одна минута. Победителем считается тот, кто сумел перенести больше шариков из одной миски в другую. Нельзя трогать шарики руками, даже если они падают на землю. Трудность заключается в том, что, чем быстрее двигаются участники, тем сложнее им удержать шарик на ложке. Если задание оказалось слишком простым, завяжите участникам глаза.

В итоге оба участника справились с задачей, хотя и уронили при этом несколько шариков. Вчера мы с вами обсуждали тему греха. А сегодня мы поговорим о популярном заблуждении касательно греха: а именно, о том, что если мы совершим больше доброго, чем плохого, то Бог нас примет.

#### **Вопросы:**

1. Как бы вы ответили человеку, который считает, что Бог примет его, если он сделает больше добрых дел, чем плохих? *Бог совершенен. Он может иметь отношения с нами при условии, что мы тоже совершенны: один грех уже делает нас негодными для таких отношений.*
2. Почему, чтобы нести кольцо, был выбран именно Фродо? Он не был настолько восприимчивым к искушению. Он был простой и смиренный и не пытался использовать кольцо в своих интересах. Он также был маленьким и незаметным.
3. Почему Иисусу пришлось понести наш грех? Он мог не грешить. Он смирил себя.
4. Что означает понятие “благодать” в сегодняшнем стихе? *Дар, который мы не заслуживаем.*
5. Как вы думаете, почему Бог спасает нас из-за веры в Него, а не из-за наших дел? *Мы никогда не смогли бы сделать достаточно дел, чтобы заработать спасение. Кто из вас был в Эрмитаже? Какова вероятность того, что какая-то из присутствующих там картин окажется у вас дома? Вероятность небольшая. Вы сможете заполучить эту картину*

*только тремя способами. Вы можете попытаться её выкрасть. Но охрана Эритажа не дремлет, и вы, скорее всего, окажетесь в тюрьме. Вы можете попробовать купить картину, но многие полотна стоят в разы больше, чем вы можете заработать за всю свою жизнь. В итоге, кто-то может её вам подарить, что тоже вряд ли произойдёт. Мы не можем сами заработать спасение от грехов, потому что цена - совершенство - слишком высока. Вот почему спасение даётся в дар тем, кто верит в Иисуса и в то, что Он понёс на Себе наказание за наш грех.*

Завершите молитвой, поблагодарив Иисуса за то, что Он понёс наш грех на крест.



## День 4 - Жертва

Библейская тема - Иисус умер, чтобы спасти нас.

Стих дня - “Но Бог Свою любовь к нам доказывает тем, что Христос умер за нас, когда мы были еще грешниками.” (Римлянам 5:8)

“Ибо так возлюбил Бог мир, что отдал Сына Своего Единородного, дабы всякий верующий в Него, не погиб, но имел жизнь вечную.” (Иоанна 3:16)



### **Время в командах:**

#### Активитет:

В этой игре прячется один участник, а все остальные ищут его. Когда один из ищущих найдёт спрятавшегося, тот ищущий прячется вместе со спрятавшимся. Игра продолжается до тех пор, пока оставшийся участник не найдёт группу спрятавшихся.

Попросите участника спрятаться ещё до начала общения с командой. Вы можете сказать: “О, нет! Один из наших ребят потерялся. Нам нужно его найти. Но, как только вы его найдёте, не сообщайте об этом никому, а спрячьтесь вместе с ним, пока вас не найдёт последний участник.”

#### Вопросы:

1. Почему Гэндальф отдал свою жизнь за друзей? *Он их любил. Он не планировал умирать, но был убит. Он хотел остановить зло.*
2. Почему Иисус отдал Свою жизнь за нас? *Он любит нас. Он понёс наказание за наши грехи. Он хотел остановить зло. Бог любит нас.*
3. Какая часть первого стиха говорит о том, что мы спасены, но не благодаря свои добрым делам? *Христос умер за нас, когда мы были ещё грешниками.*
4. Итак, Бог принимает нас не из-за наших добрых дел, а благодаря вере в Иисуса Христа. Что значит верить в Иисуса Христа? *Верить в то, что Он сам сказал о Себе, а именно, что Он - Бог, явившийся во плоти, который умер за нас, чтобы расплатиться за наши грехи и понести наказание за грехи вместо нас.*
5. Во втором стихе говорится, что если мы верим, то приобретаем вечную жизнь. Как вам кажется, какова эта вечная жизнь? *Жизнь, которая наступит после нашей земной жизни. Жизнь вне времени. Жизнь, которая никогда не кончается. Жизнь с Богом.*



## **День 5 – День победы**

*Библейская тема: Иисус возвращается к жизни и даёт нам надежду. Власть греха разрушена. Иисус хочет царить в нашей жизни.*

*Стих дня: “так и Христос, однажды принеся Себя в жертву, чтобы поднять грехи многих, во второй раз явится не для очищения греха, а для ожидающих Его во спасение.” (Евреям 9:28)*

*“Когда же приидет Сын Человеческий во славе Своей и все святые Ангелы с Ним, тогда сядет на престоле славы Своей.” (Матфея 25:31)*

### **Активитет:**

Король на троне. Дети и наставники сидят в кругу на лавочках. Выберите лучшее место (табуретка, стул), и посадите на него одного человека из отряда. Это король. Его место получает порядковый номер один. Распределите порядковые номера для остальных мест. Король всегда начинает каждый раунд. Все начинают стучать по коленям и отщёлкивать пальцами ритм: два раза по коленям, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки (либо два хлопка). Король произносит свой порядковый номер в момент удара по коленям, а затем любой номер любого другого участника игры дважды в такт щелчков или хлопков. Затем тот, кому передан ход, делает тоже самое - произносит свой порядковый номер в момент удара по коленям, а затем любой номер любого другого участника игры дважды в такт щелчков или хлопков. Нельзя называть номер участника, который только что передал ход. Если человек ошибается, неправильно называет номер, или сбивается с ритма, то он пересаживается на последнее по порядку место. Остальные участники сдвигаются. Цель: стать королём или королевой.

Это последнее время в команде. Вспомните, о чём говорили ранее.

- Бог создал нас уникальными, вложил частичку Себя в нас и любит нас очень сильно
- Грех может контролировать нас и не давать нам быть близкими с Богом
- Иисус понёс наш грех на крест и разрушил власть Сатаны
- Если мы веруем в Него, Он забирает наш грех

