

**Сценарий проведения праздника (акции), завершающего проект "Сдавайте батарейки правильно!"**

<b>1</b>	<b>Сбор участников и торжественная часть</b>	
	<p>Общий сбор учащихся образовательных учреждений района - участников конкурсной части проекта (конкурса на самое большое количество собранных батареек и конкурса плакатов, а также проводивших открытые уроки). Также приглашены преподаватели и педагоги организаторы тех же образовательных учреждений, в том числе дополнительного образования.</p> <p><b>Ведущий объявляет начало праздника.</b></p> <p><b>Музыкальный номер</b></p> <p><b>Поздравления участников:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- от ДДТ Петроградского района</li> <li>- от Комитета по природопользованию, охране окружающей среды и обеспечению экологической безопасности;</li> <li>- от Администрации района;</li> <li>- от МОО "Природоохранный союз"</li> </ul> <p><b>Музыкальный номер</b></p>	<p><b>14.30 - 15.00</b></p> <p><b>Регистрация команд</b></p> <p><b>15.00-Звучит торжественная музыка</b></p> <p><b>15-05</b></p> <p><b>15-05-15.10</b></p> <p><b>15-10 - 15-15</b></p>
<b>2</b>	<p><b>Проведение экологического квеста (игры по станциям)</b></p> <p>2 аниматоров проводят экологический квест - распределяют команды по станциям, раздают маршрутные листы капитанам команд, знакомят с ведущими станций.</p> <p><b>Проведение экоквеста.</b></p>	<p><b>15-15- 15-25</b></p> <p><b>15-30- 16-30</b></p>

## Сбор участников игры в Красном зале

16-30  
Звучит  
торжественная  
музыка

**Ведущий объявляет об открытии церемонии  
Награждения победителей и призеров конкурсов и  
преподавателей**

Награждение команды - победителя экоквеста.

16.30-16.35

**Музыкальный номер .**

16.35-16-40

Награждение победителей конкурсов в номинации  
«лучший палакат».

16-45-16-55

Авдеев Иван 1 место ДДТ  
Сергеев Даниил 2 место ДДТ  
Юрьева Елизавета СОШ № 51

**Музыкальный номер**

16-55-17-00

Награждение победителей конкурсов в номинации «Самое  
большое количество собранных батареек».

17.00-17.10

Егоров Виктор (222шт) –СОШ № 87  
Бородкин Владимир (104) – СОЩ № 3  
Меркушев Виктор (92) –СОШ № 87

**Особый приз жюри Доброумову** Ивану СОЩ № 77 за  
исследовательскую работу по теме

**Музыкальный номер**

17-10-17-15

Вручение **преподавателям** и волонтерам, проводившем открытые  
**экологические уроки**, Благодарностей от Комитета по  
природопользованию, охране окружающей среды и обеспечению  
экологической безопасности и МОО "Природоохранный союз".

17-15 17-25

Вручение **школам и их руководителям**, победителям и **призерам**

конкурса на самое большое количество собранных батареек, а также организаторам проекта в районе Благодарственных писем от Комитета по природопользованию, охране окружающей среды и обеспечению экологической безопасности и МОО "Природоохранный союз".

Музыкальный номер как **Завершение праздника.**

**17-25-17-30**

## **Игра по станциям**

### **1. «Мистер и миссис Вольтмэн»**

**Ведущий**

**Аудитория**

### **2.« Я обещаю»**

**Ведущий**

**Аудитория**

### **3. «Собери батарейку»**

**Ведущий**

**Аудитория**

### **4.« Больше кислорода»**

**Ведущий**

**Аудитория**

### **5.«Путь во времени»**

**Ведущий**

**Аудитория**

### **6. «Изобретатели»**

**Ведущий**

**Аудитория**

### **7.»Ландшафтный дизайн»**

**Ведущий**

**Аудитория**

## **8.»Сортировочная»**

**Ведущий**

**Аудитория**

### **Эко-квест в рамках проекта "Сдавайте батарейки правильно!"**

( с описанием 8 станций - точек для проведения конкурсных заданий )

#### **Инструкция для станции №1 «Сортировочная»**

**Время на станцию: РОВНО 5 минут** (включая разъяснения).

**Реквизит:**

- 24 жетона (находятся у волонтеров)
- 3 ведра с табличками
- 2 коробки
- 16 карточек с картинками (2 карточки с изображением автомобильных покрышек, 2 - кости, 2 - стеклянной бутылки, 2- коробки, 2- батарейки, 2- канистры, 2- шкурки банана, 2 - градусника).

