



ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ МЭРИИ
ГОРОДА НОВОСИБИРСКА

Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования города Новосибирска
«Городской ресурсный центр
по организации отдыха и оздоровления детей
«ФОРМУЛА УСПЕХА»



«ДАВАЙ ИГРАТЬ»

СБОРНИК ИГР ДЛЯ ВОЖАТЫХ
ДЕТСКИХ ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ
ЛАГЕРЕЙ

НОВОСИБИРСК
2025



УДК 374 + 793.7
ББК 74.200.585.81+77.569.2

Рецензенты:

док. пед. наук, доцент, заведующий кафедрой теории и методики
воспитательных систем ИКиМП ФГБОУ ВО «НГПУ»
Б.А. Дейч
начальник учебно-методического отдела МАУ ДО «ГРЦ ООД «ФорУс»
К.О. Долженко

Редакционная коллегия:

Ренжина Э.А., заместитель начальника учебно-методического отдела МАУ
ДО ГРЦ ООД «ФорУс»
Дзюбан Н.А., методист учебно-методического отдела МАУ ДО ГРЦ ООД
«ФорУс»

Составитель:

Лопатина А.А., руководитель молодежного движения «Лига Детства» МАУ
ДО ГРЦ ООД «ФорУс»

Д.13 Давай Играть: сборник игр для вожатых детских оздоровительных лагерей «Давай играть» – Новосибирск, 2025. – 120 с.

Представленные в издании материалы предназначены для организации игровой деятельности детей в разные периоды смены в детском лагере. В сборник «Давай играть» авторские игры вожатых разных регионов нашей страны, по итогам второго открытого дистанционного конкурса авторских игр «Давай играть». Сборник игр «Давай играть» рекомендован для вожатых, методистов, педагогов-организаторов летних лагерей различных типов.

УДК 374 + 793.7
ББК 74.200.585.81+77.569.2
© МАУ ДО ГРЦ ООД «ФОРУС», 2025

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	3
РАЗДЕЛ 1. АВТОРСКИЕ ИГРЫ ПОМОЩНИКОВ ВОЖАТЫХ ЛАГЕРЕЙ ДНЕВНОГО ПРЕБЫВАНИЯ.....	4
ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО	4
ИГРЫ НА КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ/СПЛОЧЕНИЕ.....	11
ИГРЫ С ЗАЛОМ	19
ИГРЫ-ШУТКИ.....	22
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ/ИГРЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ	23
ИГРЫ-МИНУТКИ	28
РАЗДЕЛ 2. АВТОРСКИЕ ИГРЫ СПЕЦИАЛИСТОВ ПО ПОДГОТОВКЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ КАДРОВ, МЕТОДИСТОВ, ПЕДАГОГОВ-ОРГАНИЗАТОРОВ, ПЕДАГОГОВ-ПСИХОЛОГОВ И ДРУГИХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ РАБОТНИКОВ ДЕТСКИХ ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ ЛАГЕРЕЙ	29
ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО	29
ИГРЫ НА КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ/СПЛОЧЕНИЕ.....	46
ИГРЫ НА ВЫВЛЕНИЕ ЛИДЕРА.....	76
ИГРЫ С ЗАЛОМ	80
ИГРЫ-ШУТКИ.....	87
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ/ИГРЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ	87
ИГРЫ В АВТОБУСЕ.....	99
ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ.....	100

ПРЕДИСЛОВИЕ

«Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»
В. А. Сухомлинский.

Мир стремительно меняется. Информационные технологии, гаджеты, виртуальная реальность – всё это прочно вошло в нашу жизнь, и дети, как губка, впитывают новые реалии. Однако, несмотря на цифровизацию, острая необходимость в живом общении, активном отдыхе и развитии социальных навыков остаётся неизменной. Именно поэтому актуальность подвижных игр, как инструмента для гармоничного развития детей, только возрастает.

Классические подвижные игры, безусловно, остаются важной частью детства, но современный мир диктует новые условия. Дети воспринимают информацию по-новому, их интересы формируются под влиянием инновационных технологий и культурных трендов. Поэтому возникает естественная потребность в обновлении традиционных игр, в создании новых форматов, которые бы были интересны и актуальны для современных детей.

Эта коллекция авторских игр – способ синтезировать лучшие традиции игр с современными реалиями. В сборник вошли игры, авторы которых не просто переосмыслили известные развлечения, но и создали совершенно новые игры. В авторских играх вы найдёте интересные сюжеты, необычные правила, а также возможность использовать современные технологии.

Цель игр – не только развлечение, но и развитие креативности, командного духа, быстрой реакции, умения адаптироваться к нестандартным ситуациям, и, конечно же, получение максимального удовольствия от активного отдыха. Мы уверены, что эти игры станут отличным инструментом для педагогов, помогая организовать яркий и полезный досуг для детей различного возраста. Игры адаптированы для разных возрастных групп, позволяя найти подходящие варианты для каждого ребенка.

Играйте на здоровье! И будьте счастливыми и успешными в своих коллективах!

Успехов Вам в игровой деятельности!

РАЗДЕЛ 1. АВТОРСКИЕ ИГРЫ ПОМОЩНИКОВ ВОЖАТЫХ ЛАГЕРЕЙ ДНЕВНОГО ПРЕБЫВАНИЯ ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

«Цветное радио»

Авторы: Аленина Полина Александровна и Старцева Софья Геннадьевна, муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Новосибирска «Средняя общеобразовательная школа № 195», вожатский отряд школьников «Созвездие».

Цель игры: создание условий для формирования критического мышления посредством участия игры на вторичное знакомство.

Возрастная категория: 7-10 лет.

Механика игры: дети совместно с вожатыми встают в круг. Игру начинает вожатый. Задача каждого участника назвать свой любимый цвет не напрямую, а используя строчку из песни или стихотворения с этим цветом, название фильма, мультфильма или произведения, или проассоциировать этот цвет с чем-либо. Важным условием является не повторяться с выбранным средством рассказа о цвете (например, один человек загадал синий цвет посредством названия мультсериала «Синий трактор», а второй человек с помощью ассоциации на персонажа Стич из мультфильма «Лило и Стич»).

В конце игры подводится итог какой цвет наиболее часто встречался в отряде.

Подведение итогов/рефлексия: Игра способствует не только развитию критического мышления детей, но и позволяет узнать детям друга лучше. В конце игры можно обсудить и выделить ребят, которые наиболее интересно описали свой цвет. Также конечным итогом игры может стать определение «цвета отряда» - цвет, который станет «фирменным» до конца смены.

«Секреты в мешке»

Автор: Семёнов Максим Вячеславович, муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско – юношеский центр», творческое объединение «Вожатый.RU».

Цель игры: помочь участникам познакомиться, раскрыть интересные факты о себе и создать доверительную атмосферу.

Возрастная категория: 12-17 лет.

Механика игры:

1. Заранее попросите участников принести небольшой предмет, который что-то рассказывает о них.

2. Если участники не знали об этом заранее, можно предложить им выбрать что-то из своих карманов, сумок или придумать предмет на ходу (например, нарисовать символ на листочке).

Ход игры:

1. Сбор предметов: Все участники складывают свои предметы в мешок (или коробку).

2. Случайный выбор: Ведущий (или один из участников) достает предмет наугад и показывает его группе.

3. Угадай владельца: Остальные участники пытаются догадаться, кому принадлежит этот предмет.

4. История предмета: когда владелец раскрывается, он рассказывает, почему выбрал именно этот предмет и что он значит для него.

5. Продолжение: Игра продолжается, пока все предметы не будут показаны и обсуждены.

Дополнительные варианты игры:

Анонимный вариант: вместо угадывания человек просто рассказывает историю своего предмета, не раскрывая его сразу. Участники могут попытаться понять, кому он принадлежит.

Тематические предметы: можно заранее выбрать тему, например, «самое ценное в путешествиях» или «предмет, связанный с мечтой».

Необходимый реквизит: мешок или коробка (чтобы складывать предметы). Небольшие личные предметы от каждого участника (например, фото, брелок, книга, билет из поездки, значок, сувенир).

Подведение итогов/рефлексия:

Какой предмет оказался самым неожиданным?

Узнали ли вы что-то новое о других участниках?

Легко ли было угадывать владельцев?

Было ли сложно выбрать предмет для себя?

«Секреты и факты»

Автор: Помаз Алиса Дмитриевна, муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско – юношеский центр», творческое объединение «Вожатый.RU».

Цель игры: познакомиться друг с другом, строя доверие и выявляя интересные факты.

Возрастная категория: 12-17 лет.

Механика игры: Подготовка:

1. Каждый участник получает небольшие листочки бумаги и ручку.

2. Попросите каждого написать один факт о себе, который не является очевидным или широко известным. Это может быть, как забавный, так и серьезный факт. Например, “Я катался на парашюте” или “Я умею готовить суши”.

Ход игры:

1. Сбор фактов: Все бумажки складываются в контейнер.

2. Чтение фактов: Один из участников (можно выбрать по жребию) берет бумажку из контейнера и зачитывает факт вслух. При этом он не говорит, к кому этот факт относится.

3. Угадай, кто: Остальные участники пытаются угадать, у кого этот факт. Тот, кто угадывает правильно, получает очко.

4. Обсуждение: после того как факт угадан, участник, к которому он относится, может немного рассказать о нем, поделиться историями или деталями, связанными с этим фактом.

5. Продолжение: Игра продолжается, пока все факты не будут прочитаны. Завершение: В конце игры можно обсудить то, что участники узнали друг о друге. Это дает возможность лучше понять и запомнить новых знакомых.

Вариации игры:

- Сложный уровень: вместо простого угадывания можно давать каждому участнику три попытки, а тот, кто дал правильный ответ, получает дополнительное очко.

- Тема по выбору: можно заранее предложить тематику фактов (например, «детские воспоминания», «необычные хобби» или «факты, связанные с путешествиями»).

- Анонимный вариант: Факты можно не озвучивать сразу, а расклеить на стене или раздать участникам. Задача — найти человека, которому этот факт принадлежит, задавая вопросы.

Необходимый реквизит: бумага, ручки и, возможно, небольшой контейнер (коробка или шляпа).

Подведение итогов/рефлексия:

Какой факт удивил больше всего?

Было ли сложно угадывать? Почему?

Кто нашел неожиданные общие черты с другими участниками?

Поменялось ли ваше восприятие кого-то после этой игры?

«Общие черты»

Автор: Нечаева Юлия Олеговна, муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско – юношеский центр», творческое объединение «Вожатый.RU».

Цель игры: помочь участникам лучше познакомиться, найти общие интересы и комфортное окружение через взаимодействие в группах.

Возрастная категория: 10-16 лет.

Механика игры: Все участники делятся на 3–4 группы случайным образом. В течение 2–5 минут каждая группа обсуждает и выбирает 1–2 слова, которые объединяют всех ее участников. Это могут быть хобби, любимые предметы, увлечения или любые другие общие черты (например, «спорт», «музыка», «путешествия»). После этого несколько человек (2–3) из каждой группы переходят в другую группу. В новой группе они снова обсуждают и выбирают новые 1–2 объединяющих слова с учетом новых участников. Процесс повторяется до тех пор, пока каждый участник не окажется в той группе, где ему наиболее комфортно.

Необходимый реквизит: таймер или часы для контроля времени.

Подведение итогов/рефлексия: легко ли было находить общие черты?
В какой момент стало проще объединяться?
Нашли ли вы людей с похожими интересами?
Какие эмоции вызвала игра?

«Паутинка знакомств»

Автор: Шмакова Дарья Константиновна, вожатский отряд «Поколение», муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Средняя общеобразовательная школа №197.

Цель игры: познакомить детей друг с другом, узнать их интересы, увлечения.

Возрастная категория: для всех возрастов.

Механика игры:

1. Круг знакомств: Все участники встают в круг. Первый игрок, держа конец нити, называет свое имя и какой-то интересный факт о себе (любимое занятие, мечта, необычный навык и т.п.).

2. Паутинка: после этого он бросает клубок другому участнику круга, держась за конец нити. Поймавший клубок называет свое имя и интересный факт, затем бросает клубок следующему, также удерживая нить. Важно бросать клубок тем, кто еще не держал нить, чтобы создать «паутину».

3. Запутанная сеть: Игра продолжается до тех пор, пока все участники не будут связаны нитью. Получится запутанная паутина.

4. Распутывание: теперь задача – распутать паутину, не отпуская нить. Участники должны двигаться, переступать через нить, проходить под ней, чтобы вернуться в исходный круг. Во время распутывания они могут продолжать общаться и узнавать друг друга лучше.

*Так же можно задать ребятам тему для интересных фактов, например, «Любимая книга/фильм», «Что я люблю делать в свободное время», «Моя самая заветная мечта», «Планы и цели на смену» и т. п.; так же ребята смогут задавать друг другу интересные вопросы (задавая вопрос, ребенок должен назвать имя того, кому он задает этот вопрос).

Необходимый реквизит: клубок яркой пряжи или веревки.

Подведение итогов/рефлексия: веселая, активная игра, развивает коммуникативные навыки, ребята научатся слушать, а также правильно рассказывать о себе.

«Музыкальные знакомства»

Автор: Бутко Мария Александровна, ЦВР «Галактика».

Цель игры: познакомить детей друг с другом, создать дружелюбную атмосферу и помочь участникам узнать что-то интересное о своих сверстниках.

Возрастная категория: 13-17 лет

Механика игры: Все участники собираются в круг, где стульев меньше, чем игроков. Под музыку они движутся вокруг стульев, а когда музыка

останавливается, занимают свободные места. Тем, кому стула не досталось, нужно познакомиться и поделиться интересным фактом о себе, после чего остальные повторяют их имена и факты. Игра продолжается до тех пор, пока все не займут стулья.

Действия игроков:

1. Начальное положение: Дети стоят вокруг стульев, расставленных в круге. Стульев на два меньше, чем количество участников.

2. Начало игры: включается музыка, и дети начинают ходить вокруг стульев.

3. Остановка музыки: когда музыка останавливается, дети должны попытаться сесть на свободный стул. Двум детям, которым не хватило стульев, нужно встать посреди круга.

4. Знакомство: Эти двое детей должны представиться друг другу, рассказать один интересный факт о себе, а затем пожать руки.

5. Повторение: Остальные дети, сидящие на стульях, должны повторить имена и интересные факты о двух стоящих детях.

6. Продолжение: Игра продолжается до тех пор, пока все дети не встанут со стульев. В конце можно включить музыку для общего танца.

Правила:

1. Стулья: на два меньше, чем участников.

2. Хожение под музыку: дети ходят вокруг стульев.

3. Занятие мест: при остановке музыки занимают стулья. Оставшиеся вдвоём встают в центр.

4. Знакомство: представляются, рассказывают интересный факт и жмут руки.

5. Повторение: сидящие дети повторяют имена и факты.

6. Продолжение: игра идёт до конца, затем общий танец.

Необходимый реквизит:

1. *Стулья*: их должно быть на два меньше, чем количество участников.

2. *Музыка*: необходимо выбрать подходящую музыку для создания веселого настроения.

3. *Пространство*: достаточно просторное место, чтобы дети могли свободно ходить вокруг стульев.

Подведение итогов/рефлексия:

После игры обсудите с детьми:

1. Самочувствие: приятные моменты и трудности.

2. Интересные факты: что нового узнали о других.

3. Запоминание: легко ли было помнить имена и факты.

4. Впечатления: что понравилось больше всего, хотели бы поиграть снова.

Рефлексия помогает закрепить новые знакомства и развить навыки общения.

«Тайный признак»

Автор: Ильина Екатерина Александровна, вожатая ЦВР «Галактика».

Цель игры: угадать, по какому признаку разделены игроки.

Возрастная категория: 8-12 лет.

Механика игры: Сюжет игры: Игроки выбирают одного участника, который временно покидает комнату. Оставшиеся определяют общий признак, по которому они будут делиться на две группы (например, по цвету глаз). Те, кто не подходит под выбранный признак, садятся на корточки. Затем возвращают игрока, который должен угадать, по какому признаку разделились игроки, задавая вопросы типа «Является ли...?» В процессе он общается только с одним игроком, выбранного группой, и может задавать вопросы каждые 15 секунд, пока остальные считают вслух.