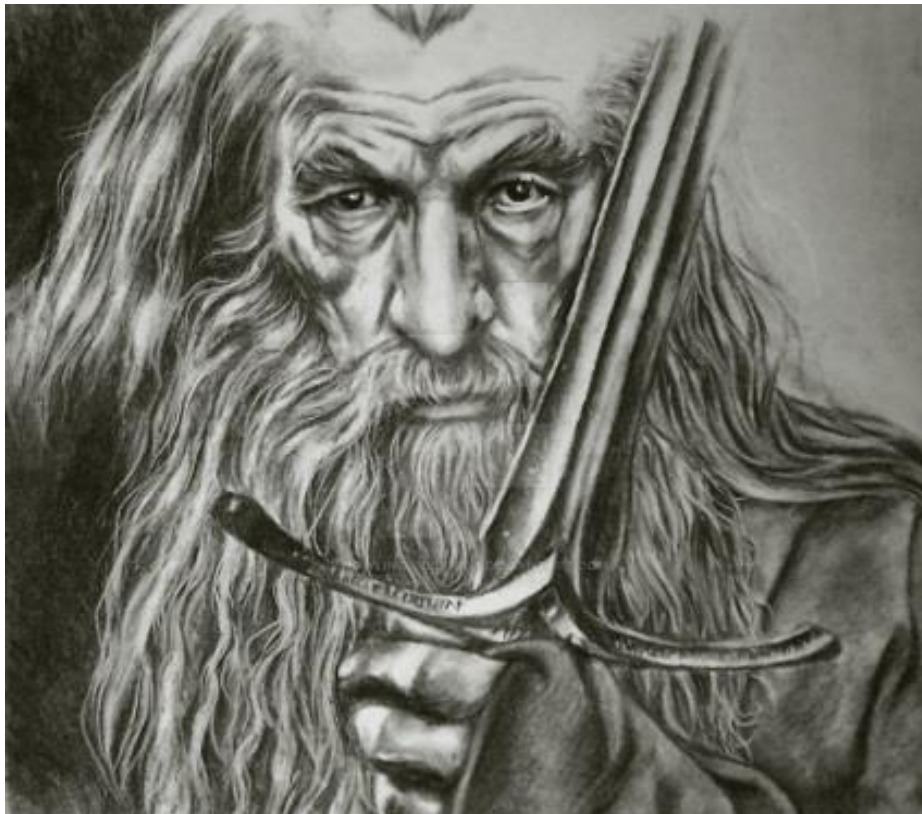
### **Вопросы:**

1. Как вы думаете, почему Иисус вернулся к жизни (воскрес), после того как был убит? *Чтобы помочь нам. Чтобы доказать, что Бог принял Его жертву.*

2. Почему во многих странах больше нет королей или царей? *Люди хотят иметь выбор. Если царь плохой, то ничего не поделаешь. Король-отец может быть отличным, а сын-приемник может быть плохим.*
3. Когда Иисус вернётся и воссядет на трон? *В конце концов*
4. Прочитав стихи, какую разницу вы видите между первым и вторым пришествием? *В первый раз - умереть за грех, а во второй - царить.*
5. Чем Иисус будет отличаться от земных царей? *После Него не будет править сын. Он нас очень сильно любит. Он это доказал, понеся наш грех и умерев за нас.*

*Иисус дал нам величайший подарок - прощение грехов и вечную жизнь. Лучшее, что мы можем дать Ему в ответ - наша преданность Ему. Мы можем сделать Его Царём нашей жизни, можем исполнять Его волю.*

Закончите молитвой, в которой скажете, что будете верить в Бога и будете любить Его и слушаться Его как своего Царя.



## День 6 – Назад в будущее

Библейская тема - Мы получили новую жизнь в Иисусе Христе и нуждаемся друг в друге в этой новой жизни.

Стих дня - “(Иисус умер) за нас, чтобы мы, бодрствуем ли, или спим, жили вместе с Ним. Посему увещавайте друга друга и назидайте один другого, как вы и делаете.”

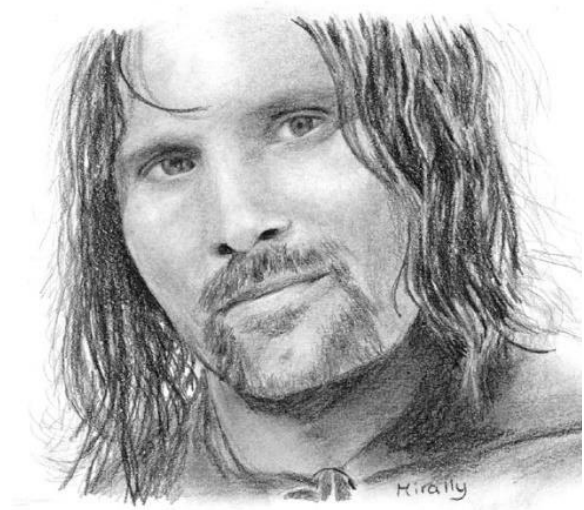
(1- Фессалоникийцам 5:10-11)

### Активитет:

Попросите участников выбрать любую понравившуюся за неделю игру, либо поиграйте в игру, где все участники совместными усилиями должны поднять каждого над головой. Главное, чтобы дети остались живы и не покалечились, уважаемые наставники.

### Вопросы:

1. Что вам больше всего понравилось в лагере?
2. Почему обычно в конце лагеря мы испытываем тёплые чувства?
3. Узнали ли вы что-нибудь нового о Боге в этом лагере?
4. Что нужно сделать, чтобы то, чему мы научились на этой неделе, применить в своей жизни после лагеря?
5. Как мы можем поддерживать друг друга в нашей вере в Бога?



# ИГРЫ



## Игры и задания

### №1 – Фотоквест (стр. 9)

Команда в полном составе должна иметь, как минимум, один фотоаппарат или телефон с камерой. Команде необходимо выполнить максимальное количество заданий из списка и сделать необходимые фотографии за указанный период времени. После этого фотографии необходимо передать/сгрузить/отправить координатору. Результаты фотоквеста будут проверяться и оцениваться на вечернем собрании.

	Вашей команде необходимо сделать следующие фотографии:
1	Фотография всего отряда без носков.
2	Фотография всего отряда, изображающего животное.
3	Фотография с кошкой.
4	Фотография на сцене - изобразить кольцо всей группой.
5	Фотография с тремя чемоданами.
6	Фотография с кухонным работником и тазиком на голове одного из членов команды.
7	Сложите костер в форме "колодец", где вы берете дрова, и сфотографируйте его.
8	Сделайте фотографию всей команды на пляже того, что нельзя делать в лодках.
9	Обнимите 4 дерева всей командой у главного входа.
10	Селфи напротив туалетов.
11	Фотография лидеров отряда в домике с мусором.
12	Фотографию с другим отрядом.

### №2 - Знакомство с народами Средиземья (по станциям)

(стр. 13)

Игра по станциям (каждый отряд проходит все станции по расписанию и зарабатывает очки/серебряные монеты после выполнения каждого задания.

Каждая станция проводится лидером соответствующего народа):

#### Станция хоббитов – пазл из картошки

Материалы: Картошка и зубочистки для каждой команды.

Разрежьте картошку на 8-10 кусочков. Разбейте команду на группы по 5-6 человек.

Предоставьте неограниченное количество зубочисток. Каждая группа в течение 2 минут должна собрать картошку в первоначальный вид, используя зубочистки. Команда, которая соберет вместе самое большое количество картошек в отведенное время, получает максимальное количество очков.

#### Станция гномов – лабиринт с шариками

Материалы: мраморные/теннисные шарики, кусок водопроводной трубы на каждого участника. Выдайте каждому участнику секцию водопроводной трубы. Команда должна переправить теннисный/мраморный шарик с одной до другой точки, передавая шарик друг другу так, чтобы он перекатывался из одного куска трубы в другой. Можно усложнить

трассу, создав полосу препятствий, которую должна преодолеть команда, не уронив мячик. Оценивается скорость и качество прохождения трассы.

#### Станция роханов – верховая езда

Команда делится на пары, где будет один конь и один наездник. Их цель заключается в том, чтобы наездник попал копьём в кольцо с «лошади», а также другие задания на меткость и ловкость.

#### Станция Гондора – сделать непромокаемое жильё

Отлично подходит для группы от 4-12 человек. Вам понадобится полиэтилен, небольшие отрезки веревки и вода (шланг или ведро). У группы есть около 10 минут для того, чтобы сделать убежище до начала дождя. В нем должна уместиться вся команда. После 10 минут начинается дождь (поливают сверху из шланга или ведра). Оценивать можно по количеству сухих/вымокших людей или по другим критериям (творческий подход, прочность, коллективная работа и т.д.).

