



представляет

Discovery camp

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение и легенда лагеря	4
Программа	5
Заезд служб лагеря	
День 1 Свет. Сотворение Земли (Бытие 1:1-5)	8
Размещение	
Вечер знакомств отрядов исследователей	
День 2 Вода и небо. Подводный день (Бытие 1: 6-8)	9
Спорт, поделки	
Общелагерная игра «Созвездие на пятке»	
День 3 Флора. Ботанический день. (Бытие 1:9-13)	11
Лодки	
Веревочный курс / скалодром / поделки / спорт	
Вечерняя игра на пляже	
День 4 Солнце, луна и звезды. Космический день	13
(Бытие 1:14-19)	
Лодки	
Веревочный курс / скалодром / поделки / спорт	
Вечер гостей	
День 5 Фауна. День животных. (Бытие 1:20-23)	15
День мальчиков (курс выживания в лесу) и девочек	
Игра «Инстинкт самосохранения»	
Экстраваганза	
День 6 Сотворение человека по образу Бога	17
(Бытие 1:24-27)	
Рафтинг / поделки / игры по станциям	
Костер	

День 7	Божий дизайн. Смысл жизни. (Бытие 1:28-31)	19
	Общелагерная игра «Расследование»	
	«Буквоед»	
	Подготовка клипа команды	
	Дискотека «В мире животных»	
День 8	До новых встреч!	21
	Уборка лагеря	
	Отъезд	
	Утренние сценки.	23
	Вопросы для обсуждения в отрядах.	40
	Игры	68
	Игры по дням	69
	Отрядные игры.	90
	Игры со сцены.	92
	Тимбилдинг.	95
	Документы	98

Введение

Carpe Diem проводит выезды с 2007 года. Есть выезды начало лета для младших подростков, в конце лета для молодежи и зимой для молодежи. Выезд ориентирован на отдыхающих в возрасте от 12 до 16 лет. Программа создана для того, чтобы быть интересным как верующим, так и неверующим ребятам. Каждый год есть тема, вокруг которой строятся украшения, сценки, проповеди и время в отрядах.

Легенда лагеря

Добро пожаловать в мир исследований и новых открытий! В течение этой недели у тебя есть уникальная возможность сделать открытия, которые не только перевернут жизнь всего человечества, но также могут повлиять и на тебя лично. Удивительные опыты и эксперименты, выживание на природе в любых условиях, знакомство с новыми друзьями из разных стран, обсуждение всего услышанного и увиденного – это и еще многое другое ждет каждый отряд исследователей.

Будь готов к открытиям, которые поджидают тебя на каждом шагу!



ПРОГРАММА ЛАГЕРЯ



Распорядок дня

- 8:00 Подъем дежурных поваров
- 8:15 – 8:30 **Встреча персонала. Молитва**
- 8:30 Общий подъем
- 8:45 – 9:30 **Завтрак**
- 9:30 – 10:00 Утренняя линейка у сцены
- 10:30 – 12:30 *Утренняя программа*
- 12:30 – 13:00 Свободное время
- 13:00 – 14:00 **Обед**
- 14:00 – 17:00 Время в отрядах
- Дневная программа*
- 17:30 – 18:00 Свободное время
- 18:00 – 19:00 **Ужин**
- 19:00 – 20:15 Вечернее собрание
- 20:20 – 21:00 *Вечерняя программа*
- 21:00 – 22:30 Вечерний чай, отрядное время
- 22:30 – 23:00 Отбой
- 23:15 **Планерка**

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



День 1. Свет. Сотворение Земли

(Бытие 1:1-5)

14.00 Заезд. Задание для отрядов: придумать название своего отряда (исследовательской команды), создать костюм исследователя

14.30 Обед

15.00-16.00 Размещение в палатках

16.00 Приветствие у сцены/правила

16.20-18.00 Время в отрядах (Игры на знакомство/сплочение команды, представление команд исследователей).

18:00 – 19:00 Ужин

19.00 Открытие лагеря. Легенда.
Представление отрядов
Сценка с Профессором (день 1).

В течение лагеря отряды зарабатывают звезды.

21.00 Игра «Знакомство в цифрах»

22:30 – 23:00 Отбой

23:15 Встреча команды. Молитва

День 2. Вода и небо. Подводный день

(Бытие 1:6-8)

- 8:00** Подъем дежурных поваров
- 8:15 – 8:30** **Встреча команды. Молитва**
- 8:30** Общий подъем
- 8:45 – 9:30** **Завтрак**
- 9:30 – 10:00** Утренняя линейка у сцены. Сценка с Профессором
На линейке поем We all live in a yellow submarine. Спуск
подводной лодки. Отряды - подводные лодки.
Утром Профессор выходит в костюме моряка.
- 10:30 – 12:30** **Лодки** (*игры с водой на острове*) / **Веревочный курс и поделки + веселые старты на воде - игры с водными шариками)**
- 12:30 – 13:00** Свободное время
- 13:00 – 14:00** **Обед**
- 14:00 – 15:00** **Время в отрядах**
См. Вопросы для обсуждения в отрядах: День 2
- 15:00 – 17:00** **Лодки / скалодром и спорт**
- 17:30 – 18:00** Свободное время
- 18:00 – 19:00** **Ужин**
- 19:00 – 20:15** **Вечернее собрание**
Собираемся, подводим итоги дня
Игры
Выступление отряда № 5
1 песня
Проповедь
Песны

20:20 – 21:00 Гости: отряды решают, кто к кому идет в гости для игр и знакомства

21:00 – 22:30 Вечерний чай, отрядное время, подведение итогов дня и обсуждение (что это значит для меня лично?)

22:30 – 23:00 Отбой

23:15 Встреча команды. Молитва.



День 3. Флора. Ботанический день.

(Бытие 1:9-13)

8:00 Подъем дежурных поваров

8:15 – 8:30 Встреча команды. Молитва

8:30 Общий подъем

8:45 – 9:30 Завтрак

9:30 – 10:00 Утренняя линейка у сцены. Сценка с Профессором

На линейке нас уменьшают бластером, мы становимся маленькими. Весь день с большими предметами. Экспедиция. Собрать гербарий. Отряды - группы микробиологов, изучающие клетки.

10:30 – 12:30 *Лодки / Веревоочный курс и поделки + игры на пляже:*

*парашют, большая рогатка, большой пляжный мяч,
эстафеты с фруктами и овощами*

12:30 – 13:00 Свободное время

13:00 – 14:00 Обед

14:00 – 16:00 Лодки / скалодром и спорт

16:00 – 17:00 Время в отряде

См. Вопросы для обсуждения в отрядах: День 3

17:30 – 18:00 Свободное время

18:00 – 19:00 Ужин

19:00 – 20:15 Вечернее собрание

Собираемся, подводим итоги дня
Игры
Выступление отряда № 3
1 песня
Проповедь
Песны

20:20 – 21:00 Футбол руками на пляже

21:00 – 22:30 Вечерний чай, отрядное время, подведение итогов дня
и обсуждение (что это значит для меня лично?)

22:30 – 23:00 Отбой

23:15 Встреча команды. Молитва.



День 4. Космический день. Создание солнца, луны и звезд

(Бытие 1:14-19).

- 8:00** Подъем дежурных поваров
- 8:15 – 8:30 Встреча команды. Молитва**
- 8:30** Общий подъем
- 8:45 – 9:30 Завтрак**
- 9:30 – 10:00** Утренняя линейка у сцены. Сценка с Профессором
Утром на линейке запуск космического корабля.
Гагарин, поехали! Отсчет. Отряды - космические корабли.
- 10:30 – 12:30** Спорт/поделки/танцы в космическом стиле (Планета Дор Хадаш)
- 12:30 – 13:00** Свободное время
- 13:00 – 14:00 Обед**
- 14:00 – 16:00 Игра по станциям: прилет на планету**
- 16:00 – 17:00 Время в отрядах**
См. Вопросы для обсуждения в отрядах: День 4
- 17:30 – 18:00** Свободное время
- 18:00 – 19:00 Ужин**
- 19:00 – 20:15 Вечернее собрание**
Собираемся, подводим итоги дня
Игры
Выступление отряда № 6
1 песня
Проповедь
Песны

20:20 – 21:00 Игра «Созвездие на пятке»

21:00 – 21:30 Видео. Луи Гиглио. «Неописуемый».

21:30 – 22:30 Вечерний чай, отрядное время, подведение итогов дня
и обсуждение (что это значит для меня лично?)

22:30 – 23:00 Отбой

23:15 Встреча команды. Молитва.



День 5. Фауна. День животных

(Бытие 1:20-23)

8:00 Подъем дежурных поваров

8:15 – 8:30 Встреча команды. Молитва

8:30 Общий подъем

8:45 – 9:30 Завтрак

9:30 – 10:00 Утренняя линейка у сцены. Сценка с Профессором

Собираем машину и едем. Отряды - джипы на сафари.

Каждый отряд - машина на сафари. Они едут, по сцене пробегают животные, типа меняется задний фон.

Профессор руководит, экскурсию проводит про животных.

10:30 – 12:30 День мальчиков (курс выживания в лесу) и девочек
(косички, общение и поделка).

12:30 – 13:00 Свободное время

13:00 – 14:00 Обед

14:00 – 16:00 Игра «Инстинкт самосохранения»

16:00 – 17:00 Время в отрядах

См. Вопросы для обсуждения в отрядах: День 5

17:30 – 18:00 Свободное время

18:00 – 19:00 Ужин

19:00 – 20:15 Вечернее собрание

Собираемся, подводим итоги дня

Игры

Выступление отряда №2

1 песня

Проповедь

Песны

20:20 – 21:00 *Шоу талантов*

21:00 – 22:30 Вечерний чай, отрядное время, подведение итогов дня
и обсуждения (что это значит для меня лично?)

22:30 – 23:00 Отбой

23:15 **Встреча команды. Молитва.**



День 6. Сотворение человека. Человек создан по образу Бога

(Бытие 1:24-27)

8:00 Подъем дежурных поваров

8:15 – 8:30 Встреча команды. Молитва

8:30 Общий подъем

8:45 – 9:30 Завтрак

9:30 – 10:00 Утренняя линейка у сцены. Сценка про куриц.

Отряды - врачи. Уникальность и наш организм, чем мы отличаемся от животных.

10:30 – 12:30 *Рафтинг + поделки / игры по станциям:*

интеллектуальная станция/ спортивная станция/

ГТО

12:30 – 13:00 Свободное время

13:00 – 14:00 Обед

14:00 – 16:00 *Рафтинг + поделки / игры по станциям:*

интеллектуальная станция/ спортивная станция/

ГТО

16:00 – 17:00 Время в отрядах

См. Вопросы для обсуждения в отрядах: День 6

17:30 – 18:00 Свободное время

18:00 – 19:00 Ужин

19:00 – 20:15 Вечернее собрание

Собираемся, подводим итоги дня

Игры

Выступление отряда №1

1 песня

Проповедь

Песны

20:20 – 21:00 Костер на берегу.

21:00 – 22:30 Вечерний чай, отрядное время, подведение итогов дня
и обсуждения (что это значит для меня лично?)

22:30 – 23:00 Отбой

23:15 Встреча команды. Молитва.



День 7. Божий дизайн. Смысл жизни

(Бытие 1:28-31)

8:00 Подъем дежурных поваров

8:15 – 8:30 Встреча команды. Молитва

8:30 Общий подъем

8:45 – 9:30 Завтрак

9:30 – 10:00 Утренняя линейка у сцены. Сценка с Профессором

Для чего Бог создал каждого из нас? Отряды - детективное бюро. Каждый отряд делает клип на дискотеку (подготовить 7 песен для отрядов, которые вытягиваются с утра на линейке.)

Каникулы закончились, подведение итога, что они узнали в лагере. Дети вспоминают, что было и задают вопрос: «Зачем это все было создано Богом?»

10:30 – 12:30 *Общелагерная игра - расследование (Клудо)*

12:30 – 13:00 Свободное время

13:00 – 14:00 Обед

14:00 – 16:00 Игра «Буквоед»

16:00 – 17:00 Время в отрядах. Подготовка клипа

См. Вопросы для обсуждения в отрядах: День 7

17:30 – 18:00 Свободное время

18:00 – 19:00 Ужин

19:00 – 20:15 Вечернее собрание

Собираемся, подводим итоги дня

Игры

Выступление отряда №4

1 песня

Проповедь

Песни

20:20 – 21:00 Дискотека «В мире животных» с аквагримом

21:00 – 22:30 Вечерний чай, отрядное время, подведение итогов дня
и обсуждения (что это значит для меня лично?)

22:30 – 23:00 Отбой

23:15 **Встреча команды. Молитва.**



День 8. До новых встреч!

Распорядок дня

Будем оставаться на связи.

- 8:00 Подъем дежурных поваров
- 8:15 – 8:30 Встреча команды. Молитва
- 8:30 Общий подъем
- 8:45 – 9:30 Завтрак
- 9:30 – 10:00 Утренняя линейка у сцены
- 10:30 – 12:30 Прощание у сцены и подарки.
- 12:30 – 13:00 Свободное время
- 13:00 – 14:00 Обед
- 14:00 – 15:00 Уборка территории



Видео, использованные в программе

1. Неописуемый – Луи Гиглию (cut for camp). mp4

<https://www.youtube.com/watch?v=VcomWDw57Z8>

Часть 2: <https://www.youtube.com/watch?v=Xxbborq0rVY>

2. Как велик наш Бог – Луи Гиглию (cut for camp).mp4

https://www.youtube.com/watch?v=2_2eQxQzudw

Часть 2: <https://www.youtube.com/watch?v=TfBNy6gslml>

3. БОГ ЧУДЕС — ЛУЧШИЙ ФИЛЬМ О СОТВОРЕНИИ МИРА

https://www.youtube.com/watch?v=daDd_1QS1kU

(Используется на день животных.)

Утренние сценки



День 1 (вечернее собрание)

Ник и Катя идут по залу, ищут что-то.

Ник: ну и дядюшка! Забрался в такую глушь!

Катя: Да, и зачем нашим родителям было отправлять нас к этому дядюшке профессору? Мы и не видели его никогда, он никогда к нам не приезжает, только открытку один раз на Новый год прислал. Маме. Поздравлял с 8 марта.

Ник: Что же поделаешь, после того как мы сожгли хлеб в тостере и сработала пожарная сигнализация, они решили, что оставлять нас дома одних небезопасно, а им нужно было уехать на целую неделю...

Катя: Смотри, вот, кажется, дом какой то. И табличка. Что там написано?

Ник: «Профессор Эксплозивус Бумбахер». Да, это здесь. Пришли наконец-то!

Входят, озираются.

Ник: Как здесь темно! Посвети-ка фонариком!

Катя светит фонариком, видит скелет, вздрагивает, взвизгивает.

Катя: Ну и домишко. Как-то мне не по себе от мысли от предстоящей встрече с дядей

За сценой раздается грохот, из занавески вываливается профессор

Профессор: А, гутен абенд! Вы пришли ремонтировать мою лабораторию после взрыва? Наконец-то!

Ник и Катя: Дядюшка! Это же мы, разве ты не получал письма от наших родителей?

Профессор: А, как же, как же! Но разве вы не в следующем году должны были приехать? Какой сейчас год?

Ник и Катя: (текущий год)

Профессор смотрит на часы.

Профессор: Мои уникальные сверхточные астрономические часы отстали на год. Наверное, опять какая-то ошибка в расчетах! Ну ладно, вы наверное устали с дороги. Боюсь, я не смогу вам предложить настоящего ужина, но как насчет полдника?

Ник и Катя: Да, спасибо, мы действительно, немного проголодались!

Профессор: Тогда я угощу вас замечательным полдником!

Дает им сушки

Ник и Катя: Что это?

Профессор: Ваш полдник! Вы что, не рады?

Ник и Катя: Вообще-то полдником это трудно назвать.

Профессор: Да, когда я был молодым, это считалось роскошным полдником! Что же кушают дети на полдник сейчас?

Ник: Я бы хотел мороженое!

Катя: Да, да, и я тоже! Но у вас, наверное, нет мороженого?

Профессор: Конечно есть! Я храню его для вас с прошлого года! Ваши родители тогда хотели отправить вас ко мне, но я не смог вас принять, из-за досадного пожара в лаборатории.

Достает стаканчик, дает им.

Ник и Катя: Но это же просто стаканчик – он пустой, здесь нет мороженого.

Профессор: Да, действительно пустой. Но ничего – sapientia totes podest, нет невозможного для современной науки! Сейчас я сделаю необходимые расчеты...

Уходит за сцену, возвращается с пробирками с химикатами, халатами и шляпами.

Одевает на ребят халаты.

Профессор: Как удачно, что вы приехали, мой лаборант до сих пор в больнице после недавних опытов, и, кажется, он хочет уволиться.

Дает ребятам химикаты.

Бэнг. Пена.

Профессор: Ай-яй-яй. Опять ошибся. Придется уточнить подсчеты и попробовать завтра.

Уходит.

Ник и Катя: А нам, похоже, придется ложиться спать голодными...

День 2 – водная стихия

Заканчивается зарядка. Повторяя последние движения зарядки, на сцену выходят Ник, Катя и Профессор.

Профессор: Какой замечательный день! Прекрасно начать его с зарядки! А теперь перейдем к водным процедурам! Я давно доказал, что вода крайне благотворно влияет на здоровье!

Катя: Водным процедурам? Ура! Я готова!

Убегает, возвращается с полотенцем и надувным кругом.

Профессор: Что это?

Катя: Ну Вы же сказали, что будут водные процедуры, пойдем купаться?

Профессор: Ха-ха-ха! Ты очень смешная! Но оставь все это дома. У нас будут научные водные процедуры! А сейчас пойдемте, я выдам вам защитные костюмы. Безопасность прежде всего!

Ник: Не нравится мне это.

Уходят.

Начинает звучать Yellow Submarine. На сцену выплывает ПЛ. В иллюминаторах Профессор, Ник и Катя. Профессор счастлив, Ник и Катя с любопытством оглядываются вокруг.

Ник: Ну и дядя у нас! Что ни день, то новые сюрпризы. Не соскучишься!

Катя: Да, а мы с тобой боялись, что умрем здесь со скуки! Я думала, что мы поедем кататься на лодке.

Ник: Однако никогда не предположил бы, что лодка окажется подводной!

Профессор: Стоп машина! Поднять перископ! Включить освещение!