**Перед началом:**

Ведущий чертит линию, от которой стартуют участники. Рядом ставятся 2 коробки, в каждую коробку кладется 8 карточек. В итоге получается 2 коробки, в которых лежат одинаковые картинки в определенном порядке (см. реквизит\*). На расстоянии 50 метров от линии ставятся ведра.

**Объяснение условий участникам:**

Команды выстраиваются рядом друг с другом на линии старта в колонну. Задача участникам - взять карточку из коробки, добежать до ведра, назвать ведущему (он находится за ведрами) вид отхода и бросить ее в ведро с той надписью, которая

правильно характеризует вид отходов, указанный на карточке участника. После этого он бежит обратно и встает в конец колонны.

**Задача ведущего во время проведения станции:**

Ведущий встает **ЗА** ведрами и делает пометки в своем листке в какое ведро участник каждой команды, бросил карточку.

После того как все участники бросили карточки ведущий подводит результаты, и команда, которая бросила наибольшее количество картинок в правильные ведра получает **ДВА** жетона, вторая команда получает **ОДИН** жетон.

**Инструкция для станции №2 «Ландшафтный дизайн»**

**Время на станцию: РОВНО 5 минут** (включая разъяснения).

**Реквизит:**

- 24 жетона (находятся у ведущего)
- 2 граблей

**Перед началом:**

Ведущий чертит линию, от которой стартуют участники. Кладет грабли на линию параллельно друг другу.

**Объяснение условий участникам:**

2 команды выстраиваются рядом друг с другом на линии старта в колонну друг за другом. Задача команды: участник, который побежит первым, должен встать на грабли так, чтобы они оказались между ног зубцами к земле. Участникам показывается ориентир, до которого они должны добежать и повернуть обратно. Первый участник берет грабли, которые повернуты зубцами к земле, за ручку, и бежит зигзагами, прижимая зубцы грабелей к земле таким образом, чтобы они оставляли извилистый рисунок. Он бежит до ориентира, который должен находиться примерно в 50-80 метрах впереди, обегает его, и на повороте переворачивает грабли зубцами вверх, чтобы на обратном пути они не оставляли своих следов на земле. Когда участник добегает до места старта - он передает грабли следующему участнику, который берет грабли за ручку в положении зубцами вниз. Второй участник должен бежать так, чтобы граблями в таком положении загладить следы, сделанные первым участником. Второй участник, вернувшись, передает грабли третьему участнику команды, который должен повторить действия первого, четвертый - второго, и так далее до последнего участника. Прибежавший участник становится в конец колонны. Побеждает команда, которая прибежит первая и поднимет вверх грабли.

**Задача ведущего во время проведения станции:**

Ведущий должен следить за правильностью выполнения задания.

Когда команды закончили, победившей выдается **ДВА** жетона, проигравшей **ОДИН** жетон.

**Инструкция для станции №3 «Я обещаю»**

**Время на станцию: РОВНО 5 минут** (включая разъяснения).

**Реквизит:**

- 100-160 карточек с текстом "Я обещаю"
- 20 фломастеров
- 2 стола
- 32 жетона
- много ленточек

**Перед началом:**

Ведущий должен разложить на каждом столе фломастеры и карточки.

**Объяснение условий участникам:**

Каждому участнику команды нужно продолжить фразу "Я обещаю" и дописать именно то, что он обещает делать или не делать относительно природы, например: "Я обещаю беречь природу", "Я обещаю никогда не мусорить". На это есть ровно **1 минута**. После того, как участник написал своё обещание, он берет его в руки. После того, как все участники команд написали свои обещания, ведущий выстраивает каждую команду отдельно, просит держать свои обещания перед собой и фотографирует каждую команду.

После этого каждому участнику выдается зеленая ленточка, и он повязывает ее на ветку дерева (должно быть на месте проведения станции).

**Задача ведущего во время проведения станции:**

Ведущий следит за командами, чтобы абсолютно каждый участник команды написал на листочке своё обещание и сфотографировался.