#### Станция эльфов – стрельба из лука или по мишеням

#### Станция Ривенделла - лембос (волшебный хлеб).

Кулинарная станция, где отряды могут приготовить что-то простое для себя/соседних отрядов или на продажу на ярмарке (например, сладкие лепешки из кукурузных хлопьев, попкорна с шоколадом, сгущенкой и сухофруктами) .

### **№3 – Ярмарка** (стр. 15)

Ярмарка – отличный праздник, на котором каждый отряд может проявить свои таланты и мастерство и заработать денег. Каждый отряд подготавливает какой-то продукт/товар/услугу/развлечение для всеобщего обозрения. Это может быть угощение, поделки, укладка волос, массаж, конкурсы и т.д. Каждому отряду/участнику выдается определенное количество монет, которые они могут потратить на свое усмотрение. В конце ярмарки можно подвести итоги и посмотреть, какой отряд заработал больше всего монет.

### **№4 - Вечерняя игра на пляже** (стр. 17)

#### **ОХОТА НА СОВ**

#### **Инвентарь: темная одежда, бумажки с номерами**

Эту игру хорошо проводить ночью на местности без освещения. Выберите несколько сотрудников, которые будут "совами". Пока все остальные участники собираются вместе и распевают песни, "совы" прячутся на территории лагеря (выдайте им специальную униформу: одежду темного цвета, банданы, очки или даже одеяла). Каждая "сова" имеет свой "идентификационный номер", продублированный на кусочках бумаги (или можете использовать не цифры, а цветную бумагу). По команде ведущего игроки начинают "охоту на сов". Совы могут выбрать - издавать характерные звуки периодически, чтобы помочь охотникам, или если никого рядом нет. Когда "охотник" находит убежище "совы", сова

безоговорочно должна отдать бумажку с идентификационным номером охотнику. Когда охотник соберет номера от каждой совы, он (она) может закончить игру и наблюдать за остальными со стороны, или же вводить в заблуждение других игроков, издавая звуки и сидя где-то в потайном месте (но без идентификационного номера).

## **№5 - Ребята должны найти по карте кольцо** (стр. 23)

Кольцо было спрятано на соседнем острове первой половиной лагеря, которые плавали на лодках в день 2. В этот раз отрядам необходимо доплыть до него на лодках, найти его местоположение по карте, откопать и привезти обратно в лагерь.

## **№6 - Дискотека Средиземья /Танцы народов Средиземья** (стр. 24)

Возможны различные варианты проведения дискотеки. Можно попросить каждый отряд подготовить свой танец на несколько минут или лидеры заранее готовят музыку и несколько зажигательных движений, которые они разучивают вместе с ребятами. Основная цель – максимальное вовлечение всех отрядов. После официальной программы можно выделить время на свободные танцы для всех желающих.

## **№7 - Игра по станциям – эстафеты** (стр. 27)

### **ВОДЯНАЯ ПЕРЕДАЧА**

#### **Инвентарь: примерно 6 водяных шаров круглой формы**

Разделите игроков на команды. Каждая команда выстраивается в линию. Первые игроки в командах получают по шару с водой. По сигналу ведущего они помещают их между подбородком и плечом и передают следующим игрокам в команде без помощи рук. "Передача" защищает, когда шарик дойдет до конца линии и вернется обратно. Если шарик лопается, он заменяется другим и передача продолжается с того места, где прервалась. Первые игроки после удачной передачи бегут в конец своей линии. Хорошим вариантом игры будет использовать продолговатые шарики, наполненные водой и побрызганные чуточку растительным маслом (хотя второе не обязательно). Игроки в данном варианте передают мяч, удерживая мяч между коленками, без использования рук (только ноги!!!) Внимание, ну увлекайтесь с маслом, иначе шары невозможно будет удержать между ногами.

### **ВВЕРХ - ВНИЗ**

#### **Инвентарь: 4-5 воздушных шаров, наполненных водой, для каждой команды**

Игроки каждой команды выстраиваются в линии в затылок друг другу у линии старта. 4 или 5 воздушных шаров (наполненных водой) помещаются перед первым игроком из каждой команды. По сигналу ведущего первый игрок передает шарики по одному над головой, следующий игрок в линии передает шары между ногами, третий игрок опять над головой. Когда шарик достигает конца линии, последний игрок хватается шар и бежит в начало линии и начинает передавать шар. Смельчаки могут бросать шарики. Игра продолжается пока первая команда не достигнет финишной черты.

Внимание: держите шары до игры в емкости с водой.

### **ЯБЛОКО ЭСКОРТОМ**

**Инвентарь: яблоко для каждой пары участников**

Каждая пара держит яблоко лбами без помощи рук. Ведущий дает команду: « Три шага влево!», «Три шага вправо!», «Сесты!», «Подпрыгнуть!» и тд. Каждая пара выполняет команды. Команда, чье яблоко упадет, выходит из игры.

### **ЗАБЕГ СОРОКОНОЖКИ**

**Инвентарь: не требуется**

Игроки каждой команды выстраиваются в линию. Задача игроков, добраться от линии старта до линии финиша одной сороконожкой. Для этого игроки садятся на пол, обнимают ногами впереди сидящего игрока и фиксируя ноги в таком положении пытаются передвигаться на руках как сороконожка. Если какая-то часть сороконожки разрывается, игроки команды останавливаются и пытаются опять соединиться. Первая сороконожка, достигшая линии финиша, выигрывает. Не забудьте взять фотоаппарат!!

## **№8 - Общелагерная вечерняя игра на пляже** (стр. 29)

### **ЧИСЛОВОЙ КРУГ**

**Инвентарь: мяч**

Потребуется большое количество людей, которые становятся в большой круг. Игроки в кругу по порядку рассчитываются от 1 до 5. Ведущий выкрикивает 2 числа и игроки с названными номерами, должны покинуть место, обежать весь круг и занять свое место. Игрок, прибежавший последним - выходит из игры. Увеличьте количество называемых номеров, чтобы добавить веселья игре. Для усложнения игры, вместо названия номеров используйте примеры сумм чисел.

### **Молекулы**

Для этой игры нужно большое количество детей. От 20-ти и больше. Ведущий говорит: "Молекула состоит из пяти частей!". Дети должны быстро собраться в кружки по пять человек и взяться за руки. Кто остался без кружка - выбывает из игры. Ведущий опять говорит: "Молекула состоит из ... (любое число от одного) частей!". Опять кто не успел или ошибся в счете, выбывает.

Играют до тех пор, пока не останутся несколько победителей (2-3 человека).

## **№9 - Шоу талантов Средиземья** (стр. 37)

В последний день лагеря у всех отрядов есть возможность выступить на шоу талантов или заранее придумать сценарий и снять видеоклип на определенную тему. Это во многом зависит от технических возможностей вашего лагеря.

Пример задания для видеоклипа приводится ниже:

### **Видеоклип**

Создать видеоклип продолжительностью 2,5 – 3 минуты.

Требования:

- Должна присутствовать лагерная тематика.



- Должны участвовать посторонние лица (любые люди в лагере НЕ из вашего отряда).
- Должен использоваться реквизит Средиземья.
- Должен сниматься минимум в 4-х разных точках.
- Должны участвовать все члены команды, включая лидеров.