Перед лодкой возникает морской еж. Проплывает мимо.

Катя: Кто это?

Ник: Кажется, это морской еж. Я видел такого в передаче. Смотри, а это кто такой?

На сцену плавно выходит медуза.

Профессор: А, дети, это особый вид медузы. Медузикус Гарлемшейковус.

Ник: А почему она так интересно называется?

Профессор: Потому что она так интересно влияет на окружающих.

Звучит интро к ЖПЛ-ГарлемШейку. Когда Медуза подплывает поближе, включается Гарлем шейк и все на сцене начинают двигаться соответственно (2 раза).

Конвульсии заканчиваются, Медуза уплывает.

Катя: Да, пожалуй, подводный мир интереснее, чем мне раньше казалось!

Профессор: Чего же мы ждем? Вперед, к новым открытиям!

День 3 – флора или мы уменьшились

Ник с Катей выходят на сцену, рассматривают пробирки, скелеты и шары в лаборатории.

Катя: А мне уже начинает здесь нравится. Не так уж здесь и страшно, как нам в начале показалось.

Ник: Да, главное защитные костюмы вовремя надевать, а так ничего – интересно.

Катя: Как ты думаешь, а чем мы сегодня заниматься будем?

Ник: Вроде бы мы уже многое посмотрели и под водой побывали. Может быть, просто дома отдохнем?

Катя (указывая на входящего Профессора): Нет, похоже, отдохнуть дома не получится...

Профессор вносит ящик с рычагом, ставит его на пол.

Профессор: Это М-У-У-У-01, то есть МиниУниУвеУме первой модели. Мой новый Миниатюрный Универсальный Увеличитель – Уменьшитель. Сейчас я проделаю серию маленьких предварительных экспериментов, чтобы показать, как он работает.

Бросает в ящик последовательно шарик для пинг-понга, 10 рублей, конфету. Вылетают, соответственно, футбольный мяч, 1000 рублей и много конфет.

Профессор удовлетворен результатами.

Профессор (протирая руки): Прекрасно! Теперь настало время проводить эксперименты с биологическими объектами. Тотенмаус, Тотенмаус!

На сцену (с помощью Саши и веревочки) выбегает Тотенмаус – лабораторный крыс. Профессор достает сушку из кармана, приманивает его.

Профессор: Разрешите представить вам Тотенмауса. Это моя лабораторная крыса. Верный помощник и надежный друг.

Берет Тотенмауса на руки, гладит.

Профессор: Дорогой Тотенмаус, нам сейчас предстоит удивительный эксперимент.

При слове «эксперимент», крыса громко взвизгивает, вырывается из рук профессора и убегает за кулисы.

Профессор: Куда же ты? Эксперимент будет здесь, а не там! Не знаю, что с ним такое происходит. Я думаю, он почему-то боится экспериментов.

Ник (Кате): Меня это почему-то не удивляет.

Профессор: Тогда я прошу вас помочь мне. Подойдите сюда, пожалуйста. Вставайте здесь. *(нажимая на рычаг)* Теперь вам повезло, потому что вы будете моими лабораторными крысами!

Ник и Катя *(хором, в ужасе)*: Нет!

Их крик перекрывается звуком увеличения.

Катя: Что случилось, где мы находимся.

Ник: Мне кажется, он нас увеличил.

Катя: Увеличил? Сильно?

Ник *(указывая на проплывающий мимо земной шар)*: Похоже, да.

Катя: А обратно он нас уменьшать собирается?

Ник: Надеюсь. Кажется, я начинаю что-то чувствовать. Может быть, это уменьшение?

Звучит звуковой эффект – уменьшение. Ник и Катя снова своих нормальных размеров.

Профессор: Молодцы! Эксперимент прошел нормально.

Начинает писать в блокноте, углубляется в свои мысли.

Катя: Мне кажется, я не вполне своего размера. Больше, чем я была раньше.

Ник: Да, я тоже не уверен, что я такой же, как прежде. Может быть, нам еще немного уменьшиться? Уменьшение, кажется, в эту сторону. *(берется за рычаг, нажимает)*.

Профессор *(замечает движение Ника)*: Не-е-ет!

Слишком поздно.

Ник и Катя вновь удивленно оглядываются вокруг.

Ник: Что с нами? Где мы оказались?

Профессор: Если я не ошибаюсь, это клетка.

Два человека выносят перед сценой решетку, Ник и Катя смотрят сквозь нее на публику.

Ник и Катя *(в ужасе)*: Мы в клетке?

Профессор *(смеется)*: Ха-ха-ха! Жестом тачскрина убирает клетку. Конечно не в такой, как в зоопарке. Мы видим клетку, из которой состоит все живое. Нам необходимо использовать эту возможность, чтобы побольше узнать о том, как устроена жизнь на нашей планете! Скорее берите увеличительные стекла и вперед – к новым открытиям.

День 4 – космос

Ник и Катя выходят на сцену, едят пиццу.

Ник: Если бы родители знали, куда нас отправляют, они еще подумали бы, где для нас будет безопаснее. Видимо, нормального обеда с компотом нам еще долго не увидеть... А дядюшка-то наш со вчерашнего дня в кабинете заперся...

Катя: Хорошо еще, что мы нашли пиццу в холодильнике. Вкусная, только немножко странная на вкус.

Ник: Да, поначалу-то мне показалась пицца как пицца. А теперь тоже замечаю – соли не хватает, что ли?

Катя: Нет, это потому что она холодная. Давай разогреем.

Ник: Давай! А вот и микроволновка, кажется. Клади свой кусок сюда. Так, как бы тут с управлением разобраться. Вот это, наверное, разогрев.

Катя: Честно говоря, после вчерашнего случая, я поостереглась бы нажимать здесь какие-нибудь кнопки.

Ник: Да, лучше, конечно, спросить у дяди. А вот и он.

Выходит профессор, углубленный в расчеты.

Ник: Извините, дядюшка, а на какую кнопку здесь нажимать?

Профессор: Зер гут! Как здорово, что вы пришли помочь мне с моими научными опытами. Да, да, эта кнопка для дальних расстояний. Субпространство 6 уровня... *(дальше неразборчиво, углубляется в расчеты).*

Катя (Нику): Я ничего не поняла.

Ник: Что же тут непонятного? Он просто не очень хорошо говорит по-русски. Он сказал «дальние расстояния» а имел в виду, наверное, «сильный разогрев». Давай, нажимай.

Профессор (вдруг очнувшись): Нет! Не нажимать! Без защитных костюмов не нажимать!

Катя: А сейчас-то зачем? Это же не эксперимент какой-то, просто пиццу разогреваем.

Ник: Ладно, делай, как он сказал. Может быть, он всегда защитные костюмы надевает, даже на кухне. Давай быстрее, кушать уже хочется.

Катя: Ну хорошо!

Надевают защитные костюмы. Ник нажимает на кнопку. Громкий взрыв. Все изменяется. Вместо привычных стен – бесконечное космическое пространство, мерцают звезды.

Профессор счастлив.

Профессор: Да, да! Я всегда говорил, что моя машина работает!

Ник и Катя: Какая машина?

Мимо пролетают две собаки. Тявкают, одна пытается поймать кость, летящую перед ней в пространстве.

Катя: Кто это, что это за собаки?

Ник: Смотри, у них написано на скафандрах. Белка и Стрелка.

Профессор (довольный): Да, да, это знаменитые собаки-космонавты. Мы теперь тоже как собаки! Ура!

Катя: Что же это? Неужели?

Ник и Катя (внезапно осознавая, в ужасе): Мы в космосе!!! А-а-а! Помогите! Спасите!

Профессор: Тихо, тихо, дети, не нужно кричать. Вы правильно нажали на кнопку. Мы летим в нужном направлении.

Ник и Катя (по прежнему в ужасе): Летим?

Профессор: Конечно! Я давно разрабатывал приспособление для полетов в космос без космического корабля. Теперь мы летим на отдаленную планету, которую я открыл еще в молодости. Я назвал ее Дор Хадаш, в честь своего хомячка, которого я первым отправил на эту планету. Честно говоря, я надеюсь, что мы снова встретимся там. Я даже взял с собой немного хомячьего корма. Бедняга Дор должен был очень проголодаться за годы, прошедшие с того времени. Но внимание! Мы приближаемся к планете, нужно готовиться к придорхадашиванию.

Ник: К чему?

Катя: Я, кажется, понимаю. На землю приземляются, а на Дор Хадаш придорхадашиваются.

Ник: Понял. Лучше бы я съел эту пиццу холодной.

Уплывают в невесомости.

День 5 – животный мир

На сцене Профессор, Ник и Катя – все в защитных костюмах.

Профессор: Сегодня мы будем изучать что-то очень интересное.

Ник: Квантовую физику?

Катя: Черные дыры?

Профессор: Не угадали. Мы будем с вами изучать животный мир!

Ник и Катя (разочарованно): Животный мир?

Ник: Да что там может быть интересного? Ну, животные и животные. Кошечки-собачки, мышки-попугайчики, «живой уголок», юные натуралисты.

Катя: Мы ведь животных и так каждый день видим – если не в жизни, то хотя бы по телевизору. С Тотенмаусом вашим, поиграть, конечно, можно...

На сцену выбегает Тотенмаус, Катя берет его на руки, гладит.

Ник: Если только слово «эксперимент» не произносить.

При слове «эксперимент» Тотенмаус взвизгивает, вырывается у Кати из рук и убегает за кулисы. Катя бросает на Ника укоризненный взгляд.

Катя: Ну вот, убежал. А так – скукотища этот ваш животный мир.

Профессор: Но это не так! Сейчас мы отправимся на сафари!

Ник и Катя (хором): Ура, сафари!

Катя убегает, возвращается с сачком и в темных очках.

Звучит музыка «В мире животных». Мимо сцены проходят два жирафа, скачет кенгуру. Медленно пролетает бабочка, Катя бежит за ней с сачком. Музыка резко, со всхлипом обрывается, одновременно раздается смех профессора.

Профессор: Наивные дети! Все не так просто, как вам кажется. Если мы посмотрим на животный мир повнимательней (*берет подзорную трубу, смотрит вокруг*), нам откроется настоящая жизнь, полная драматизма, благородства и поистине нечеловеческих страстей.

Пауза, все замирают.

Делается объявление: «В следующих кадрах присутствуют сцены жестокости и насилия. Особо впечатлительных просим закрыть глаза и уши, надеть спасательные жилеты, сгруппироваться и позвать мамочку».

Звучит музыка «В мире животных». По сцене летает бабочка. Выходит медведь с банкой меда, усаживается поудобнее, собирается есть мед из банки. Музыка сменяется «Полетом валькирий». Бабочка замечает мед, пытается украсть его из банки, медведь ее отгоняет, она не отстает. Медведю надоедает, он злится, преследует бабочку, сбивает ее на землю, зависает над ней в угрожающей позе, готовясь нанести смертельный удар. На сцене

появляются петух и курица, избивают медведя битой, медведь спасается бегством. Петух и курица помогают бабочке подняться, отряхивают, достают кетчуп и майонез и готовятся съесть ее. Петух отталкивает курицу, курица толкает петуха, они какое-то время толкаются на сцене, наконец курица одерживает верх, прогоняет петуха и сама убегает, преследуя его. Вновь включается музыка «В мире животных». Бабочка оглядывает себя, отряхивается, берет банку с медом и улетает.

Ник: Как, оказывается, все интересно! Все друг друга едят! У меня прямо аппетит разыгрался! Давай пиццу в микроволновке разогреем – там как раз пара кусочков оставалась.

Катя (*раздельно и отчетливо произнося слова*): Давай больше не будем ничего в этом доме разогревать в микроволновке.

Профессор: Нет, вы не будете есть горячую пиццу! (*Катя показывает язык Нику*). Вы также не будете есть холодную пиццу! (*Ник показывает язык Кате*). Вы не будете есть вообще! Думать о еде, когда мы стоим на пороге великих открытий – это кощунство. Разделимся на команды. Ты отправишься на сафари, а ты будешь работать в лаборатории, а я буду руководить процессом. Задача понятна? Пять, четыре, три, два, один.

Звучит «Полет валькирий»

Катя убегает в одну сторону, Ник в другую, Профессор торжественным шагом, глядя в подозрную трубу, уходит за кулисы.

День 6 – Курица

Эту сценку показывают на евангелизации. На сцену выходит ведущий и начинает что-то рассказывать, например, о себе и своих друзьях, участвующих в евангелизации. Неожиданно на сцену выходит человек и начинает кудахтать и подражать своими движениями курице.

Ведущий: Не понял, кто его впустил на сцену? В чем дело? Ты кто?

Курица: Не видишь? Я - курица. Пок-пок-пок

Ведущий: Курица? Да с чего ты взял, что ты - курица?

Курица: Не видишь, я кудахтать умею, пок-пок-пок.

Ведущий: Ну и что, что ты умеешь кудахтать?

Курица: Ну, я еще и зерно люблю есть, как все курицы пок-пок-пок.

Ведущий: Послушай, но ведь это еще не значит, что ты курица.

Курица: Но у меня есть крылья. Посмотри (*показывает свои руки, размахивая ими как крыльями*) пок-пок-пок

Ведущий: Какие же это крылья? Это руки! Посмотри, как и у меня. Вот пальцы, локоть. У тебя руки, а не крылья.

Курица: Руки?

Ведущий: Да, руки. Ты вовсе не курица. Ты - человек.

Курица: Человек? Я человек?

Ведущий: Да, ты человек.

Курица: А я думал, что я - курица.

Курица уходит. Ведущий продолжает свой рассказ, но тут появляется человек, лающий и изображающий из себя собаку.

Ведущий: А ты кто такой?

Собака: Как кто? Я - собака. ав-ав-ав.

Ведущий: Ты - собака? С чего ты взял, что ты - собака?

Собака: Да меня все кошки боятся.

Ведущий: Но это еще не делает тебя собакой.

Собака: Да я кости грызть люблю, ав-ав-ав.

Ведущий: Ну и что, что ты любишь грызть кости. Мало ли кто любит грызть кости!

Собака: Да я, в конце концов, лаять умею! Ав-ав-ав.

Ведущий: Я тоже умею. Ав-ав-ав.

Собака: *(удивленно смотрит на ведущего)*. Так значит, ты тоже собака?

Ведущий: Нет. Я не собака, я - человек.

Собака: А я тогда кто?

Ведущий: Ты тоже человек. Посмотри на себя! Вот у тебя есть руки, нос, лицо. Ты разговариваешь со мной, какая же ты собака? Ты - человек

Собака: Ясно. Человек. А я думал всегда, что я собака. Я – человек, человек я.

Собака уходит. Ведущий продолжает свое выступление. Тут на сцену выбегает человек с распростёртыми в стороны руками. Он урчит, подражая звуку двигателя самолета.

Ведущий: Это еще что за новости? Что ты тут делаешь?

Самолет: Я - самолет, иду на посадку.

Ведущий: Значит ты - самолет! Объясни мне, почему ты решил, что ты самолет.

Самолет: Все очень просто. Мой папа-пилот.

Ведущий: Ну и что, что твой папа пилот. По-твоему, если мой папа строитель, значит я - подъемный кран?

Самолет: Не знаю, не знаю кто ты, а я - самолет. Я живу возле самого аэродрома.

Ведущий: Но и это не делает тебя самолетом.

Самолет: Но я летать умею! Посмотри! *(бегает по сцене с распростертыми руками)*.

Ведущий: Ну, где же ты летаешь? Ты же не отрываешься от земли.

Самолет: Да, пока еще плохо получается, но я научусь летать.

Ведущий: Хочешь, открою секрет? Ты вовсе не самолет.

Самолет: А кто я? *(опускает руки)*.

Ведущий: Ты - человек, самый настоящий человек.

Самолет: Как человек? Я всю жизнь думал, что я - самолет.

Ведущий: Значит, ты всю жизнь ошибался. Ты - человек.

Самолет: Я - человек, я - человек, а я то думал...

Ведущий: Запомни: ты - человек!

Самолет уходит. Теперь на сцену выходит человек с библией в руках и большим крестом на шее. У него очень гордый вид.

Ведущий: А ты кто такой?

Христианин: Не видишь? Я - христианин!

Ведущий: С чего ты решил, что ты христианин.

Христианин: Ну, как? Вот, у меня Библия есть.

Ведущий: Да сейчас у многих есть Библии. И что из этого?

Христианин: Я крест ношу.

Ведущий: Но и это не делает тебя христианином.

Христианин: Да у меня бабушка верующая была. Она и в церковь ходила.

Ведущий: А ты ходишь?

Христианин: Я? Иногда. Да. На Пасху. На Рождество еще.

Ведущий: Послушай, этого не достаточно, чтобы быть христианином.

Христианин: Да я даже молитву знаю. Вот она, я ее всегда с собой ношу
(достает из кармана листок бумаги) иже си на небеси...

Ведущий: Послушай, зачем мне твоя молитвочка? Она все равно не делает тебя христианином. Чтобы быть христианином, этого не достаточно. Это все не делает тебя христианином.

Христианин: А что же тогда делать?

Ведущий: Ты хочешь узнать кто такие христиане? А вы хотите узнать?
(обращается к зрителям) Вот сейчас мы вам об этом расскажем.

День 7 – ноу-хау во вселенских масштабах

Ник и Катя выходят на сцену.

Катя: Ну вот, скоро уже домой. Как быстро неделя пролетела!

Ник: А помнишь, как мы сюда приехали?

Катя: Да, страшновато было поначалу. А теперь ничего, **нормально**.

Ник: Эх, воспоминаний теперь на целый год!

Раздается взрыв, из-за кулис вываливается Профессор, измазанный сажей, но довольный.

Профессор: Дети! Помните, я говорил, что для науки нет преград? Мне удалось перешагнуть порог и сделать фантастическое открытие!

Ник: Возможно, воспоминаний у нас теперь будет года на полтора...

Профессор: Да-да, этот исторический день никогда не забудется!

Катя: А что за открытие, дядюшка?

Профессор: Я сделал генератор мороженого для своих дорогих племянников. Он генерирует мороженое буквально из всего! Это великое достижение! Мне удалось опередить в своих исследованиях моего давнего соперника, профессора фон Копфеншмерца!

Ник: Дядя! Я никогда в Вас не сомневался!

Катя: Здорово! Значит, вы хотите напоследок угостить нас мороженым!

Профессор: Да, и не только вас! Я хочу также угостить всех этих замечательных детей! Вы ведь хотите вкусное научное мороженое?