Действия игроков:

1. Один из игроков выходит из комнаты.
2. Остальные игроки выбирают общий признак для разделения на группы (например, цвет глаз).
3. Игроки, не подходящие под выбранный признак, садятся на корточки.
4. Вернувшийся игрок начинает задавать вопросы, начиная со слов «Является ли...?», пытаясь угадать признак.
5. Один избранный игрок отвечает на вопросы ведущего.
6. Все игроки считают вслух от 1 до 15 между каждым вопросом ведущего.

Правила:

1. Ведущего выводят из комнаты.
2. Остальным игрокам нужно выбрать общий признак (цвет глаз, пол и т.д.).
3. Те, кто не подходит под признак, садятся на корточки.
4. Ведущий возвращается и задаёт вопросы, начинающиеся с "Является ли...?", чтобы угадать признак.
5. На каждый вопрос отвечает только один выбранный игрок.
6. Вопросы можно задавать каждые 15 секунд, считая вслух от 1 до 15.

Подведение итогов/рефлексия: Рефлексия после игры помогает участникам обсудить свои впечатления, выводы и эмоции. Можно задать такие вопросы:

1. Легко ли было угадать признак?
2. Какие стратегии использовали для угадывания?
3. Что было самым сложным в игре?

«Ловушка имен»

Автор: Казакова Софья Андреевна, творческое объединение «Вожатый.RU».

Цель игры: помочь детям запомнить имена друг друга, создать дружескую атмосферу и раскрепостить отряд.

Возрастная категория: средний школьный возраст.

Механика игры:

1. Введение

Вожатый обращается к ребятам:

— В нашем отряде много ребят, и запомнить все имена не так просто! Но есть один способ – сыграть в "Ловушку имен". Только будьте осторожны: если запутаетесь, вас могут поймать в "ловушку"!

2. Разминка: "Мое имя + движение" Каждый участник по очереди называет свое имя и придумывает к нему движение (например, "Я – Маша!" и делает хлопок над головой). Все повторяют имя и движение, чтобы лучше запомнить.

3. Основная игра

1. Передача имени

- Вожатый начинает игру, кидая мяч любому участнику и называя его имя: "Саша!"

- Саша ловит мяч, называет имя следующего игрока и бросает мяч ему.

- Игра продолжается, пока каждый хотя бы раз не получит мяч.

2. Ловушка имен

- Когда все немного освоятся, вожатый вводит "ловушку". Теперь при передаче мяча игрок должен назвать имя предыдущего человека! Например: "Катя, лови!"

- Катя ловит и говорит: "Спасибо, Дима! Теперь... Андрей, лови!"

- Если кто-то забывает имя, он становится "запутавшимся". Чтобы выбраться из "ловушки", он должен выполнить веселое задание (изобразить танцующего пингвина, прокричать "Я супер-отрядовец!" и т. д.).

3. Финальный раунд: Супер-сеть

- Теперь мяч передается в хаотичном порядке, но игроки должны не только назвать имя, но и повторить движение, которое придумал человек в разминке.

- Получается веселая путаница, и каждый старается быстрее вспомнить имена и движения друзей!

Необходимый реквизит: небольшой мяч или мягкая игрушка.

Подведение итогов/рефлексия:

1. Попросить каждого сказать одним словом, что он чувствует после игры. Например: "Весело!", "Смешно!", "Познавательно!", "Забавно!"

2. Спросить, что было самым сложным? Кого ты запомнил?

3. Вожатый подводит итог: «Теперь мы знаем, что запоминать имена – это весело!», можно закончить дружным криком: "Теперь мы – команда!».

«Созвездия»

Автор: Пузей Алексей Антонович, творческое объединение «Вожатый.RU».

Цель игры: игра направлена на выявление общих интересов среди участников, развитие навыков коммуникации и сплочение коллектива.

Возрастная категория: любой возраст.

Механика игры:

- 1) Пишем на карточке 3 своих интереса. Это моя "звезда".
- 2) В темноте "Хранитель Галактики" (с фонариком) освещает место для созвездия, зачитывая интересы.
- 3) Если у вас есть совпадение, зайдите в место, где светит фонарь. так соберутся "созвездия".
- 4) В "созвездии" рассказываем, как зовут и рассказываем о совпавшем интересе.
- 5) Повторяем, пока все ребята не засветят "звездами".

Необходимый реквизит: бумага/картон, ручки/фломастеры, фонарик.

Подведение итогов/рефлексия: после завершения игры можно обсудить, какие чувства и эмоции вызвал процесс объединения в "созвездия".

Участники могут ответить на вопросы:

- Было ли неожиданно найти совпадения с другими?
- Что нового узнали о своих одноклассниках?
- Какие эмоции испытали, когда находили "своё созвездие"?
- Какой интерес оказался самым популярным?

Завершить рефлексия можно выводом о том, что даже в большом коллективе всегда можно найти людей с похожими увлечениями и ценностями, а значит, каждый является важной частью единого целого.

«Опа я!»

Авторы: Снычева Милана Игоревна, Синигаев Кирилл Константинович, молодёжное движение «Лига Детства», ГРЦ «ФорУс».

Цель игры: создать условия для первичного и вторичного знакомства участников ВДК, через вовлечение в игровую деятельность.

Возрастная категория: 6-14 лет.

Механика игры: дети встают в круг, каждый по очереди выходит в центр круга и называет любой факт/качество о себе. Те, у кого совпали с ним интересы- на месте начинает хлопать в ладоши и говорить: «Опа я!». Задача игрока в центре круга: проползти под всеми. А кто хлопает в ладоши становятся хвостом и дальше ползут вместе.

Подведение итогов/рефлексия: участники обсуждают, что нового узнали друг о друге и кто произвел на них наибольшее впечатление, выражают благодарность за открытость друг к другу.

ИГРЫ НА КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ/СПЛОЧЕНИЕ

«Эволюция молока: рождение сыра»

Автор: Никитина Мария Александровна, муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Новосибирского района Новосибирской области Краснообская средняя общеобразовательная школа №1 с углубленным изучением отдельных предметов, ВО «Краснообские вожатые».

Цель игры: сделать первым сыр, пройдя все стадии эволюции.

Возрастная категория: 9-14 лет.

Механика игры: Сюжет: В далекой Молочной Галактике, где реки состоят из парного молока, а горы – из нежнейшего творога, жил да был профессор Кезюбель, гениальный, но крайне забывчивый сыродел. Он создал Волшебную Закваску, способную превратить любое молоко в самый вкусный сыр во Вселенной! Но, как обычно, что-то пошло не по плану, и колба с закваской разбилась, рассыпав свои драгоценные капли по всему Молочному Миру. Теперь маленьким молекулам молока предстоит отправиться в захватывающее путешествие, чтобы найти друг друга, объединиться и, с помощью оставшихся капель Закваски, превратиться в великолепный Сыр – гордость Молочной Галактики! На пути их ждут коварные бактерии-вредители, хитрые ферменты и опасные температурные перепады.

Действия игроков:

- Изначально все игроки – Молекулы молока.
- Игроки ищут соперников своего вида (Молекулы молока ищут Молекулы молока, Молоко ищет Молоко и т.д.).
- Игроки бросают вызов сопернику на поединок в "Камень, ножницы, бумага".
- Победитель эволюционирует и переходит на следующую стадию.
- Проигравший, если он не Молекулы молока, деградирует на одну ступень назад. Если проигравший – Молекулы молока, он остается Молекулы молока и ищет нового соперника.
- Игроки, достигшие стадии Сыр, выходят из игры и помогают следить за соблюдением правил, или просто болеют за оставшихся участников.

Правила:

1. Честность: Соблюдайте правила игры "Камень, ножницы, бумага".
2. • Безопасность: следите за тем, чтобы игроки не толкались и не травмировались во время передвижения.
3. Правильный переход на стадии: Молекулы молока-Молоко-Простокваша-Йогурт-Творог-Сливочное масло-Сыр

Необходимый реквизит: Музыкальное сопровождение (Колонка), бумага с названиями эволюций, малярный скотч (чтобы разметить территории каждой стадии для удобства наблюдения за продвижением)

Подведение итогов/рефлексия: В устной форме прототип огонька можно отвечая на вопросы:

"Какие навыки нам пригодились в этой игре?"

"Какие эмоции вы испытывали во время игры? Как эти эмоции повлияли на ваши решения?"

«Скульпторы»

Автор: Тычкина Мария Никитична, муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско – юношеский центр», Творческое объединение «Вожатый.RU».

Цель игры: Развитие командного взаимодействия, креативного мышления и коммуникативных навыков через совместное выполнение творческого задания.

Возрастная категория: 8-16 лет.

Механика игры:

1. Участники делятся на команды. В каждой команде участники выбирают роли: «скульпторы» и «лепщики». В одной команде должно быть два «скульптора» и шесть «лепщиков». Роли можно менять по ходу игры, это добавит разнообразия.

2. На сигнал ведущего команда получает 1 минуту, чтобы обсудить, что они будут «лепить». Это может быть любой предмет, животное или персонаж, используя только своих «лепщиков». – «Скульпторы» выступают в роли художников и могут рассказывать «лепщикам», какую форму нужно принимать. Например, они могут говорить: «Ты - собака!», и «лепщики» должны, следуя указаниям, принять позу собаки.

3. По истечении минуты каждая команда демонстрирует свою «скульптуру». Другие команды должны оценить, насколько хорошо они изобразили то, что задумали. Участники могут использовать креативные описания и коммуникацию, чтобы объяснить свою «скульптуру».

4. Каждая команда получает баллы от других команд за креативность, понятность и исполнение. Например, 1 балл за хороший образ, 2 — за превосходное исполнение.

5. После каждой демонстрации команды могут менять роли, чтобы дать всем участникам возможность попробовать себя в разных функциях.

Необходимый реквизит: Таймер или секундомер. Листочки и ручки (по желанию, для записи идей). Пространство, позволяющее свободно двигаться.

Подведение итогов/рефлексия: Метод «Ассоциации»

Попросите участников описать игру одним словом (например: «смешно», «сложно», «динамично»).

Затем предложите объяснить, почему они выбрали именно это слово.

«Словесный ассоциативный ряд»

Автор: Гостева Алина Сергеевна, творческое объединение «Вожатый.RU».

Цель игры: развивать креативность и укрепить командный дух.

Возрастная категория: средний и старший школьный возраст.

Механика игры: 1. Участники садятся в круг.

2. Первый игрок называет любое слово (например, "солнце").

3. Второй игрок должен быстро сказать слово, которое ассоциируется с предыдущим (например, "тепло").

4. Игра продолжается по кругу, и каждый участник добавляет своё ассоциативное слово.

5. Если кто-то задумается или повторит слово, он выбывает из игры.

Подведение итогов/рефлексия: после завершения игры обсудите, какие слова чаще всего всплывали и как это отражает общий настрой команды. Это поможет увидеть, как работают ассоциации и связи между участниками.

«Цветной мост»

Автор: Дормодехина Ксения Вячеславовна, ЦВР «Галактика».

Цель игры: укрепить командный дух и развить навыки сотрудничества и концентрации.

Возрастная категория: от 7-10 лет.

Механика игры: Сюжет: В волшебном королевстве злой колдун сделал невидимым главный мост, соединяющий два города. Чтобы снять заклинание, нужно собрать семь цветов радуги и произнести заклинание. Король просит жителей двух городов объединиться и пройти испытания, чтобы вернуть мосту его вид.

Заклинание «Семь цветов сияют ярко, Возвращая мост обратно. Красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, Голубой, синий и фиолетовый. Пусть сила наша вновь соединит Два берега, что были разъединены. Так пусть будет!»

Действия игроков

1. Формирование команд: Все участники делятся на две равные команды.

2. Выполнение задания: Каждому участнику по очереди нужно назвать один из цветов радуги в правильном порядке, начиная с красного и заканчивая фиолетовым.

3. Следование правилам: нельзя перебивать друг друга. Если кто-то ошибётся или назовёт неверный цвет, команда возвращается к началу и повторяет последовательность.

4. Победа: Первая команда, которая правильно назовёт все семь цветов радуги, выигрывает.

5. Дополнительные условия: можно ввести временные ограничения или проводить несколько раундов, чтобы увеличить сложность и соревновательный дух.

6. Заклинание: когда одна из команд завершит задание, ведущий предлагает всем участникам произнести следующее заклинание: «Семь цветов сияют ярко, Возвращая мост обратно. Красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, Голубой, синий и фиолетовый. Пусть сила наша вновь соединит Два берега, что были разъединены. Так пусть будет!»

Правила игры «Цветной мост»:

1. Формирование команд: Все участники делятся на две равные команды.

2. Основная задача: Командам необходимо вспомнить и назвать все семь цветов радуги в правильном порядке, начиная с красного и заканчивая фиолетовым.

3. Порядок действий: Члены каждой команды по очереди называют цвета радуги, не перебивая друг друга.

4. Ошибка: если кто-то из участников ошибся или назвал неправильный цвет, команда возвращается к первому цвету и начинает заново.

5. Победитель: Команда, которая первой правильно назовёт все семь цветов радуги, считается победителем.

6. Дополнительные условия: - Можно установить временное ограничение (например, 30 секунд на весь цикл цветов). - Возможен элемент соревнования с проведением нескольких раундов и подсчётом общего количества побед каждой команды.

7. Заклинание: когда одна из команд завершит задание, ведущий предлагает всем участникам произнести следующее закливание: «Семь цветов сияют ярко, Возвращая мост обратно. Красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, Голубой, синий и фиолетовый. Пусть сила наша вновь соединит Два берега, что были разъединены. Так пусть будет!»

Подведение итогов/рефлексия: после завершения игры «Цветной мост» проведите короткое обсуждение, чтобы участники поделились своими впечатлениями.

Задайте вопросы: что понравилось, какие трудности возникали, что помогало успешнее играть, какой момент был самым смешным. Также обсудите, что можно улучшить в будущем.

Игра проходит в дружелюбной и игровой форме, что способствует созданию позитивной и расслабленной обстановки.

«Звездные россыпи»

Автор: Краснокутская Екатерина Романовна, ЦВР «Галактика».

Цель игры: собрать максимальное количество звездных россыпей, выполняя задания и сотрудничая в команде. Игра развивает навыки творчества, наблюдательности и укрепляет дружбу среди участников.

Возрастная категория: от 7-10 лет.

Механика игры:

Сюжет: Звездные россыпи — это захватывающая игра, где участникам предстоит отправиться в увлекательное путешествие по бескрайнему космосу. Их задача — собрать как можно больше звезд, решая разнообразные задания и головоломки. Работая в команде, ребята проявят смекалку, творчество и взаимопомощь, чтобы достичь главной цели — стать первыми исследователями загадочных звездных россыпей.

Действия игроков:

Игроки делятся на команды и получают карточки с заданиями. Каждое задание требует выполнения определенной задачи: решить загадку, разгадать головоломку, нарисовать рисунок или выполнить физическое упражнение. За успешное выполнение задания команда получает звезду. Игроки должны действовать быстро и слаженно, помогая друг другу. По окончании времени

команды подсчитывают собранные звезды, и побеждает та, у которой их окажется больше.

Правила игры:

1. Разделение на команды: Все участники делятся на равные команды (по 3-4 человека).

2. Карточки с заданиями: Каждой команде выдаются карточки с заданиями разного типа: загадки, головоломки, творческие задачи, физические упражнения.

3. Время на выполнение: для каждого задания устанавливается определенное время (например, 5 минут). Если команда выполняет задание раньше установленного срока, она может перейти к следующему.

4. Получение звезд: за каждое успешно выполненное задание команда получает одну звезду. Звезды собираются в специальный мешок или коробку.

5. Финальный подсчет: когда все задания завершены, команды считают собранные звезды. Побеждает команда, собравшая больше всего звезд.

6. Награждение: победившая команда награждается призами или похвалой. Остальные участники тоже могут получить небольшие призы за участие.

Задания для игры:

Загадки:

1. Что можно увидеть с закрытыми глазами? (Сон)
2. Какое слово всегда звучит неправильно? (Неправильно)
3. Что становится влажнее, чем дольше его сушат? (Полоскало)

Головоломки:

1. Сколько треугольников вы видите на этом рисунке? (Предложите игрокам картинку с множеством пересекающихся линий)
2. Найдите десять отличий между этими двумя изображениями.
3. Решите анаграмму: «ШКАЛА». (Ответ: ЛАСКА)

Творческие задания:

1. Нарисуйте коллективный рисунок на тему космоса.
2. Создайте модель космического корабля из подручных материалов.
3. Напишите короткий рассказ о приключениях в космосе.