## **Ледоколы со сцены**

### **Прищепки**

Эту игру можно проводить где угодно и любым количеством людей. Каждому игроку нужно дать определенное число прищепок (например по 6 штук). По команде “старт” каждый игрок пытается прикрепить свои прищепки к другим игрокам, притом все прищепки должны быть на разных людях. Игроки должны все время двигаться так, чтобы пытаться избежать людей, которые хотят прикрепить свои прищепки на них. Тот, кто уже прикрепил все свои прищепки, все равно остается в игре, пытаясь быть осторожным, чтобы на него ничего не прикрепили. В конце игры (время лучше заранее ограничить) человек, на котором или у которого будет больше прищепок, проиграл, а у которого меньше всего – выиграл.

Есть и другой вариант этой игры. Нужно поделить всех по парам и дать ребятам по 6 прищепок. По команде “старт” каждый игрок должен прикрепить свои прищепки на своего партнера. Когда будет подан знак, что игра закончилась, победителями в парах становятся те игроки, на которых осталось меньше всего прищепок. Победители затем становятся в пары и играют до тех пор, пока не останется один человек – лучший из лучших!

### **Найди своих**

Все должны стать посередине комнаты. Ведущий отворачивается от игроков и называет любую цифру (например, 5) это значит, что все должны стать группами по пять человек. Если где-то будет лишний, то он должен выйти из игры. Либо если не хватит людей, то вся группа выходит из игры. Побеждает 2 оставшихся игрока.

### **Два цвета**

Все делятся на две команды, но перед этим все становятся в ряд и им на спины цепляют листки 2-ух цветов (например, красный и синий). Они не должны подсматривать. Количество цветов должно быть равным (10 синего и 10 красного). Потому что синий цвет должен собраться в одном углу, а красный – в другом. Во время игры запрещается говорить и показывать другому игроку, какой у него цвет.

## **Автограф навыворот**

Эта игра на скорость хороша для знакомства. Каждому игроку нужен карандаш и лист бумаги. Игрокам дается ровно три минуты (или больше, если группа большая) обменяются с другими как можно большим числом автографов. Но каждый ребенок должен написать свое имя задом наперед. К концу отведенного времени тот игрок, который собрал наибольшее количество подписей и может определить чьи они, становится победителем.

## **Четыре угла**

Эта игра поможет узнать что-либо новое в характере или привычках друг друга. До начала игры каждый угол получает название по предложенным категориям. Стоя в центре комнаты дайте определение каждому углу. Пусть игроки выберут тот угол, который им больше всего подходит. Игроки, стоящие по углам, обсуждают, почему они выбрали именно этот угол. Затем представители угла должны рассказать всем, о причине их выбора. Некоторые примеры категорий:  
Моя любимая еда:

- манная каша (укажите на угол 1)
- мороженое (укажите на угол 2)
- жареная рыба (укажите на угол 3)
- суп (укажите на угол 4).

Мои любимые каникулы:

- поездка в деревню
- катание на лыжах
- плавание
- путешествие

Моя любимая комната в доме:

- кухня
- гостиная
- спальня
- ванная

Другие предложения: виды спорта, школьные предметы, игры или программы телевидения. Выберите то, что интересно вашей группе.

### **Список**

Эта игра поможет игрокам узнать, что у них общего. Для этого вам потребуются листы бумаги и фломастеры. Перед игрой каждому раздается список с вопросами, пронумерованными от одного до десяти, или же эти вопросы могут быть записаны на большом листе ватмана для всех. Со слов “начали!” игроки, общаясь друг с другом, должны отыскать кого-то из участников, кто подошел бы к указанным в списке вопросам.

1. Тот, у кого зубная паста такого же цвета как твоя. 2. Тот, у кого последняя цифра номера телефона такая же, как у тебя. 3. Тот, кто родился в том же городе, как и ты. 4. Тот, у кого столько же сестер и братьев, как у тебя. 5. Тот, у кого такой же размер обуви, как и у тебя. 6. Тот, кто родился в том же городе, как и ты. 7. Тот, у кого квартира на том же этаже, как у тебя. 8. Тот, кто любит такую же пищу, как и ты. 9. Тот, кому нравится такой же вид спорта, как и тебе. 10. Тот, у кого на завтрак все то же самое, как и у тебя.

Вопросы могут быть самые разные. Победителем становится тот, кто первый заполнит лист.

### **“Колечко”**

Ход игры. Игра очень интересная и простая. Дети разбиваются на две команды и садятся в круг. У каждого игрока во рту ручка. Первому игроку надевается на ручку кольцо, и тот передает его другому без помощи рук. Побеждает та команда, чье кольцо дойдет первым до того, кому оно первому было дано.

### **“Кто ты?”**

Ход игры. Играющие садятся в круг на стулья, а один ребенок стоит в центре круга. Ведущий раздает каждому из сидящих по карточке с именем из Библии. Имя должно повторяться как минимум два раза, и дети с этими словами не должны сидеть рядом. (например, 2 Иосифа, 3 Самсона, 4 Авраама). Ведущий произносит одно из слов, записанных на этих карточках. Дети, имеющие карточки с этим

словом должны поменяться местами, а стоящий в центре круга в это время старается занять одно из освободившихся мест.

### **“Снежки”.**

Ход игры. Необходимо подготовить старые ненужные газеты. Из них нужно сделать “снежки” (скомкать кусок газеты). Разделить детей на две группы. Территорию игры нужно разделить пополам. По сигналу ведущего игроки начинают перебрасываться “снежками” (важно перебросить как можно больше “снежков” на поле противника). По сигналу ведущего игра прекращается, и на полях команд подсчитывается количество “снежков”. Победит та команда, на поле которой окажется меньшее количество “снежков”. Победителей можно наградить призами.

### **Подвижная игра.**

Ход игры. Необходимо подготовить: стакан с водой, воздушные шарик, нитки, свечи, прикрепленные к подсвечникам или тарелочкам, спички. Разделить группу на две команды и построить их в две колонны на стартовой линии (число участников в каждой команде должно быть кратным 3). В нескольких метрах от стартовой линии поставить 2 стула, на каждом положить вышеуказанные предметы. Очень важно, чтобы количество предметов соответствовало числу участников в команде. Участники должны по - очереди выполнить одну из следующих операций: выпить воду из стакана, надуть шарик, зажечь свечу. Выполнив свое задание, участник возвращается к своей команде и передает эстафету следующему. Побеждает та команда, которая быстрее всего справилась с заданием.

### **“Болезнь”.**

Ход игры. Дети садятся в круг. Один игрок выходит. Дети загадывают между собой то, что они будут делать все вместе, когда у них будут задавать вопросы. Например, они могут при разговоре покашливать или класть ногу на ногу. Задача того, кто вошел угадать болезнь. Вопросы, которые он может задавать, могут быть различными, например: сколько время? Где ты живешь? Как зовут твоих братьев или сестер? Но при этом все участники должны делать то движение, которое они загадали. В конце игры всех поблагодарить.

### **“Кто быстрее?”**

Ход игры. Для этой игры нужны два участника. Они становятся друг напротив друга. Им в руки дается веревка и ручка. Их задача будет в том, кто быстрее наматывает ручку до середины. Победитель может быть награжден маленьким призом.

### **“Пластелин”.**

Ход игры. Выбираются из группы детей два участника. Одному из них дается роль скульптора, он имеет право делать с человеком напротив все, что угодно.

Например, ставить его в смешную позу, руки положить на голову, ноги как-нибудь поставить. В конце этой игры ведущий говорит скульптору сделать тоже самое, что он делал с ним. Суть этой игры заключается в том, как ты хочешь, чтоб с тобой поступали, так и ты поступай. Игру можно брать как иллюстрацию к теме про Божью любовь.

