

Сборная газета

Выпуск № 3, 6.01.2013

Эколагерь 2013

Детская организация «Остров Сокровищ»

В атмосфере сказки

Вот и подошел к концу день игрушек.

Думаю, что каждый хочет побывать в мире, где круглый год царит любимый всеми детьми праздник — новый год, где эльфы делают волшебные подарки и где падает сахарный снег? Но сразу же предупрежу, что дарить игрушки будут не вам, это делаете вы сами. Только не надо сразу думать, что это неувлекательно и очень скучно! День игрушек — уникальный шанс погрузиться в волшебную новогоднюю атмосферу, выполняя поручения Деда Мороза! Сомневаюсь, что где-либо еще вам предоставится такая замечательная возможность.

Пройдя обучение в академии эльфов, вам предстоит познакомиться с детьми, игрушки для которых вы собираетесь сделать. Помня, что игра — это не только развлечение, но и польза, вам нужно будет определить ту черту характера, которую у ребенка нужно развить при помощи игрушки. Прежде всего, нужно знать, насколько полезна ваша игрушка, поэтому ее будут оценивать. Ваша задача — создать максимально полезную и увлекательную игрушку!

Это интересно, потому что в этом дне не существует границ для творчества, можно выйти за рамки обыденности и проявить себя, давая свободу своему воображению и фантазии. Например, можно сделать любую игрушку, начиная с плюшевого медведя и заканчивая на стратоскопе.

Часто то, что на первый взгляд кажется простым, представляет некоторые трудности. Так и при создании хорошей игрушки нужно учитывать много разных критериев. Как вы думаете, чем полезны мягкие игрушки? Ее внешний вид способствует формированию у ребенка положительных эмоций — доброты, заботы, тепла и ласки. Неправильно, если игрушка вызывает агрессию, жестокость.



Помимо всего этого, игрушка должна быть доступной и простой, ведь, если вы заметили, то большей популярностью среди детей пользуются куклы, машинки, зверюшки, самые простые и универсальные игрушки.

Два основных свойства любой удачной игрушки — игра и обучение. Но игрушка, которая обладает только одной из данных функций — далеко не лучший выбор.

И это лишь некоторые из критериев выбора хорошей игрушки.

Так чего же вам ждать от этого дня? Сахарный снег не обещаю, но даю слово, что искусному мастерству создания игрушек вы обучитесь.

В первую очередь стоит напомнить, что то, как пройдет игра зависит, прежде всего, не от организаторов, а от каждого из вас. Каждый делает свой вклад в создание атмосферы, поэтому проявляйте активное участие в дне! И чем больше ты заинтересован в игре, тем больше удовольствия получаешь от ее процесса. Очень хочу, чтобы все прошло без сбоев и заминок, интересно и весело.

АЛЕНА САФРОНОВА

Расписание
на 7 января



ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА «ПТИЦЫ»

- 8.00 — Подъем
- 8.05 — Зарядка
- 8.20 — Время личной гигиены
- 9.00 — Завтрак
- 9.30 — Линейка
- 9.40 — Катание с горки
- 11.15 — Подготовка докладов
- 12.30 — Объяснение правил игры
- 13:30 — Обед
- 14.00 — Ролевая игра
- 17.00 — Разбор игры
- 17.30 — Концерт «Экспромт»
- 19.30 — Ужин
- 20.00 — Отрядные свечки
«Расскажи мне обо мне»
- 21.30 — Общая свечка
- 22.30 — «Пумпоны»
- 22.45 — Время личной гигиены
- 23.00 — Отбой

Игрушка – это не просто!

Не все представляют себе, какое огромное значение в формировании ребенка играют игрушки. У всех игрушек есть две основные задачи. Первая, пожалуй основная для родителей — это обучение. Ребенок в возрасте до пяти лет может усваивать информацию (80 процентов) только посредством игры. Вторая задача, можно сказать, второстепенная для родителей — сама игра. Игра должна приносить пользу и радость. Польза данного процесса состоит в том, что ребенок учится осмысливать ситуацию и анализировать свои действия.

С одной стороны, понятно, что игрушка должна выполнять обе задачи, но есть проблема: для детей не важно обучение в процессе игры, но важна сама игра. В случае с родителями, чаще всего, наоборот, и они пытаются подобрать для ребенка наиболее функциональную игрушку с множеством возможностей. Игра для ребенка должна приносить удовольствие, значит быть простой и универсальной.