Физические упражнения:

1. Пройдите по узкой линии, держась за руки.
2. Сделайте пирамиду из кубиков, стоящих на одной ноге.
3. Проведите эстафету с мячом, передавая его друг другу, не используя руки.

Интеллектуальные задания:

1. Назовите пять планет Солнечной системы.
2. Какие созвездия вы знаете? Назовите три из них.
3. Кто был первым человеком, полетевшим в космос? (Юрий Гагарин).

Необходимый реквизит: 1. Карточки с заданиями — для разнообразных задач: загадок, головоломок, творческих и физических упражнений.

2. Звезды — игрушечные или бумажные, символизирующие собранные звездные россыпи.

3. Мешки или коробки — для хранения звезд каждой команды.

4. Таймер (опционально) — для ограничения времени выполнения заданий.

5. Подручные материалы — бумага, карандаши, краски, кубики, мячи и др.

6. Призы — сувениры или сладости для награждения победителей и участников.

7. Музыкальное сопровождение (опционально) — для создания атмосферы.

Подведение итогов/рефлексия: после игры «Звездные россыпи» проведите рефлексию, обсудив впечатления, сложности и успехи. Спросите, какие задания понравились больше всего, как работала команда и что нового участники узнали. Завершите благодарностью за участие и напомните, что важен не только результат, но и сам процесс обучения и развития.

«Командный вызов»

Автор: Плевако Маргарита Романовна, ЦВР «Галактика».

Цель игры: развить у участников навыки работы в команде, улучшить координацию движений и внимание.

Возрастная категория: 14-17 лет.

Механика игры:

Сюжет игры: перед вами стоит задача – пройти серию сложных испытаний, требующих слаженной работы всей команды. Каждое задание проверяет вашу ловкость, скорость реакции и способность принимать решения в условиях ограниченного времени.

Вашей команде предстоит собрать специальные предметы (кубики), выполняя сложные манипуляции. Успешное выполнение заданий позволит вам продвигаться вперед и приближаться к финальной цели.

Победителем станет та команда, которая сможет наиболее эффективно взаимодействовать, правильно распределять роли и быстро реагировать на возникающие сложности.

Действия игроков:

Этап 1: Индивидуальная подготовка

1. Разминка: Каждый участник берет 5 кубиков, бросает их перед собой и собирает, подбрасывая один кубик и одновременно беря другой.

2. Усложнение: постепенно увеличивают количество собираемых кубиков до 4-х.

Этап 2: Командная работа

1. Начало: Команда выстраивается в линию. Первый участник бросает свои кубики и собирает их.

2. Эстафета: после завершения передачи эстафеты следующему участнику.

3. Усложнения: Возможен сбор кубиков с закрытыми глазами или одной рукой.

Этап 3: финальное соревнование

1. Старт: команды начинают одновременно. Цель – собрать все кубики быстрее других.

2. Взаимодействие: поддержка и советы разрешены, но собирать кубики может только текущий участник.

3. Финиш: победитель – первая собравшая команду.

Правила:

1. Подготовка. Участники делятся на команды по 4-6 человек. Каждая команда получает набор кубиков (например, по 10 кубиков каждому участнику).

2. Первый этап – Индивидуальная разминка. Каждый участник бросает свои кубики на пол перед собой. Затем он начинает собирать их по одному, подкидывая первый кубик вверх и одновременно поднимая второй кубик с пола. Задача – собрать все кубики таким образом, чтобы ни один из них не упал при подкидывании. Если кубик падает, игрок начинает заново.

Усложнение: после того как участники освоят базовую технику, можно предложить им усложнить задачу, собирая сразу два, три или четыре кубика за раз.

3. Второй этап – Командная работа. Когда каждый участник освоился с техникой, начинается командная часть. Команды выстраиваются в линию напротив своих кубиков. Первый участник бросает все свои кубики и собирает их, используя технику подкидывания и одновременного сбора. Как только он закончит, следующий участник делает то же самое со своими кубиками. Так продолжается до тех пор, пока вся команда не соберет все кубики.

Усложнение: В процессе игры ведущий может давать дополнительные задания, такие как сбор кубиков с закрытыми глазами или использование одной руки вместо двух.

4. Третий этап – Соревнование. Все команды начинают одновременно. Побеждает та команда, которая первой соберет все свои кубики без ошибок.

Необходимый реквизит: Кубики (по 10 штук на каждого участника), таймер.

Подведение итогов/рефлексия: после завершения игры проводится обсуждение. Вожатый спрашивает участников о том, какие трудности они испытывали, как им удавалось справляться с ними вместе, какие стратегии они использовали для достижения цели. Это помогает закрепить навык коллективной работы и обсудить важность взаимопомощи и поддержки внутри команды.

Эта игра поможет подросткам развить навыки координации, внимания и сотрудничества, а также научит их работать в условиях ограниченного времени и стресса.

ИГРЫ С ЗАЛОМ

«Новые движения»

Авторы: Мамадсодикова Оминахон Халимжоновна и Урушбаева Нигина Давлобжоновна, муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Новосибирска «Средняя общеобразовательная школа № 195», вожатский отряд школьников «Созвездие».

Цель игры: Создание условий взаимодействия и командного духа в отрядах, стимулировать физическую активность и креативность детей.

Возрастная категория: 7-17 лет.

Механика игры: 1. Все присутствующие в зале отряды условно делятся ведущим на несколько групп (зависит от количества, для описания игры предположим, что в зале присутствует 6 отрядов – их делим на две группы: первая группа – 1, 2 и 3 отряды; вторая группа – 4, 5 и 6 отряды).

2. На проекторе высвечивается два разных слова, объединенных одной тематикой (количество слов зависит от количества групп) *. Одно слово для первой группы (1, 2, 3 отряды), второе – для второй (отряды 4, 5, 6). Например, тема «Погодные явления», слова – «Шторм» и «Солнце» **.

3. После этого отрядам за 20 секунд необходимо придумать как бы «двигалось» их слово.

4. После истечения времени каждый отряд выбирает одного представителя, который выйдет на сцену и продемонстрирует придуманное движение.

5. Дети демонстрируют полученные движения по группам. Можно использовать фоновую музыку.

6. В каждой группе посредством аплодисментов выбирается один победитель.

Игра может повторяться несколько раз, используя разные темы.

*Игра может проходить без использования проектора, используя карточки (выбираются вожатым отрядов или изначально обозначаются ведущим устно).

**Примеры тем и слов для игры:

- Погодные явления (шторм, солнце, мороз, наводнение, дождь);
- Школьные предметы (математика, литература, окружающий мир, физическая культура, рисование);
- Сказочные персонажи (Красная Шапочка, Царевна-лягушка, Баба Яга, Винни-Пух, Буратино);
- Животные и птицы (крокодил, воробей, медведь, заяц, орёл);
- Музыкальные инструменты (гитара, скрипка, арфа, треугольник, барабаны).

Необходимый реквизит: карточки при необходимости.

Подведение итогов/рефлексия: Игра позволяет повысить эмоциональный фон у детей, настроить их на благоприятную обстановку во время мероприятия, а также даст дополнительную возможность

взаимодействия в команде. Для представителя отряда, который выходит на сцену, таким образом можно создать ситуацию успеха.

«Галактические комарики»

Автор: Олифер Оксана Николаевна, ЦВР «Галактика».

Цель игры: создать веселую атмосферу и активное взаимодействие между участниками.

Возрастная категория: 9-12 лет.

Механика игры:

Сюжет игры:

1 Введение. Представьте себе, что вы оказались на далекой планете, где обитают маленькие галактические комары. Эти комары любят летать вокруг вас и иногда садятся на разные части вашего тела. Ваша задача — избавиться от них, прежде чем они успеют вас покусать!

2. Описание мира Вы находитесь на живописном межгалактическом лугу, окруженном необычными растениями и экзотическими животными. Вокруг вас парят разноцветные комары, светящиеся разными цветами. Они очень шустрые и ловкие, поэтому вам придется действовать быстро, чтобы их поймать.

Роль ведущего Ведущий играет роль космического исследователя, который прибыл на эту планету вместе с вами. Его задача — помогать вам справляться с комарами, называя те части тела, куда они пытаются сесть.

Задача игроков Игрокам предстоит внимательно слушать указания ведущего и быстро реагировать, хлопая по указанным частям тела, чтобы «поймать» комаров. Те, кто промедлят или ошибутся, будут считаться укушенными и временно покинут игру.

Кульминация. По мере того, как игра продолжается, комары становятся всё быстрее и хитрее. Темп игры ускоряется, и игрокам приходится напрягать всю свою внимательность и скорость реакции, чтобы оставаться в игре. Завершение. Когда остаётся всего один игрок, который смог справиться со всеми комарами, он объявляется победителем и получает звание «Космического защитника»! Остальные игроки могут поздравить победителя и поделиться своими впечатлениями о приключении.

Действия игроков в игре «Галактические комарики» включают следующие шаги:

1. Подготовка к началу игры: - Игроки занимают свои позиции, стоя в кругу или полукруге перед ведущим. - Ведущий объясняет правила игры и задаёт стартовый ритм, начиная хлопать в ладоши.

2. Реакция на команды ведущего: - Ведущий называет часть тела (например, «голова»,

«живот», «колени»). - Игроки должны быстро хлопнуть себя по указанной части тела, имитируя «убивание комариков».

3. Ошибки и выбывания: - Если игрок неправильно выполняет команду (хлопает не ту часть тела) или слишком медленно реагирует, он делает шаг

назад или выходит из круга. - В зависимости от договоренностей, игрок может вернуться в игру после определённого числа раундов или остаться вне игры до конца.

4. Продолжение игры: - Ведущий продолжает называть части тела, увеличивая темп по мере продвижения игры. - Игроки продолжают реагировать на команды, стараясь не допускать ошибок и оставаясь в игре. 5. Финальная стадия: - Когда остаётся один игрок, он объявляется победителем. - Все остальные игроки аплодируют победителю и обсуждают итоги игры.

Правила игры «Галактические комарики»

1. Назначение ведущего. Один из участников выбирается ведущим. Его задача — командовать действиями остальных игроков, называя части тела.

2. Стартовая позиция. Все игроки становятся в круг или полукруг перед ведущим. У каждого должно быть достаточно пространства для свободного выполнения действий.

3. Начало игры. Ведущий начинает хлопать в ладоши, задавая ритм. Этот ритм помогает игрокам синхронизироваться и подготовиться к игре.

4. Команды ведущего. Ведущий громко называет часть тела, которую игроки должны "обработать". Примеры команд: "Голова!", "Живот!", "Колено!" и т.д.

5. Реакция игроков. Игроки должны быстро хлопнуть себя по указанной части тела. Хлопок должен быть чётким и резким, чтобы создать эффект «убивания комариков».

6. Ошибки и выбывания. Если игрок неправильно выполняет команду (например, хлопает не ту часть тела) или слишком долго думает, он делает шаг назад или выходит из круга. В зависимости от договорённостей, игрок может вернуться в игру после определённого количества раундов или остаться вне игры до конца.

7. Увеличение темпа. По мере продолжения игры ведущий может постепенно увеличивать темп, делая игру сложнее и интереснее.

8. Финал Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок — победитель. Все остальные игроки аплодируют победителю.

9. Награждение победителя. Можно придумать небольшую награду или просто похвалить победителя за отличную работу.

Подведение итогов/рефлексия: во время рефлексии эмоционального фона игроков после игры

«Галактические комарики» можно задать следующие вопросы: 1. Как изменилось ваше настроение в процессе игры? 2. Какие эмоции вы испытывали, когда начинали игру? 3. Что вызывало у вас улыбку или смех? 4. Были ли моменты, когда вам становилось сложно или тревожно? Почему? 5. Как вы чувствовали себя, когда оставались в игре дольше других? 6. Что помогло вам сохранять позитивный настрой, несмотря на ошибки? 7. Какое впечатление произвела на вас победа или поражение?

«Галактические комарики» способствует развитию коммуникативных навыков, улучшает взаимопонимание между участниками и помогает осознать важность командного духа и поддержки.

ИГРЫ-ШУТКИ

«Потерянный звук»

Автор: Воронова Кристина Евгеньевна, творческое объединение «Вожатый.RU».

Цель игры: создание дружеской обстановки, снятие эмоционального напряжения, развитие фантазии и внимания.

Возрастная категория: младший школьный возраст.

Механика игры:

Вожатый загадочно говорит:

— Ребята, у нас в лагере случилась необычная история! Один звук потерялся и теперь путешествует среди нас. Мы должны его поймать, но он умеет прятаться! Чтобы найти его, нам нужно внимательно слушать друг друга и быть очень ловкими.

Вожатый предлагает детям придумать смешной звук, который будет "потерянным". Это может быть:

"Кря-кря!"

"Пиу-пиу!"

"Упс!"

"Хрю-хрю!"

"Бдыщ!"

(Желательно выбрать что-то нелепое и веселое, чтобы дети смеялись).

Начало игры:

Один ребенок (или вожатый) становится «Искателем звука» и отходит на несколько шагов. В это время ведущий незаметно выбирает одного игрока, который станет "Звуковым шутником" и должен произносить потерянный звук. Все участники начинают болтать друг с другом или хлопать, чтобы создать шумовой фон. В какой-то момент "Звуковой шутник" быстро и незаметно издает потерянный звук. "Искатель звука" должен угадать, откуда идет звук, и кто его произнес. Остальные игроки стараются не выдать "Звукового шутника" и могут даже специально переспрашивать друг друга: "Ты слышал что-то?", "Кто это был?" "Если "Искатель" угадывает – он становится новым "Звуковым шутником", а другой ребенок занимает его место. В конце игры вожатый предлагает всем детям одновременно произнести потерянный звук, создавая "шумовую бурю". Вожатый делает вид, что не выдерживает от смеха: "Ой-ой, теперь у нас не один потерянный звук, а целый хор смешных звуков!".

Подведение итогов/рефлексия:

Вожатый задает вопросы участникам игры:

Что вам понравилось в игре?

Что было сложного или забавного? Какие эмоции вы испытали?

Как это помогло нашему отряду?

Эмоциональный фон в конце игры:

Дети смеются, ведь кто-то произносил звук в самый неожиданный момент.

Азарт и интрига – получится ли "Искателю" найти источник звука?

Все расслаблены, веселы, активно участвуют.

Игра создает легкую, непринужденную атмосферу, сближает детей и поднимает настроение.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ/ИГРЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ

«Шнурки»

Авторы: Полякова Влада Ивановна и Прокопенко Виктория Евгеньевна, муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Новосибирска «Средняя общеобразовательная школа № 195», вожатский отряд школьников «Созвездие».

Цель игры: Развитие физических навыков и формирование командного духа в отряде.

Возрастная категория: 9-11 лет.

Механика игры: Отряд делится на 2-3 равные команды. Игра строится по принципу эстафеты. Отчерчивается линия старта. Команды встают в колонну друг за другом. На расстоянии 5м от линии старта ставятся стулья по количеству команд. На каждом стуле по одному предмету обуви (кроссовок, ботинок и т.д.) и шнурок*. После сигнала вожатого от каждой команды до своего стула бежит один человек и делает шнуровку (один игрок задействует только два отверстия), после бежит до линии старта. Далее бегут по очереди все остальные участники команд. Побеждает та команда, которая быстрее остальных справится с заданием.

*Можно использовать заранее подготовленный реквизит из картона – импровизированный предмет обуви, представляющий собой поле с отверстиями, и веревка. Для усложнения можно использовать маски для лица, которые надеваются на месте нахождения стульев, тем самым действуя с закрытыми глазами (до стульев и обратно дети бегут без них). Также одним из усложнений игры может являться выполнить не просто шнуровку, а сделать ее оригинальной, заранее обсудив тактику в командах.

Необходимый реквизит: предмет обуви, шнурки, стулья.

Подведение итогов/рефлексия: игра не только способствует общению между детьми, формированию умения работать в команде и сотрудничать друг с другом, но и поможет снять накопившееся напряжение, выплеснуть энергию и улучшить эмоциональное состояние детей в отряде.

«Успей!»

Авторы: Тенькова Ирина Евгеньевна и Костинюк Алена Анатольевна, молодёжное движение «Лига Детства», ГРЦ «ФорУс».

Цель игры: создать условия для сплочения ВДК.

Возрастная категория: 10-17 лет.

