**Энкаутер.**

***«Воздушный шар»***

*Вашему экокэмпу предлагается уникальная возможность почувствовать себя в роли строителей собственного воздушного шара.*

***Основная задача:*** *выполнив все задания, собрать воздушный шар.*

*Экокэмп делится на 3 команды: знайки, исследователи и конструкторы.*

***Знайки*** *находятся на отрядном месте и отгадывают, где находятся те или иные места с кодами.*

***Исследователи*** *узнают отгаданные места от знаек и бегают по территории аэропорта «Звёздный» в поисках кодов, затем приносят их к знайкам.*

***Конструкторы*** *это те участники экокэмпа, которые будут собирать и разбирать корзину с воздухоплавателями. Каждая команда конструкторов будет делать это по вертушке ( То есть, каждая команда будет делать это в отведенное именно для них время), после того, как они справились с этим заданием, они получают код от воздухоплавателей и идут помогать своему экокэмпу справляться с энкаутером.*

*1 этап заключается в том, чтобы настроить горелку вашего воздушного шара. Вам будут предложены аудиозаписи, с помощью которых вы сможете определить места, в которых расположены подсказки. Перед словом-подсказкой будет расположен знак ☼. Найдя все места, ваша грелка будет настроена.*

*Во 2 этапе вам нужно будет надуть купол вашего шара. Для этого в заданиях второго этапа вам будут даны загадки, решив которые, вы найдете места, где расположены воздушные шары. На каждом шаре будет написан код, который поможет вам наполнить ваш купол шара. Внимание! Воздушный шар не трогают. Если это условие нарушается, команда дисквалифицируется.*

*В 3 этапе является дополнительным. С помощью него вы можете набрать дополнительные баллы для своего экокэмпа.*

После того, как все этапы будут пройдены, руководитель каждого экокэмпа подходит в гримерку, для получения частей воздушного шара. Задача каждого экокэмпа собрать свой воздушный шар. Он должен характеризовать ваш экокэмп. Победит та команда, которая быстрее и правильнее всех выполнит все предложенные задания.

Этап 1.

Настроить горелку.

 Бортпроводникам заранее будут даны аудиозаписи, которые будут объяснять места, где спрятаны коды. Некоторые слова в аудиозаписи будут, с помощью программы переделаны наоборот. Детям нужно будет понять, что это за место и найти на нем код, перед которым будет знак ☼. Если все коды будут собраны, то участники смены получают горелку из ватмана.

Места:

1. Кафе «Взлётное» ( Чтобы не быть «голодным», я хожу в «столовую» 5 раз в день.)
2. Фитнес-Центр (Я хожу в «Фитнес-центр», чтобы стать «сильным»)
3. Медпункт (Вчера у меня «болел живот» и я обратился в «медпункт» за помощью).
4. Wiki-центр( Я хожу в «школу», чтобы «узнать» много нового)
5. КПП ( Когда ко мне приезжают «родители», я иду на «КПП»)
6. Фонтан ( Когда я выхожу из главного корпуса, то сразу вижу «фонтан»)

Этап 2.

Наполнить купол.

На территории центра будут расположены воздушные шарики, на которых будут написаны коды. Детям будут предложены загадки, отгадав которые, они поймут, где расположен тот или иной воздушный шарик. Места будут связаны с воздухом( вентиляторы, вытяжки и др.)

3 Этап.

Собрать корзину.

В 3 этапе, будут прописаны вопросы, ответив на которые, участники смены получат корзины для своего воздушного шара.

1. Как звали главного героя сказки, в которой он и его друзья перелетают из Цветочного города в Зеленый?(Незнайка)
2. Благодаря наблюдениям какого ученого, возможны полёты на воздушном шаре . (Архимед)
3. Какая фамилия была у первых изобретателей воздушного шара с газовой горелкой(Монгольфье)
4. Чем известен экипаж Breiting Orbiter 3? (Совершил кругосветное путешествие)
5. Родина воздушного шара.(Франция)
6. Лодка в Венеции-второе название корзины воздушного шара.(Гондола)
7. С каким фруктом сравнивают купол воздушного шара? (Груша)