### **Шарик комплиментов**

Потребности: Шарик для елки, желательно блестящий обматывается ниткой подлиннее. Почему шарик не блестит? (ему мешает нитка) Как мы можем сделать, чтоб он начал блестеть (размотать нитку). Как мы можем сделать, чтоб людям в нашем мире стало более радостно жить? Говорить им добрые слова. Сейчас мы с вами сделаем так, чтобы шарик заблестел. Надо говорить кому-либо комплимент, и передавать этому человеку шарик; и так до тех пор, пока он не освободиться полностью от нитки, которая мешает ему. (При желании можно таким же образом смотать нитку на шарик)

### **ПЕРЕСАДКИ**

Если справа освобождается место, по нему надо ударить и назвать чье-нибудь имя, кого приглашаешь на это место, если не успел, ведущий садится, а ты выходишь в центр круга.

### **КУЧА-МАЛА**

5-7 качеств человека. Имя человека из отряда, кому это качество соответствует.

## **КТО Я?**

К спинам игроков прикрепить карточки с именами известных людей, знаменитостей (игрокам "их" имена не известны). Они ходят, задавая другим игрокам вопросы, чтобы выяснить, кто они и как их зовут. Вопросы типа: "Я жив?", "Была ли я известна своей красотой?", "Ты знаешь меня?" и т.д. Когда игрок выяснит свою "личность", он садится на стул.

## **ВИЗИТКА 'СЕМЬ Я'**

Визитка заполняется, прикрепляется, все встают и, двигаясь, стараются прочитать визитку каждого. Когда все рассаживаются, каждому по кругу предлагается назвать самое понравившееся ему другого "Я -:". Также он может этому человеку задать вопрос про это определение.

Я -

Я -

Я -

Я -

Я -

Я -

Я -

Имя \_\_\_\_\_

## **Игры и задания на «время в отрядах»**

### **1. Кошки-мышки с завязанными глазами (Задание с банданами)**

Поставьте группу в большой круг. Цель игры заключается в том, чтобы кошка поймала мышку, но они оба будут с закрытыми глазами и могут двигаться только по очереди, по одному шагу.

Выберите 2 людей на роль кошки и мышки. Пригласите их в круг и наденьте банданы. Вы можете развести их в разные стороны круга, чтобы между ними было большое расстояние. Затем они могут начать двигаться, первой начинает движение кошка, затем – мышка. Напомните им, что они могут сделать только один шаг в свою очередь. При каждом движении они должны говорить «кошка» или «мышка» в зависимости от своей роли.

Игра начинается по вашей команде. После того, как мышку поймали, или игра слишком затянулась, остановите игру и смените игроков.

### **2. Слепые собиратели (Задание с банданами)**

Подготовьте площадку для игры, обозначьте границы и выберите предмет (можно взять несколько предметов), который необходимо будет собрать. Разделите отряд на 2-3 команды, в каждой команде нужно выбрать «собирателя». Расположите команды по разным сторонам площадки. Завяжите глаза «собирателям» и положите предмет в центре площадки.

По вашей команде «собиратели» могут начать поиски предмета, слушая инструкции своей команды, при этом они сами разговаривать с командой не могут. Побеждает команда, которая находит предмет первой. Затем «собирателей» можно поменять или добавить еще предметы на поле.

*Вопросы для обсуждения после заданий:*

- Как вы себя чувствовали, когда у вас были завязаны глаза?
- Насколько важно было слушать вашу команду во время задания? Как вы себя чувствовали, когда вы не могли разговаривать со своей командой?
- Была ли у вас стратегия? Если да, то как вы придумали ее?
- Была ли важна для вас поддержка окружающих?

### **3. Фотофиниш**

Подготовьте площадку со стартом и финишем. Задача заключается в том, чтобы вся группа целиком переступила финишную прямую в одно и то же время. Если



хотя бы один человек сделал это невпопад, то команда должна начать преодолевать дистанцию снова. Для выполнения данного задания требуется планирование, коммуникация и терпение.

*Общее время:* 20 минут

- 5 минут для объяснения правил и планирования.
- 10 минут на выполнение.
- 5 минут на подведение итогов.

#### **4. Строительство моста**

Используя имеющиеся материалы, две команды должны совместно построить мост, при этом каждая подгруппа строит свою часть моста отдельно. Во время выполнения задания команды не видят друг друга и должны полагаться на свои коммуникационные навыки для разработки идентичного проекта. Это задание направлено на развитие коммуникационных навыков, творческое мышление и решение проблем. Оборудование:

Можно использовать любой материал для строительства: газеты, Лего, кирпичи, соломинки, бумагу, картон.

*Общее время:* 50 минут

- 5 минут для инструкций и подготовки;
- 10 минут для обсуждения в группе;
- 30 минут на строительство;
- 5 минут для обсуждения.

*Инструкции:*

1. Перед началом подготовьте площадку, разделив ее на две части тентом или простыней, чтобы команды не видели, что происходит на другой стороне.
2. Объясните группе, что они будут разделены на две команды и должны будут работать вместе, чтобы построить единый мост. По окончании отведенного времени вам необходимо будет совместить ваши мосты. Однако во время строительства вы не будете видеть проект ваших соседей и сможете только переговариваться между собой. У вас будет 30 минут для выполнения задания.
3. Разделите команду на две группы (по 4-8 чел.) и разместите их по разные стороны перегородки.
4. Выдайте каждой команде необходимые материалы. Убедитесь в том, что все компоненты идентичны. Также выдайте каждой команде бумагу, ручки и метр.
5. Дайте командам 10 минут, чтобы разработать план строительства. Напомните командам, чтобы они общались друг с другом и договорились о единстве проекта.
6. Затем командам дается 30 минут, чтобы построить свою часть моста.

7. По истечению срока уберите перегородку и посмотрите, как командам удалось выполнить это задание.

*Вопросы для обсуждения:*

- Что для вас было самым сложным в данном задании? Как вы преодолели эту сложность?
- Что у вас хорошо получилось? Как вы выбрали метод строительства?
- Кто был ответственным за коммуникацию с другой командой? Если у вас было несколько человек, выполняющих эту функцию, это было сложнее или проще?
- Выбрали ли вы лидера? Почему руководство играло важную роль во время задания?
- Как вы распределили главные обязанности при строительстве? Принимали ли вы во внимание сильные и слабые стороны участников?
- Были ли у вас проблемы с коммуникацией в ходе задания? Как вы исправили эту ошибку?
- Что вам больше всего удивило в этом задании? Какие уроки мы могли бы извлечь?

## **5. Все повязаны**

Команды должны работать сообща, чтобы выполнить задание. Однако все усложняется тем, что у членов команды связаны руки друг с другом.

Оборудование: Шнурки, веревки, банданы – все, чем можно связать запястья членов команды  
Общее время: 25 минут

- 5 минут для инструкции и подготовки;
- 15 минут на выполнение задания;
- 5 минут на обсуждение.

*Инструкции:*

1. Поставьте вашу группу в круг. Попросите их вытянуть руки вперед и свяжите их запястья друг с другом.
2. Вся группа должна быть связана между собой.
3. Затем дайте вашей команде задание. Вот несколько идей:
  - Заверните подарок
  - Постройте мост
  - Сделайте квадрат из веревки
  - Наведите порядок на стоянке
  - Налейте стакан воды для каждого участника
  - Или можете придумать свои задания

### *Полезные советы:*

Чтобы усложнить задание, установите временной лимит или запретите нескольким участникам разговаривать.