Механика игры: Отряд делится на 2 группы, встают в 2 линии лицом друг к другу. Каждому ребенку вожатый выдает номер. Выбирается ребенок, который первым начнет игру- он встает возле начала 2-х линий, он называет 2 числа и пробегает через коридор соотрядников, 2 ребенка, числа которых назвал ребенок должны перетянуть того, кто бежит к себе в линию, кто не смог перетянуть к себе- становится в начало и теперь уже он говорит числа. На чьей стороне будет больше людей-тот и выиграл.

Подведение итогов/рефлексия: по окончании игры все дети должны пробежать через коридор.

«Перелетные птицы»

Автор: Киевский Евгений Николаевич, ЦВР «Галактика».

Цель игры: развитие выносливости, координации и командного духа через активные физические упражнения на свежем воздухе или в помещении.

Возрастная категория: 10-13 лет.

Механика игры: Сюжет игры: Лебеди пытаются пересечь игровую зону, чтобы добраться до условленной точки, символизирующей юг. Совы стараются поймать лебедей, но не могут долго находиться на одном месте. Пойманного лебедя может освободить другой лебедь, прикоснувшись к нему.

Действия игроков:

1. Лебеди:

- Начинают движение от стартовой линии и бегут к финишной точке, стараясь избежать захвата совами.

- Могут освободить пойманных товарищей, касаясь их рукой.

2. Совы:

- Перемещаются по игровой зоне, пытаясь поймать лебедей.

- Когда сова касается лебедя, тот становится «пойманным» и остается на месте до освобождения другим лебедем.

Правила игры:

1. Участники: Дети делятся на две команды: «Лебеди» и «Совы». Количество участников в каждой команде должно быть примерно одинаковым.

2. Игровая зона: Игра проводится на открытом пространстве (поле, двор) или в большом помещении (спортивный зал). Определяются стартовая и финишная линии.

3. Цель игры:

- Лебеди: дойти до финишной линии, избежав захвата совами.

- Совы: поймать как можно больше лебедей.

4. Процесс игры:

- Лебеди начинают движение от стартовой линии и стараются как можно быстрее добраться до финишной линии.

- Совы перемещаются по игровой зоне и пытаются поймать лебедей, касаясь их рукой.

- Если лебедь был пойман, он останавливается на месте и ждет, когда его освободит другой лебедь, дотронувшись до него.

5. Ограничения для сов:

- Совы не могут оставаться на одном месте дольше нескольких секунд. Они должны постоянно передвигаться.

- Сова не может охранять финишную линию или блокировать проходы к ней.

6. Окончание игры:

- Игра заканчивается, когда все лебеди достигают финишной линии или остаются пойманными.

- Выигрывает команда, которой удалось выполнить свою задачу лучше: либо большинство лебедей достигли финиша, либо совы поймали наибольшее количество лебедей.

7. Бонусы и штрафы:

- За каждую успешную попытку спасения лебедя можно добавить бонусные очки команде лебедей.

- За нарушение правил (например, долгое стояние на месте для сов) могут назначаться штрафные санкции.

Подведение итогов/рефлексия:

После игры обсудите с участниками:

1. Самочувствие: Сложности и приятные моменты.
2. Стратегии: Способы избегания захвата и организации охоты.
3. Успехи: Моменты успешной работы команды и факторы успеха.
4. Ошибки: Что можно было сделать лучше и извлечённые уроки.
5. Оценка команды: Уровень сотрудничества и координации.
6. Новое знание: О себе и товарищах, изменения мнений.

Рефлексия помогает улучшить навыки общения и взаимодействия, осознать сильные и слабые стороны, подготовиться к будущим вызовам.

«Драконий хвост»

Автор: Олютин Даниил Александрович, творческое объединение «Вожатый.RU».

Цель игры: развитие ловкости, быстроты реакции, сплочение команды и создание веселой атмосферы.

Возрастная категория: младший школьный возраст.

Механика игры: Вожатый рассказывает детям легенду:

— Далеко-далеко жили драконы. Но они были не обычные, а добрые! Они обожали играть и выяснять, кто самый быстрый и ловкий. Сегодня мы сами станем драконами и попробуем защитить свои волшебные хвосты!

Подготовка:

Дети делятся на 2–3 команды (по 5–7 человек в каждой).

Каждый игрок заправляет за пояс или в шорты ленту – это его "драконий хвост".

В команде дети выстраиваются в цепочку, держась за плечи впереди стоящего игрока – так они превращаются в длинного дракона!

3. Основная часть

Задача каждого дракона – защитить свой хвост и одновременно попытаться "украсть" хвост другого дракона.

Нельзя разрывать цепочку! Если цепь разрывается – команда на несколько секунд "замораживается" (останавливается и хлопает в ладоши три раза, прежде чем продолжить).

Побеждает команда, у которой останется больше всего хвостов по окончании раунда (через 3–5 минут).

4. Финальный раунд: Великий Дракон

В конце игры все игроки соединяются в один большой дракон и должны вместе увернуться от вожакого, который теперь становится "Охотником за хвостами".

Если "Охотник" ловит последние хвосты, то все кричат: "Дракон победил!", поднимают руки вверх и прыгают от радости.

Необходимый реквизит: Длинные ленты (кусочки ткани или шарфы), которые "хвостами".

Подведение итогов/рефлексия:

1. Обсуждение эмоций

- «Как вы себя чувствовали, когда пытались поймать хвост другого дракона?»

- «Что было самым веселым моментом игры?»

2. Обсудить командную работу

- «Как вам было работать в цепочке?»

- «Было ли трудно поддерживать свою команду? Что помогало вам работать вместе?»

- «Что нужно было сделать, чтобы не разорвать цепочку?»

3. Подчеркнуть важность поддержания духа команды:

- «Как вы помогли друг другу?»

«Чувствовали ли вы, что команда становится сильнее, когда поддерживает друг друга?»

4. Обсудить ощущения после игры

- «Как вы себя почувствовали в конце игры, когда стали одним большим драконом?»

- «Что вам понравилось в финальной части игры, когда мы все объединились?»

5. Подвести итог

- «Сегодня мы не только бегали и смеялись, но и учились работать командой. Главное, что мы все наслаждались игрой и поддерживали друг друга!».

«Ассоциации в движении»

Автор: Смольянинова Маргарита Евгеньевна, ЦВР «Галактика».

Цель игры: развить креативное мышление, улучшить навыки коммуникации и взаимодействия между участниками.

Возрастная категория: 14-17 лет.

Механика игры:

Сюжет игры: Представьте, что вы находитесь в мире, где каждое слово оживает благодаря вашим движениям. Здесь нет границ для воображения, и каждое сказанное слово мгновенно превращается в действие. Ваша задача — продолжать цепочку ассоциаций, создавая уникальный танец из слов и жестов. Будьте внимательны и креативны, ведь каждое следующее слово должно быть новым и оригинальным. Кто сможет продержаться дольше всех в этом удивительном путешествии по миру ассоциаций?

Действия игроков:

1. *Начало игры*: Один из игроков начинает игру, произнося любое слово и одновременно выполняя соответствующее этому слову действие. Например, если игрок говорит «птица», он может поднять руки и начать махать ими, как крыльями.

2. *Переход хода*: Следующий игрок должен повторить слово и действие предыдущего игрока, а затем добавить своё собственное слово и действие. Например, после «птицы» игрок может сказать «лето» и поднять руки вверх, изображая солнечные лучи.

3. *Цепочка ассоциаций*: Игра продолжается по кругу, и каждый новый игрок должен повторять предыдущие слова и действия, а затем добавлять свои собственные. Важно, чтобы слова и действия не повторялись.

4. *Выход из игры*: если игрок не может вспомнить предыдущее слово или действие, или не может придумать новое слово и действие, он выходит из игры.

5. *Завершение игры*: Игра продолжается до тех пор, пока останется только один игрок, который и будет объявлен победителем.

Правила:

1. *Начало*: Первый игрок называет слово и выполняет соответствующее действие.

2. *Переход хода*: Следующий игрок повторяет предыдущее слово и действие, затем добавляет своё.

3. *Запрет на повторы*: Нельзя повторять слова и действия.

4. *Выход из игры*: Если игрок не может вспомнить или придумать новое слово и действие, он выходит из игры.

5. *Победитель*: Остающийся последним игрок выигрывает.

Подведение итогов/рефлексия:

После игры обсудите с участниками:

1. Самочувствие: Сложности и приятные моменты.

2. Стратегии: Способы запоминания и выбора слов и действий.

3. Успехи: Полезные навыки и качества.

4. Ошибки: что можно было сделать лучше и извлечённые уроки.

5. Новое знание: о себе и товарищах, изменения мнений.

Рефлексия помогает улучшить навыки общения и взаимодействия, осознать сильные и слабые стороны, подготовиться к будущим вызовам.

ИГРЫ-МИНУТКИ

«Попробуй покажи-ка»

Авторы: Синельникова София Сергеевна и Калуга Егор Дмитриевич, муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Новосибирска «Средняя общеобразовательная школа № 195», вожатский отряд школьников «Созвездие».

Цель игры: Создание короткого перерыва для расслабления, переключения внимания и повышения уровня энергии участников.

Возрастная категория: 7-9 лет.

Механика игры: Все дети и вожатые встают в круг. Один вожатый встает в круг – сейчас он ведущий. Ведущий называет любое одушевленное существительное. Задача остальных за три счета придумать как показать это слово и на счет «три» - воспроизвести. После этого ведущий выбирает одного человека, который наиболее интересно показал загаданное слово. Теперь этот человек ведущий.

Подведение итогов/рефлексия: В конце игры можно подвести итог кто наиболее интересно показывал загаданные слова.

Игра позволяет не только обеспечить перерыв и создать динамическую паузу, но и позволяет раскрепостить всех участников, а также создать ситуацию успеха.

«Весёлый оркестр»

Авторы: Вахонин Иван Александрович и Вахонин Егор Александрович, Творческое объединение «Вожатый.RU».

Цель игры: развитие координации и воображения через имитацию игры на музыкальных инструментах.

Возрастная категория: младший школьный возраст.

Механика игры:

1. Вожатый объясняет детям, что они будут участвовать в волшебном оркестре, но без настоящих инструментов.

2. Ведущий называет музыкальный инструмент и демонстрирует, как можно на нём играть с помощью жестов и звуков (если нужно).

3. Дети повторяют движения и звуки, изображая игру на воображаемом инструменте.

4. Через 5-10 секунд вожатый называет новый инструмент, и дети быстро переключаются.

5. В конце игры можно предложить детям одновременно изобразить разные инструменты, превращая их в настоящий "оркестр хаоса".

Дополнительные вариации:

- Ритмический оркестр – Вожатый может задавать ритм (например, хлопками), а дети должны в этот ритм "играть" на своём инструменте.

- Магический дирижёр – Ведущий делает вид, что дирижирует: поднимает руки — громче, опускает — тише, останавливает — все замолкают.

- Игра на скорость – Вожатый быстрее меняет инструменты, а дети должны мгновенно переключаться.

Подведение итогов/рефлексия: после игры можно обсудить:

- Какой инструмент понравилось изображать больше всего?
- Было ли сложно подражать звукам?
- Кто придумал самые смешные или оригинальные звуки?
- Как чувствовали себя в «оркестре» — весело, шумно, дружно?
- Что сложнее: играть одному или всем вместе?

Завершить рефлексия можно выводом, что в любом оркестре важны как индивидуальность, так и умение взаимодействовать друг с другом, чтобы получилась красивая «музыкальная» картина.

«Расписание вожатого»

Авторы: Зайцева Ольга Алексеевна и Жирова Юлия Владимировна, молодежное движение «Лига Детства», ГРЦ «ФорУс».

Цель игры: укрепить дружеские отношения в отряде, развить навыки позитивного общения и поднять командный дух.

Возрастная категория: 10+.

Механика игры: у ведущего на пальце надето кольцо. Он предлагает детям решить, где находится вожатый: на работе или на выходном. Кольцо на пальце- на работе, кольцо в руке- на выходном. Вожатый говорит в любом порядке, любые предложения, например "вожатый работал 3 дня, потом отдыхал 1, потом опять работал, работал, а сейчас вожатый работает или отдыхает? " И задача детей угадать, где же сейчас вожатый, а всё зависит от того, где же сейчас кольцо, на пальце или в руке вожатого.

Необходимый реквизит: кольцо.

Подведение итогов/рефлексия: раскрытие детям секрета игры, правил игры.

РАЗДЕЛ 2. АВТОРСКИЕ ИГРЫ СПЕЦИАЛИСТОВ ПО ПОДГОТОВКЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ КАДРОВ, МЕТОДИСТОВ, ПЕДАГОГОВ-ОРГАНИЗАТОРОВ, ПЕДАГОГОВ-ПСИХОЛОГОВ И ДРУГИХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ РАБОТНИКОВ ДЕТСКИХ ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ ЛАГЕРЕЙ

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

«Волшебный лес»

Автор: Суркова Дарья Максимовна, детский оздоровительно-образовательный лагерь им.В.Дубинина.

Цель игры: знакомство участников друг с другом через игровую активность, развитие коммуникативных навыков и создание позитивной атмосферы в группе.

Возрастная категория: 6-10 лет.

Механика игры: 1. Подготовка к игре

- Ведущий заранее готовит карточки с названиями животных (например, медведь, заяц, белка, сова и др.). Карточек должно быть столько же, сколько участников.

- Также ведущий подготавливает небольшие подарки для каждого участника (это могут быть конфеты, маленькие игрушки или другие приятные мелочи).

2. Начало игры

- Все участники садятся в круг. Ведущий объясняет правила игры и рассказывает о том, что они все отправляются в волшебный лес, где каждый станет животным.

- Каждый участник вытягивает карточку с названием животного. Важно, чтобы никто не видел, какое животное досталось другому участнику.

3. Основная часть игры

- После того как все получили свои роли, начинается игра. Участники должны ходить по кругу и имитировать звуки и движения своего животного. Например, если кто-то вытащил карточку с зайцем, он может прыгать и пищать, а если с медведем – рычать и медленно двигаться.

- Задача остальных участников – угадать, какое животное изображает их товарищ. Когда игрок угадывается, он называет своё имя и рассказывает немного о себе (например, любимое занятие, хобби). Затем он получает свой подарок от ведущего.

4. Финал игры

- По мере того как все игроки будут угаданы, ведущий подводит итоги. Он просит участников поделиться своими впечатлениями об игре, рассказать, какие эмоции они испытывали, когда их угадывали или наоборот пытались угадать других.

- В конце ведущий раздаёт оставшиеся подарки всем участникам.

Оценка критериев:

1. Соответствие содержания игры возрасту детей: Игра подходит для возрастной группы 6–10 лет, так как она включает активные элементы, такие как имитация движений и звуков животных, что соответствует уровню развития моторики и фантазии у детей этого возраста.

2. Ясность описания механики игры: Механика игры проста и понятна детям. Ведущий подробно описывает все этапы игры, начиная с подготовки карточек и заканчивая подведением итогов.

3. Не заимствованная игра: Эта игра является оригинальной разработкой, основанной на идее знакомства через ролевые игры и активное взаимодействие.

4. Оригинальность игры: Использование элементов театрализации и активного участия всех игроков делает игру уникальной и интересной для детей.

Необходимый реквизит: карточки с названиями животных (например, медведь, заяц, белка, сова и др.). Карточек должно быть столько же, сколько участников; небольшие подарки для каждого участника (это могут быть конфеты, маленькие игрушки или другие приятные мелочи).

Подведение итогов/рефлексия: в финале игры ведущий предлагает игрокам обсудить свои впечатления и эмоции, что помогает развивать навыки рефлексии и способствует созданию дружеской атмосферы.

«Карта, карта – покажи!»

Автор: Утенков Павел Георгиевич, детский оздоровительный лагерь «Солнечная поляна», педагогический отряд «Гравитация».

Цель игры: помочь детям познакомиться и лучше узнать друг друга, создавая более доверительную атмосферу в отряде.

Возрастная категория: 10-12 лет.

Механика игры:

Сюжет: давным-давно существуют магические карты лагеря, которые открывают самые интересные истории и факты. Каждый вожатый является их хранителем. С помощью карт дети и вожатые знакомятся между собой и узнают всю правду друг о друге.