После того, как ведущий сфотографировал всех участников, он выдает каждому зеленую ленточку и просит повязать на ветку дерева в знак того, что участник готов выполнить свое обещание.

После этого каждой команде выдается по **ДВА** жетона.

### **Инструкция для станции №4 «Изобретатели»**

**Время на станцию: РОВНО 7 минут** (включая разъяснения).

**Реквизит:**

- 24 жетона (находятся у ведущего)
- 2 картонных планшета
- 2 упаковки фломастеров
- 5 картинок с изображением: футбольного мяча, консервной банки, рубашки, шариковой ручки и пакета из под молока.
- 2 стола

**Перед началом:**

На каждый стол кладется 1 планшет и несколько фломастеров.

### **Объяснение условий участникам:**

Команды встают возле столов и готовятся к тому, что сейчас они должны будут как можно больше и быстрее написать названий изделий и поделок из представленных вещей. То есть члены команд дать вторую жизнь этим объектам. После объявления СТАРТА ведущий поднимает табличку с изображением и начинается отсчет времени - на каждую картинку 1 минута. Когда ведущий говорит **СТОП**, писать дальше уже нельзя.

### **Задача ведущего во время проведения станции:**

После того как команды выстроились у столов и готовы писать, **ведущий** берет картинки и по команде **СТАРТ** показывает картинку. Затем засекает время, и, когда проходит очередная минута, говорит **СМЕНА** и меняет картинку. В конце ведущий должен сказать **СТОП** – это означает, что писать дальше нельзя.

После завершения игры, ведущий подсчитывает, сколько вариантов вторичного использования вещей записала каждая из команд. Побеждает команда, которая записала большее количество вариантов.

Команде- победителю выдается **ДВА** жетона, проигравшей **ОДИН** жетон.

## **Инструкция для станции №5 «Путь во времени»**

**Время на станцию: РОВНО 5 минут** (включая разъяснения).

### **Реквизит:**

- 24 жетона (находятся у ведущего)
- 16 табличек с числами
- 2 коробки
- 4 картинки с изображениями предметов (батарейка, алюминиевая банка, бумага, стекло)

### **Перед началом:**

У ведущего будет 2 коробки, в которые нужно будет положить 8 карточек с числами. В итоге получается 2 коробки, в которых лежат одинаковые картинки-числа в количестве 8 штук в каждой коробке.

Также у ведущего находятся 4 листа с картинками.

### **Объяснение условий участникам:**

Команды встают рядом с коробками, в которых лежат карточки с числами. Когда ведущий говорит **СТАРТ** - игра начинается, он поднимает табличку с изображением одного из видов отходов и просит членов команды выбрать одну из табличек, на которой по их мнению, написан срок разложения изображенного на рисунке одного из видов отходов и поднять её (табличку) вверх над головой. Время на каждую картинку - 30 секунд. Затем поднятую табличку следует отложить в сторону. Когда ведущий говорит **СТОП**, игра заканчивается. Если команда не определилась с табличкой, она проигрывает раунд.

Побеждает команда, которая по итогам 4-х раундов (учитывается каждый раунд, типа 1:0, 1:1, и т.д.), определила сроки разложения отходов приближенными к реальным.

### **Задача ведущего во время проведения станции:**



После того как команды выстроились у коробок и готовы, **ведущий** берет картинки и по команде **СТАРТ** ее показывает. После этого он засекает время, и, когда проходят очередные 30 секунд, говорит **СМЕНА** и меняет картинку. В конце ведущий должен сказать **СТОП** – это означает, что табличку с выбранным ответом нужно положить на стол.

По окончании, ведущий подводит итоги, сообщает правильные ответы командам (они написаны на обратной стороне табличек с видами отходов) и дают **ДВА** жетона команде победителя и **ОДИН** жетон проигравшей команде.

### **Инструкция для станции № 6 «Больше кислорода!»**

**Время на станцию: РОВНО 5 минут** (включая разъяснения).

**Реквизит:**

- 24 жетона (находятся у ведущих)
- 1 лента длиной 3 метра
- 20 пластиковых или бумажных шариков
- 2 колышка высотой 2 м или наличие деревьев или столбов соответствующей высоты, как вариант - двое ведущих держат натянутую ленту на высоте 1,6 - 1,8 метра.