Дети в зале кричат: «Да!», «Ура!», «Спасибо, Профессор!»

Профессор: Кроме того, я хочу, чтобы и мой верный друг Тотенмаус тоже вкусил от плодов моих открытий! Тотенмаус, Тотенмаус!

Появляется Тотенмаус.

Профессор: Мой дорогой, надеюсь, тебе тоже очень понравится такой эксперимент!

Тотенмаус взвизгивает и исчезает.

Профессор: Для этого мне пришлось построить Большой Айскримный Коллайдер. Он выкопан в толще песка. Синтез мороженого сопровождается выделением большого количества энергии, поэтому вам нужно надеть защитные костюмы!

Дает Нику и Кате защитные костюмы. Достает рацию.

Профессор (в рацию): Уважаемый оператор коллайдера! Доложите о готовности.

Голос в рации: Алес ист фертих герр Профессор.

Профессор (в рацию): Активировать все системы!

Голос в рации: Яволь, герр Профессор.

Профессор (в рацию): Приступаю к синтезу! Эвакуировать персонал в радиусе 3 километров от коллайдера! Перевести систему в режим дистанционного управления!

Голос в рации: Алес гемахт, герр Профессор.

Профессор (Поднимая пульт дистанционного управления): Начинаю синтез мороженого!

Нажимает на кнопку, вдали раздается взрыв.

Ник и Катя: А где же мороженое?

Профессор: Дорогие дети, разве вы не знаете, что вредно есть мороженое сразу после завтрака. Это давно научно доказано. Я все рассчитал так, чтобы мороженое из коллайдера было доставлено нам как раз после обеда. Фон Копфеншмерц будет себе локти кусать от зависти!

Катя: Скорее бы уже обед!

Ник: Эх, если бы вы, дядюшка, изобрели машину времени, чтобы нам сразу перенестись ко времени обеда.

Профессор: Машину времени? Как мне раньше в голову не пришла такая великолепная идея! Я горжусь тобой, племянник. Ты не только быстро овладел русским языком, но и подаешь большие надежды. *(Обращаясь к Нику и Кате):* Мне не страшно оставлять науку в таких руках, как ваши! Скорее в лабораторию, мы на пороге нового фантастического открытия!

ВОПРОСЫ ДЛЯ ОБСУЖДЕНИЯ В ОТРЯДАХ



Вопросы для обсуждения в отрядах

Содержание

Полезные советы для проведения обсуждений	42
День 1. Сотворение света (Бытие 1:1-5)	43
<i>Жест: говорим: «День 1 – свет». Палец вверх как свеча, затем мы ее «задуваем».</i>	
День 2. Подводный день. Сотворение воды и неба (Бытие 1: 6-8) . . .	47
<i>Жест: говорим: «День 2 – вода». Сложить два пальца в форме капли.</i>	
День 3. Флора. Ботанический день (Бытие 1:9-13)	50
<i>Жест: говорим: «День 3 – растения». Сделать кулак, а затем из него «вырастают» три пальца.</i>	
День 4. Космический день. Создание солнца, луны и звезд (Бытие 1:14-19)	53
<i>Жест: говорим: «День 4 – солнце, луна и звезды». Закрыть глаза четырьмя пальцами (как будто закрываемся от солнца). Можно прищуриться по желанию.</i>	
День 5. Фауна. День животных (Бытие 1:20-23)	56
<i>Жест: говорим: «День 5 – птицы и рыбы». Помахать пятью пальцами вверх и вниз как птица крыльями, а затем из стороны в сторону как рыба хвостом.</i>	
День 6. Сотворение человека. Человек создан по образу Бога (Бытие 1:24-27)	60
<i>Жест: говорим: «День 6 – человек по образу Божьему». Поднять один палец вверх, изображая человека, затем окружить этот палец пятью пальцами другой руки, изображая «образ Божий».</i>	
День 7. Божий дизайн. Смысл жизни (Бытие 1:28-31)	65
<i>Жест: говорим: «День 7 – Бог отдыхал». Взять два пальца и обхватить их пятью пальцами другой руки. Положить на них голову как на подушку.</i>	

Полезные советы для проведения обсуждений

- Одной характеристикой подросткового возраста является способность мыслить более абстрактно и умение применять Писание на практике. Если в вашем отряде дети младшего возраста, то им может быть сложно ответить на некоторые вопросы, и им может понадобиться ваша помощь.
- Если ребята не могут ответить на ваш вопрос, то попробуйте его перефразировать, используя другие слова. Не давайте им готовый ответ.
- Не позволяйте лидерам доминировать в обсуждении. Попробуйте сделать так, чтобы ребята давали большинство ответов на вопросы.
- Вы можете добавлять, пропускать или изменять вопросы на ваше усмотрение.
- К большинству вопросов прилагается несколько вариантов ответов. Не переходите к следующему вопросу, 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 возможными вариантами ответа на этот вопрос. Самые лучшие ответы – это те, которые ребята придумают сами. Не переживайте, если ответы, приведенные в данном пособии, не будут упомянуты.
- Удостоверьтесь, что ребята 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 ребят, за их понимание и принятие Слова Божьего. Лидеры иногда могут отвечать на вопросы, но не постоянно. Мы хотим, чтобы ребята научились думать самостоятельно, а не просто получали готовые ответы.



Духовная программа

День 1. Сотворение земли

Тема: Бог начинает Сотворение мира и создает свет из тьмы

Стихи: Бытие 1:1-5



(Если у вас короткая лагерная смена, то вы можете выбрать требуемое количество уроков по вашему усмотрению. Однако последние два урока о сотворении человека и смысле жизни должны быть включены обязательно.)

Введение в тему лагеря

Добро пожаловать в Discovery Camp («Лагерь открытий»). Вы можете спросить: «Какие же открытия мы будем делать на этой неделе?» Одним из наших открытий будет невероятное творение, которое находится вокруг нас. Когда мы живем в лагере на природе – это самое лучшее место для того, чтобы самим непосредственно наблюдать и изучать творение. Некоторые люди верят, что все, что окружает нас, появилось случайно. Но многие из нас верят, что за всем творением стоит всемогущий, разумный Бог. Описание того, как все появилось находится в первой главе первой книги Библии – в книге Бытия. Библия говорит, что мир был сотворен за шесть дней (приблизительно столько же длится наш лагерь), поэтому каждый день на наших собраниях мы будем говорить об одном из дней Сотворения. На этой неделе вы узнаете много удивительных вещей Сотворении. Сегодня мы поговорим о свете и тьме.

(Вы можете договориться с ребятами о том, что каждый раз, когда они услышат какой-то удивительный факт о Сотворении, то они скажут все вместе «Wow (вау), Бог»! Если вы думаете, что вашему отряду эта идея не понравится, то можно ее не предлагать. Не принуждайте их!)

Игра с завязанными глазами

Поиграйте в одну или две игры, где участникам завязывают глаза. Например, вызовите трех добровольцев вперед и выдайте каждому из них ложку и две миски. Одна миска наполнена ватными шариками, а другая – пустая. Задание – перенести ватные шарики из одной миски в другую, используя только ложку. На выполнение данного задания им дается 40 секунд, задание выполняется с завязанными глазами. Участники убирают свободную руку за спину. Лидер дает команду: «На старт, внимание, марш!» Это забавная игра, так как ватные шарики очень легкие и часто падают с ложки, поэтому участники будут пользоваться

пустыми ложками. После 40 секунд игра останавливается, и участники снимают повязки. Победа присуждается тому, кто смог переложить максимальное количество ватных шариков во вторую миску.

Введение

Вы можете представить себе жизнь без света? Жизнь была бы намного труднее. Как и в игре, вам пришлось бы делать все в сплошной темноте.

В первый день Бог сотворил свет.

Жест: каждый день мы будем разучивать новый жест, который поможет нам запомнить историю Сотворения. День 1: поднять вверх один палец как свечу, сказать: "День 1 – свет», а затем «задуть» ее.

Прочитайте или перескажите стихи из Бытия 1:1-5 собственными словами.

Я бы хотел задать вам несколько вопросов о свете и тьме.

Вопросы для обсуждения:

(Постарайтесь получить два или более ответов на каждый вопрос. Ответы, выделенные курсивом, являются предлагаемыми вариантами ответов. Но лучшим ответом является тот, который ребята придумали сами).

1. Почему многие люди боятся темноты?

Они не могут видеть, что их окружает; они могут наткнуться на что-то; они смотрели слишком много фильмов-ужасов.

2. В чем польза света?

Показывает препятствия на пути; мы можем видеть, куда нам надо двигаться; улучшает настроение; нужен для роста растений; отделяет день от ночи; дает нам витамин Д.

3. Есть ли какая-то польза от темноты?

Помогает прятаться; улучшает качество сна

4. Как вы думаете, почему Бог начал Сотворение мира со света?

Жизнь зависит от света; свет включает в себя все цвета, которые Бог использовал при Сотворении.

Заключение

(Заключение должно длиться не более 5 минут. Это не проповедь)

Давайте повторим то, о чем мы говорили сегодня:

1. Одним из первых творений Бога был свет. Это произошло в день 1.

Поразительные факты о свете:

1. Свет состоит из всех цветов, смешанных вместе. Белый свет может быть разделен, чтобы показать красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий и фиолетовые цвета. Призма – это объект, который может рассеять белый свет и показать разные цвета.

(Если у вас есть призма, то покажите, как рассеивается свет. Вы также можете направить луч света на диск CD, чтобы увидеть эффект призмы. Заранее отрепетируйте этот пример до того, как будете показывать его ребятам).

2. Мы видим предметы определенного цвета из-за того, что видим отражение именно этого цвета. Например, красная машина является красной, так как все цвета кроме красного поглощаются. Черные предметы поглощают все цвета, а белые предметы отражают все цвета.

3. Свет – это луч энергии. Существует много различных типов энергии, но свет является единственным типом энергии, который мы фактически можем видеть собственными глазами.

4. Свет, который может воспринимать человеческий глаз, составляет очень маленькую долю цветового спектра и называется видимым светом. Насекомые и некоторые другие животные могут видеть больше нас, то есть они могут видеть такие цвета, которые мы даже не можем представить!

5. Растения используют солнечный свет для роста и жизни. Этот процесс называется фотосинтезом.

6. Мы видим радугу, так как капли воды в воздухе рассеивают свет на составляющие его цвета – эффект призмы.

Источник:

<https://www.twinkl.com/homework-help/science-homework-help/light-facts-for-kids/top-10-light-facts-for-kids>

Wow, Бог!

2. Свет необходим во многих областях жизни. *(Повторите с ребятами ответы на вопрос 2).*

3. Хорошо, что Бог начал Свое творение со света. *(Повторите с ребятами ответы на вопрос 4)*

Свет – это удивительное явление и Бог придумал его. Спасибо, Бог!

Как вы думаете, что Бог сотворит на второй день? Присоединяйтесь к нам завтра и узнаете.

Примечание о трудных вопросах

Библия не дает подробного описания того, как происходило Сотворение, она рассказывает только то, что Бог сделал и в каком порядке. По мере взросления у ребят развивается мыслительный процесс, у них появляются вопросы или даже сомнения в вере. Это показатель того, что вера становится их собственной. Не думайте, что вам нужно иметь ответы на все вопросы. Ни один человек не способен знать все ответы. Похвалите подростка за хороший вопрос. Если вы знаете ответ, то предложите ваш ответ как один из вариантов ответа. Если вы не знаете, как ответить на их вопрос, то честно скажите об этом.

Один из возможных вопросов о первом дне Сотворения – «Откуда появился свет, так как Солнце, источник света, было создано только в четвертый день?» Мы не знаем ответа на этот вопрос. Некоторые предполагают, что свет происходил от Бога. В Откровении говорится, что в будущем не будет солнца, так как Бог будет нашим светом (Откр. 21:23). Но ответ на этот вопрос не ясен из Бытия 1.

День 2. Подводный день

Тема: Сотворение воды и неба

Стихи: Бытие 1:6 -8

Игра: Удержать ведро воды

Оборудование: тазик с водой, клеенка для команды (2 шт.)
Разбейте команду на группы по 5-6 человек. Можно использовать это задание, чтобы установить рекорд лагеря по балансированию тазика с водой на ногах.

Все снимают обувь и носки и садятся вокруг ведра/тазика с водой вкруг. Затем команда ложится на спину и поднимает ноги вверх. На ступни помещается тазик с водой. Руки участников должны оставаться на земле.

Команда, которая лучше всех справляется с заданием, получает бонусный проект – они должны надеть носки и ботинки, продолжая балансировать тазик.

Цель – проверить, кто сможет удержать тазик с водой дольше всех и меньше всего пролить воды.



Введение

Спросите, что Бог создал в первый день (свет). Скажите все вместе: «День 1 - свет», поднимите вверх один палец как свечу и «задуйте» ее.

А как насчет второго дня? Во второй день Бог сотворил воду и сухую землю (твердь). Разучите жест. Скажите вместе: «День 2 - вода», поднимите вверх 2 пальца в форме капли.

Прочитайте Бытие 1:6-8 или перескажите эти стихи собственными словами.

Вопросы для обсуждения:

1. Почему вода настолько важна для жизни?

Вода делает вещи чистыми; питает растения; очищает нас изнутри; необходима для поддержания жизни; помогает регулировать температуру организмов и т.д.

2. Каким образом недостаток воды может оказывать губительное воздействие?

Люди испытывают жажду; растения засыхают; земля становится очень твердой; люди умирают и т.д.

3. Каким образом переизбыток воды может иметь губительный эффект?

Люди могут утонуть, растения погибают, наводнения разрушают дома

4. Как вы думаете, почему Бог сотворил воду в трех формах: лед, жидкость и пар?

Таким образом вода может переходить из состояния пара и храниться в форме льда; водные пары помогают задерживать определенную часть тепла от Солнца, не допуская его отражения обратно в космос;

Заключение:

1. В первый день Бог сотворил свет (покажите жест) и воду и небеса на второй день.

Поразительные факты о воде:

1. На Земле находится тот же объем воды сейчас, как и в тот момент, когда Земля была создана. Вода из вашего крана может содержать молекулы воды, которую пили динозавры.
2. Около 97% всей воды в мире является соленой и непригодной для употребления. Другие 2% содержатся в виде льда и ледников. В результате остается всего 1% для нужд всего человечества – для сельского хозяйства, бытовых нужд, промышленности и личных нужд.
3. Вода регулирует температуру Земли. Она также регулирует температуру человеческого тела, доставляет питательные вещества и кислород в клетки, амортизирует суставы, защищает внутренние органы и ткани и выводит токсины.
4. 75% человеческого мозга состоит из воды и 75% дерева состоит из воды.
5. Человек может прожить около месяца без пищи и всего три дня без воды.
6. Вода расширяется на 9% при замерзании. Замороженная вода (лед) легче воды, именно поэтому лед плавает в воде.

Источник: <https://www3.epa.gov/safewater/kids/waterfactsoflife.html>

Wow, Бог!

2. Бог создал все необходимые условия для жизни до того, как Он создал живые организмы. Также как и со светом, мы с вами не смогли бы прожить без воды больше нескольких дней. Избыточное или недостаточное количество воды может быть губительным для организмов.

3. Вода играет важную роль в нашей жизни

(Повторите ответы на вопрос 1.)

Таким образом, у нас есть свет (жест «свечка»), вода (жест «капля») и небеса. Как мы уже сказали, Бог создает совершенное место для жизни. Что же Бог сотворит завтра?

Примечание (трудные вопросы)

В Быт.1:6-8 говорится о том, что Бог создал небеса, чтобы отделить нижние воды от верхних вод. Что это значит? Один из возможных ответов на этот вопрос заключается в том, что раньше существовала водная завеса над атмосферой (верхние воды), что создавало совершенные условия для всей земли и обеспечивало защиту от солнца. Это может объяснить, откуда взялась вся вода во время потопа земли, описанного в Быт. 6-8. Эта водная завеса была разорвана. Некоторые люди считают, что до потопа на земле не было дождя, только туман и потоки для орошения земли (Быт. 2:5-6, 10). Это также может объяснять, почему люди жили сотни лет до потопа. Они были лучше защищены от солнца, чем мы сейчас. Это возможный вариант ответа.

Другие стихи о воде: Екклесиаст 1:6-7; Иов 26:8

День 3. флора

Тема: Ботанический день

Сотворение суши, морей, растений и деревьев

Стихи: Бытие 1: 9-13

Игра: Поделка из растительных материалов

Разделите ребят на группы из 3-4 человек, выделите время для того, чтобы они могли собрать все необходимое и сделать поделку из растительных материалов. Они могут использовать палки, траву, шишки, желуди, дерево и т.д.; все, что найдут в природе. Для поделки нельзя использовать бумагу, ткань и другие переработанные материалы. После представления поделок можно вручить призы за самое оригинальное, самое полезное, самое большое и т.д. творение.



Введение:

Сегодня мы будем говорить о растениях. На третий день Бог создал сушу и растения.

Прочитайте Бытие 1:9-13 или перескажите этот отрывок ребятам собственными словами.

На третий день Бог создал сушу и растения, которые росли на ней. Жест на день три: поднимите вверх кулак, затем медленно распрямите три пальца, скажите: «День 3 – растения».

Вопросы для обсуждения:

1. Назовите ваш любимый фрукт или овощ.
2. Посмотрите вокруг и назовите 10 или более вещей, сделанных из растений (можете поиграть в эту игру все вместе или по командам).
Одежда из хлопка, деревянные скамейки и столы, бумага, карандаши и т.д.
3. Как бы отличалась наша жизнь, если бы у нас не было растений?
Не было бы кислорода, не было бы древесины для изготовления предметов, не было бы растительной пищи (хлеб), не было бы кофе или чая, не было бы бумаги и лесов и т.д.
4. Глядя на растительный мир, что мы можем сказать о Боге, который создал его?
Бог любит разнообразие, Он любит, чтобы в природе все было взаимосвязано, у Него большое воображение и т.д.

Заключение:

1. Растительный мир – удивительный. Вот несколько фактов о растениях:

Поразительные факты о растениях:

Средняя клубника содержит около 200 семян. Это единственный фрукт, который хранит семена снаружи.

Деревья являются самыми долгоживущими организмами на земле.

Бамбук является самым быстрорастущим древесным растением в мире. Он может расти до 89 см за один день.

Растения разговаривают друг с другом.