Перед началом задания скажите участникам, чтобы они не тянули или толкали друг друга, иначе это может привести к травмам.

### *Вопросы для обсуждения:*

- Удалось ли вам выполнить задания? Почему?
- Когда вам был установлен временной лимит – это облегчило или усложнило выполнение задания?
- Все ли участники были вовлечены и помогали друг другу?
- Что происходило, когда кто-то был не согласен с планом? Было ли у вас обсуждение в группе?
- В чем был смысл задания? Как вы думаете, какие уроки мы можем извлечь из него?
- Были ли у вас ситуации в жизни, когда вы чувствовали, что вы были «связаны» с другими людьми? Что вы делали в той ситуации?

## **6. Портал**

Портал является разновидностью «Паутины». Каждый участник команды должен перебраться через портал/отверстие, не дотрагиваясь до него. Если кто-то до него дотрагивается, то необходимо начать выполнение задания заново.

*Оборудование:* веревка

*Общее время:* 20 – 30 минут

*Подготовка:*

- Свяжите веревку и сделайте отверстие/портал.
- Два члена команды держат портал над землей на высоте около 1 м. Если вы хотите изменить сложность задания, вы можете поднимать или опускать портал.

*Инструкции:*

Разделите команду пополам и отправьте их по разным сторонам портала. Две команды должны располагаться напротив друг друга. Цель задания заключается в том, чтобы члены команды пролезли через портал на другую сторону, не касаясь его. По завершению задания обе команды должны оказаться на противоположных сторонах.

Очень важно, чтобы вы начинали задание на противоположных сторонах, чтобы члены команды могли страховать и помогать друг другу при проходе через портал.

### *Правила прохождения:*

1. Единственные люди, которые могут дотрагиваться до портала – это двое ведущих, которые его держат. Если до него дотронется кто-то еще, то все начинают сначала.
2. При выполнении задания никаким дополнительным оборудованием пользоваться нельзя.
3. Подкидывать или перебрасывать члена команды через портал строго запрещается.

### *Техника безопасности:*

Участники должны проявлять осторожность, когда будут поднимать друг друга. При переносе через портал необходимо, чтобы людей передавали ногами вперед и лицом вверх. Постарайтесь найти мягкую площадку для выполнения данного задания – трава или песок.

### *Вопросы для обсуждения:*

- Как вы думаете, насколько слаженно работала ваша команда?
- Что у вас получилось хорошо, а что можно улучшить?
- Почему необходимо было составить план перед началом упражнения? Изменился ли ваш план в ходе задания?
- Выбрали ли вы лидера для этого задания?
- Почему вам необходимо было доверять своей команде? Могли бы вы выполнить его самостоятельно?
- Можете ли вы привести несколько примеров из жизни, когда вам нужно было доверять другим людям?
- Какой урок вы можете извлечь для себя из этого задания?

### *Полезные советы:*

Если вы думаете, что ваша команда не готова физически или морально для выполнения данного задания, то не пытайтесь его выполнить. Безопасность – прежде всего, поэтому не бойтесь прервать задание, если вы видите, что есть риск получения травмы.

Если такой вариант задания слишком прост для вашей команды, то вы можете его усложнить, подняв портал выше, сделав его меньше или запретив вербальное общение при планировании.

## **7. Радиоактивные отходы**

Задача заключается в том, чтобы достать ведро, содержащее ядовитые радиоактивные отходы и перенести его в безопасное место. Команда может

только использовать веревку для выполнения задания и не может заходить в запрещенную зону.

*Оборудование:* ведро/тазик, веревки, мячики, фишки *Общее время:* 25 мин.

- 5 минут для подготовки.
- 15 минут для достижения цели.
- 5 минут для подведения итогов и обсуждения.

*Инструкции:*

- Построить группу за пределами запретной территории
- В центре площадки находится ведро/тазик с радиоактивными отходами
- Команда должна совместно поднять ведро и перенести его в безопасное место.
- Они не могут заходить в запретную выделенную зону и могут использовать только предоставленные веревки.

*Полезные советы:*

Если команда легко справляется с задачей:

- Установите временной лимит
- Уберите несколько веревок

Если команде слишком трудно:

- Разрешите им подходить ближе
- Подскажите им, чтобы они менялись местами и передвигались вместе с веревкой

*Вопросы для обсуждения:*

- Составили вы план, прежде чем приступить к заданию? Был ли у вас лидер?
- Применяли ли творческий подход к использованию имеющихся ресурсов?
- Принимала ли участие вся команда?
- Что бы вы изменили, если бы вы выполняли это задание еще раз?

## **8. Вербочные узлы**

Веселая вариация игры «человеческий узел».

*Оборудование:* длинная веревка

*Общее время:* 20 минут

- 5 минут для подготовки.
- 10 минут на выполнение задания.
- 5 минут на обсуждение.

*Инструкции:*

- Завяжите простой узел на веревке по количеству участников в группе (12 участников = 12 узлов). Разместите узлы на расстоянии 0.5-1 м друг от друга.
- Каждый участник должен выбрать один узел и встать рядом с ним.
- Затем участник берется за веревку рядом с узлом одной рукой.
- Теперь группа должна развязать все узлы, при этом никто не может отпускать веревку или перехватывать ее с первоначального места захвата (участники могут использовать только одну свободную руку для развязывания узла).

*Вопросы для обсуждения:*

- Сколько подгрупп работало над выполнением данного задания?
- Был ли у вас один лидер?
- Как вы разработали план?
- После того как вы распутали свой узел, вы помогали вашим соседям или просто стояли и ждали?
- Есть ли в вашей команде «узлы», которые необходимо распутать?

# ДОКУМЕНТЫ



## ОСНОВНЫЕ ЦЕЛИ ПРОВЕДЕНИЯ ЛАГЕРЯ:

1. Интересно провести время и завести новых друзей.
2. Побольше узнать о христианстве, чтобы иметь возможность на основании полученных знаний сформировать своё мнение о нём.
3. Попробовать себя в "живом" общении с носителями английского языка.
4. И, наконец, просто хорошо отдохнуть в кругу друзей вдали от шумного города на лоне природы.



## ПОСЛЕДНИЙ СРОК ПРИЕМА ЗАЯВОК – 9 ИЮНЯ.

Возраст участников – 11-16 лет.  
КОЛИЧЕСТВО МЕСТ ОГРАНИЧЕНО!

Встреча с родителями состоится  
**9 ИЮНЯ в 18.00**  
в библиотеке им. Мамина-Сибиряка  
(Пушкин, ул. Малая, 20).

По всем возникшим у Вас  
вопросам Вы можете обратиться к

**В** [www.vk.com/carpediemcamps](http://www.vk.com/carpediemcamps)

Международные Лагерья



представляют  
смену этого лета

ADVENTURE  
CAMP  
Losevo 2016

25 ИЮНЯ – 1 ИЮЛЯ 2016



## УВАЖАЕМЫЕ РОДИТЕЛИ,

Мы рады пригласить Ваших детей в уже традиционный Международный Летний Христианский Лагерь, который будет проводиться в живописном уголке Карельского перешейка (Лосево, турбаза "ЛЕНА")!

Уже десять лет подряд в сотрудничестве с различными организациями и профессиональными инструкторами турбазы мы радовали детей увлекательной программой, особенной атмосферой тепла и уюта, жизнью в палатках, новыми друзьями и просто отличным настроением!