Одна из причин, почему игрушка должна быть именно такой в том, что ребенок должен самостоятельно, без посторонней помощи понять и научиться использовать все ее функции. Однако и здесь есть проблемы: дело в том, что простое для детей и для взрослых — это совершенно разные вещи. Для детей даже нажатие кнопки уже представляет некоторые трудности, в то время как для взрослого это действие элементарно.

Любая игрушка должна вызывать внешним видом определенные положительные эмоции: доброту, заботу и любовь — то есть определенным этическим требованиям.

При выборе игрушки нужно учитывать все эти требования и свойства, иначе она может отпугнуть ребенка.

Сегодняшний день был посвящен игрушкам, поэтому неудивительно, что в течение всего дня ребята делали разнообразные игрушки. Но, прежде чем создать игрушку, нужен проект, поэтому сначала все создавали макеты игрушек для детей с нелегким характером: кто-то слишком застенчивый и начинает плакать, если к нему подходит больше двух людей, а кто-



Игрушки своими руками может сделать каждый!

то наоборот очень открытый, активный и хочет со всеми общаться, но, при этом, единственное, что крутится в голове у таких детей — мысль «лучше меня никого на свете нет». Со всеми детьми, которых играли организаторы, было очень тяжело общаться, а перед отрядами стояла еще более трудная задача — узнать самое сокровенное для каждого ребенка — подарок, который он хочет получить на Новый Год от Деда Мороза. После того как узнали, они должны были разработать проект игрушки, которую пожелал «ребенок». Хотелось заметить, что ни одна работа не повторилась ни разу на обоих этапах.

Итак, давайте же рассмотрим несколько самых запомнившихся макетов.

Первый макет — это две маски настроения. Первая маска изображена в виде круглого смайла, она повышает настроение и дает ребенку чувство радости, доброты и заботы. Вторая же маска, наоборот, помогает сосредоточиться и быть серьезным. Чтобы почувствовать те или иные эмоции, нужно просто посмотреть на подходящую маску и произнести в слух те эмоции, которые ты хочешь испытать.

Второй макет — детский чемоданчик Маши Скрипачевой — был просто уникальным, так как, помимо приборов, которые используются в нашей современной медицине, там

были показаны не совсем обычные, точнее, несуществующие приборы. К примеру: кукла, которая сама жалуется на здоровье и описывает свои симптомы, и справочник, который сам отвечает на любые вопросы ребенка, касающиеся здоровья, а также таблетки, распределенные по цветам, причем каждый цвет означает определенную болезнь.

Третий макет — рация шпиона от Вероники Рябухи. Макет представлял из себя что-то похожее на современный мобильный телефон, но функции самой рации были неисчерпаемы. Назову основные из них: можно звонить любому из определенных девяти людей, (при этом дозвон осуществлялся при нажатии одной кнопки, внимание, всего одной); также можно пересмотреть любой момент из твоего прошлого, используя всего две клавиши — «вперед» и «назад»; рацию можно было также использовать как радиоприемник и, конечно же, как телефон; одна из самых удивительных функций называлась «зеркало» (думаю, что уже из названия понятно для чего она была предназначена).

Все проекты не просто описывали внешний вид и назначение игрушки, но и содержали информацию о ее устройстве, материалах, из которых она должна изготавливаться и, конечно, о том, какую пользу она принесет своему хозяину.

АЛИСА САРВАРОВА

Максим & Со. против Mr. X

По лаборатории развешаны рисунки. На них изображен то ли водяной ослик, то ли гидра, отсюда нельзя разобрать. Вокруг стоит полная тишина, на столе стоит два сосуда с водой, в них плавает что-то непонятное, на вешалках висят куртки. Что все это значит? Это значит, что наши спецагенты уже пришли со своего секретного задания! «Какого же?» — спросите вы. Но я не могу вам ответить, ведь это совершенно секретная миссия! Хотя... Может, только намекнуть? Да, точно! Они сражались с самым опасным злодеем современности. При виде него у всех трясутся руки, волосы становятся сосульками, а нос становится красным. Кто он, я вам сказать не могу, это же все — таки секрет, но я думаю, вы догадаетесь о ком я, ведь именно он рисует узоры инее на окнах ваших домов зимой. Но для большей секретности будем называть его Мистер X.