Растения узнают своих родственников (и оказывают им приоритетное отношение).

Растения реагируют на звуки.

Растения используют хитрости, чтобы привлечь к себе насекомых-опылителей.

Растения издают сигналы тревоги в критической ситуации.

Яблоко состоит на 25% из воздуха, поэтому оно плавает в воде.

Более 85% растительных организмов находятся в океане.

Дубы начинают производить желуди только после 50 лет.

Хищное растение на Филиппинах может поглотить взрослую живую крысу.

Вода поднимается снизу вверх от корней в стебель, а затем в листья растений.

Wow, Бог!

2. Бог говорит, что Он заботится о растениях. Они важны для Него.

Прочитайте Матф. 6:28-30:

И об одежде что заботитесь? Посмотрите на полевые лилии, как они растут: ни трудятся, ни прядут; но говорю вам, что и Соломон во всей славе своей не одевался так, как всякая из них; если же траву полевую, которая сегодня есть, а завтра будет брошена в печь, Бог так одевает, кольми паче вас, маловеры!

3. Библия говорит, что Бог одевает лилии и траву, которые живут очень короткий срок. Ты намного важнее для Него, чем эти растения, поэтому Он точно заботится о тебе.

Бог удивительный! Мы обсудили первые три дня Сотворения. Давайте повторим наши жесты:

“День 1 – свет”: поднять вверх палец как свечу и «задуть»

“День 2 – вода”: сложить два пальца вместе в форме капли

“День 3 – растения”: поднять вверх кулак и медленно распрямить три пальца из него.

Что Бог сотворит в четвертый день? Оставайтесь на связи.

День 4. Космический день.

Тема: Сотворение Солнца, Луны и звезд

Стихи: Бытие 1:14-19

Игра: Космическая игра

Подготовка к игре: распечатать два комплекта букв, где каждая буква расположена на одном листе. Вам понадобятся следующие буквы:

А, А, Б, Е, И, К, Л, М, Н, О, П, Р, С, Т, У, Ц

В каждом комплекте должны быть одни и те же буквы. Разделите группу на две команды и дайте каждому человеку в команде по одной букве (или по две буквы, если необходимо). Лидер называет слово, связанное с космосом, и команда должна выстроиться в нужном порядке, чтобы получилось требуемое слово. Команда, которая составит слово первым, получает очко. Буквы остаются у того человека, которому они были выданы. Передавать свои буквы другим членам команды нельзя. Если у человека есть две буквы и обе они используются в слове далеко друг от друга, то в этом случае можно передать одну букву члену команды, не участвующему в составлении данного слова.

Список слова

1. Солнце
2. Луна
3. Плутон
4. Комета
5. Планета
6. Марс
7. Орбита
8. Сатурн
9. Спутник
10. Уран



Введение

На четвертый день Бог создал Солнце, Луну и звезды. Наш сегодняшний жест будет связан с Солнцем. Прикройте глаза четырьмя пальцами и прищурьтесь, как будто пытаетесь закрыться от солнца. Скажите: «День 4 - солнце, луна и звезды». Повторите четыре жеста, которые вы выучили за эти дни.

Прочитайте Быт. 1:14-19 или перескажите эти стихи собственными словами.

Вопросы для обсуждения

1. Что поразило вас больше всего во время просмотренного видео?
(Видео проповеди Луи Гиглио)

2. Если задуматься о том, насколько велика Вселенная, какие чувства это вызывает у вас?

Чувствую себя очень маленьким; мои проблемы не кажутся такими большими; чувство одиночества, незначительности ...

3. Как вы думаете, есть ли жизнь на других планетах во Вселенной? Почему вы так думаете?

Некоторые считают, что жизни на других планетах нет – так как в Библии об этом не говорится; мы не получали сведения от кого-либо из космоса;

Некоторые считают, что жизнь на других планетах есть – зачем Богу создавать такую огромную Вселенную только для нас; некоторые утверждают, что видели НЛО

(Этот вопрос не имеет большой важности. Пусть ребята поделятся своими мнениями. Библия не говорит об этой теме конкретно.)

4. Как вы думаете, почему Бог создал Луну? Для чего?

Свет ночью; Луна управляет морскими приливами; мы можем определять время; Луна обеспечивает более благоприятные условия жизни на Земле, создавая угол наклона Земли вдоль своей оси, что приводит к более стабильному климату.

5. Зачем Бог создал такую огромную Вселенную, если она практически пуста?

Мы не знаем; чтобы показать Свое величие; чтобы мы осознали, какое место отвел нам Бог в Своем плане

6. Что мы можем узнать о Боге, изучая Вселенную?

Бог велик; Он могущественный; Он – Творец

Заключение

1. Вселенная огромна.

Если мы сравним Землю и галактику Млечный Путь и предположим, что Земля размером с мячик для настольного тенниса, то тогда галактика будет размером с Северную Америку. Настолько крошечной является наша планета в сравнении всего лишь с одной из многих галактик.

Удивительные факты про нашу Вселенную:

1. В космосе царит полная тишина.

2. Солнце может вместить в себя один миллион планет Земля.

3. Вселенная имеет диаметр более 150 миллиардов световых лет.

4. Земля не плоская, в то время как Вселенная – да.

5. 95% Вселенной является невидимой (темная материя и темная энергия)

6. Наше Солнце делает одно вращение вокруг Млечного Пути за 225 миллионов лет.

7. В центре каждой галактики находится супер-огромная черная дыра.

8. Скорее всего, мы одиноки в этой Вселенной.

У нас до сих пор есть много неотвеченных вопросов касательно нашей Вселенной, например, есть ли жизнь на других планетах, а если остальная часть Вселенной безжизненна, то почему?

2. Вселенная свидетельствует нам о Боге.

Псалом 18:2-4 говорит: «Небеса проповедуют славу Божию, и о делах рук Его вещает твердь. День дню передает речь, и ночь ночи открывает знание. Нет языка, и нет наречия, где не слышался бы голос их».

Что говорит нам Вселенная о Боге? Повторите ответы ребят на вопрос 6.

3. Только великий и всемогущий Бог мог бы создать Вселенную.

Иер. 32:17 говорит: «О, Господи Боже! Ты сотворил небо и землю великою силою Твоею и простертою мышцею; для Тебя нет ничего невозможного».

4. Мы все равно важны для Бога.

Если мы исследуем всю Вселенную, как вы думаете, какое самое совершенное творение мы найдем. По мнению ученых самое совершенное творение в изученной Вселенной – это человеческий мозг.

Поэтому несмотря на то, что мы поражены Божьим творением в первые четыре дня: свет, вода, растения и Вселенная, Бог приготовил что-то особенное на потом. Давайте посмотрим завтра, что Бог сотворил в пятый день.

Повторите жесты первых четырех дней Сотворения.

Примечание (трудные вопросы)

Старшие ребята могут задать вопрос о том, почему Бог сначала создал растения, а Солнце только на следующий день. Разве растениям не нужен солнечный свет для жизни? Это очень хороший вопрос. Мы на самом деле не знаем на него ответ.

Если «дни» Сотворения были продолжительностью 24 часа, то тогда растениям не пришлось бы ждать солнечный свет долго. Если же каждый «день» был продолжительностью миллионы лет, как считают некоторые ученые, то тогда необходимо иное объяснение.

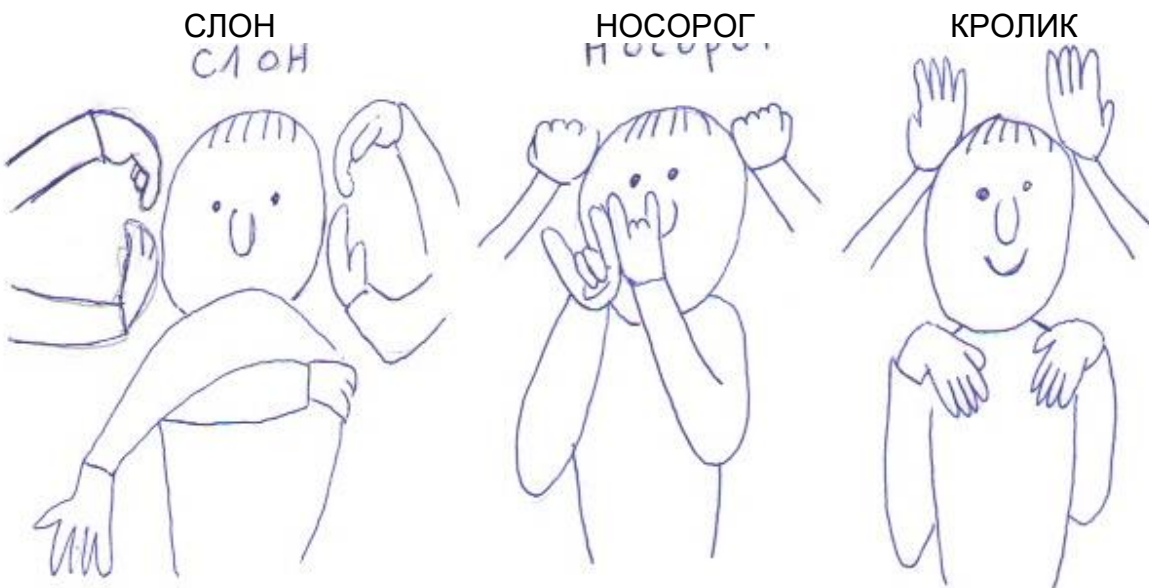
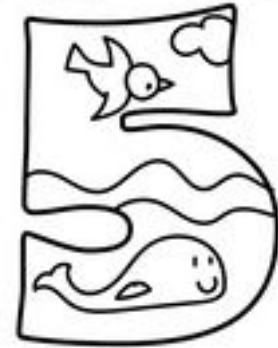
День 5. фауна

Тема: День животных

Стихи: Бытие 1:20-23

Игра – «Слон – носорог – кролик»

Все стоят в круг, а кто-то один – в центре круга. Игрок в центре – ведущий – указывает на кого-то в круге и произносит одно из этих слов: «слон», или «носорог», или «кролик». Тот, на кого указали, должен представить это животное руками (см. иллюстрацию). Если ему сказано: «Слон», он должен руками показать хобот; если «Носорог», он показывает обеими руками клык (рог), а если «Кролик», он просто держит руки перед собой, как кролик. Соседи же названного игрока с обеих сторон изображают руками уши названного животного. Большие гибкие уши – для слона, плотные уши (изображаются кулаками) – для носорога и высокие длинные уши – для кролика. Таким образом, в изображении животного участвуют три игрока. Ведущий в центре, указав на кого-либо, называет животное и медленно отсчитывает до трех. Тот из трех, кто ошибается в изображении названного животного, при счете «Три», должен обмениваться местами с игроком в центре и стать новым ведущим.



Введение

Повторите жесты первых четырех дней Сотворения.

В пятый день Бог создал птиц небесных и водоплавающих животных. На шестой день Он создал животных, которые живут на земле, но мы поговорим об этих животных сегодня тоже.

Прочитайте Быт. 1:20-23 или перескажите этот отрывок собственными словами.

В пятый день Бог сотворил морских животных и птиц. Жест на этот день будет такой – мы берем пять пальцев и машем ими вверх-вниз как птица крыльями и говорим: «День 5 – птицы». Затем поворачиваем руку и машем из стороны в сторону как рыба хвостом и говорим: "«и рыбы»».

Вопросы для обсуждения:

1. Какое животное вам нравится больше всего и почему?
2. Боитесь ли вы каких-нибудь животных? Почему они пугают вас?
3. Что общего между человеком и животными?
У нас есть тело, мозг, сердце и т.д.; мы можем видеть, слышать, осязать и т.д.; нам нужна пища и вода для жизни; мы заводим потомство; мы строим дома и т.д.
4. Что отличает человека от животного (что есть у человека и чего нет у животных)?
Только человек имеет письменность; человек использует телефон и компьютер; водит автомобиль и управляет самолетом; может молиться Богу и т.д.
5. Как вы думаете, почему Бог создал такое большое разнообразие животных: больших и маленьких, быстрых и медленных, летающих и плавающих, хищников и травоядных и т.д.?
Бог любит разнообразие; все животные играют разные роли в экосистеме.
6. Какие домашние питомцы есть у вас?
7. Почему люди любят держать домашних питомцев?
Для компании, ласки, защиты; чтобы заботиться о ком-то; животные интересные

Заключение

1. Как и другие элементы Сотворения, животный мир – удивительный.

Поразительные факты о животных:

1. Солнечная рогатая ящерица использует отвратительный метод для отпугивания врагов. Она брызгается кровью из своих глаз!
2. В мире существует более 470 миллионов собак, то есть 1 собака – на каждые 16 человек!

3. Полярные медведи на самом деле не белые. Их мех на самом деле прозрачный.
4. Глаз страуса больше, чем его мозг.
5. Летучие мыши являются единственными млекопитающими, которые могут летать.
6. Стрекозы могут видеть во всех направлениях одновременно.
7. Гориллы выпускают отрыжку, когда они счастливы!
8. Жираф имеет семь костей в шее. Это то же самое количество костей, как и у человека, только у жирафа они намного больше по размеру.
9. Акулы откладывают самые большие яйца в мире.
10. Гепарды могут пить один раз в три-четыре дня.
11. Возраст кита можно определить по его ушным серным пробкам. Также как и круги на дереве, серные пробки в ушах китов коятся слоями, каждый новый слой добавляется раз в шесть месяцев. Разрезав серную пробку, ученые могут определить возраст кита.
12. Рев тигра может быть услышан на расстоянии 3 км.
13. Гигантский муравьед может съесть более 30000 насекомых в день.
15. У морской звезды нет крови и мозга.
16. Новорожденные слоны могут встать на ноги в течение 20 минут после рождения.
17. Ленивцы настолько медленные в естественной среде обитания, что на их шкуре начинают расти водоросли. Это симбиоз. Ленивец предоставляет водорослям защиту и воду. Водоросли дают ленивцу защитную окраску и дополнительные питательные вещества.
18. Челюсти медведя гризли такие мощные, что могут раскусить шар для боулинга.
19. У дождевых червей нет пола. Несмотря на то, что у них есть как мужские, так и женские органы, они все равно нуждаются друг в друге для воспроизведения потомства.
20. Длина языка хамелеона равняется длине его тела.

Wow, Бог!

2. Библия говорит, что даже животные прославляют Бога.

Исайя 43:20 - Полевые звери прославят Меня, шакалы и страусы, потому что Я в пустынях дам воду, реки в сухой степи, чтобы поить избранный народ Мой.

Psalms 148:10-13 - звери и всякий скот, пресмыкающиеся и птицы крылатые, цари земные и все народы, князья и все судьи земные,... да хвалят имя Господа, ибо имя Его единого превознесено, слава Его на земле и на небесах.

Все творение восхваляет Господа. Это также говорит нам о том, какой Он могущественный, мудрый и креативный.

3. Мы видим, как Бог заботится как о животных, так и о людях.

Матф. 6:26 - Взгляните на птиц небесных: они ни сеют, ни жнут, ни собирают в житницы; и Отец ваш Небесный питает их. Вы не гораздо ли лучше их?

Бог создал удивительное Творение, которое воздает Ему хвалу.

Сегодня пятый день Сотворения. Что же Бог создаст в шестой день?

День 6. Сотворение человека

Тема: Человек создан по образу и подобию Божьему

Стихи: Бытие 1:24-27

Игра – Части тела

Каждому участнику необходимо найти себе пару. Затем участники формируют два круга (внутренний и внешний), где один член пары находится во внутреннем круге, а его партнер – во внешнем. По команде лидера круги начинают двигаться в противоположных направлениях. Ведущий громко называет две части тела, например, «локоть – ухо». Задача игроков как можно быстрее найти свою пару и один из участников должен приложить свой локоть к уху своего партнера. Пара, которая выполнила задание последней, выходит из игры. Игра проводится до победителя. (Другой вариант игры: пара, которая первая выполнит задание, получает одно очко и все пары остаются в игре. Можно играть до 5 или 10 очков).



Несколько возможных комбинаций: большой палец руки и большой палец ноги; спина к спине; нос – плечо; лоб – запястье; бедро – пятка и т.д.

Введение

Для начала повторите первые пять дней Сотворения, назвав, что было сотворено и показав жестах. Сегодня мы говорим о шестом дне Сотворения. Бог оставил самое сложное и замечательное творение на конец. Сначала Он сотворил животных, живущих на земле, а затем создал человека.

Жест для человека: покажите пять пальцев на одной руке и один палец на другой руке и скажите: «День 6». Поднимите вверх один палец и скажите: «человек», затем покажите пять пальцев и скажите: «по образу Божьему» и окружите один палец одной руки пятью пальцами другой руки.

Мы сейчас поговорим с вами о том, что значит этот жест.

Сегодня мы поговорим о сотворении человека и как человек был создан по образу и подобию Бога.

Прочитайте или перескажите собственными словами Быт. 1:24-27.

Вопросы для обсуждения

1. Какие мысли навеяло просмотренное видео о формировании человека, уникального в своём роде, из одной лишь клетки? Можно ли это назвать чудом? Или это результат многолетнего процесса эволюции?

2. Какие ещё интересные факты о функционировании организма вы знаете? (Например, боль заглушается, чтобы избежать смерти от шока и т.п.) Совпадение ли это?

3. Если предположить, что такое " умное устройство" как человек было создано Богом, то что можно сказать о таком Боге?

Бог очень умный; замечательный инженер; всемогущий

4. В каких областях мы можем увидеть, что мы созданы по образу и подобию Бога? Что есть общего между Его природой и нашей?

(Возможно, это сложный вопрос для ребят, но ответ на этот вопрос приводится в заключении данного обсуждения.)

Заключение

1. Бог оставил Свое самое сложное и удивительное творение на конец.

Поразительные факты о человеческом теле

1. Человеческое тело содержит триллионы бактерий.

У нас есть триллионы бактерий, живущие в наших телах, которые помогают остановить воспаление и бороться с болезнями.

2. Самая быстрая мышца в теле – это глаз

Круговая мышца глаза может сокращаться быстрее всех в человеческом организме. Она может сокращаться менее, чем за 1/100 секунды. Мигание обычно продолжается 100-150 миллисекунд. Вы знали, что мигаете чаще, когда разговариваете, и реже, когда вы читаете? Именно поэтому вы устаете, когда долго читаете.