Правила:

1. Карточками может управлять только хранитель (вожатый).
2. Картам можно говорить только правду и не перебивать говорящего человека.
3. Перед тем как начать говорить, нужно сказать волшебную фразу «Карта, карта – расскажи».
4. Человек, которому снова попала карта с рисунком не может повторяться. Каждый раз новый интересный факт.
5. Карточки не любят громкую обстановку, поэтому чтобы они работали нужно соблюдать тишину.

Ход игры: все садятся в круг, хранитель проходит и кладет перед каждым карточку рисунком вниз. Сначала все карточки «пустые» кроме одной. Человек, получивший карточку с рисунком рассказывает о себе один интересный факт, который хочет. Это может быть: имя, сколько лет, увлечения, как часто был в лагерях, есть ли брат сестра или друзья в лагере на смене...

На следующем кругу 2 пустые карточки меняются на карточки с рисунком. Тем самым получается уже 3 карточки с рисунком и больше возможностей узнать факты о других участниках. С каждым кругом карты идут на повышение количества, пока все не расскажут о себе.

Примечание: Вожатый может целенаправленно не класть карточку с рисунком, если дети не выполняют правила поведения (карты не работают). Может добавить больше карт с рисунком либо меньше в зависимости от отведённого времени на игру. Также вожатый может спросить любого ребенка о чужом факте, который озвучили, при верном ответе придумать

какой либо, презент либо похвалу (вызвать интерес и стимул слушать других ребят).

Необходимый реквизит: Магические карточки.

Пример:



Подведение итогов/рефлексия: В итоге игры дети проводят беседу о том, с кем познакомились и что узнали друг о друге нового.

Игра способствует тренировке памяти, интересу в знакомстве через магическую атрибутику.

Сохранение интереса к игре путем увеличения карточек с рисунком, шанса рассказать о себе больше и поучаствовать в игре. Дети чувствуют себя особенными волшебниками, использующие магические карточки.

Также тем самым дети могут приобщаться к тематике смены, так как карточки могут быть созданы с любым дизайном и на любую тему (отталкиваясь от тематики смены).

Через игровой формат детям намного проще знакомится друг с другом, и рассказывать о себе.

«Магнит»

Автор: Харьковская Анна Андреевна, детский санаторно - оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец».

Цель игры: вторичное знакомство детей, а также взаимодействие и сплочение участников игры.

Возрастная категория: 7-9 лет.

Механика игры:

Детям рассказывается легенда о том, что мы все как магниты притягиваемся друг к другу, но с определенным принципом

Дети ходят в хаотичном порядке и по сигналу «притяжение» они должны образовать маленькие группки по 4-5 человек, каждой группе задается ограничение с темой, по которой они будут искать сходства (например: увлечение, любимая музыка), им дается 5 минут на то чтобы они обсудили, что их всех в группе объединяет, то, что делает их похожими и потом группы по очереди рассказывают почему они притянулись друг к другу.

Рефлексия:

Вожатый обсуждает с детьми, как много общего у них всех есть, что все подобно магнитам притягиваются друг к другу поэтому стоит сохранять доброжелательную обстановку в коллективе.

«Узнай КТО»

Автор: Казанская Анастасия Анатольевна, детский оздоровительный лагерь «Солнечная поляна», педагогический вожатский отряд «Гравитация».

Цель игры: развитие навыков коммуникации и сотрудничества внутри ВДК, и улучшение когнитивных способностей.

Возрастная категория: 10-14 лет.

Механика игры:

Этап 1: Сбор по сказкам.

В начале раздаются первые карточки, и дается задание, не называя себя выявить всех героев и собраться по группам – сказкам. Участники не должны показывать свои карточки другим игрокам. Для усложнения можно ввести дополнительные условия «Мы на балу у графа Ростова» или «В маленьком кафе в Японии 20 века».

Этап 2: Представление героев.

После того, как ребята собрались по группам, нужно всем представиться и прикрепить карточки с именами в качестве визиток.

Этап 3: Скрытый опрос.

Следующее задание нужно сначала объяснить, а потом уже выдать карточки из второго комплекта.

На этапе "Скрытый опрос" каждый участник получает карточку с именем одного из присутствующих героев и вопросом, касающимся этого героя. Задача – задать вопросы другим участникам так, чтобы выяснить ответ на свой вопрос, но при этом скрыть от своей "жертвы" тот факт, что именно она является загаданным героем, и какой из вопросов, заданных ему, главный.

Например, если на вашей карточке написано: "Мальвина. Какой у нее любимый цвет?", вы можете спрашивать у разных участников о любимых цветах разных литературных персонажей, умело маскируя свой главный интерес к Мальвине. Следует не забывать, что и с вами кто-то должен поговорить.

Этап 4: Обсуждение и проверка.

После 10-15 минут опроса, проводится обсуждение. Вожатый спрашивает каждого участника по очереди: «Как вы считаете, у кого в карточке было прописано Ваше игровое имя? Какой самый главный вопрос этот человек вам задал?»

После ответа вожатый сразу же показывает карточку «подозреваемого» и зачитывает вопрос, чтобы все убедились в правильности ответа.

Необходимый реквизит: Два комплекта карточек по количеству участников.

Первый – с именами литературных, кино- или игро- героев из каких-либо трех произведений (например, «Буратино», «Майор Гром» и «Гарри Поттер»). Важно чтобы все три произведения были хорошо известны участникам.

Второй — карточки, на которых написаны те же имена и вопросы самого незамысловатого содержания. Например, «Мальвина. Какой у нее любимый цвет?»).

Подведение итогов/рефлексия: Заключительное обсуждение:

После завершения игры участники собираются в круг или формируют небольшие группы для обсуждения.

Ведущий задает начальные вопросы, например: "Как вы думаете, кто из присутствующих мог быть вашим игровым персонажем?" или "Какой вопрос был самым интересным или запутанным для вас?"

Участники по очереди делятся своим опытом, рассказывая о том, как им удалось разгадать или не разгадать имя своего персонажа.

Игроки могут поделиться своими эмоциями в процессе игры: кто-то мог испытывать радость, кто-то — смущение или напряжение.

Участники могут обговорить, что было для них самым интересным и почему, а также какие моменты вызвали смех или удивление.

Никто не остается в стороне: В итоге все участники чувствуют, что они были частью общего процесса, даже если кто-то не угадал своего героя.

Повышенная самооценка: Участники чувствуют гордость за свои навыки общения, способность задавать вопросы и делать выводы.

Интерес и любопытство: Многие участники могут проявлять интерес к обсуждаемым литературным или киногероям, выражая желание узнать о них больше после игры.

Таким образом, рефлексия завершает игру на положительной ноте, позволяет участникам закрепить полученные знания и навыки, а также укрепить социальные связи между собой.

«Город мечты»

Автор: Ильинский Никита Григорьевич, Магаданское областное государственное автономное учреждение «Детско-юношеский оздоровительный центр», загородный оздоровительный лагерь «Северный Артек» (г. Магадан), Педагогический отряд ЗОЛ «Северный Артек» - «Команда А».

Цель игры: Создание условий для первичного (запоминание имён) и вторичного (увлечения, предпочтения и жизненный опыт участников) знакомства детей внутри отряда (группы).

Возрастная категория: Игра рассчитана на участников от 7 до 12 лет, но может быть адаптирована под любой возраст. Особенность ребят младшего школьного возраста – быстрая смена внимания (фиксирование на одной деятельности до 20 минут). Поэтому данный вариант игры содержит разные этапы и разные механики. Наличие легенды игры помогает погрузить детей в игровой процесс и подключает воображение. Для более взрослой категории

детей выбираем иной вариант рефлексии. Акцентируем внимание на более серьезных вопросах к другим участникам.

Механика игры: Легенда игры:

В одном маленьком городке, который местные жители называли «Городом Мечты», царили мир и гармония. Этот городок был местом, где каждый мечтал жить: чистые улицы, дружелюбные соседи и атмосфера уюта и тепла. Однако, как и в любом идеальном месте, иногда возникали трудности.

Однажды в Город Мечты заехали новые жители – веселые и энергичные ребята, которые сразу полюбили это место. Но оказалось, что не всем хватило места в этом уютном уголке. Один из новых жителей остался без дома, и это стало началом захватывающей истории.

Правила игры.

1. Подготовка:

- Все участники встают в круг.
- Один из участников становится ведущим. Это человек, которому не хватило дома в Городе Мечты.

2. Знакомство:

- Ведущий подходит к любому участнику и начинает знакомство: «Привет, меня зовут [имя ведущего]!»

- Участник отвечает: «Привет, а меня [имя участника]!»

3. Проверка знаний:

- Ведущий задает вопрос: «А ты знаешь своих соседей?»
- Если участник знает имена соседей справа и слева, он отвечает: «Да, мой правый сосед [имя], а левый [имя]».

- Если участник не знает имен, он отвечает: «Нет, давай вместе познакомимся».

(В этом случае участник и ведущий знакомятся с соседями справа и слева.)

4. Оценка соседей:

- Ведущий задает следующий вопрос: «Скажи по секрету, тебе нравятся твои соседи?»

- Если участник отвечает «Да», соседи справа и слева должны поменяться местами, а ведущий должен успеть занять одно из освободившихся мест. Тот, кто остался без места, становится новым ведущим.

- Если участник отвечает «Нет», ведущий задает вопрос: «А какие соседи тебе нравятся?». (Примечание: воспитатель, объясняя участника правила, акцентирует внимание на том, что оценка соседей происходит только в рамках игры. Не нужно обижаться, принимать на свой счет, если игрок скажет, что соседи ему не нравятся).

5. Выбор новых соседей:

- Участник выбирает критерий для новых соседей, например: «Мне нравятся соседи, которые любят математику», «У кого есть дома кот» и т.д.

(В зависимости от возраста участников вопросы могут относиться к разным сферам жизни, а также к внешним признакам (цвет глаз, наличие предметов одежды и т.д.)

- Все участники, к которым относится выбранный критерий, должны поменяться местами.

- Задача ведущего – успеть занять одно из освободившихся «домиков» (мест в кругу). Тот, кто остался без «домика» (не успел занять место в кругу), становится новым ведущим.

Пример игрового процесса:

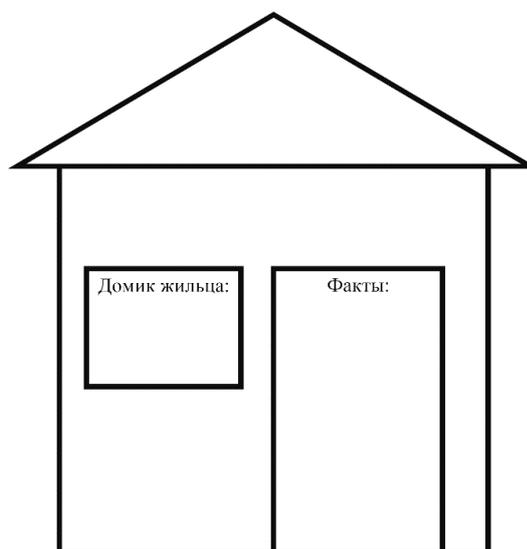
1. Участники стоят в кругу, ведущий – Иван.
2. Иван подходит к Кате: «Привет, меня зовут Иван».
3. Катя отвечает: «Привет, а меня зовут Катя.»
4. Иван спрашивает: «А ты знаешь своих соседей?»
5. Катя отвечает: «Да, мой правый сосед Никита, а левый – Оля».
6. Иван продолжает: «Скажи по секрету, тебе нравятся твои соседи?»
7. Катя отвечает: «Нет».
8. Иван спрашивает: «А какие соседи тебе нравятся?»
9. Катя отвечает: «Те, у кого есть дома кот».
10. Все участники, у которых есть дома кот, меняются «домиками» (местами), а Иван пытается занять одно из «домиков» (мест).
11. Участник, оставшийся без «домика» (места в кругу), становится новым ведущим.

Игра продолжается до тех пор, пока участники не запомнят имена друг друга. Также возможно повторить игровой процесс по желанию участников в другой день. Когда ребята хорошо выучат имена, этот этап можно пропустить и сфокусироваться на вторичном знакомстве (вопросы об увлечениях, предпочтениях и жизненном опыте).

Необходимый реквизит: не требуется, но можно раздать участникам различные костюмы, шляпы для веселого погружения в игру.

Подведение итогов/рефлексия: в финале игры организуем активность, направленную на закрепление полученных знаний и фиксацию впечатлений детей. Одним из вариантов такой активности является заполнение «домиков» (Приложение 1). Участники должны заполнить поля с именем соседа и фактами, которые они запомнили в процессе игры.

При подведении итогов игры и в процессе обсуждения результатов следует акцентировать внимание на том, что ребят в отряде (группе) есть общие признаки, увлечения и интересы. Именно это объединяющая сила отряда. Также можно предложить ребятам выделить жильца (жильцов), с которым у них больше всего общих фактов.



«Тотемное животное»

Автор: Борисова Диана Аюповна, магаданское областное государственное автономное учреждение «Детско-юношеский оздоровительный центр», загородный оздоровительный лагерь «Северный Артек» (г. Магадан), педагогический отряд ЗОЛ «Северный Артек» - «Команда А».

Цель игры: создать условия для знакомства детей в отряде (группе).
Игра направлена на первичное и вторичное знакомство.

Возрастная категория:

7-10 (младшие отряды, младший школьный возраст)

11-15 (средние отряды, средний возраст)

Игра подойдет для двух представленных возрастных категорий, но с некоторыми уточнениями.

Для первой категории (7-10 лет) необходимо подготовить карточки с информацией о животных и о тех группах, в которые может входить животное. Таким образом, игровой процесс будет не только помогать детям познакомиться, но и также расширить кругозор. Также именно младшие школьники могут испытывать трудности с самопрезентацией (стеснение, чувство дискомфорта в новой группе), а через геймификацию (принятие роли тотемного животного) сделать это будет проще.

Для второй категории (11-15 лет) следует приготовить карточки с необычными, экзотическими или редкими животными (можно использовать

животных из черной или красной книги) и позволить детям самостоятельно придумывать критерии для объединения. Потребность в общении и самопрезентации очень важна для этой возрастной группы, поэтому можно увеличить время на игру, а также несколько раз поменять состав групп.

Механика игры: Легенда игры.

Вожатый рассказывает легенду о волшебном лесе, где каждый человек приобретает способность превращаться в животное. Это животное называется тотемным, потому что отражает особенности своего человека.

Правила игры:

1. Каждый участник выбирает карточку с изображением животного, включая редкие и необычные виды (например, белка, сова, лиса, медведь и т.д.). (Приложения №1,2)

2. Каждый участник готовит мини-презентацию своего «тотемного животного» в течение 2-3 минут. Он должен представиться, рассказать о своем животном группе. (некоторые факты о нем и характеристики, которые схожи с участником). (Для средней категории - ребятам можно использовать Интернет, чтобы больше узнать о животном больше).

3 Участники становятся в круг. Один за другим игроки выходят в центр круга, назвать свое имя и рассказать о своем «тотемном животном». Например: «Меня зовут Анна, я - белка. Я люблю свежий воздух, прогулки в лесу, и я также, как и белки, люблю орехи»

5. После того как все участники представятся, ведущий говорит: «Друзья, соберитесь в группы». Участники должны найти других игроков, у кого есть животные с похожими характеристиками. Например, лисы и медведи – это хищники, а сова может воссоединиться с ночными существами. Каждая группа может состоять из 2-7 человек.

6. Обсуждение: Группы обсуждают общие интересы и идеи, делятся своими любимыми играми и увлечениями.

7. Завершение: В конце игры каждая группа представляет свою команду другим участникам, рассказывая о своих интересах, чем они любят заниматься и что они нашли общего. Рассказ должен основываться на общности интересов игроков, но учитывать особенности группы животных. Например: «Мы, как и ночные хищники, любим бодрствовать ночью и безумно не любим вставать по утрам».

Необходимый реквизит: Карточки с изображением животных (и информацией о них). Карточек должно быть больше, чем игроков, чтобы у ребят был выбор.

Подведение итогов/рефлексия: Каждый участник получает листочек с картой местности (Приложение №3). На этой карте необходимо указать всех ребят, кого ребенок запомнил. Например: Аня (белка), Костя (панда), Кирилл (игуана).

Далее по кругу каждый ребенок рассказывает о своих впечатлениях (насколько легко было принять на себя новую роль, как быстро нашел группу единомышленников, как строилось взаимодействие внутри группы и что он

запомнил о ребятах). Вожатый, подводя итог игры, обращает внимание ребят на общие черты и желает всем мирно и дружно жить в волшебном лесу.