Вернемся к нашей загадочной истории. Во время обычных полевых занятий наших героев постигла ужасающая участь, исследуя речную живность, один из них опустил в реку руку. И что вы думаете произошло? Нет, руку ему никто не «цапал», не было даже никакого рака. Но вынув из реки руку наш герой почувствовал дрожь и понял, что все это пакости Мистера X. Сегодня его

присутствие особо чувствовалось на улице и в помещениях, поэтому учеба и полевые занятия проходили особо трудно. То и дело предводителю группы (для удобства назовем его Максим) поступали жалобы на замерзающие пальцы, отваливающиеся ноги и сосульки, свисающие с носа. И именно тогда Максим решил, что пора действовать. Что только он не пытался предпринять: танцевал с героями на льду, играл в «верзергем» и «У дяди Абрама...», даже натравил на них дикого водяного ослика, но совершенно ничего не выходило. Тогда он решил, что лучший и единственный способ побороть Мистера X — пойти в лес и заставить наших храбрых героев показать ему свою выдержку и терпение. Макс завел их в самую чащу и оставил лишь несколько опознавательных знаков, чтобы герои почетно вернулись домой и не заблудились, выполняя свое ответственное задание.

Проведя в лесу более получаса, демонстрируя отвагу, храбрость и смелость, наши герои браво сражались против своего заклятого врага — Мистера X. Боролись они не много не мало — около часа. В начале злобный враг никак не хотел отступать, но потом, когда герои сплотились и вместе начали нарезать круги вокруг одной и той же поля-

ны, потому что никак не могли найти нужный знак, чтоб наконец-то уйти домой из заснеженного леса, Мистер X начал потихоньку отступать. Хотя пальцы до сих пор покалывало и холодило, наши герои были так отважны, что совершенно не нуждались больше в помощи Максима, но справлялись с поисками сами. Чем розовее становились щеки героев и звонче слышен был их смех, тем более явно становилось, что злодей все ближе к гибели и почти повержен. Когда уже в той самой лаборатории, где я сейчас стою и которую описывала в начале, были слышны радостные возгласы и дружный хохот, сразу стало понятно, что на сегодня враг побежден, а хорошее настроение получено в полной мере. На этом приключения только начинались, ведь это — первый подвиг наших ребят, а впереди у них еще миллион других интереснейших и увлекательнейших сражений, приключений и испытаний, с которыми они, конечно же, справятся на ура.

Что бы кто бы ни говорил, а все же хорошо, что у нас есть учеба. Иначе как бы наши герои получили таких ярких впечатлений, воспоминаний и эмоций? Ведь теперь их считают звездами, ведь они справились с самим Мистером X, непобедимым и ужасным!

Но я хотела раскрыть вам еще один секрет... Мистер X не исчез до конца, просто наши герои ненадолго заставили его отступить и усмирить свой гнев и пыл. А исчезнуть он может только ближе к марту, как только прозвучит первая весенняя капель. Но, думаю, это мы с вами, дорогие читатели, оставим в тайне, ведь мы способны хранить секреты, правда? Так пожелаем же нашим героям новых приключений и сражений с Мистером X, ведь все мы знаем, что он еще вернется. А, возможно, вы даже прочтаете еще когда-нибудь похожую историю о приключениях и сражениях наших героев под предводительством Максима с Мистером X.



Кто-кто в ручейке живет!?

ПОЛИНА МЕНДЕЛЕЕВА

Игрушечный мир



Выпуск готовили

Статьи

Алиса Сарварова
Полина Менделеева
Алена Сафронова

Фотографии

Максим Бичев
Илья Слесарев
Виталий Лебедев

Обработка графики

Виталий Лебедев

Корректурa

Даниил Кожемяченко

Верстка

Виталий Лебедев
Даниил Кожемяченко

Сборная газета
Выпуск 3, 6.01.2013
Печатный орган выездных сборов детской
организации «Остров Сокровищ»
Московская обл. Мытищинский р-н,
п. Пироговский, Учебный центр «Экосистема»
RSPR 77-00263-Г-02
Тираж 20
vostrove.ru/paper
newspaper_os@mail.ru
© Остров Сокровищ, 1997–2013