3. 160 000 км кровеносных сосудов

Это включает вены, артерии и маленькие соединительные капилляры, которые двигаются между ними. Эта цифра кажется нереальной, но если вы представите, что каждый мускул, орган, участок кожи или нерв требуют собственный сосуд для подачи и откачки крови, то неудивительно, что нам требуется столько кровеносных сосудов.

4. Только 2% людей имеют зеленые глаза

Все дети рождаются с голубыми или карими глазами. Зеленый цвет глаз может появиться у детей в период от шести месяцев до трех лет.

5. Самый большой орган человека – это кожа

Кожа составляет около 15 процентов от общей массы человеческого тела, и ее важность многие недооценивают. Она удерживает все наши внутренние органы внутри, но при этом она также поддерживает нужную температуру, обеспечивает нас осязанием и чувствительностью, позволяет нам двигаться без ограничений (она не слишком стягивает нас или не слишком болтается), она постоянно исцеляется и регенерируется и т.д.

6. Когда мы дышим, мы предпочтительно используем только одну ноздрю

Естественным образом мы по очереди используем одну ноздрю, затем – другую, таким образом, мы поддерживаем влажность вдыхаемого нами воздуха и не допускаем раздражения легких. Наши тела используют ноздри по очереди – а мы даже не знаем, что делаем это.

7. Мы не знаем, почему мы зеваем

Многие животные также делают это. Существует много разных теорий, почему мы зеваем – некоторые считают, что это помогает нам получить больше кислорода, другие считают, что это помогает регулировать температуру тела. В любом случае, мы все это делаем, но мы не знаем, почему.

8. Наши глаза остаются практически одного размера в течение всей жизни

Несмотря на то, что наши носы и уши продолжают расти в течение жизни, наши глаза остаются практически одного и того же размера с рождения. К трем месяцам жизни наши глаза останутся такими же по размеру до конца жизни, так как роговая оболочка глаза достигла своей полной ширины. Именно поэтому маленькие дети такие красивые, так как их глаза непропорционально большие по сравнению с их маленьким лицом.

9. По утрам вы выше ростом

Если вы посмотрите на себя в зеркало утром, то ваш живот будет более плоским, а одежда будет сидеть на вас лучше. Из-за гравитации в течение дня наши хрящи сжимаются, в результате чего мы становимся чуть меньше ростом, а наши внутренние органы усаживаются.

10. Каждую секунду вы производите 25 миллионов клеток

Wow, Бог!

Источник: "12 поразительных фактов о вашем теле"

<https://www.newsweek.com/mind-blowing-facts-about-your-body-human-1638872>

2. Бог создал человека по Его образу.

В последний день Сотворения «Бог сказал: сотворим человека по образу Нашему по подобию Нашему» (Бытие 1:26). Таким образом, Он закончил Свою работу, вложив в Свое творение частичку Себя. Бог создал Адама из праха и дал ему жизнь, вдохнув в него Свое дыхание жизни (Бытие 2:7). Соответственно, человечество занимает уникальное место среди всего творения Бога, так как у него есть физическое тело и бесплотный дух/душа.

Быв сотворенным по Божьему образу не означает, что Бог находится в нас в человеческой форме, а то, что люди по своей природе отображают Бога. Мы рассмотрим три формы того, как наша природа сходна с природой Бога.

Во-первых, **умственно** - у нас есть разум, воображение и свободная воля. Это отображение Божьего интеллекта, творчества и свободы. Когда кто-либо изобретает машину, пишет книгу, рисует пейзаж, наслаждается симфонией, рассчитывает уравнение или дает имя домашнему питомцу, то этот человек провозглашает тот факт, что мы сотворены по образу Божьему.

Во-вторых, мы отображаем образ Бога с **моральной точки зрения**. Человечество было создано в праведности и совершенной чистоте, отображая Божью святость. Бог увидел все, что Он создал (включая человека) и сказал, что это «хорошо весьма» (Бытие 1:31). Наша совесть или «моральный компас» являются результатом того, что мы отображаем природу Бога. Когда кто-либо пишет закон, отворачивается от зла, хвалит хорошее поведение или чувствует свою вину, то этот человек подтверждает тот факт, что мы созданы по образу и подобию Бога.

В-третьих, мы являемся Божьим образом **с социальной точки зрения**. Мы были созданы для общения. Это отражает Божью любовь. Когда человек был сотворен, то его основное и главное взаимоотношение было с Богом (Бытие 3:8 подразумевает общение с Богом). Также Бог создал женщину, потому что «не хорошо быть человеку одному» (Бытие 2:18). Каждый раз, когда кто-либо женится, заводит друга, обнимает ребенка или посещает церковь, то этот человек демонстрирует факт, что мы созданы по подобию Бога.

3. Бог нас очень сильно любит

У нас есть удивительное тело и Божий образ внутри каждого из нас. Но иногда люди продолжают испытывать отрицательные чувства по отношению к себе. Мы можем чувствовать себя ничтожными, когда мы понимаем, насколько велика

Вселенная. Один из авторов Библии чувствовал себя таким же образом, когда написал:

Псалом 8:4-9 – «Когда я смотрю на Твои небеса, работу Твоих рук, на луну и на звезды, которые Ты поставил: кто такой человек, что Ты так переживаешь о нем? Кто такой сын человеческий, что Ты так заботишься о нем?»

Но Библия говорит, что Бог любит нас и заботится о нас. Он знает о нас все: даже количество волос у нас на голове. Самое замечательное, что вы можете сделать в своей жизни, — это познать своего Творца. Мы поговорим подробнее об этом завтра.

День 7. Божий дизайн (Умный дизайн)

Тема: смысл жизни

Стихи: Бытие 1:28-31



Игра

Сегодня я хочу подарить вам 100 миллионов рублей. К сожалению, это не настоящие деньги. На этом листе написано, на что вы можете потратить деньги, но за это вам придется заплатить.

Что ты купишь?

Поставь галочку напротив тех предметов, которые ты хочешь приобрести, но не превышая лимит 100 миллионов рублей.

<input type="checkbox"/> Квартира бизнес-класса	20 млн
<input type="checkbox"/> Стать настоящей знаменитостью	20 млн
<input type="checkbox"/> Иметь красивую фигуру	20 млн
<input type="checkbox"/> Найти лекарство от рака	20 млн
<input type="checkbox"/> Совершить кругосветное путешествие	20 млн
<input type="checkbox"/> Стать профессиональным футболистом	20 млн
<input type="checkbox"/> Иметь собственный остров	20 млн
<input type="checkbox"/> Открыть детский дом	20 млн
<input type="checkbox"/> Иметь коллекцию дорогих машин	20 млн
<input type="checkbox"/> Стать известным создателем видеоигр	20 млн
<input type="checkbox"/> Инвестировать деньги под проценты	20 млн
<input type="checkbox"/> Полететь в космос	20 млн
<input type="checkbox"/> Получить от Бога ответ на один вопрос	20 млн
<input type="checkbox"/> Стать экспертом в своей области	20 млн
<input type="checkbox"/> Отдать деньги бабушке	20 млн
<input type="checkbox"/> Иметь собственное ранчо	20 млн
<input type="checkbox"/> Встретить известного человека	20 млн
<input type="checkbox"/> Накормить нуждающиеся семьи	20 млн

Введение

Сегодня у нас последний урок о Сотворении.

Давайте повторим жесты, которые мы выучили за первые шесть дней Сотворения.

Так что же Бог сотворил на седьмой день? Ничего. Библия говорит, что на седьмой день Бог отдыхал.

Прочитайте Бытие 2:1-3 или перескажите данный отрывок собственными словами.

Жест: говорим: «День 7 – Бог отдыхал». Взять два пальца и обхватить их пятью пальцами другой руки. Положить на них голову как на подушку.

В седьмой день Бог отдыхал. Поэтому мы сейчас все пойдем и устроим тихий час. Нет, это шутка! Сегодня мы бы хотели подвести итоги всему тому, о чем мы говорили в течение всей недели. Мы обсуждали с вами, что именно происходило в эти шесть дней, а сегодня мы поговорим о том, «почему» Бог сотворил свет, воду, растения, галактики, животных и, конечно же, человека. Задумывались ли вы когда-нибудь о смысле жизни? Давайте сначала подведем итоги нашей игры.

Вопросы

1. На что вы потратили деньги и почему вы сделали именно такой выбор?

2. Что означает фраза «смысл жизни»?

Понимание того, почему мы существуем; что является самым главным в жизни; для чего мы живем и т.д.

3. Почему важно, чтобы у жизни был смысл?

Очень грустно, если жизнь бессмысленна; смысл дает направление жизни; дает надежду; без смысла жизнь напрасна...

4. В чем люди пытаются найти смысл жизни?

(Запишите ответы ребят)

Деньги; популярность; образование; достижение; служение другим; семья; удовольствие; вера; игрушки...

5. Являются ли эти вещи хорошим или плохим основанием для нашей жизни? Почему?

(Перечислите каждый пункт из общего списка)

Некоторые из них хорошие: помощь другим людям; желание сделать этот мир лучше;

Некоторые из них плохие: эти вещи временные; их можно потерять

6. Если жизнь после смерти существует, то как это влияет на смысл жизни?

Эта жизнь является подготовкой для следующей жизни; мы должны тратить время в этой жизни на те вещи, которые перейдут в следующую жизнь;

7. Если жизнь после смерти НЕ существует, как это влияет на смысл жизни?

Нужно сделать эту жизнь максимально комфортной и приятной, так как другой жизни больше не будет

8. Что говорит Бог, Творец этого мира, о смысле жизни? В чем он заключается?

Знать Бога и поклоняться Ему; любить друг друга; быть частью Его Царства и т.д.

Заключение

1. Люди ищут смысл жизни в разном:

Обычно то, как люди тратят свое время и деньги, показывает, что действительно важно для них в жизни. Также как и в нашей игре. В чем люди ищут смысл жизни? *(Повторите ответы, которые вы записали на вопрос 4)*

Все эти вещи хорошие, но далеко не самые главные. Все эти вещи временные. Они проходят и от них не остается и следа. Они не переходят из этой жизни в следующую, некоторые из них длятся всего несколько лет.

2. Иисус показал нам смысл жизни

Однажды Иисуса спросили о том, какая самая главная заповедь для жизни, и Он назвал две заповеди. Если вы будете соблюдать эти две заповеди, то вы откроете для себя смысл жизни.

«Иисус сказал ему: возлюби Господа Бога твоего всем сердцем твоим и всею душою твоею и всем разумением твоим: сия есть первая и наибольшая заповедь; вторая же подобная ей: возлюби ближнего твоего, как самого себя» (Матфея 22:37-39)

Смысл жизни можно найти, во-первых, в любящих взаимоотношениях с Богом и, во-вторых, в любящих взаимоотношениях с людьми вокруг нас.

3. Взаимоотношения с Богом и людьми, окружающими нас, вечны.

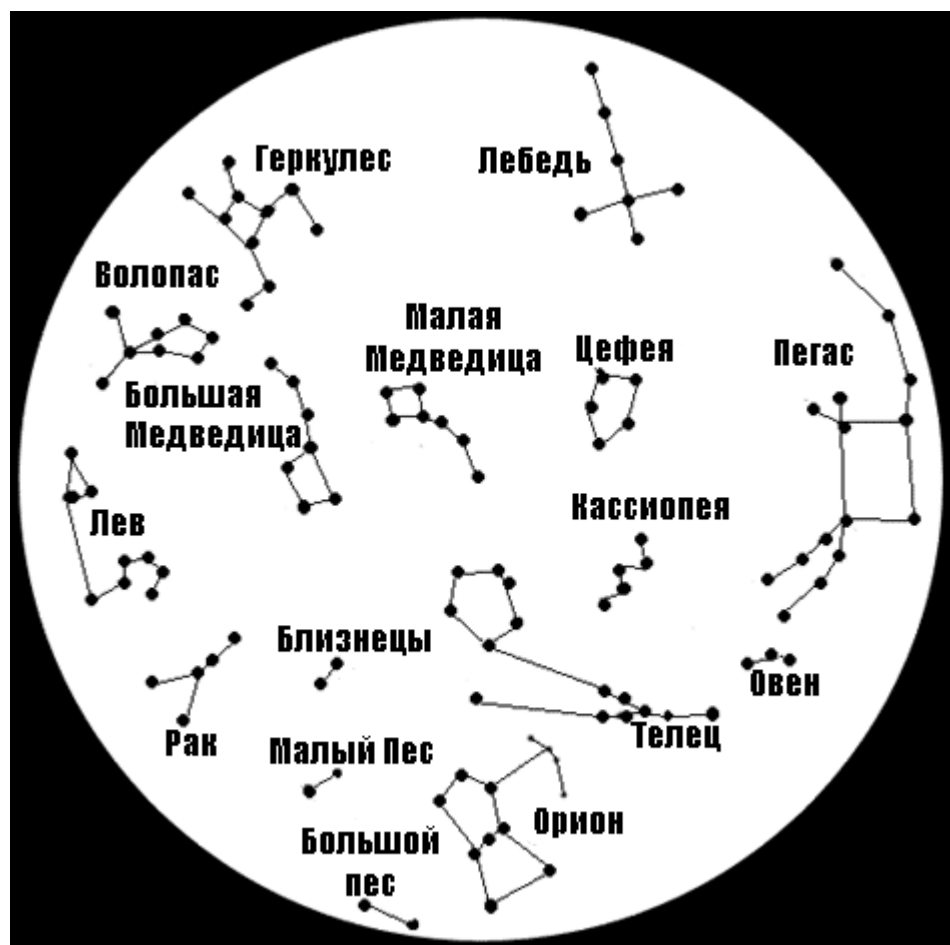
Эти взаимоотношения переходят за границы этой жизни.

Одна из целей нашего лагеря – это помочь ребятам начать или развить тесные взаимоотношения с Богом. Мы, лидеры, всегда готовы поговорить с вами, как вы можете иметь или развивать взаимоотношения с Богом. Именно в этом и заключается главный смысл жизни.

Закончите этот урок молитвой.

(Вы можете рассказать о Божьем плане спасения в вашей группе или на общем собрании).

ИГРЫ



Игры по дням	69
Отрядные игры.....	90
Игры со сцены.....	92
Тимбилдинг.....	95

День 1 (день заезда)

Игра на знакомство с лагерем и его обитателями

Каждому отряду выдать записку, в которой написан математический пример (для каждого отряда свой, но одинаковый по количеству действий). Но цифры им нужно найти самим, вставить в пример и подсчитать.

Например,

Количество поваров плюс количество бревен у сцены умножить на количество минут, отведенных в расписании на обед минус количество полных лет координатора Саши минус количество палаток на стоянке №1 плюс сумма цифр на номере машины директора Ани разделить на количество девочек в третьем отряде =

Каждый отряд открывает свою записку по свистку. Со свистка начинается отсчет времени. Задача каждой команды как можно быстрее решить свой пример. Но только при условии, что они будут бегать и искать нужные цифры всем отрядом вместе (за этим должен следить наставник каждого отряда). Как только команда заканчивает, она бежит обратно к сцене и сдает свой пример и ответ, засекается время. После того как все команды сдали свои примеры, проверяется правильность примеров и объявляются победители.

День 2

Игры с водными шариками

ВОДЯНАЯ ПЕРЕДАЧА

Инвентарь: примерно 6 водяных шаров круглой формы

Разделите игроков на команды. Каждая команда выстраивается в линию. Первые игроки в командах получают по шарiku с водой. По сигналу ведущего они помещают их между подбородком и плечом и передают следующим игрокам в команде без помощи рук. «Передача» зачитывается, 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.

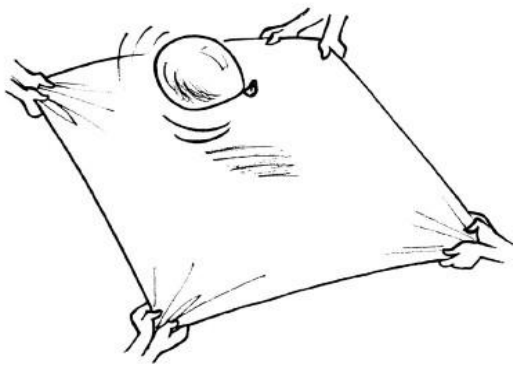
ВВЕРХ - ВНИЗ

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 шарик по одному над головой, следующий игрок в линии передает шары между ногами, третий игрок опять надо головой. Когда шарик достигает конца линии, последний игрок хватается шар и бежит в начало линии и начинает передавать шар. Смелчаки могут бросать шарик. Игра продолжается пока первая команда не достигнет финишной черты.

Внимание: держите шары до игры в емкости с водой.

1. Для игры необходимо разделиться на 2 команды. Каждой команде выдается пластиковое ведро и водяные бомбочки. Команды становятся на некотором расстоянии друг от друга. Каждая команда по очереди кидает бомбочки в другую команду, которая должна подставить ведро так, чтобы шарик упал туда. Если поймать шарик не удалось, он перебрасывается обратно, в сторону первой команды. Их задача такая же - поймать шарик. Выигрывает та команда, которой удалось поймать больше водяных бомбочек и не лопнуть их.



2. Всех участников необходимо разделить на команды по 2 человека. На каждую команду выдается одно полотенце и один шарик, наполненный водой. Команды должны взять полотенце за края, а в центр положить воздушный шарик, так им нужно добежать до определенной цели и вернуться обратно. Выигрывает тот, кому удалось это сделать быстрее других. Если шарик падает, команде нужно вернуться и начать прохождение трассы сначала. Для того, чтобы сделать соревнование

интересней, на пути можно устанавливать различные препятствия, например, где-то нужно пройти под протянутой веревкой, где-то пропрыгать в классики, а где-то пробежать несколько метров спиной.



3. Чтобы подготовиться к этой игре, нужно на определенной территории разбросать шарики с водой, некоторые из них можно положить на видном месте, а некоторые спрятать. На одной линии выстраиваем ведра разных цветов. Каждому цвету ведра соответствует такой же цвет шара. Участники игры должны за определенное время найти и положить в ведра шары таких же цветов, приносить можно только по одному шарiku. Ведущий должен стоять рядом с местом, где установлены ведра и записывать, кто сколько шаров принес. Для того, чтобы сделать игру интереснее, можно присвоить каждому цвету шаров разное количество очков, получаемых участником, если он нашел шарик такого цвета.