Приложение 1

Пример карточки для 7-10 младших отрядов (младший школьный возраст)



Белки – род некрупных грызунов семейства беличьих.

- 1. Ближайшие родственники белок – бурундуки.**
- 2. Белки обитают на всех материках,**

Приложение №2.

Примеры карточек для средних отрядов (средний возраст)



Амурский тигр – один из самых крупных наземных хищников нашей планеты и один из самых малочисленных подвидов тигра, занесённый в Красную книгу.

Приложение №3.

«Портреты друзей»

Автор: Шамшина Анастасия

Игоревна, детский оздоровительный лагерь «Детская Республика «Поленово»».



Цель игры: содействие знакомству детей в отряде, запоминанию имен соотрядников, объединению коллектива, преодолению барьера между детьми, навыков общения и получения дополнительной (расширенной) информации об индивидуальных особенностях соотрядников.

Возрастная категория: 8-10 лет.

Механика игры: Игровая цель: пройти игровое поле, выполнив задания, узнать информацию о лагере и друг о друге.

1 часть

1. Подготовка: разделите детей на равные команды (по 5-6 человек). В зависимости от количества детей в отряде.

2. Раздача фигурок: Каждому ребенку выдается пустая фигурка, при помощи которой он может создать (нарисовать на ней) своего персонажа.

3. Ход игры:

- Дети в командах по очереди бросают кубик и ходят по игровому полю и выполняют задания.

- В процессе игры дети попадают на разные отметки:

- красный круг (пропуск хода)

- звезда (Фант. Игрок берет карточку “Фант” читает ее участникам и выполняет задание. В случае успешного выполнения перейди по стрелочке, если нет, то остается на месте.

- голубой круг (Факт. Ребенок ставит фишку на голубой кружок с палаткой. Берет карточку “Факт” и пропускает ход, стоя на голубом кружке с палаткой (за это время читает про себя карточку). После хода другого игрока ребенок должен рассказать всем, что узнал из карточки, после чего возвращается на место, с которого ушел и продолжает ход.

4. Итоги: подводятся кто быстрее прошел всю настольную игру

5. Рефлексия: Обсуждение результатов и выводов, что ребята узнали о друг-друге, о лагере.

2 часть

Вторичное знакомство

Игровая цель: собрать портреты участников из карточек.

Деление детей на равных по количеству участников команды (в каждой команде по 5-6 игроков), раздача первой «руки» карт командам. Каждая команда получает набор карточек с изображениями и характеристиками участников.

Погружение: объяснение правил игры

Описание сюжета и игровой механики:

- Каждая команда по очереди вытаскивает карточку с изображением участника и его характеристиками.

- Команды должны обсудить, кто из них наиболее подходит под описание и собрать "портрет" из карточек.

- Игра продолжается до тех пор, пока команды не соберут портреты всех участников своей команды.

- Подведение итогов: Обсуждение того, что было интересного в процессе игры.

Правила и инструкция к проведению настольной игры

1. Подготовка: разделите детей на равные команды (по 5-6 человек). В зависимости от количества детей в отряде.

2. Раздача карточек: Каждой команде выдается набор карточек.

3. Ход игры:

- Команды по очереди вытаскивают карточку и обсуждают, кто из участников подходит под описание.

- Каждая команда должна собрать полные портреты всех участников команды.

- Если команда считает, что они собрали портреты, они поднимают руку и объявляют об этом.

5. Рефлексия: Обсуждение результатов и выводов, что они узнали новое о друг-друге.

Необходимый реквизит:

- Набор карточек с изображениями участников и их характеристиками (по количеству игроков);

- Игровое поле;

- Маркеры или фломастеры создания персонажей;

- Кубик для настольной игры;

- Шаблоны персонажей-фигурок для настольной игры.

ССЫЛКА НА МАТЕРИАЛЫ:
https://drive.google.com/drive/folders/1q1Lk3Y0cpJ2T57OQi3gJQhzL0TuuPnQj?usp=drive_link

Подведение итогов/рефлексия: обсуждение с участниками, что они узнали о себе и друг о друге, о лагере, как они работали в команде.

«Карточки доверия»

Автор: Завьялова Екатерина Анатольевна, методист МУ
«Оздоровительный центр для детей и молодёжи «Орлёнок»».

Цель игры: помочь участникам познакомиться друг с другом, развить доверие и создать дружественную атмосферу.

Возрастная категория: 10+.

Механика игры:

Подготовка:

1. Подготовьте карточки заранее (можно сделать это с помощью цветной бумаги или фломастеров).

2. На каждой карточке напишите один вопрос, например:

- Какое у вас любимое хобби?

- Если бы вы могли встретиться с любым человеком, кто бы это был?

- Какое ваше самое смешное воспоминание?

- Какой ваш любимый фильм?

- Какое ваше самое необычное увлечение?

3. Убедитесь, что у вас достаточно вопросов, чтобы каждому из участников было интересно.

Описание игры:

1. Вступление: Соберите всех участников в круг. Объясните правила игры и расскажите, что они будут знакомиться друг с другом с помощью карточек.

2. Распределение карточек: Дайте каждому участнику по три карточки с вопросами. Участники могут выбирать, на какие вопросы отвечать и с кем делиться своей информацией.

3. Знакомство: Участники по очереди подходят к друг другу, показывают свою карточку с вопросом и отвечают на него. Например, один участник может задать вопрос: "Какое ваше любимое хобби?" и поделиться своим ответом. Затем они могут переключиться и обсудить это хобби вместе.

4. Обмен карточками: после того, как участники пообщаются с несколькими людьми, они могут поменяться карточками. Это даст возможность задать новые вопросы и узнать что-то новое о других участниках.

5. Обсуждение: В конце игры соберите всех вместе и предложите участникам поделиться одним интересным фактом, который они узнали о ком-то другом во время игры.

Необходимый реквизит: небольшие карточки (по 3-5 на каждого участника), ручки или маркеры.

Подведение итогов/рефлексия:

Игра "Карточки доверия" помогает участникам не только познакомиться друг с другом, но и развить навыки открытого общения и активного слушания. Это создаёт позитивную обстановку и способствует формированию доверительных отношений в группе. Каждый участник уйдёт с новыми знакомствами и интересными историями!

«Собеседование»

Автор: Челомов Артур Агасиевич, методист ООО «Эстер» детский оздоровительный лагерь «Радуга».

Цель игры: провести первичное знакомство ребят друг с другом.

Возрастная категория: Старшая возрастная группа 14-16 лет.

Механика игры: Легенда:

Офисная музыка

Поднимите руку те, у кого уже есть опыт работы? Что вам предстояло пройти, чтобы устроиться на работу? Медкомиссию, собеседование, резюме заполнить. Верно – и сейчас давайте представим, что мы с вами пришли на собеседование для трудоустройства в лагерь. Сперва обозначим для этого время. Часа хватит на собеседование?

Механика:

Каждый из вас получит специалист лист с указанием времени с интервалом в один час. На каждое из предложенных часов вы записываетесь к друг другу на собеседование. К примеру, привет, у тебя свободно на 16 часов? И у меня свободно! Главное, нельзя назначать несколько встреч с одним человеком. И постарайтесь назначать встречи с незнакомыми людьми, что позволит вам лучше узнать друг о друге и найти больше общих интересов. Даём вам 5 минут на формирование времени собеседований. Как будете готовы, поднимите руку вверх и отойдите в сторону.

Правила:

- Сейчас 14 часов и мы встречаемся для того, чтобы обсудить ваши увлечения и хобби. Что нравится делать в свободное время? Чем увлекаетесь. Только обязательно начинайте собеседование со знакомства.

- Сверим часы, уже 15 часов и мы встречаемся для того, чтобы обсудить вопрос: «Почему решили приехать в лагерь?». Хотели ли вы именно на эту смену? Нравится ли тема смены? Начали

- Сейчас 16 часов и наше собеседование проходит в формате покажи свой любимый фильм, сериал или мультфильм без слов, чтобы твой собеседник смог догадаться. Этот час должен пройти в тишине.

- Наступает 17 часов мы возвращаемся с вами в привычный формат собеседований и готовы обсудить самое запоминающееся событие в жизни. Не бойтесь быть откровенны и поделиться вашей историей

- Заключительный час 18 часов и самый сложный этап собеседования – вам предстоит нарисовать, то, о чём мечтаете и потом рассказать о вашем рисунке. Наш час начался.

Необходимый реквизит:

- 1) Карточки с циферблатом для формирования времени собеседования на каждого человека;

- 2) Ручки, карандаши для каждого участника;

- 3) Листы А4 для заключительного этапа собеседований;

- 4) Анкеты для рефлексии на каждого участника.

Подведение итогов/рефлексия: Давайте себе похлопаем. Подскажите были среди ваших встреч, встречи с теми, с кем познакомились только-только?

Это радует, что были те, кто так сделал, потому что не всегда мы работаем и сотрудничаем со своими друзьями и знакомыми. Поэтому важно искать новые знакомства, уметь общаться со всеми и находить общий язык – это важно на пути становления нашего отряда.

И в конце хочется узнать, насколько хорошо вы узнали друг друга. Предлагаем вам заполнить анкеты о тех ребятах, с кем проводили собеседование. Что смогли узнать? Какие интересы вас объединяют?

«Секреты и факты»

Автор: Миннебаева Мадина Булатовна, стажер детский оздоровительный лагерь «Чайка».

Цель игры: помочь участникам лучше узнать друг друга, установить комфортные взаимоотношения и создать дружескую атмосферу в отряде.

Возрастная категория: 12-17 лет.

Механика игры: Сюжет игры можно представить как увлекательное путешествие в мир историй, интересов и мечтаний участников. Действия игроков: ребята должны быть искренними, не стесняться говорить о себе и поддерживать друг друга

Правила игры:

1) Ребята садятся в круг и, в течение 1 минуты, передают карточки с вопросами по часовой стрелке

2) По истечению времени каждый ребенок по очереди читает вопрос вслух и делится ответом с отрядом. Самое главное, чтобы ответы были искренними и интересными

3) После того, как один ребенок поделится своим ответом, остальные могут задавать вопросы, чтобы узнать о нем больше. Это поможет углубить разговор и развить взаимодействие.

4) На каждого ребенка отводится примерно 3-5 минут

5) После каждого ответа одного человека остальные должны поаплодировать

6) После того, как все ребята поделятся своими ответами, можно завершить игру общим обсуждением. Спросить у них, что они узнали о товарищах и кто произвел наибольшее впечатление.

Необходимый реквизит: Карточки с вопросами. (вожатый придумывает сам) Например:

-Какое ваше любимое место в мире и почему?

-Какие у вас есть хобби?

-Какой фильм, книга или мультфильм вам больше всего нравится и почему?

-Что вы мечтаете сделать в будущем?

-Какая у вас есть мечта?

-Назовите один интересный факт о себе

Подведение итогов/рефлексия: Участники обсуждают, что нового узнали друг о друге и кто произвел на них наибольшее впечатление, выражают благодарность за открытость друг к другу.

«Мозайка интересов»

Авторы: Орлова Марина Викторовна, и.о. заместителя по ВР и Бедрина Кристина Юрьевна, методист. Детский оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Пионер».

Цель игры: создать условия для адаптации детей в новом коллективе, познакомить детей друг с другом, создать положительную эмоциональную атмосферу в отряде.

Возрастная категория: 14-17 лет.

Механика игры: Игра делится на 5 этапов:

1) Необходимо разделить детей на команды по 3 человека (желательно объединять тех, кто мало общается друг с другом), каждому ребенку выдать пишущий предмет и две пустых карточки

2) Каждой команде ведётся по стакану, и их задача написать на нем общий признак команды. Например: занимаемся спортом, любим отдыхать на пляже и т.п. (признаки не должны повторяться, команды могут общаться между собой)

3) Стаканы расставляются по периметру холла

4) Далее детям необходимо на личных карточках написать свое имя и играть «за себя». Игрок должен найти признак, который ему подходит больше всего и положить свою карточку в соответствующий стакан. В стакан своей команды класть имя нельзя.

5) После того, как все игроки распределили свои карточки, мастер игры берет первый стакан и приглашает команду, которая написала признак на нем, сообщит количество карточек в нем. Этой команде необходимо найти людей, которые положили свои имена в стакан. Для того, чтобы это сделать у ребят есть 1 минута, в течение которой они могут задавать вопросы любым соотрядникам, избегая прямой формулировки, например: стакан с надписью «любим кататься на велосипеде», вопрос «любишь кататься на велосипеде?». По истечении времени отряду раскрываются имена в стакане и производится подсчет результата. Далее берется второй стакан и производятся те же действия, что и с первой командой и т.д.

Побеждает та команда, которая лучше всех справится с заданием. (Можно оценивать по процентам найденных игроков).

Необходимый реквизит: Пустые карточки на каждого ребенка по 2 шт., пишущий предмет, пластиковый стакан 10шт с пустой карточкой на нем (из расчета кол-во детей/3), скотч.

Подведение итогов/рефлексия: Коллективное обсуждение эмоций после игры. Определить причины того, что могло не получиться у ребят и почему. Провести оценку игры по системе «домиков».

«Паровозик чух-чух-чух»

Автор: Хомякова Варвара Игоревна, педагог-организатор. Детский оздоровительно-образовательный лагерь «Заря».

Цель игры: Знакомство участников, создание доверительной атмосферы в группе.

Возрастная категория: Средняя возрастная группа (9-11 лет).

Механика игры: Участники встают в круг, ведущий находится в центре круга. Все участники и ведущий повторяют считалку, ведущий идет по кругу, руками имитируя движения паровоза

«Паровозик чух-чух-чух

Повелитель всех движух

Всех перезнакомит он

Кто на букву «А» –

Полезай в вагон!»

Если в кругу есть участник с именем, начинающимся на эту букву, он выходит к ведущему, громко называет своё имя

(напр.) «Ангелина»

Все участники отвечают

«Привет, Ангелина!»

Ангелина присоединяется к ведущему-локомотиву, кладёт руки ему на плечи и продолжает двигаться вместе с ним.

Если среди участников есть ребята с именем на ту же букву – они повторяют те же самые действия и присоединяются к паровозу следующими вагончиками.

Паровоз начинает новый круг, все участники вместе с ведущим повторяют считалочку

«Паровозик чух-чух-чух
Повелитель всех движух
Всех перезнакомит он
Кто на букву «Б» –
Полезай в вагон!»

Если в кругу нет участников с именем на эту букву, участники в кругу говорят

«Нету буковки такой - едет ваш вагон пустой!»

Считалка повторяется каждый круг со следующей буквой по алфавиту, ведущий, по своему желанию, может провести шуточные круги с буквами «Й, Ъ, Ы, Ь».

Игра заканчивается на букве «Я» или если все участники присоединились к паровозу.

Когда ребята ответили на вопросы ведущий объявляет:

«Посадка окончена, поезд отправляется (напр.) на станцию «Столовая»»

И участники паровозиком добираются до следующей точки по плану дня.

Подведение итогов/рефлексия: благодаря этой игре участники узнают имена друг друга, получают возможность снять психоэмоциональное напряжение и сблизиться внутри группы. Рефлексия по итогам игры «Проверка сцепления»

Ведущий задаёт вопросы, а ребята отвечают.

«Внимание! Проверка сцепления!

Если ответ на вопрос да – громко топаем ножками, если нет – выпускаем пар «Пшшшшшшшш»

«Все вагончики присоединились?»

«Кого-то забыли?»

«Все девочки назвали свои имена?»

«Ни с одним мальчиком сегодня не познакомились?»

«Настроение у вагончиков хорошее?»

«Паровоз готов к отправлению?»»

ИГРЫ НА КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ/СПЛОЧЕНИЕ

«Голоса животных»

Автор: Казанская Анастасия Анатольевна, детский оздоровительный лагерь «Солнечная поляна», педагогический вожатский отряд «Гравитация».

Цель игры: Развитие навыков взаимодействия и коммуникации в вдк; способствование развитию слуховой и моторной координации.

Возрастная категория: 7-10 лет.

Механика игры:

Количество участников: не ограничено, но оно должно быть четным, чтобы ведущий смог бы сформировать из них пары.