Этот год не станет исключением! Участники Лагерь будут жить на специально оборудованных туристических стоянках в палатках по 2-4 человека. В стоимость путёвки входит автобус до Лосево и обратно.

Участники Лагерь будут находиться под руководством внимательных и заботливых вожатых. Пища будет готовиться централизованно на костре опытными поварами. Все спортивные туристические мероприятия будут проходить под руководством сертифицированных инструкторов турбазы.



## Стоимость Лагерь -

7 000 руб. при оплате до 28 мая.

При оплате после 28 мая, но не позднее 9 июня, стоимость составляет 8 000 руб.

Эта сумма покрывает меньше половины реальной стоимости путёвки. Оставшаяся часть расходов покрываются нашими партнёрами, т.к. мы хотим сделать участие Вашего ребёнка в Лагере более доступным. Если у Вас есть возможность и желание поддержать Лагерь финансово любой суммой, мы будем Вам очень признательны.

Все участники лагерь застрахованы на всё время его проведения.

В случае отказа от участия в Лагере по объективным причинам, Администрация Лагерь возвращает стоимость путёвки, удержав регистрационный взнос в размере 500 руб.



## ПРОГРАММА ЛАГЕРЯ

будет включать в себя следующие мероприятия:

- Рафтинг (по желанию)
- Катание на лодках
- Командные игры
- Рукоделие, конкурсы, викторины
- Чай и песни у костра
- Библейские беседы и многое другое!

В этом году мы ждём в гости друзей из Англии и Америки, поэтому Ваш ребёнок сможет попрактиковать свои навыки английского языка!



Для участия в лагере Вам и Вашему ребенку необходимо заполнить вложенные анкеты и собрать следующие документы:

- копию паспорта (свидетельства о рождении)
- копию медицинского полиса.

Заполненные анкеты, деньги и документы можно передать следующим образом:







## Письмо водителю

(заполняется лично участником Лагеря, **НЕ РОДИТЕЛЯМИ!**)

Фамилия, имя \_\_\_\_\_ Друзья и близкие зовут меня \_\_\_\_\_

E-mail \_\_\_\_\_ Телефон моб. \_\_\_\_\_

Мне \_\_\_\_\_ полных лет.

Я учусь в \_\_\_\_\_ классе, в \_\_\_\_\_ (учебное заведение).

Это мой \_\_\_\_\_ раз в лагере «Carpe Diem».

Виды спорта, которыми я занимаюсь, интересуюсь

*Умею, нравится Активно занимаюсь Могу научить*

---

---

---

Когда я остаюсь один(а) я предпочитаю

---

---

Дома я БОЛЬШЕ всего люблю

---

---

Мне нравится вместе с друзьями

---

---

В школе я люблю

---

---

Музыкальный инструмент, на котором я играю

---

Я люблю \_\_\_\_\_ музыку.

Мне бы хотелось в лагере научиться, узнать

---

---

---

Мне не хотелось бы делать в лагере

---

---

---

Я бы хотел(а), что бы мой водителю

---

---

---

Другие лагеря, в которых я был(а)

---

---

---

Больше всего мне там понравилось

---

---

Перед поездкой в лагерь меня беспокоит

---

---

Еще хочу о себе добавить

---

---

---

---

---

**Для тех, кто уже посещал наши лагеря:**

В прошлый раз в лагере «Сapre Diem» мне больше всего понравилось

---

---

---

Я решил приехать в лагерь «Сapre Diem» еще раз, потому что

---

---

С прошлого лагеря «Сapre Diem» в моей жизни изменилось

---

---

---

Дата «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2016 г.

25 июня, суббота	Время	26 июня, воскресенье	27 июня, понедельник	28 июня, вторник	29 июля, среда	30 июля, четверг	1 июля, пятница
	<b>ТЕМА ДНЯ</b>	ПРАЗДНИК ЖИЗНИ	ГРЕХИ ЕГО СИЛА НАД НАМИ	ВЫХОДА НЕТ	ЖЕРТВА	ДЕНЬ ПОВЕДЫ	НАЗАДИ И В БУДУЩЕЕ
	Мысль / стих	Бог сотворил каждого из нас уникальным, и Он любит нас. Еккл. 3:11	В мир пришёл грех, который стремится нас контролировать нас. <i>Иоанна 8:34</i>	Мы не можем своими силами победить грех полностью. Для того, чтобы избавиться нас от греха, нужен Иисус. Еф. 2:8,9	Иисус умер, чтобы спасти нас. Рим. 5:8	Иисус возвращается к жизни и даёт нам надежду. Власть греха разрушена. Иисус хочет царить в нашей жизни. Евр. 9:28, Мф. 25:31	Мы получили новую жизнь в Иисусе Христе и нуждаемся друг в друге в этой новой жизни. 1 Фес. 5:10,11
14.00 - Завед, 14.30 - обед, 15.00-15.30 - размещение в палатках, 15.30 - приветствие у сцены/правила, выдаем задания на фотоквест. 16.30-18.00 - время в отрядах (сделать щит и костюм одного представителя, девиз и название, игры на знак-во/слочение команды, представление команд у сцены на собрании).	08.15 – 08.30 08.45 – 09.30 09.30 – 10.00 10.30 - 12.30 12.30 - 13.00 13.00 – 14.00 14.00 – 17.30 17.30 – 18.00 18.00 - 19.00 19.00 – 20.15	Знакомство с народами средиземья (по станциям), подготовка к ярмарке Свободное время 14.00 - 15.30 Время в отрядах 15.30 - 17.30 Спорт, поделки, танцы Свободное время УЖИН	Дети должны нарисовать карту и спрятать кольцо. Лодки (игры с водой на острове) / Веревочный курс - поделки (гвоздики) Свободное время ОБЕД 14.00 - 16.00 Лодки / скалодром и спорт 16.00 - 17.30 Время в отрядах Свободное время УЖИН	Утренняя линейка Дети должны найти по карте кольцо. Лодки (игры с водой на острове) / Веревочный курс - поделки (гвоздики) Свободное время ОБЕД 14.00 - 16.00 Лодки / скалодром и спорт 16.00 - 17.30 Время в отрядах Свободное время УЖИН	Встреча команды. Молитва. Завтрак Завтрак Завтрак Свободное время ОБЕД 14.00 - 15.30 Время в отрядах 15.30 - 17.30 Игра по станциям - квест Свободное время УЖИН	Завтрак Завтрак Завтрак Свободное время ОБЕД 14.00 - 16.00 Рафтинг + поделки поделки / спорт / танцы 16.00 - 17.30 Время в отрядах Свободное время УЖИН	9.00 ЗАВТРАК 10.00 Линейка и шоу талантов и подведение итогов лагеря 11.30 Отрядное время ОБЕД
19.00 Открытие лагеря. Легенда. Представление команд.	Выступление отряда	5	3, 4	6	2		
21.00 фото на экране и отрывок из фильма	20.20 – 21.00	Ярмарка	Общелагерная игра	Дискоотека Средиземья	Игра на пляже	Костер на берегу. Финальная битва. Уничтожение кольца.	
	21.00 – 21.30		Показ отрывка из фильма				
	21.00 – 22.30		Вечернее собрание				
	22.30 – 23.00		Вечерний чай, библийский урок и обсуждение				
	23.15 – 23.45		Отбой				
			Встреча команды. Молитва				



## ОПИСАНИЕ ОБЯЗАННОСТЕЙ ПЕРСОНАЛА

Наставник, помощник и переводчик вместе ведут отряд и принимают полноценное участие в его жизни. Для достижения единства в команде просим вас советоваться и максимально учитывать мнения и пожелания друг друга.