4. Для игры нужно разделить на команды по 2 человека. Далее участники встают в две линии напротив друг друга: каждый участник во второй линии встает напротив члена своей команды. Каждой команде выдается один шарик с водой. Участник первой пары кидает шарик второму участнику, который должен его поймать. Если он не сможет поймать шарик или он лопнет, пара выбывает из соревнования. Если шарик удалось поймать, пара делает шаг назад. Теперь расстояние между ними больше и в следующий раз, когда опять подойдет их очередь кидать своему напарнику шарик, сделать это будет уже сложнее. Следует следить за тем, чтобы расстояние, на которое участники делают шаг назад было одинаковым, так как шаг у всех может быть разным.

5. Волейбол с шариками, наполненными водой – еще одна летняя игра с воздушными шарами. Вам понадобится одна капитошка, волейбольная сетка и 2 полотенца. В игре принимает участие 4 человека: по 2 с каждой стороны сетки. Участники каждой команды должны взять за края полотенце, положить на него капитошку и подбросить шарик с водой полотенцем так, чтобы он перелетел на другую сторону сетки.



Задача второй команды поймать шарик и перекинуть его на сторону второй команды. Каждый шарик, который другая команда не смогла поймать – 1 очко в пользу кинувших капитошку. Выигрывает команда, которая набрала больше очков. Возможно увеличить количество участников, добавив по 1 или 2 пары участников с каждой стороны сетки.

Вечерняя игра на пляже

ФУТБОЛ РУКАМИ

Инвентарь: мяч или несколько мячей (если игра в малых группах)

В этой игре важно рассчитать силы игроков (в силу того, что игру придется играть в наклон). Поэтому лучше разделить всю группу на маленькие команды, или играть большой группы, но маленькие раунды.

Все игроки становятся в круг, ноги на ширине плеч, касаясь ногами соседей, чтобы не оставалось расстояние между ногами. В таком положении игрокам нельзя передвигать ноги.

Не сдвигаясь с места, игроки пытаются забить гол другим игрокам в так называемые ворота (открытое пространство между ногами) других игроков, одновременно защищая свои. Если мяч проходит между ногами игрока, игрок выходит в аут, перестает играть, но остается стоять. Если какой-то из игроков случайно забьет мяч теперь уже в пустые ворота, он также выбывает из игры.

Вариант игры:

Для маленьких групп хорош вариант игры с одной рукой. Вначале игроки для защиты могут использовать 2 руки, если мяч пролетает в ворота, игрок может в дальнейшем использовать только одну руку. После 2х голов игрок выходит в аут.

День 3

Эстафеты с фруктами и овощами

Эстафета «Картофелина». Добежать до корзины, достать ложкой картофелину (мячик) и на ложке принести ее команде, положить в ящик и передать ложку следующему игроку.

Конкурс «На погрузке арбузов». Команды строятся в шеренги с интервалами два шага между игроками. Сбоку около правого фланговых уложены 10 больших мячей. По сигналу участники передают мячи по цепочке на левый фланг, где левофланговый аккуратно складывает их в обозначенное место. Выигрывает команда, закончившая передачу мячей первой, и уронившая меньшее количество мячей.

Игра «Собери овощи и фрукты» На полу в центре поля лежат различные овощи и фрукты (одинаковое количество фруктов и овощей). Две команды «фрукты» и «овощи» становятся в колонну друг за другом на одинаковом расстоянии от центра поля. По сигналу первые участники обеих команд бегут к кругу, берут один фрукт или овощ и несут его на базу, которая находится в конце их колонны. Задача игры заключается в том, чтобы собрать свой урожай быстрее соперников.

Эстафета «Что нужно для борща?» В кастрюле лежат овощи, фрукты, различные предметы. Нужно взять то, что необходимо для варки борща. Эстафета оценивается за скорость и за правильность выполнения задания.

Эстафета «Принеси яблоко» Первые участники эстафеты сидят на полу, руки сзади за спиной, яблоко зажато между животом и ногами. По сигналу первые игроки ползут вперед до куба, стараясь не уронить яблоко, и обратно. Затем они передают яблоко в руки следующему участнику эстафеты и становятся в конец колонны.

Эстафета «Дождик» Игроки строятся в 2 колонны. По команде «Марш!» направляющие надевают резиновые сапоги, берут в руки зонтик и оббежав ориентир, возвращаются обратно, передают все следующему участнику. Выигрывает команда первой закончившая эстафету.

Достань яблоко

Для игры необходим большой таз с водой. В таз бросают несколько яблок, а затем игрок встает на колени перед тазом, держа руки за спинами, и пытается зубами поймать яблоко.

День 4

Игры по станциям

Отряд №1:			Очки
10.00 - 10.25	Космический танец	Сцена	
10.30 - 10.55	Мастерская модельеров	Стол у дома 15	
11.00 - 11.25	Орел или решка	Волейбольная площадка у веревок	
11.30 - 11.55	Космическая кухня	Столовая	
12.00 - 12.25	Салон-парикмахерская	Оранжевая волейбольная площадка	
12.30 - 12.55	Укрытие от метеоритного дождя (строительство дома)	У дома 6	

1. Салон-парикмахерская -

Придумать и сделать две необычные прически - одну для мальчика и другую для девочки. Рассказать, где и по какому случаю можно прийти с такой прической. Можно использовать любые подручные материалы, а также лагерные ленточки, резинки, фольгу

2. Мастерская модельеров -

Предлагается сделать два костюма для школы и для праздника. Дать его описание и назначение, описать детали: для чего карман, ленточки. Предложите детям нарисовать его сначала, обсудить из каких материалов они будут и т.д.

Материалы: мешки для мусора, туалетная бумага, фольга, скотч, скрепки, собственные материалы и тд

3. Строительство дома -

Необходимо построить дом или укрытие в лесу из подручных материалов (без вырубки деревьев) плюс мешки для мусора, коробки из под продуктов

4. Танцевальная станция -

Нужно придумать танец под предложенную «зажигательную» музыку

5. Космическая кухня –

Команды должны придумать и создать космический бутерброд или пирожное из коржей

6. Спортивная станция (Орел или решка) –

Можно сказать, что это самая любимая игра на этой планете

Необходимый реквизит: Монета и игровая площадка

Количество игроков: от 10 до 30 игроков

Разделите игроков на две команды. Одна команда называется «Орел», другая – «Решка». По центру поля начертите 2 параллельные линии на расстоянии около 1 метра друг от друга. Затем определите границы площадки, приблизительно 5-6 метров, после пересечения которой команда оказывается в безопасности («Доме»). Используйте веревки или шланги для обозначения границ.

Для начала игры команды располагаются вдоль своих центральных линий спиной друг ко другу. Ведущий подкидывает монету в воздух. Когда монета упала на землю, ведущий объявляет «орел» или «решка». Если выпадает «решка», то команда «Решка» должна бежать в свой «дом». А команда «Орел» должна развернуться и попытаться догнать и запятнать игроков противоположной команды, пока они не достигли «дома». Игроки, которых запятнали, выходят из игры. После этого обе команды возвращаются на центральные линии и занимают исходное положение. Ведущий снова подкидывает монету и разыгрывается следующий раунд. Игра проводится до тех пор, пока одна из команд не запятнала всех своих противников.

Судья или ответственный за каждую станцию - должен разработать систему подсчета очков и оценить отряды на каждой станции.

Вечером подводим общий итог и даем призы

Вечерняя игра Созвездие на пятке

Правила игры: У каждого сотрудника пятка помечается чёрным, синим, красным или зелёным цветом. Один сотрудник рисует на пятке одно из созвездий. Все сотрудники надевают как можно больше носков.

Задача ребят - найти человека с нарисованным созвездием на пятке (оно только у одного сотрудника). При снятии каждого носка участники выполняют спортивные задания или отвечают на вопросы по Библии.

Игра проходит в течение одного часа. Отмечаются первые 3 отряда, нашедшие "созвездие". Отряды, нашедшие "созвездие", не раскрывают её.

День 5

Общелагерная игра «Инстинкт самосохранения»

Эта игра дает ее участникам возможность испытать, каково приходится животным в их борьбе за выживание.

- Кол-во участников 20-60
- Площадка - Лесистая местность с четко обозначенными границами
- Необходимое время: 60-90 минут (чистое время игры 20-30 мин)
- Необходимый инвентарь: 6-8 табличек с обозначениями воды, 6-8 табличек с обозначениями еды, закрепленных на деревьях; повязки на голову для каждого игрока (зеленого, синего, красного цветов); ручка для каждого игрока; набор жизней для каждого игрока (цветные карточки из картона с именами животных [см. Описание животных и их качеств], скрепленные вместе резинкой или скрепкой); свисток; игрушечный пистолет (если есть); веревка для обозначения границ.

Разделите группу следующим образом: 70% травоядных, 20% всеядных, 10% плотоядных. Кроме того, для игры нужны еще три действующих лица. Поделив участников, рассадите их по группам (травоядные на первых рядах, за ними – всеядные, и последними - плотоядные) в форме пирамиды.

Когда все уселись, раздайте им повязки на голову: травоядным зеленые, всеядным синие, а плотоядным красные. Три других участника (обычно это сотрудники) делятся так: один олицетворяет собой Стихии (лесной пожар и бури), второй - Болезнь, а третий - Человека. Заранее подберите этих участников, но не представляйте их воспитанникам сразу.

Объяснение правил группе:

Совсем скоро вам предстоит на себе испытать то, с чем приходится сталкиваться и бороться обитателям леса. Каждый из вас будет представителем определенного семейства животных – травоядных (питающихся растениями), всеядных (питающихся растениями и мясом) или плотоядных (питающихся мясом). Перед каждым из вас ставится простая задача - выжить. Для того чтобы выжить, вы должны отыскать три существенных элемента, необходимых каждому животному: воду, еду и кров. «Напиться воды» можно будет, лишь отыскав

табличку с обозначением воды на дереве (покажите эту табличку детям). Перерисовывая (на листок бумаги, который вам выдадут) символ на табличке, вы «пьете» воду. Пища бывает двух видов: растительная и животная (мясо). Растительную пищу «поглощают» тем же способом, что и воду: перерисовывая символы с табличек (покажите образец таблички). Мясо «съедают», когда селят животное, находящееся ниже вас в пирамиде.

Травоядные находятся в самом низу пирамиды и не едят других животных; всеядные выше травоядных и могут их есть (за исключением оленя, которого могут ловить только плотоядные). Плотоядные находятся на верхушке пирамиды и могут есть всех остальных животных. Животные из одной группы не едят друг друга. Если кого-то из животных осалили, он должен отдать одну из своих карточек жизней животному, осалившему его. Каждому из вас будут выданы карточки с названием вашего семейства. Если у вас не осталось ни одной карточки, ваше семейство погибло.

К каждому животному предъявляются свои требования по потреблению воды и пищи:

Травоядные питаются только растениями и должны найти 4 символа воды и 4 символа пищи. Всеядные питаются растениями и животными и должны найти 3 символа воды и 3 символа пищи. Также они должны собрать три карточки жизней травоядных. Плотоядные питаются только другими животными, а потому им не нужно искать табличек с едой. Их задача – набрать 10 разных карточек жизней (травоядных или всеядных) и найти 2 символа воды.

Вы должны срисовывать символы воды и еды непосредственно с табличек, а не с рисунков других игроков. Кроме того, если вы «съели» кого-то, вложите его карточку вместе с вашими. Пойманное животное отдает свою карточку жизни, а не карточку другого животного, которое он съел. Животные не только опасаются того, что их поймают другие животные; они также боятся болезни (в этот момент представьте Болезнь). Животные заболевают так же, как люди, и часто умирают от этого. Если вас пятнает Болезнь, вы теряете одну жизнь. Точно также, животные погибают во время лесных пожаров и сильных бурь (в этот момент представьте Стихию). Если вас запятнала Стихия, вы теряете одну жизнь.

Животных подстерегает еще одна опасность: Человек (в этот момент представьте Человека). Человек может быть добр или жесток по отношению к животным. Человеку не нужно вас ловить или пятнать, у него есть ружье/пистолет (если

можно, приготовьте игрушечный пистолет, в противном случае просто используйте руку). Если Человек показывает на вас и зовет вас, это значит, что вы пойманы и должны ждать, пока Человек к вам не подойдет. Человек может забрать у вас до двух жизней, а может дать вам воду или еду (расписавшись на вашем листочке) – зависит от его настроения. Животные боятся Человека, так что не приближайтесь к нему.

Что важно помнить, когда пятнаешь или «съедаешь» животное – во время того, как одно животное отнимает жизнь у другого, никто из других животных не может подбегать к ним и салить кого-то из них. Кроме того, нельзя пятнать одно и то же животное два раза подряд. Животные должны выполнить требования к потреблению воды и пищи, иначе они, как и их семьи, погибают. Как только вы набрали нужное количество воды и пищи (можно набрать больше нормы, но в этом нет необходимости), нужно отыскать себе кров для защиты от других животных. Животные могут бегать и прятаться вместе и поодиночке, в зависимости от того, какие у них нужды. Во время игры ни одно животное не должно покидать территорию. По сигналу к окончанию игры, все должны вернуться к стартовой линии, и мы посмотрим, кто выжил.

Животные:

Травоядные:

- Заяц 2 , у каждого по 8 жизней
- Полевка 2 , у каждой по 8 жизней
- Еж 2, у каждого по 8 жизней
- Белка 4, у каждой по 6 жизней
- Бурундук 4, у каждого по 6 жизней
- Олень 2 , у каждого по 2 жизни

Всеядные:

- Хорек 2, у каждого по 4 жизни
- Лиса 4, у каждой по 4 жизни
- Барсук 2, у каждого по 4 жизни

Плотоядные:

- Волк 2, у каждого по 3 жизни
- Тигр 2, у каждого по 3 жизни
- Рысь 2, у каждой по 3 жизни

День 6

Игры по станциям (3 станции – интеллектуальная, спортивная, ГТО)

Станция 1. Интеллектуальная

- Станции:

1. Верю - Не верю.

Командам даются вопросы, на которые им нужно ответить: правда или нет, потом мастер игры проверяет правильность ответов и выставляет баллы в путевой лист.

Вопросы:

1. правда, что известный на весь мир певец Таркан сократил срок своей службы в армии до двух лет, уплатив государству 8 млн. \$? Да
2. правда, что в Китае растут голубые розы? Нет
3. правда, что стрижи могут спать на лету? Да
4. правда ли, что самой дорогой картиной когда-либо купленной в России стал «Черный квадрат» Казимира Малевича из коллекции Инкомбанка? Да
5. правда, что фальшивомонетчик Эммануэль Нинджер, рисовавший купюры от руки, от усталости однажды написал на пятидесятидолларовой банкноте «Отпечатано у меня дома», а попавшая в обращение эту купюра долгое время находилась в обращении? Нет
6. правда, что орхидеи используются для приготовления мороженого? Да
7. правда, что в 1921 году в Монголии было всего 2 автомобиля, да и те не смогли разъехаться и столкнулись? Да
8. правда, что ученые - вайологи изучают воздействия электромагнитных колебаний планет Солнечной системы на действие природной фауны Земли? Нет
9. правда ли, что кошку нельзя научить командам как собаку? Нет
10. правда ли, что в Запорожье недавно засох легендарный дуб, долгое время привлекавший эко-туристов? Да

2. Блиц – опрос.

Команде необходимо набрать максимальное количества баллов, путем ответов на вопросы. Ведущий задает вопрос, команда, после 30-ти секундного совещания должна была сдать ответ. После подсчитывалось общее количество верных ответов.

Вопросы:

1. Какая страна подарила США статую Свободы? (Франция)
2. Как называется южный ветер? (зюйд)
3. Назовите самый старый город Мордовии. (Темников.)
4. Назовите название подставки для нот (пюпитр)
5. Сколько рек в Саудовской Аравии? (их там нет)
6. Назовите старинную русскую путевую меру, равную 5 километрам (час)
7. Улица, на которой жил Шерлок Холмс? (Бейкер-стрит)
8. Диаметр снаряда, определяющий мощность огнестрельного оружия? (калибр)
9. Какая птица может бегать по дну водоема ? (оляпка)
10. Автор самой первой книги афоризмов (Гиппократ).
11. Самый восточный мыс Австралии (мыс Байрон).
12. Крупнейший виолончелист 20-го века (Растропович).
13. Национальное животное Японии (обезьяна).
14. Морская капуста (ламинария).
15. Сколько сражений проиграл Суворов? (ни одного).
16. В балете парный танец главных действующих лиц (па-де-де).

Станция 2. Спортивные игры

1. **Бег со свечой** – необходимо пробежать к финишу с горящей свечой в стакане так, чтобы она не погасла. Записывается лучшее коллективное время.
2. **Осторожно** – стакан с водой ставят на теннисную ракетку. Участники по сигналу бегут к линии финиша и обратно. Необходимо не только первому вернуться обратно, но и минимально расплескать воду. Записывается объем перенесенной воды и время.

3. **Прыгни дальше** – участвуют две команды. В каждой разбегаются первый участник и прыгает. Второй уже прыгает с места приземления первого, третий – с места приземления второго и так далее. Записывается коллективная дистанция.
4. **Кидалово** – на земле чертятся 5 кругов диаметром 0,5, 1,0, 1,5, 2,0, 2,5 м, в каждом из них проставляется количество баллов – 10, 8, 6, 4, 2 соответственно. Также в каждом кругу рисуется ячейка X, при попадании в которую все полученные очки аннулируются. Участники отряда по очереди кидают груз (3 раза и зарабатывают баллы). Все баллы суммируются.

Станция 3. Нормы ГТО

Члены отряда могут обсудить и выбрать какой-то один из нормативов и попробовать его сдать с наилучшим результатом. Ведущий засчитывает лучший коллективный результат отряда.