Правила:

Ведущий делит участников на пары, каждая из которых выбирает себе какой-то «тотем»: например, животное или птицу. Потом пары разделяют: половина игроков выходит из помещения, в котором выключают свет. Но ведущий впускает их обратно через 5 минут для того, чтобы они нашли своих партнёров. Важно! Игроки не могут разговаривать друг с другом или дотрагиваться друг до друга. Всё, что они могут: издавать звуки заранее выбранного животного (например: пара, выбравшая «кошку», может мяукать). В гвалте, стоящем в темном помещении, найти свою пару будет очень не просто, тем более все будут стараться перекричать соседей.

Необходимый реквизит: картинки или карточки с животными, для упрощения выбора участниками; заранее подготовленный звуковой сигнал для старта и окончания раундов игры.

Подведение итогов/рефлексия: Обсуждение опыта:

Ведущий задает вопросы, например: "Как вы нашли своего партнера?" или "Какие эмоции вы испытывали, когда искали друг друга?" Участники делятся своими впечатлениями, рассказывая о том, как они адаптировались к условиям игры и использовали звуки животных для коммуникации.

Эмоциональный фон игроков в финале игры:

Радость и восторг: Участники чувствуют радость от того, что смогли успешно найти своих партнеров, несмотря на сложности.

Стресс и напряжение: Некоторые игроки могут испытывать лёгкое напряжение в процессе поиска, однако это придаёт игре азарт и интерес.

Чувство удовлетворения: Игроки ощущают гордость за свою способность адаптироваться к необычным условиям общения и прощупать границы невербального общения.

Укрепление связи: Участники могут отмечать, что игра помогла им лучше понять друг друга и установить более тесные отношения в группе.

Таким образом, рефлексия подводит итоги игры, позволяет участникам осознать свои чувства и взаимодействие, а также укрепляет командный дух.

«Живые шахматы»

Авторы: Буракова Анна Александровна и Мошонкина Дарья Олеговна, Магаданское областное государственное автономное учреждение «Детско-юношеский оздоровительный центр», загородный оздоровительный лагерь «Северный Артек» (г. Магадан), педагогический отряд ЗОЛ «Северный Артек» - «Команда А».

Цель игры: создание условий для командообразования, сплочения коллектива (отряда).

Возрастная категория: от 7 до 16 лет.

Механика игры:

Подготовка к игре.

1. Сформируйте большую шахматную доску на открытом пространстве (см. реквизит).

2. Объедините детей в две команды (по 12-15 человек в каждой). Для разделения можно использовать заранее подготовленные карточки черного и белого цвета.

3. Расскажите легенду. Погрузите в атмосферу игры.

4. Объясните детям правила игры

5. Каждая команда распределяет роли внутри группы (например, один игрок может быть королем, другой - ферзем и т.д.), каждый игрок ходит по-разному, в зависимости от своей фигуры. (Команде выдается инструкция).

6. Также команды должны выбрать своего лидера - «Короля», который будет принимать финальное решение («Королем» обычно назначают формального или неформального лидера).

Легенда игры.

В далеком и загадочном Шахматном Королевстве, где каждая клетка земли была пронизана магией стратегии и ума, жил мудрый король. Его королевство славилось не только своими шахматными турнирами, но и уникальной способностью решать конфликты с помощью живых шахмат. Но однажды на королевство напала тьма — злой колдун, завладевший древними знаниями, похитил королевского ферзя и запер его в своем замке.

Король собрал своих лучших рыцарей и объявил о великом турнире, который должен был спасти королевство. Но это был не обычный турнир: чтобы освободить ферзя, участникам предстояло сразиться в живых шахматах, отвечая на трудные вопросы, которые создал сам колдун.

Правила игры.

Игра проходит в формате «живых шахмат». Каждая команда по очереди делает ход, перемещая свои «фигуры» по доске.

Перед тем как сделать ход, вожатый задает команде вопрос (вопросы могут быть разных уровней сложности).

Команда должна обсудить вопрос и дать ответ. На обсуждение вопроса дается 15 секунд. Ответ озвучивает «король». В случае спорной ситуации именно он принимает решение. Если команда отвечает правильно, она может сделать ход. Фигуру, которая будет делать ход, также выбирает «король», посоветовавшись с командой.

Если команда не может ответить на вопрос, право ответа переходит к другой команде, которая дает свой ответ, и, если ответ правильный, делает ход.

Если фигура «попадает» на клетку с фигурой противника, она «снимается» с доски, а игрок выбывает из игры (становится «советником»), то

есть может помогать отвечать на вопросы). Также игроки могут «срубить» друг друга.

Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не «поймает» короля противника или не будет достигнуто другое условие победы (например, все фигуры противника будут сняты).

Итог игры (легенда).

После напряженной борьбы и множества стратегических решений, одна из команд одерживает победу, поймав злого колдуна. В этот момент происходит чудо: похищенный ферзь возвращается и королевство вновь наполняется светом и радостью. Король благодарит участников за их смелость и мудрость.

Необходимый реквизит:

1. Большая шахматная доска (можно нарисовать на земле или использовать мелом, малярным скотчем);
2. Заготовленные вопросы (разных уровней сложности);
3. Карточки, с заготовленными ролями и правилами хода фигур;
4. Таймер;
5. Награда (сладкий приз, грамота и т.д.);
6. Костюмы для ведущего.

Подведение итогов/рефлексия: после подведения итогов игры и награждения победителя, команды проводят рефлексию «Черное-белое».

Рефлексия с карточками черного и белого цвета предоставит участникам уникальную возможность выразить свои впечатления от игры и осознать, как различные эмоции и переживания влияют на общий результат. Черный цвет символизирует негативные впечатления, а белый — положительные. Этот процесс не только поможет детям проанализировать свои эмоции, но и связать их с концепцией шахмат, где каждый ход может быть как стратегическим успехом, так и ошибкой.

1. Черная карточка (негативные впечатления):

- выражение недовольства,
- ошибки и неудачи,
- личные переживания.

2. Белая карточка (положительные впечатления):

- успехи и достижения,
- командная работа,
- положительные эмоции.

Ход рефлексии:

Каждый ребенок получает две карточки – одну черного, а другую белого цвета. После этого каждый ребенок делится впечатлениями об игре. Сначала дети используют черную карточку и высказывают негативные впечатления. Далее черную карточку нужно смять и выкинуть в урну (стоит в центре круга), «отпустить» все плохое. После этого дети используют белую карточку и делятся положительными впечатлениями. Белые карточки дети сохраняют.

Эта рефлексия поможет участникам осознать, что игра — это не только победы и поражения, но и возможность роста и самосовершенствования. Смятые черные карточки станут символом освобождения от негативных эмоций, в то время как белые карточки напомнят о положительных моментах, которые стоит сохранять и развивать. В конечном итоге, как в шахматах, важно уметь принимать как успешные ходы, так и ошибки, чтобы стать лучше в будущем.

«Именное движение»

Автор: Галина Алия Рустемовна, вожатый. Центр развития личности «Академия Успеха».

Цель игры: Быстрое запоминание имён, раскрепощение, создание весёлой атмосферы.

Возрастная категория: 7-16 лет.

Механика игры: все становятся в круг. Вожатый начинает: называет своё имя и показывает простое движение (например, хлопок, прыжок, взмах рукой). Группа хором повторяет: Привет, [Имя]! и копирует движение.

2. Эстафета имён:

Следующий участник (по часовой стрелке) называет своё имя, придумывает новое движение. Группа повторяет приветствие и жест. Так продолжается по кругу, пока все не представятся.

3. Усложнение 12-16 лет:

- После первого круга можно устроить "перекличку": вожатый показывает движение любого участника, а группа должна вспомнить его имя.

- Для подростков: добавить "двойной вызов" — каждый называет имя предыдущего участника и своё, сопровождая оба движениями.

Лайфхаки вожатым

- Покажите пример: Сделайте своё движение ярким и смешным, чтобы снять напряжение.

- Поддерживайте стеснительных: предложите простые варианты движений (кивок, шаг вперёд).

- Добавьте таймер: для больших групп ограничьте время на представление (10–15 секунд на человека).

- Закрепите результат: В конце дня проведите мини-викторину: "Кто запомнил все имена?" или повторите игру в более быстром темпе.

Подведение итогов/рефлексия: Общие впечатления:

После завершения игры участники могут поделиться своими чувствами и опытом. Важно создать дружескую и открытую атмосферу, чтобы каждый мог свободно выразить свои мысли.

1. Как прошло представление?

- Участники могут обсудить, насколько комфортно они чувствовали себя, представляясь другим. Это поможет узнать, кто был уверен в себе, а кто, возможно, испытывал неуверенность.

2. Как вы реагировали на движения друг друга?

- Участники могут поделиться, какие движения им нравились больше всего и почему. Это может помочь создать позитивное взаимодействие и понять, какие моменты принесли радость.

3. Кто запомнил все имена?

- Обсуждение успехов в запоминании имен может поднять настроение и создать атмосферу соперничества. Участники могут поделиться своими стратегиями запоминания, что будет полезно в будущем.

«Кирпичная стена»

Автор: Вавилова Ольга Александровна (менеджер Отдела разработки и реализации программ детского отдыха Управления образовательной деятельности и методического сопровождения ГАУК «МОСГОРТУР», Преподаватель Центральной школы московских вожатых).

Цель игры: Цель игропрактика (ведущего) – создать условия для эффективной коммуникации и взаимодействия участников, сплотить коллектив.

Цель игроков: прийти к одному общему решению, договориться и, объединив усилия, не препятствуя друг другу, построить непрерывные линии из 10 (или 7) «кирпичей» красного и оранжевого цветов на игровом поле.

Возрастная категория: Данная игра в первую очередь была разработана для слушателей Центральной школы московских вожатых от 18-ти лет.

Игра может быть адаптирована под целевую аудиторию детей 12-14 и 15-17 лет.

Механика игры:

Предварительная подготовка:

1. Ведущему необходимо разделить группу на две команды любым игровым способом или жеребьевкой.

2. Каждой команде необходимо: придумать название «Строительного завода», выбрать капитана («Директора завода») и одного игрока («Укладчика кирпичей»).

Вводный текст ведущего (сюжет)

«Представьте, что на весь мир осталось только два кирпичных завода и работники только этих заводов уполномочены строить все здания в мире. Сегодня мы познакомимся с представителями этих заводов».

Каждая команда обозначает название своего завода, представляет «Директора» и «Укладчика кирпичей».

«Перед нами находится недостроенная городская стена и, конечно, достроить ее выпала честь сотрудникам двух Кирпичных заводов «Название №1» и «Название №2»».

Ведущий вызывает «Укладчиков кирпичей» к игровому полю, и они представляются (даным игрокам необходимо выдать «строительный материал», т.е. самоклеящиеся игровые карточки).

Ведущий: «Внимание! Я обозначу правила только три раза. Переспрашивать, уточнять детали и задавать вопросы после этого запрещено. («Как слышали правила, как запомнили, так и будете строить»).

Установка для команд (правила игры озвучиваются только три раза).

«ВАША ЗАДАЧА: построить непрерывную линию из красного ИЛИ оранжевого кирпича по вертикали, горизонтали или диагонали. Команды строят по очереди» (на словах «Ваша задача» - ведущий показывает на обе команды вместе, как бы объединяя их и обобщая действия). Команды осуществляют ходы по очереди по следующему алгоритму: команда совещается, участники выбирают координаты на игровом поле в формате «Буква-цифра», итоговое действие (приклеивание «кирпича» на игровое поле) осуществляет выбранной командой «Укладчик».

Данная установка повторяется три раза.

Пояснение для ведущего: скрытый смысл игры в том, чтобы команды в ходе игры догадались не препятствовать друг другу и дать возможность построить линию определенного цвета противоположной команде. Но само разделение на команды создает иллюзию соревнования и чаще всего, команды выбирают стратегию мешать друг другу и приклеивать свой «кирпич» в линию другой команды.

Ход игры:

1. Команды предварительно совещаются.
2. Выбрав координаты на игровом поле, «Директор завода» озвучивает решение команды.
3. «Укладчик кирпичей» приклеивает «кирпич своего цвета» на обозначенную клетку.
4. Право строительства переходит другой команде.

Завершение игры:

Ведущий вправе остановить игровое взаимодействие в любой подходящий момент:

1. Когда построена какая-либо линия (однородного цвета/или неоднородного цвета).
2. Когда появляется ощущение, что взаимодействие слишком затянулось и участникам становится скучно и неинтересно.
3. Взаимодействие команд можно остановить просто словами «На правах ведущего...».
4. Когда кто-либо из команд озвучит фразу: «А вы нам не обозначили время»/ «А вы не сказали, кто в итоге побеждает!»

Необходимый реквизит:

1. Ватман с заранее подготовленным игровым полем 7x7 или 10x10 клеток с координатами (буквы по горизонтали, цифры по вертикали).
2. Цветные самоклеящиеся красные карточки 49 шт., цветные самоклеящиеся оранжевые карточки 49 шт.

3. Строительные каски и жилетки (по возможности) для создания антуража игры, выдаются двум участникам, которые «укладывают кирпичи» на игровом поле.

4. Стулья по количеству участников.

Подведение итогов/рефлексия: По итогам завершения игры ведущий предлагает всем участникам перемешаться и сесть в круг для коллективного обсуждения.

Возможные вопросы ведущего:

1. В какой момент каждая из команд приняла решение «соперничать» друг с другом и мешать другой команде строить свою линию? И почему?

2. Есть ли среди участников те, кто с самого начала догадался об истинной цели игры?

3. Есть ли среди участников те, кто предлагал своей команде другую стратегию, прислушалась ли к ним команда? Да / Нет / Почему?

4. Есть ли среди участников те, кто сразу в правилах заметил, что ведущий не обозначил момент соревнования и не проговорил стандартную фразу «В игре победит тот...».

Далее могут идти любые вопросы от ведущего в зависимости от дальнейшего развития обсуждения итогов.

Назначение данной игры – организация дискуссии на тему «Кто все-таки победил?». Так как в данной игре нет «победителей» и «проигравших», то планируемый итог дискуссии – коллективный вывод участников о том, что «не было необходимости соперничать, соревнования нет, не нужно было мешать другой команде, потому что мы все вместе делали общее дело». Разделение на команды не всегда предполагает именно соревнование.

В финале обсуждения ведущий может перенести полученный участниками опыт на жизненные процессы взаимодействия различных команд и коллективов.

«Слушаем и восхищаемся»

Автор: Галина Алия Рустемовна, вожатый. Центр развития личности «Академия Успеха».

Цель игры: игра помогает укрепить связь между участниками, развивает навыки активного слушания и создает дружелюбную атмосферу. Она способствует выражению уважения и восхищения к другим.

Возрастная категория: 14-17 лет.

Механика игры: Игра создана по мотивам тренда в ТикТоке, что еще больше заинтересует участников.

Участники делятся на небольшие группы (по 5-7 человек). Каждую группу можно разместить в отдельной части игровой площадки, чтобы создать уединённую атмосферу.

Ведущий объясняет правила игры. Основная идея состоит в том, что каждый участник будет по очереди делиться какой-то историей или

интересным фактом о себе, а остальные будут внимательно слушать и задавать уточняющие вопросы.

- Один участник из группы начинает делиться своей историей. Это может быть связано с личным опытом, хобби, любимыми увлечениями, мечтами или чем-то, что их вдохновляет.

- Участник говорит в течение 1-2 минут.

- После рассказа остальные участники группы начинают задавать вопросы о сказанном и выражать восхищение. Например:

- "Как ты это сделал?"

- "Это звучит очень интересно! Как давно ты этим занимаешься?"

- "Я тоже хотела бы это попробовать!"

- Важно, чтобы вопросы были открытыми и поддерживали обсуждение.

После того как один участник рассказал свою историю и остальные пообщались, наступает очередь следующего. Процесс повторяется, пока все участники не поделятся своими историями.

В следующем круге ребята по очереди говорят о человеке из отряда, кем они восхищаются.

Например:

«Слушаем и восхищаемся, я восхищаюсь Машей, потому что она занимается танцами»

И так до последнего участника.

Подведение итогов/рефлексия: после завершения игры участники могут поделиться своими впечатлениями и чувствами. Важно создать комфортную атмосферу, чтобы каждый мог открыто выразить свои мысли. Можно задать несколько ключевых вопросов, чтобы направить обсуждение.

«Музей современного искусства»

Автор: Вавилова Ольга Александровна (менеджер Отдела разработки и реализации программ детского отдыха Управления образовательной деятельности и методического сопровождения ГАУК «МОСГОРТУР», Преподаватель Центральной школы московских вожатых).