### Наставники

#### 1. Несут ответственность за детей:

- знают где и чем заняты их дети;
- обеспечивают своевременную явку на мероприятия лагеря;
- особый контроль за купанием – исключительно по отрядам;
- своевременный отбой и подъём (тишина после отбоя);
- не допускают питья сырой воды;

#### 2. Обеспечивают быт стоянки и/или организывают этот быт с помощью детей:

- контролируют запасы дров и организывают их по мере необходимости;
- приносят воду (только в бидонах);
- готовят тазы с водой для мытья посуды;
- следят за порядком на стоянке;
- организуют своевременный вынос мусора;
- обеспечивают сохранность инвентаря (пила, топор, котлы и т.п.); палаток и спальных мешков
- готовят стоянку к сдаче по окончании лагеря

#### 3. Обеспечивают соблюдение гигиенических норм:

- мытьё рук перед едой;
- мытьё посуды после приёма пищи;
- утреннее умывание;

#### 4. Отвечают за приём пищи на стоянке:

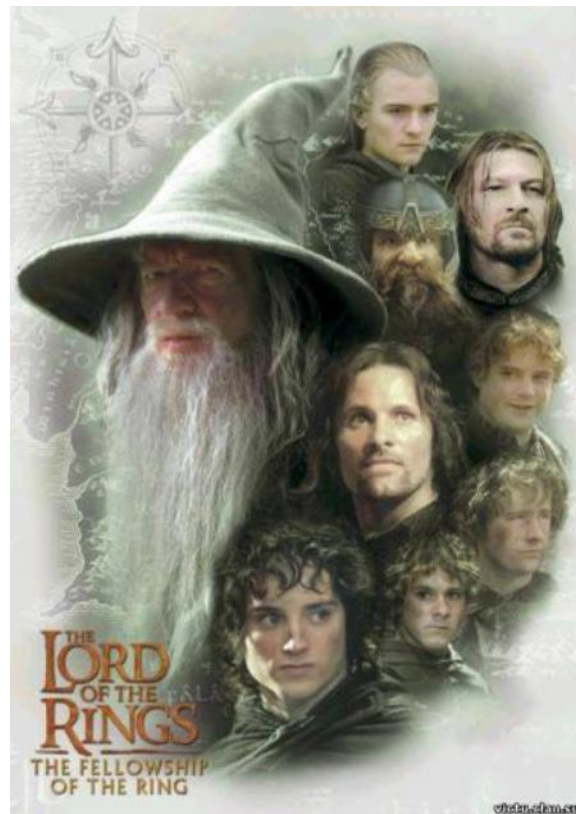
- получают на кухне горячую пищу;
  - сами или через посыльных получают сухие пайки, салаты и т.д.;
  - разливают кипяток по кружкам;
  - обеспечивают возврат чистой кухонной посуды после еды;
  - в случае нахождения посторонних лиц на территории стоянки просят удалиться (при необходимости обращаются к сотрудникам турбазы, коменданту лагеря)
  - в ночное время просят удалиться посторонних;
- особое внимание за детьми при переходах (на рафтинг), а также в последнюю ночь!

## Помощники

Задачей помощника наставника является полноценное участие в жизни отряда и совместное принятие решений с наставником. Помощник наставника также несет полную ответственность за безопасность и проведение мероприятий в отряде. По договоренности с наставником возможно разделение обязанностей внутри отряда и проведение игр, обсуждений и т.д.

## Переводчики

Переводчик также является помощником в отряде, который знает английский язык. В его задачу входит не только принимать полноценное участие в жизни отряда и быть ответственным за детей, но и переводить все, что происходит в отряде для иностранного сотрудника, а также следить за тем, чтобы гость всегда был в курсе происходящего: как на утренних обсуждениях, так и в ежедневной жизни лагеря.



# Памятка для всех участников лагеря

## Лагерные стандарты

Лагерные стандарты заключаются в аккуратных стоянках, хорошо разбитых палатках, чистых кухнях и т.д.

## Лагерные стоянки

Не забывай, что ты в лагере не один. Старайся соблюдать чистоту на стоянках. Для пилки и колки дров необходимо отвести отдельное место. Следите за тем, чтобы дежурным, готовящим пищу, было обеспечено свободное передвижение возле костра. Дежурные обязательно должны иметь костровые рукавицы, быть обутыми и иметь на себе длинные брюки.

## Противопожарная безопасность

Будьте предельно осторожны в обращении с огнем. Не разводите костры на расстоянии ближе трех метров от деревьев. Не забывайте окапывать костры или обкладывать камнями. Никогда не оставляйте их без присмотра. При освещении палаток никогда не пользуйся спичками и зажигалками, а только электрическими фонарями.

## Санитарные нормы

Соблюдайте чистоту на территории стоянки. Мойте посуду только в тазах и только на территории вашей стоянки. Это относится также к умыванию и чистке зубов. Пищевые отходы собираются в отдельно отведенном месте. Никогда не пейте сырую, некипяченую воду, берите воду в колодцах и кипятите её.

## Заготовка дров

При колке дров, взяв в руки топор, убедитесь, что он в полном порядке. Не работайте топором рядом с другими людьми. Никогда не рубите в темноте. Не оставляйте топор брошенным на земле или врубленным в дерево.

## Мусор

Не разбрасывай мусор. Ответственность за чистоту в лагере целиком ложится на твои плечи. Бумажный мусор сжигай, а другие отходы собирай в полиэтиленовые пакеты и относим в пункт сбора мусора.

## Находки

Если ты что-то нашел или потерял, обращайся в Лидерский коттедж. Все найденные вещи хранятся там.

## Медицинский пункт

Здесь тебе окажут необходимую первую помощь. Но все-таки помни, что участников в лагере много, а врач все-таки один.

### **Водные походы**

Во время движения лодки спасательные жилеты должны быть на участниках похода в застегнутом виде. В каждой лодке обязательно должен быть черпак. Расстояние между соседними лодками должно быть не более 25 метров. Помни, что в лодку можно влезать только с кормы или с носа, иначе она легко может перевернуться. Если лодка все-таки перевернулась - не паникуй, она не утонет. Необходимо, держась за нее, пригнать лодку к берегу.

### **Тишина**

Еще раз напоминаем, что после отбоя и до подъема хождение по территории лагеря не разрешается, заготовка дров и другие работы запрещены.





# Законы нашего Лагеря

## 1. Закон точного времени

На все мероприятия участники приходят вовремя.

## 2. Закон дисциплины

Требования руководства лагеря обязательны для всех участников и гостей лагеря.

## 3. Закон тишины

После отбоя и до подъёма запрещены заготовка дров и другие хозяйственные работы, после отбоя перемещения по лагерю разрешаются только руководителем.

## 4. Закон чистоты

На территории стоянки, особенно на столе, и в палатках должен быть порядок в любое время суток.

## 5. Закон леса

Зелёные деревья и кустарники «неприкасаемы». Для лагерного строительства и костра используются только завезённые брёвна, погибшие деревья и сушняк.

## 6. Закон независимости

Все участники лагеря независимы от наркотиков, алкоголя, курения, нецензурных выражений. Нарушители данного закона рискуют покинуть нас в тот же день.

## 7. Закон воды

Купание разрешается только в сопровождении своего руководителя. Мыть посуду в реке и пить некипячёную воду не разрешается.