3 ступень - Нормы ГТО для школьников 11-12 лет

- бронзовый значок- серебряный значок- золотой значок

№ п/п	Виды испытаний (тесты)	Возраст 11-12 лет					
		Мальчики			Девочки		
Обязательные испытания (тесты)							
1.	Бег на 60 м (сек.)	11,0	10,8	9,9	11,4	11,2	10,3
2.	Бег на 1,5 км (мин., сек.)	8.35	7.55	7.10	8.55	8.35	8.00
	или на 2 км (мин., сек.)	10.25	10.00	9.30	12.30	12.00	11.30
3.	Прыжок в длину с разбега (см)	280	290	330	240	260	300
	или прыжок в длину с места толчком двумя ногами (см)	150	160	175	140	145	165
4.	Подтягивание из виса на высокой перекладине (кол-во раз)	3	4	7			
	или подтягивание из виса лежа на низкой перекладине (кол-во раз)				9	11	17
	или сгибание и разгибание рук упоре лежа на полу (кол-во раз)	12	14	20	7	8	14

Испытания (тесты) по выбору							
5.	Метание мяча весом 150 г (м)	25	28	34	14	18	22
6.	Бег на лыжах на 2 км (мин., сек.)	14.10	13.50	13.00	14.50	14.30	13.50
	или на 3 км	Без учета времени					
	или кросс на 3 км по пресеченной местности*	Без учета времени					
7.	Плавание 50 м (мин., сек.)	Без учета времени		0.50	Без учета времени		1.05
8.	Наклон вперед из положения стоя с прямыми ногами на полу (достать пол)	Пальцами		Ладонями	Пальцами		Ладонями

День 7

Клудо (Clue-do)

В нашем лагере произошел очень неприятный инцидент. Кто-то похитил мороженое, которое Профессор сгенерировал сегодня утром для всех нас. Наша надежда только на вас и вашу смекалку. Ваша задача заключается в том, чтобы выяснить КТО похитил мороженое, ГДЕ и с помощью ЧЕГО.

Смотрите отдельные файлы по подготовке игры, инструкции для участников и листок расследования.

ОРУДИЯ ПРЕСТУПНИКА <ul style="list-style-type: none">- Гвоздь- Кирпич- Снотворное- Слабительное- Автоген- Нож- Лопата- Веревка- Гаечный ключ- Мешок 6 ПОДОЗРЕВАЕМЫХ <ul style="list-style-type: none">- Профессор- Ассистент профессора- Американский шпион- Заведующий склада- Тотенмаус- Спортинструктор	ЛОКАЦИИ (место преступления) <ul style="list-style-type: none">- Лаборатория профессора (Сцена)- Клуб- Яхт-клуб (Пляж)- Парковка (Основной вход)- Банк (Бунгало)- Склад (Дровник)
--	---

Клудо (Cluedo)

Для начала предлагается ознакомиться с самой игрой Клудо, чтобы понять принцип проведения расследования. <https://inteltoys.ru/articles/cat7/article689.html>

В зависимости от размера вашей группы и свободного пространства, вы можете использовать основной перечень из 6 подозреваемых или добавить еще несколько человек.



Подозреваемые

Вам необходимо найти сотрудника для каждого подозреваемого в этой игре. Подойдите к этому делу креативно и пригласите к участию тех, кто обычно не задействован в программе. Пусть подозреваемые продумают свою роль и костюм. Один сотрудник должен постоянно находиться в штабе для консультирования и сбора готовых версий расследования.

Локации

Вам необходимо определить, где будет находиться каждый подозреваемый в течение всей игры. Подозреваемые находятся на своих станциях и отвечают на вопросы отрядов. Если отряды еще плохо ориентируются на территории лагеря, то вы можете сделать карту и подписать, где находятся подозреваемые и локации.

Карты игры

Вам необходимо сделать отдельные карточки по всем локациям, подозреваемым и орудиям преступления. В начале игры разделите данные карточки по трем категориям. Не подглядывая, вытащите по одной карте из каждой категории (один

подозреваемый, одна локация, одно орудие преступления). Поместите эти карты в конверт. Это отгадка преступления.

Инструкции для подозреваемых

Раздайте оставшиеся карты подозреваемым. Подозреваемые изучают свои карты. Если эти карты у них на руках, значит данный человек, орудие или локация не были задействованы в совершении преступления. Это единственная информация, которая им известна.

Подозреваемые находятся на своих станциях и отвечают на вопросы отрядов. Если отряд спрашивает об одном из элементов преступления, карта которого находится у подозреваемого, то они отвечают утвердительно. Например, «Вы не можете подсказать о нахождении Профессора сегодня утром?» «Да, Профессор и я пили кофе по-венски сегодня утром и вели интереснейшую дискуссию о пользе коллайдеров». После чего подозреваемый показывает карточку «Профессор» отрядам. Если у вас нет информации о Профессоре, то вы отвечаете отрицательно. «Нет, к сожалению, я ничем не могу вам помочь».

Отряды могут задать вам 3 вопроса за одно посещение. Все вопросы должны быть конкретные и касаться какого-то одного элемента преступления. Если отрядам понадобится уточнение, то они могут вернуться на вашу станцию, но только после того, как они провели интервью всех остальных подозреваемых.

Раздаточный материал

Выдайте каждому отряду правила, список подозреваемых и карту локаций, а также листок расследования.

Отправьте подозреваемых по станциям

В то время пока вы объясняете отрядам правила игры, подозреваемые занимают свои места на станциях. Один из координаторов должен остаться в штабе с секретным конвертом, чтобы принимать версии участников и отвечать на возникающие вопросы по ходу игры. После 45 минут можно включить финальную сирену и объявить результаты расследования у сцены.

TOP SECRET

Дорогие исследователи!

В нашем лагере произошел очень неприятный инцидент. Кто-то похитил мороженое, которое Профессор сгенерировал сегодня утром для всех нас. Наша надежда только на вас и вашу смекалку. Ваша задача заключается в том, чтобы выяснить КТО похитил мороженое, ГДЕ и с помощью ЧЕГО.

- Подозреваемые лица ждут вас в указанных местах на карте.
- Вы можете задать всего 3 вопроса каждому подозреваемому. Продумайте ваши вопросы заранее.
- Если вы опросили всех подозреваемых и у вас все равно остались вопросы, то вы можете вернуться на любую из станций, но в этот раз вы можете задать только один вопрос за один визит.
- Если 2 команды окажутся одновременно на одной станции, то ведущий станции (он же подозреваемый) определит, в какой последовательности он будет общаться с командами.
- Если ваша команда считает, что она выявила все три элемента преступления (кто, где и с помощью чего), то вам необходимо записать ваш ответ на бумаге и отнести его в штаб координатору.
- Расследование начинается и заканчивается по звуковому сигналу. После финального сигнала все команды собираются у сцены, где мы объявим результаты.

Подозреваемые

Профессор
Ассистент Профессора
Тотенмаус
Американский шпион
Заведующий склада
Спортивный инструктор

Локации

Лаборатория
Банк
Яхт-клуб
Склад
Парковка
Клуб

Орудие

Гвоздь
Нож
Автоген
Лопата
Веревка
Гаечный ключ
Мешок
Кирпич
Снотворное
Слабительное

Удачи, исследователи!

ПОДОЗРЕВАЕМЫЕ

Профессор

--	--	--	--

Ассистент

--	--	--	--

--	--	--	--

Тотенмаус

--	--	--	--

Ам.шпион

--	--	--	--

--	--	--	--

Зав.склада

ОРУДИЕ

Гвоздь

--	--	--	--

Нож

--	--	--	--

Автоген

--	--	--	--

Слабительное

--	--	--	--

Снотворное

--	--	--	--

--	--	--	--

Кирпич

ЛОКАЦИИ

Банк

--	--	--	--

ЯХТ-клуб

--	--	--	--

Лаборатория

--	--	--	--

Парковка

--	--	--	--

Склад

--	--	--	--

Клуб

--	--	--	--

Имя отряда

Записи детектива:

[illegible]

Общелагерная игра «Буквоед»

Все участники лагеря делятся на две команды (Красные и Синие), вся территория – на две половины. Эта территория разделяется веревкой или сигнальной лентой. Изготавливается много карточек 5х5 см с буквами русского алфавита (200-500 штук, в зависимости от количества игроков, имейте в виду, что часто употребляемых букв должно быть больше («а», «к», «и» итд)). Половина букв – синие, половина – красные. Игра начинается на «площадке общего сбора». Каждая команда выбирает из себя Главного буквоеда, а остальных делит пополам на «ловильщиков» и «искальчиков».

Ловильщики ловят чужих искальчиков, которые оставили свою территорию и в поисках букв оказались на чужой площадке. Нельзя задеть игрока, находящегося на своей территории. Если ловильщик задел искальщика с буквой, то он должен положить ее на место и уйти на свою территорию.

Цель игры: найти и собрать как можно больше букв своего цвета, разложенных на территории противника.

По свистку команда уходит на свою территорию, у них есть 5 минут, чтобы разложить буквы противников на своей территории. Их нельзя прятать, просто раскладывать. Звучит еще один свисток – игра началась. Через 30 минут игра заканчивается, команды прекращают искать буквы. Они должны остаться каждая на своей территории и собраться вокруг своего Буквоеда. Теперь у них есть еще 30 минут, чтобы из найденных букв составить как можно больше слов. Особые бонус дается за слова, которые подходят к теме сегодняшнего библийского урока.

10 баллов – 1 слово

15 баллов – бонусное слово

Совет! Во время стратегических игр на большой территории бывает много нарушений правил. Например, игрок может схватить противника на его территории. Или игроки могут буквы не раскладывать, а прятать. Или искальчики, которых задел с буквой, могут не выкладывать буквы, а продолжать с ними убежать. Советуем пустить курсировать по территории 3-4 сотрудников, «блюстителей порядка», которые бы наблюдали за игрой и в случае споров становились арбитрами между игроками.

Отрядные игры

1. «Коля красивый»

Игра проводится когда все только знакомятся друг с другом. Ведущий просит всех по очереди называть свое имя, а к нему добавлять эпитет, начинающийся на первую букву имени, а до этого еще повторить все, что говорили до него. Получается, например, так: Коля красивый, Маша молодая, Игорь интересный, меня зовут Наташа неотразимая. Когда круг проходит, добавляют к себе еще один эпитет. Круга со второго или третьего все уже запоминают имена друг друга.

2. «Пальчики»

(эта и следующая игры похожи между собой/ можно выбрать какую-то одну)

Описание игры. Участники рассаживаются (встают) в круг. Каждый сжимает правую руку в кулак и по команде инструктора все «выбрасывают» пальцы. Цель состоит в том, чтобы все участники независимо друг от друга выбросили одно и то же число. Участникам не разрешается договариваться, перемигиваться или пытаться согласовать свои действия любыми другими способами. Игра продолжается до тех пор, пока группа не достигнет цели.

Количество попыток может быть ограничено тренером.

3. Джамп

Описание игры. Участники встают в шеренгу на расстоянии шага друг от друга лицом в одну сторону и по команде тренера подпрыгивают, поворачиваясь в прыжке вокруг оси на 90° или 180° в любую сторону. Задача участников — после каждого хлопка совершать синхронные повороты и всем приземляться повернутыми лицом в одну и ту же сторону.

4. Гусеница

(Можно разбить на две команды, чтобы они искали один предмет. Это можно сделать для разминки и первой попытки, а затем можно усложнить и спрятать предметов 5-6 и какая команда соберет больше предметов)

Команда встает в одну линию, лицом в одну сторону. В руку им дается одна веревка. Перед началом задания, им нужно, выработать систему знаков, потому, что в этом задании запрещается говорить. Всем участникам завязывают глаза, кроме последнего. А ведущий прячет впереди какой нибудь предмет, например, мячик от большого тенниса. Место нахождения мяча знает только последний участник, у которого открыты глаза. Задача команды, найти мяч, при этом «зрячий» член команды используя выработанную систему знаков, должен направлять к месту где находится спрятанный предмет.

5. Узел (если останется время)

Нужна длинная веревка, чтобы все могли за нее взяться.

Необходимо разделить на две команды и взяться за веревку. Ваша задача заключается в том, чтобы завязать узел на веревке на границе двух команд. Веревку отпускать нельзя в ходе упражнения, можно только перемещать руки вдоль нее.

Если кто-то отпускает веревку, начинаем сначала.

Игры со сцены

1. Креативное рукопожатие

- а. Участникам необходимо найти одного человека, которого они не знают и пожать ему руку, смотря в глаза и представиться
- б. теперь им нужно найти трех человек, которых они не знают, поприветствовать друг друга High Five (можно продемонстрировать на сцене) и познакомиться
- в. Теперь нужно найти 2 незнакомых людей и поприветствовать их High Five снизу из-за спины
- г. Теперь нужно найти еще 3 человек и придумать оригинальное приветствие (рукопожатие), разное для каждого из 3 игроков

2. Сядьте, если

- вы приехали в лагерь на машине
- вы привезли с собой резиновые сапоги
- у вас есть с собой недельный запас чипсов, сухариков и печенья
- вы приехали в лагерь в первый раз
- вы уже знаете, как зовут ваших вожатых
- у вас на одежде есть что-то красное
- вы любите суп с фрикадельками
- вы можете сказать "привет, как дела?" по-английски
- вы умеете рубить дрова и разводить костер
- вы знаете тему лагеря в этом году
- вы знаете новую фамилию Ани Ишмаевой))) (это опционный вопрос)

3. 4 угла - нужно выбрать один из углов и встать туда, ведущий с закрытыми глазами называет от 1 до 4 и названный угол выбывает. Играем до последнего победителя.

Другая вариация на тему - участники выбирают цифру от 1 до 5 и прикладывают ладонь с нужным количеством пальцев ко лбу (ну как лузер). Ведущий с закрытыми глазами называет любое число и те, кто выбрали эту цифру, садятся.

4. Танцы на сцене - вызвать по представителю от отряда и включить музыку на 2 минуты. Представители танцуют, затем проводим общее голосование

5. Угадай мелодию - тоже с представителями от отряда

6. Кулинарная школа - вызвать по представителю от отряда, помыть им руки или обработать антисептиком. На столе приготовить хлеб и различные соусы/приправы - шок. паста, кетчуп, короча все, что есть. Пока играет музыка, участники передают друг другу кусок хлеба и могут намазать на него все, что угодно. Когда музыка заканчивается, то тот у кого в руках хлеб, должен будет его съесть.

7. Игра для сильных мальчиков - вызвать добровольцев до 10 человек

Начинают игру двое, они садятся на пол спина к спине, сцепливаются руками друг с другом за спиной и должны подняться на ноги. Потом присоединяются другие по одному. Посмотреть, какой рекорд можно будет установить.

Ледоколы - 15 мин

1. Рисунки вслепую:

Участники собираются по своим командам. Каждая команда выстраивается в колонну, перед которой вешается листок А4 на стене. Всем участникам завязывают глаза и первому из них дают в руки фломастер. По команде эти люди подходят к листу и рисуют часть лица в соответствии с инструкциями ведущего. После того как участник выполнил свое задание, он возвращается к колонне и передает фломастер следующему человеку. Например: «Первый человек должен нарисовать овал лица. Следующий человек должен нарисовать глаза и т.д.» После того, как каждый человек в команде выполнил свое задание, они все вместе открывают глаза и смотрят, что у них получилось. Эти рисунки можно потом повесить в зале, где обычно собираются ребята. Смех гарантирован.

2. Король с газеткой:

Из зала вызываются 6 добровольцев на сцену. Один из них назначается королем, и ему завязывают глаза. Король садится на стул и берет в руки скипетр, сделанный из рулона газет. Под стулом лежат конфеты. Задача остальных добровольцев - забрать у короля конфеты таким образом, чтобы он не услышал их и не ударил их газетой. Король внимательно слушает и защищает конфеты с помощью скипетра из газет. Если участник получает удар скипетром от короля, то он выбывает из игры. Один раунд длится 3 минуты. Игрок, доставший максимальное количество конфет за это время, объявляется победителем. Можно провести несколько раундов, привлекая других добровольцев.

3. Прищепки:

Каждому игроку выдается по 3-5 прищепок, которые они должны прикрепить себе на одежду. По сигналу участники снимают их с себя и вешают их на других игроков, при этом уворачиваясь от прищепок противников, не давая им прицепить их. По сигналу ведущего «стоп» все пересчитывают прищепки на своей одежде. Тот, у кого их больше - выбывает из игры.

4. Импульс:

Две команды садятся или становятся плечом к плечу в две линии и берутся за руки. Руки нужно держать за спиной, чтобы противоположная команда не видела их. Между командами становится ведущий, который держит одной рукой руку игрока одной команды, а другой - руку игрока противоположной команды. В конце каждой линии стоит стул и на нем лежит, например, мягкая игрушка или конфета. Все смотрят на ведущего, который рассказывает какую-то увлекательную историю, и в это время посылает импульс, сжимая руки первых игроков в линиях. Эти игроки должны незаметно передать импульс дальше. Когда импульс доходит до конца шеренги, последние игроки должны первыми схватить то, что лежит на стуле. Та команда, которая первой взяла предмет, зарабатывает очко. По ходу игры игроки меняются местами (последние становятся вместо первых, остальные просто передвигаются в шеренге).

Тимбилдинг

(игры на построение команды)

День 2 – вода

Разморозь футболку

Эта игра замечательно подойдет для жаркого летнего дня, лучше ее проводить на улице. Задача игры простая – участникам необходимо разморозить, развернуть и надеть размороженную футболку на одного из участников команды. Вам понадобится разделить отряд на 2 группы и заранее подготовить (заморозить) две футболки большого размера.

Подготовка

- Намочите футболку, а затем выжмите ее. Слишком мокрая футболка не сможет разморозиться в короткий период времени.
- После того как вы выжали футболку, аккуратно сложите ее прямоугольником, чтобы она могла поместиться в пакет для заморозки.
- Положите футболку в пакет, закройте его и поместите ее в морозилку до полного замерзания.
- Не говорите участникам об этой игре заранее, чтобы они не смогли к ней подготовиться.

Задание

- Разделите отряд на 2 команды и выдайте каждой команде по замороженной футболке. В каждой команде должно быть не более 4-5 человек.
- Цель игры заключается в том, чтобы команда подручными средствами разморозила футболку и надела ее на одного из членов команды.
- Побеждает та, команда, которая смогла надеть футболку первой! Футболка должна быть надета полностью - на руки и голову.
- Для размораживания футболки нельзя использовать воду или другие жидкости.
- Также запрещается использовать какие-либо электроприборы, как микроволновка, обогреватель, фен и т.д.
- Нельзя использовать острые предметы – футболка должна остаться целой и невредимой, без дырок и порезов.

День 3 – растения

Засада в лесу

Необходимо разделить отряд на две группы – группа А и группа В. Группа А выходит из лагеря на 5-10 минут раньше группы В и должна оставлять за собой следы и указатели (отпечатки ног, маркеры, стрелы, коды, бумажки и т.д.). Затем они маскируются и готовят группе В засаду в лесу. Группа В выходит из лагеря через установленное время и должна найти группу А по оставленным следам. Их задача заранее обнаружить засаду и рассекретить группу А заблаговременно. Когда

засада обнаружена, группы кричат: «Засада!» и бегут наперегонки в лагерь. Затем группы меняются ролями.