**Перед началом:**

Ведущие привязывают ленту к колышкам, деревьям или столбам либо держат натянутую ленту сами (необходимо двое ведущих). Членам команд раздаются шарики, команды выстраиваются по обе стороны натянутой ленты. По сигналу ведущего команды начинают перебрасывать шарики на территорию соперника, собирают шарики, которые забросили соперники и перекидывают обратно. Выигрывает команда, у которой после сигнала ведущего, осталось меньше шариков. Время игры - 3 минуты.

**Объяснение условий участникам:**

Команды выстраиваются друг напротив друга вдоль ленты. По сигналу ведущего необходимо начать перебрасывать шарики, которые находятся в руках и быстро собирать шарики, брошенные на территорию команды соперниками и перебрасывать их обратно за ленту. Победит та команда, у которой после завершающего сигнала ведущего останется меньше шариков.

**Задача ведущего во время проведения станции:**

На станции стоят 2 ведущих (желательно). Ведущие имеют право держать ленту самостоятельно, либо привязать ее к деревьям, столбам или колышкам. Членам команды раздаются шарики - по 1 на человека. Один из ведущих дает сигнал к началу игры - перебрасыванию шариков. Время игры - 3 минуты. Затем ведущий подает сигнал к окончанию игры. После этого ведущий подсчитывает количество шариков на территории каждой из команд и объявляет победителя. Команда-победитель получает **ДВА** жетона, вторая команда получает **ОДИН** жетон.

### **Инструкция для станции № 7 "Собери батарейку»**

**Время на станцию: РОВНО 5 минут** (включая разъяснения).

**Реквизит:**

- 24 жетона (находятся у волонтеров)
- 2 пазла с изображением батарейки формата А4, части каждого пазла смешаны между собой

**Перед началом:**

Пазлы с изображением батарейки (все части каждого пазла смешаны) лежат на 2-х столах. Каждая из команд размещается вокруг одного из столов. По сигналу ведущего члены команды должны начать собирать пазлы, в итоге должно получиться изображение батарейки. Выигрывает команда, которая первой соберет пазл правильно и целиком.

**Объяснение условий участникам:**

Команды размещаются вокруг каждого из столов. Задача - по сигналу начать собирать пазлы, чтобы в итоге получилось изображение батарейки. Все части пазла должны располагаться на своих местах. Выигрывает команда, собравшая свой пазл правильно и быстрее, чем другая. Если команда собрала свой пазл быстрее, чем вторая, но неправильно, а вторая команда собрала его верно и все части подходят друг к другу, то победа засчитывается второй команде.

**Задача ведущего во время проведения станции:**

На станции стоит 1 ведущий. Ведущий следит, чтобы члены команды равномерно размещались вокруг столов. Он дает сигнал к началу сбора пазла. После того, как первая команда закончила его собирать, проверяет правильность сборки согласно контрольному листу. После окончания сборки пазла второй командой проверяет правильность собранного пазла и определяет победителя.

Команда победитель получает ДВА жетона, вторая команда получает **ОДИН** жетон.

**Инструкция для станции №8  
«Мистер и Миссис Вольтмэн»**

**Время на станцию: РОВНО 5 минут** (включая разъяснения).

**Реквизит:**

- 24 жетона (находятся у ведущих)
- 2 коробки пластилина
- 8 батареек
- 2 контейнера
- 2 стола

**Перед началом:**

Перед приходом команд у ведущего на каждом столе должно лежать 4 батарейки и 2 коробки пластилина.

**Объяснение условий участникам:**

Команды занимают места рядом со столами. У команд есть ровно 3 минуты, чтобы собрать из представленных на столе материалов фигурки мальчика и девочки, можно с добавлением различных атрибутов. Выигрывает та команда, чьи фигурки получились более необычными и креативными.

**Задача ведущего во время проведения станции:**

Следить, чтобы команды не разбрасывались пластилином и лепили все аккуратно. Когда ребята закончат лепить, ведущий должен выбрать команду победителя и вручить им ДВА жетона, а второй команде **ОДИН** жетон.

Когда команды ушли, вам необходимо достать 4 новых куска пластилина и 8 батареек и разложить на столы по 2 кусочка пластилина и 4 батарейки на **ОДИН** стол.