День 4 - космос

Парящая планка

Материалы: Длинная, легкая планка или палочка (Например, опорная стойка для палатки).

Сначала положите планку на землю и попросите ребят встать в две равные шеренги по двум сторонам от планки, лицом друг к другу. Каждый участник выставляет вперед указательный палец в форме пистолета и направляет его на человека, стоящего по другую сторону планки. Поднимите планку и положите ее на пальцы участников.

Правила игры:

1. Каждый из участников должен все время касаться планки снизу пальцем.
2. Нельзя использовать другие пальцы или части тела для поддержания планки.
3. Все участники должны сохранять палец в расправленном состоянии (нельзя огибать палец вокруг планки).
4. Задача игры – опустить планку на землю.

В начале из-за того, что участники не могут отработать свои действия, планка будет подниматься вверх, хотя все знают о том, что ее нужно опустить. После нескольких попыток команда должна научиться действовать слаженно и достигнуть поставленной цели.

День 5 - животные

Паутинная сеть

Для подготовки данного задания найдите место, где уже есть два вкопанных в землю столба или два дерева на расстоянии 3-5 метров друг от друга. Натяните между столбами сеть с отверстиями различного размера.

Задача команды заключается в том, чтобы вся команда перешла на другую сторону паутины. Они могут использовать любые отверстия или вы можете усложнить и сказать, что каждое отверстие может быть использовано только одним человеком.

Также для усложнения можно добавить правило о том, что при касании сети любым из участников, все члены команды должны вернуться на исходную сторону.

Примечание: Обязательно попросите участвовать хотя бы одного взрослого для страховки ребят во время выполнения задания.

День 6 - человек

Волейбол с переходом

Оборудование: волейбольная площадка и мячик.

Разделите вашу группу на две равные команды – мальчиков и девочек. Мальчики играют на одной половине, а девочки – на другой. Когда игрок одной из команды делает подачу или отбивает мяч, он делает быстрый переход под сеткой на другую сторону. Задача заключается в том, чтобы команды смогли полностью поменяться местами, но для этого им необходимо работать вместе для достижения этого результата.

Минное поле

Разделите вашу группу на три команды. Одна команда будет «минами». Они будут находиться неподвижно на игровой площадке. Другая команда будет «кораблями», которые должны переплыть через игровую площадку. Однако «корабли» будут плыть с закрытыми глазами. Третья команда – это «штурманы». «Штурманы» находятся на противоположной стороне игровой площадке и дают указания кораблям, как перебраться через поле и не наткнуться на мину. Если корабль наткнется на мину, то он взрывается. Группы меняются ролями, чтобы каждый человек смог попробовать себя в разных функциях.

День 7 – Умный дизайн

Задания с завязанными глазами

Построить фигуру

Быстрое, но эффективное задание на командопостроение

Материалы:

- 1) банданы или повязки на глаза для всех участников
- 2) длинная веревка, около 10-15 метров длиной

Завяжите глаза всем участникам и положите перед ними на земле веревку. Попросите их взять веревку в руки и сделать фигуру квадрата, используя всю длину веревки и всех участников. Других инструкций для выполнения задания нет.

Когда команда решила, что они выполнили задание и сделали квадрат, то они могут снять повязки и посмотреть, насколько успешно они справились с этим.

Можно провести еще несколько раундов и попросить их сделать треугольник, прямоугольник, круг и т.д.

ДОКУМЕНТЫ

Лицевая сторона рекламной листовки



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 свое 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.

Международные Лагеря

 **Carpe Diem Camps**

предлагают
смену этого лета

 **Discovery Camp**

27 июня – 4 июля 2015

ПОСЛЕДНИЙ СРОК ПРИЕМА ЗАЯВОК – 15 ИЮНЯ.

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

Встреча с родителями состоится
18 июня в 18,00
в библиотеке им. Мамина-Сибиряка
(Пушкин, ул. Малая, 20).

По всем возникшим у Вас вопросам Вы можете обратиться к

 www.vk.com/carpediemcamps



Обратная сторона рекламной листовки

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 девять 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 Лагеря будут жить на специально оборудованных туристических стоянках в палатках по 2-4 человека. В стоимость путёвки входит автобус до Лосево и обратно.

Участники Лагеря 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.



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

Стоимость Лагеря - 6 500 рублей при оплате до 1 июня.

При оплате после 1 июня, но не позднее 15 июня, стоимость составляет 7 000 рублей. (Если у Вас нет возможности оплатить всю сумму, пожалуйста, свяжитесь с организаторами). 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, мы будем Вам очень признательны, так как даже небольшая сумма имеет значение.

Все участники лагеря застрахованы на всё время его проведения.

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



ПРОГРАММА ЛАГЕРЯ

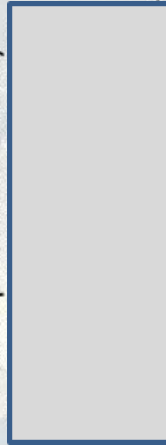
будет включать в себя следующие мероприятия:

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



Для участия Вашего ребенка в Лагере необходимо заполнить вложенные анкеты и передать их организаторам.

Заполненные Вами и ребёнком анкеты, копию паспорта (свидетельства о рождении) и деньги можно принести в библиотеку



Если Вы находитесь в Санкт-Петербурге, свяжитесь с директором Лагеря.



ДАТА ОПЛАТЫ	СУММА
заполняется администрацией	



СВЕДЕНИЯ ОБ УЧАСТНИКЕ
(заполняется родителями)

К АНКЕТЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ПРИЛОЖИТЬ
КОПИЮ ПАСПОРТА ИЛИ СВИДЕТЕЛЬСТВА О РОЖДЕНИИ

Фамилия _____ имя _____ отчество _____

Возраст на момент лагеря _____ Дата рождения / ____ / ____ / ____

Адрес _____ Индекс _____

Ученик(ца) _____ класса школы № _____ г. _____

Домашний телефон (____) _____

Мобильный телефон участника (если есть)

ДАННЫЕ ПАСПОРТА ИЛИ СВИДЕТЕЛЬСТВА О РОЖДЕНИИ (для страховки):

Наклейте
пожалуйста,

Отец ФИО _____

Род занятий _____

Телефоны: Раб. _____ Моб. _____ Др. _____

E-mail: _____

Мать ФИО _____

Род занятий _____

Телефоны: Раб. _____ Моб. _____ Др. _____

E-mail: _____

Укажите номер телефона или другие средства связи с Вами, по которым Вас можно найти во время пребывания ребенка в лагере (если они отличаются от вышеуказанных)

ФИО	Кем приходится	№ телефона

Умеет ли Ваш ребенок плавать? Как хорошо? _____

Укажите, пожалуйста, имена тех, с кем бы Вы хотели, чтобы ваш ребенок жил в палатке
(мы будем стараться учесть Ваше пожелание при размещении): _____

Посещает ли ребенок спортивные секции

Участвует ли Ваш ребенок в каких либо аналогичных программах для подростков (лагерях)

Опишите опыт ребенка по проведению каникул за последние год-два (лагерь, дома, путешествия и др.)

Опишите отношение ребенка к поездке в лагерь

Как Вы думаете, какие виды деятельности будут интересны Вашему ребенку?

Что Вы ожидаете от пребывания ребенка в лагере?

Есть ли такие виды деятельности, в которых Ваш ребенок не должен принимать участие?

Есть ли у ребенка эмоциональные трудности, которые могут отразиться на участии в программах, общении или др.

Есть ли физические проблемы, которые могут затруднить его участие в лагере?

Есть ли у ребенка опыт продолжительного нахождения вне дома, без родителей?

☐ Да ☐ Нет Пожалуйста, опишите этот опыт

Есть ли в настоящее время у Вашего ребенка заболевания, и какие лекарства необходимо ему принимать

Есть ли у ребенка аллергия _____, если да, укажите на что _____
Есть ли у ребенка проблемы по ночам (бессонница, лунатизм, разговор во сне, энурез др.) _____

Боится ли Ваш ребенок

☐ темноты ☐ животных ☐ воды ☐ молний ☐ грозы ☐ др. страхи _____

Добавьте Ваши замечания или информацию, которые, по Вашему мнению, должны быть известны персоналу о Вашем ребенке.

Как Вы узнали о нашем лагере? _____

Пожалуйста, используйте дополнительные листы в случае необходимости.

Я согласен/согласна с тем, что если мой сын/дочь будет систематически нарушать установленный в Лагере порядок, то организаторы Лагеря могут запретить дальнейшее участие моего сына/дочери в Лагере. В таком случае я беру на себя ответственность за сопровождение моего ребенка из Лагеря домой.

ВНИМАНИЕ: сигареты и алкоголь в Лагере категорически запрещены!!!

В день заезда в лагерь будет организован автобус до Лосево.

Где Ваш ребенок будет садиться?

☐ Пушкинский вокзал ☐ Площадь Победы около здания Электростандарта (м. Московская)

Родитель (опекун)

«_____» _____ 2015 г.

_____ (подпись)

Планируете ли Вы быть на родительском собрании 18 июня в 18.00 в библиотеке?

☐ Да ☐ Нет.

При ответе «нет» проверьте правильность указанного e-mail. Мы вышлем всю информацию на почту.



Письмо водителю

(заполняется лично участником Лагерь, **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 вожатый

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 «Carpe Diem» мне больше всего понравилось

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

С прошлого лагеря «Carpe Diem» в моей жизни изменилось

Дата «___» _____ 2015 г.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ЛАГЕРЯ И РОДИТЕЛЕЙ

Уважаемые родители,

Пожалуйста, ознакомьтесь со списком вещей, которые мы рекомендуем взять с собой. Обратите внимание на справку для отъезжающих в лагерь – она берется в поликлинике у терапевта (форма 079у).

Также хотелось бы напомнить, чтобы Вы не давали детям еду с собой в лагерь (кроме как в дорогу). В лагере будет достаточно еды, у нас едет отдельная команда, которая будет готовить детям вкусную и полезную пищу.

В лагере по традиции будет танцевальный вечер, поэтому, по возможности пусть дети привезут какую-нибудь костюмы животных или элементы для них.

Старайтесь не упаковывать вещи в дорогостоящие чемоданы на колесиках – лучше всего подойдет рюкзак, так как от места высадки из автобуса до базы нужно идти 40 мин. по лесу.

Если у вас есть какие-то вопросы, пожалуйста, звоните: *** **.*

С уважением, директор лагеря



Отъезд:

27 июня от Пушкинского вокзала – 10.00

(магазин ЦВЕТЫ или рядом, где будет место)

от м. Московская – 10.40

(от здания ЭЛЕКТРОСТАНДАРТ на Площади Победы)

Возвращение: 4 июля

отъезд с турбазы – 12.00

м. Московская – 16.00

Пушкинский вокзал – 16.30

ВНИМАНИЕ: Учитывайте, что время отъезда на промежуточных остановках приблизительное и может измениться в зависимости от ситуации на дороге.

ПРИХОДИТЕ ЗАРАНЕЕ И БУДЬТЕ ТЕРПЕЛИВЫ В ОЖИДАНИИ.

Телефон для связи во время пути:

СПИСОК СНАРЯЖЕНИЯ

Турбаза предоставляет каждому участнику: место в палатке, спальный мешок, костровой набор, тент от дождя, туристский коврик.

Участнику необходимо иметь с собой:

- справка от терапевта – форма 079у (выдают в поликлинике).
- копию страхового полиса обязательного медицинского страхования;
- рюкзак или сумку;
- герметичную упаковку для личных вещей и личных документов (гермомешок или полиэтиленовые пакеты);
- кружку, ложку, тарелку;
- вкладыш в спальный мешок (сшитая с двух сторон простынка);
- фонарик;

Обувь:

- резиновые сапоги (по желанию в зависимости от погоды);
- кеды или кроссовки 2 пары;
- обувь для рафтинга (кроссовки, сандалии, босоножки, которые не жалко намочить)

Одежда: *(Рекомендуется подбирать одежду из быстросохнущих материалов!)*

- лёгкий комплект: шорты, футболка, плавки/купальник - 2 шт;
- лёгкий комплект с длинным рукавом (брюки тренировочные, рубашка);
- тёплый комплект: брюки, бадлон, штормовка;
- тёплый свитер;
- шерстяные носки;
- носки простые - 4 пары;
- кепка с длинным козырьком или что-то от солнца;
- пижама (длинные штаны и кофта/футболка с длинным рукавом);
- футболка - 4 шт., трусы - 7шт;
- накидка от дождя;
- смешную/яркую одежду для бала.

Средства личной гигиены и другое:

- мыло; мочалка; 2 полотенца; зубная щётка, паста, туалетная бумага.
- индивидуальная аптечка, крем от загара и для рук, средство от комаров.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ СОТРУДНИКОВ ЛАГЕРЯ

Отъезд:

26 июня, пятница

**Встречаемся в 15.50, электричка в 16.20.
в центре зала на Финляндском вокзале.**

*Если вы работаете в этот день и не успеваете на эту электричку,
есть другая в 17.30 или в 19.00*

ПРИХОДИТЕ ЗАРАНЕЕ!

Телефон для связи:

Возвращение: 4 июля, суббота, вечером

Друзья,

Пожалуйста, ознакомьтесь со списком вещей, которые мы рекомендуем взять с собой.

В лагере по традиции будет танцевальный вечер, поэтому, по возможности пусть дети привезут какие-нибудь костюмы животных или элементы для них.

Старайтесь не упаковывать вещи в дорогостоящие чемоданы на колесиках – лучше всего подойдет рюкзак, так как от места высадки из автобуса до базы нужно идти 40 мин. по лесу.

В этом году мы хотели бы обратить ваше особое внимание на одежду для купания. Из уважения друг ко другу просим девушек одевать шорты и футболку/майку на купальник, а ребят купаться в плавательных шортах.

*Если у вас есть какие-то вопросы, пожалуйста, звоните: ***.*****

С уважением, команда Carpe Diem Camps

СПИСОК СНАРЯЖЕНИЯ

Турбаза предоставляет каждому участнику: место в палатке, спальный мешок, костровой набор, тент от дождя, туристский коврик.

Участнику необходимо иметь с собой:

- Библия;
- копию паспорта;
- копию страхового полиса обязательного медицинского страхования;
- деньги на дорогу (228 рублей в одну сторону);
- рюкзак или сумку;
- герметичную упаковку для личных вещей и личных документов (гермомешок или полиэтиленовые пакеты);
- **кружку, ложку, тарелку;**
- вкладыш в спальный мешок (сшитая с двух сторон простынка);
- фонарик.

Обувь:

- **резиновые сапоги** (по желанию в зависимости от погоды);
- кеды или кроссовки 2 пары;
- обувь для рафтинга (кроссовки, сандалии, босоножки, которые не жалко намочить)

Одежда: *(Рекомендуется подбирать одежду из быстросохнущих материалов!)*

- лёгкий комплект: шорты, футболка, плавки/купальник - 2 шт;
- лёгкий комплект с длинным рукавом (брюки тренировочные, рубашка);
- **тёплый комплект: брюки, бадлон;**
- **тёплый свитер;**
- шерстяные носки;
- носки простые - 4 пары;
- кепка с длинным козырьком или что-то от солнца;
- пижама (длинные штаны и кофта/футболка с длинным рукавом);
- футболка - 4 шт., трусы - 7шт;
- костюмы животных для дискотеки.
- **накидка от дождя;**

Средства личной гигиены и другое:

- мыло; мочалка; 3 полотенца; зубная щётка, паста, туалетная бумага.
- индивидуальная аптечка, крем от загара и для рук, средство от комаров.

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 подъем (тишина после отбоя);
- не допускают питья сырой воды;

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

- контролируют запасы дров и организуют 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;

5. Обеспечивают безопасность:

- в случае нахождения посторонних лиц на территории стоянки просят удалиться (при необходимости обращаются к сотрудникам турбазы, коменданту лагеря)
- в ночное время просят удаляться 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.



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

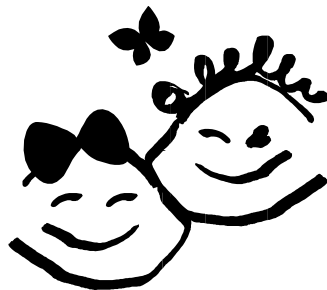
Зелёные деревья и кустарники «неприкасаемы». Для лагерного строительства и костра используются только завезённые брёвна, погибшие деревья и сушняк.

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.



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 относи 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.





Письмо вожатому на прощание

(заполняется лично участником лагеря)

Фамилия, имя _____

Моими вожатыми были: _____

За время лагеря мне понравилось: _____

Мне больше всего в лагере запомнились следующие ИГРЫ

Мне интересно было слушать темы о: _____

Очень понравились песни: _____

Я за время лагеря научился, узнал: _____

Я бы хотел научиться у своих вожатых: _____

Мне **легче** всего за время лагеря было делать: _____

Мне **труднее** всего за время лагеря было делать: _____

Как мы можем сделать наши лагеря лучше? _____

Лагерь «Carpe Diem» отличается от других лагерей тем, что в нем:

После лагеря «Carpe Diem» я проведу остальное время:

Еще хочу от себя добавить: _____

Хотели ли бы вы поехать в лагерь «Carpe Diem» в следующем году? Почему?

Мое представление о Боге

☐ не изменилось

☐ изменилось. Если да, то как?

За проведенное вместе время в лагере «Carpe Diem» в моей жизни изменилось

Заинтересованы ли вы в общих лагерных встречах в течение года, на которых бы затрагивались христианские ценности?

Оценка лагеря для персонала



Спасибо за потрясающий лагерь!

*При заполнении анкеты по необходимости
используйте дополнительные листы.*

Имя (по желанию): _____

1. Самое яркое впечатление в течение лагеря.
2. Как мы можем улучшить лагерь в следующем году?
3. Что было самым сложным для вас?
4. Как изменилось ваше отношение к Богу?
5. Заинтересованы ли вы в том, чтобы помогать в проведении последующих лагерных встреч в течение года?
6. Хотели ли бы вы вернуться в следующем году? Если да, то в качестве кого?
7. Что будет для вас самой лучшей поддержкой и помощью с нашей стороны в следующем году в течение лагеря?
8. Напишите совет наставникам в следующем году.