Цель игры:

Цель игропрактика (ведущего) – создать условия для эффективной коммуникации и взаимодействия будущих вожатых-напарников.

Цель игроков (напарнической тройки): нарисовать картину, максимально приближенную к оригиналу, демонстрируемому на экране.

Возрастная категория: Данная игра в первую очередь была разработана для слушателей Центральной школы московских вожатых от 18-ти лет.

Игра может быть адаптирована под целевую аудиторию детей 12-14 и 15-17 лет.

Механика игры: Предварительная подготовка

Ведущему необходимо любым игровым способом или жеребьевкой разделить всю группу на команды по три человека, то есть на напарнические

тройки (в ГАУК «Мосгортур» в детских оздоровительных лагерях вожатые работают именно в напарнических тройках).

Вводный текст ведущего (сюжет):

«Дорогие друзья! Всем вам в будущем предстоит работать в детском оздоровительном лагере. Представьте, сейчас рядом с вами сидят ваши будущие напарники. Каждому из вас предстоит посещать планерки и совещания, а затем грамотно и в полном объеме передавать информацию своим напарникам. И вот, сейчас мы оказались на такой «планерке». На этой «планерке» старший вожатый говорит вам, что завтра состоится общелагерное мероприятие под названием «Музей современного искусства», где каждый отряд должен будет предоставить репродукцию известной картины.

На «планерке» каждый из вас получит лишь часть информации, а затем передаст эту информацию своим двум другим напарникам.

По итогам игры вы должны будете собрать всю информацию воедино и представить общий итоговый результат – набросок картины. Как же это будет происходить?»

Инструкция для участников (правила игры): каждый из участников по две минуты будет смотреть на определенную часть изображения на экране. Затем вам необходимо будет на словах объяснить двум другим людям в вашей тройке: что вы увидели, как расположены объекты и проинструктировать напарников, что и где им нужно нарисовать (тому, кто только что смотрел на экран, нельзя брать в руки маркер).

Пояснение для ведущего:

Все участники игры должны быть поделены на напарнические тройки (в каждой тройке: Напарник №1, Напарник №2 и Напарник №3). Заранее необходимо заготовить иллюстрацию в презентации Power Point, которую участники будут перерисовывать. Пример иллюстрации ниже (см. Приложение №1) Фрагменты иллюстрации будут постепенно открываться на экране. Каждой напарнической тройке необходимо раздать по одному листу А4, по одному фломастеру или маркеру, а также по три повязки на глаза (или маски для сна).

Для подведения итогов игры необходимо пригласить дополнительного человека в качестве экспертного жюри (также оценивать итог работы напарников может сам ведущий).

Ход игры:

Этап №1. Два человека из напарнической тройки (Н1 и Н2) надевают повязки на глаза, третий напарник (Н3) 2 минуты внимательно смотрит на экран и запоминает изображение. На экране демонстрируется первая треть изображения.

Когда две минуты закончились, все напарники открывают глаза, тот кто смотрел на экран рассказывает остальным, что он увидел и инструктирует их, как нужно нарисовать изображение. На рисование дается 2 минуты.

Этап №2. Два человека из напарнической тройки (Н1 и Н3) надевают повязки на глаза, второй напарник (Н2) 2 минуты внимательно смотрит на экран и запоминает изображение. На экране демонстрируется вторая треть изображения.

Далее 2 минуты участники рисуют по инструкциям от напарника №2.

Этап №3. Два человека из напарнической тройки (Н2 и Н3) надевают повязки на глаза, первый напарник (Н1) 2 минуты внимательно смотрит на экран и запоминает изображение. На экране демонстрируется финальная треть изображения.

Далее 2 минуты участники рисуют по инструкциям от напарника №1.

Этап №4. Дается одна дополнительная минута, когда все три человека могут внести улучшения на свою картину (на усмотрение ведущего).

Завершение игры:

Все тройки завершают рисование, подписывают свою работу и выкладывают свои рисунки на общий стол или вывешивают на стену или стенд. На экране включается все изображение целиком.

«Текст ведущего: «Итак, вчера на планерке все вожатые получили инструкции и техническое задание для проведения общелагерного мероприятия «Музей современного искусства». Каждый отряд нарисовал определенное произведение искусства и сейчас мы подведем итоги, чья картина оказалась ближе всего к оригиналу.

Ведущий или приглашенный человек выступают в качестве экспертного жюри и оценивают, у какой тройки получилось наиболее детальное и приближенное к оригиналу изображение.

Этап №5. Ведущий подводит итоги и озвучивает у какой команды (или нескольких команд) получилась наиболее подробная и похожая на оригинал картина.

Необходимый реквизит:

1. Техническое оснащение: ноутбук, экран и проектор.
2. Презентация Power Point (Слайд 1. полное изображение картины и отдельные три слайда, на которых расположены фрагменты (трети) изображения. См. Приложение 1.
3. Бумага формата А4, фломастеры (на каждую тройку напарников: 1 лист формата А4 и 1 фломастер).
4. Повязки на глаза (например, маски для сна, по количеству участников).
5. Стулья по количеству участников.
6. Таймер или секундомер.

Подведение итогов/рефлексия: По итогам завершения игры ведущий предлагает всем участникам перемешаться и сесть в круг для коллективного обсуждения.

Возможные вопросы ведущего:

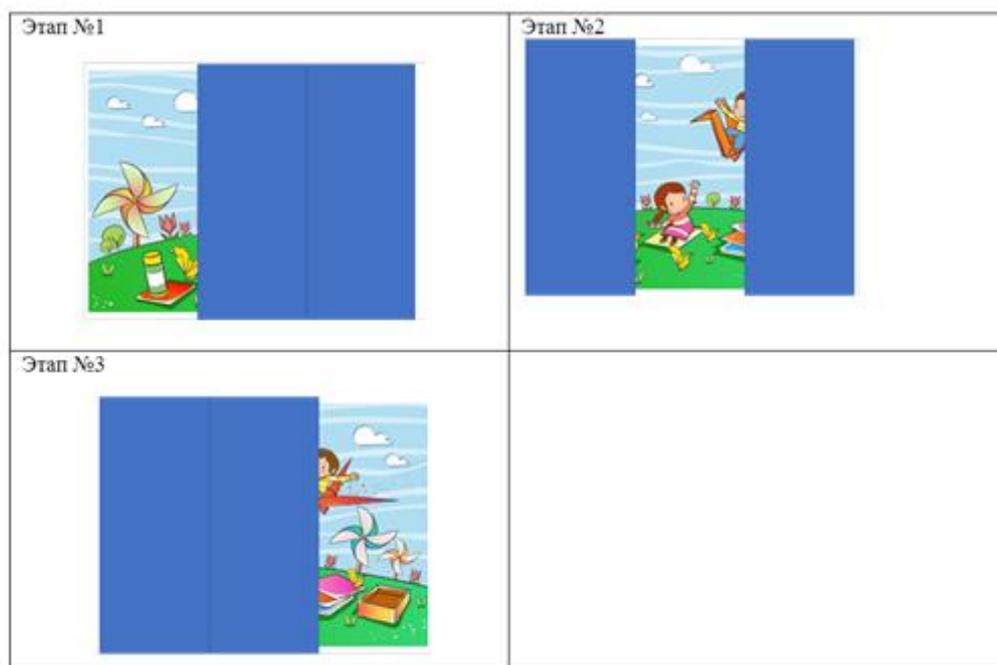
1. В чем состояли трудности процесса объяснения увиденного? Было просто или сложно?

2. Как вы реагировали на то, что ваши напарники вас не понимают?
3. Все ли инструкции были понятны для тех, кто рисовал?
4. Что можно было улучшить в процессе коммуникации?
5. Как в целом оцениваете получившийся результат у своей тройки?
(И другие вопросы по выбору ведущего).

Назначение данной игры: в финале обсуждения ведущий может перенести полученный участниками опыт на жизненные процессы взаимодействия будущих напарников в лагере.

Приложение 1.
Пример изображения для презентации.





«Другой среди своих»

Автор: Соколова Ольга Александровна, педагог-психолог.
Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Детский санаторно-оздоровительный образовательный центр «Лазурный».

Цель игры: выполняет психологические функции/задачи:

- командообразование;
- социометрия;
- возможность испытать на себе различные роли, а также учиться диагностировать истинные и ложные роли играющих;
- приобрести определенные навыки воздействия;
- учиться развивать у себя наблюдательность при оценке поведения участников игры;
- развивать коммуникацию и лидерские качества.

Возрастная категория: 10+, не только подростки, но и взрослые с удовольствием принимают участие в данной ролевой игре.

Механика игры:

Ролевая игра «Другой среди своих».

Игра может вам напомнить другую игру – «Мафия», которая не обладает педагогическим потенциалом, и различия между ними значимы:

1. Данная игра не требует подготовки и реквизита;
2. Рассчитана на большее количество игроков – 30, и даже более;
3. Меньшее количество ролей – «свои» и «другие»;
4. Выполняет психологические функции/задачи.

Правила игры:

Количество игроков может варьироваться от 15 до 30 и даже немного более.

Время игры зависит от количества игроков, от 30-40 минут и более.

Обязательное условие игры – честность (не подсматривать), а также расположение участников должно быть таким, чтобы никто друг друга не касался, удобнее всего сидеть в кругу (возможно и за партами в учебном классе). Ведущий постоянный, им может выступить педагог (вожатый, психолог, классный руководитель). Игра начинается с легенды: «Добро пожаловать на борт нашего космического корабля. Вы отправляетесь в космос для выполнения спасательной миссии – освободить Землю от активации «другими». На борт попали самые избранные - отважные и активные люди. Желаем вам удачи! В добрый путь! ... И путь ваш был нелегким и достаточно длительным, прибыли вы в космос лишь к ночи, а ночью человек отдыхает – и мы с вами погружаемся в сон» (можно обыграть день и ночь с помощью освещения). Игровой процесс делится на две основные части – день и ночь. После вступительной части наступает первая ночь – ночь активации. (Активация происходит путем касания ведущим одного из участников игры. При этом активированный открывает глаза – должен произойти контакт «глаза в глаза» для того, чтобы ведущий удостоверился в том, что «активированный» понял – выбрали его).

В игре более активной ролью наделены «активированные», поскольку их роль заключается в выборе/создании группы «активированных» (или, иными словами, «других»), а также в определении тактики и стратегии дальнейших действий, направленных на достижение своей цели – завоевании Земли, «активировании» всех участников игры. «Активирование» происходит ночью, количество «активированных» ведущий определяет сам, в зависимости от ситуации и от количества игроков, а также от отведенного на игру времени: - каждый «другой» «активирует» по одному человеку (если количество игроков за 20 человек); - один из «других» «активирует» два человека (если количество игроков до 20 человек); - возможен свой вариант.

Еще одно важное условие игры – необходимо обозначить ограничение времени дня и ночи - 2 минуты (к концу игры можно добавить время – 3 минуты). Итак, прошло «активирование» одного из участников в первую ночь, и наступает день... Включаем свет, открываем глаза и... днем проходит активный диалог между всеми участниками игры. Здесь начинается «борьба с другими». В выборе стратегии игроки абсолютно свободны. Все игроки участвуют в выборе и голосовании против одного или нескольких «других» (в первую ночь исключаем одного участника, в последующие ночи – определяет ведущий). Задача «других» - днем не вызвать на себя подозрение и попытаться исключить игроков «не своей команды».

Путем голосования исключается первый участник. Стоит отметить, что выбывшие из игры не имеют права голоса – они не могут сказать, были ли они «своими» или «другими», а также не имеют права комментировать дальнейший ход игры, но в продолжении игры они получают другую роль – помощника ведущего. (Каждую ночь количество «других» обычно увеличивается, поэтому ведущий не успевает за 2-3 минуты «активировать»

новых участников, здесь и помогают выбывшие, а ведущий оставляет за собой дальнейшее проведение и контроль игры).

Вторая и последующие ночи проходят следующим образом: «другой» выбирает, кого хочет «активировать» и показывает на него рукой, «активирование» осуществляет ведущий также, как и в первую ночь.

Игра заканчивается тогда, когда: - прошло «активирование» всех участников и Земля захвачена «другими», - либо когда «свои» исключили «других» и спасли Землю.

Шпаргалка для ведущих:

1. напоминать об оставшемся времени.

2. во время обозначения «активированных» ночью тихо проходить там, где «активирование» проходит действительно; и задерживаться, шаркать ногами там, где «активирование» не предусматривается – в целях запутывания следов.

3. если в первую ночь удалось вычислить «другого» и исключить его, то можно схитрить, продолжить игру дальше, назначив на следующую ночь другого «другого».

Спасибо за игру, а теперь мы возвращаемся в реальность и подводим итоги...

Подведение итогов/рефлексия:

-Насколько интересно было?

-Какие педагогические преимущества можно решить этой игрой?

-Можно ли назвать эту игру командообразующей?

-Видите ли вы в этой игре получение эмоциональной разрядки?

-Выявляет ли игра формальных/неформальных лидеров?

-Какие ролевые игры знаете вы?

-На ваш взгляд – что не получилось?

-Что можно изменить, усовершенствовать?

-Будете ли вы применять игру в своей практике?

«Цивилизация»

Автор: Карбаинова Анастасия Егоровна, Педагогический отряд «Люди маяки», Лагерь Инде.

Цель игры: сплочение коллектива и построение эффективного командного взаимодействия.

Возрастная категория: 14-18 лет.

Механика игры:

Сюжет игры:

На окраине лагеря «Пионер» зарождается Новейшая Цивилизация. В центре сюжета жители этой цивилизации, каждый житель имеет свою определенную профессию, роль и жизненную позицию. Для создания Цивилизации все жителям, начиная от ребёнка, заканчивая Фараоном, должны объединить свои усилия и открыть столицу Новейшей Цивилизации. Времени мало! Желаем успехов!

Цель игры: Все жители должны выполнить своё задание и открыть столицу Цивилизации.

Правила игры:

Каждый участник игры получает листок с индивидуальной ролью и индивидуальным заданием. Задания подразумевают под собой взаимодействие с другими жителями цивилизации. Задание считается выполненным, если участник подошёл к ведущему, показал свое задание на листочке и продукт его выполнения, либо провёл других участников, которые смогли доказать факт выполнения задания.

Показывать свою индивидуальную карточку и ее содержание нельзя.

За 1 час выполнить все задания жителей. Выполнение заданий должно быть одобрено ведущим. В случае, если участники не успели выполнить задания, ведущий может дать дополнительное время, обговаривая с участниками количество дополнительного времени. Более 15 добавочных минут ведущий дать не может.

После окончания добавочного времени, участники и ведущий сверяет количество выполненных заданий и обсуждают, почему не получилось выполнить все задания.

Несмотря на невыполнение всех заданий, цивилизация считается открытой, в случае если есть гимн и герб. После показа герба и прочтение гимна, Фараоном перерезается красная ленточка и столица считается открытой.

Вывод: несмотря на разные по важности роли, каждый житель очень важен в открытии города. Также и в жизни. Каждая роль и каждый человек очень важен. Нельзя думать только о себе и своих целях, шагая по головам. Нужно уметь обращать внимание на других и понимать, важность чужих целей и мечтаний, а также помогать другим в их жизни. Нужно правильно распределять время, чтобы все успеть.

Необходимый реквизит: Ватманы, бумага, фломастеры, карандаши, скотч, цветная бумага, цветной картон, клей ПВА, клей карандаш, краски, кисточки, непроливайки, ножницы, красная ленточка, музыкальное сопровождение, распечатанные карточки с ролями и заданиями. Весь реквизит должен быть в большом количестве, чтобы все участники могли им пользоваться по мере необходимости.

Подведение итогов/рефлексия: в ходе прохождения этой игры создается позитивная атмосфера для коммуникации детей между собой. Перед детьми ставится задача, которую нужно решить внутри команды. Это способствует формированию команды, в которой все могут слышать и слушать друг друга. Несмотря на то, что у некоторых жителей задания индивидуальные, им все равно нужно коммуницировать с другими участниками города. Рефлексия проводится с участниками непосредственно после ролевой игры. В ходе рефлексии игроки осознают свои ошибки, и предпринимают шаги для их исправления. После прохождения игры все отряды обсуждают прохождение заданий вместе с вожатыми, а также говорят

о трудностях, которые возникли во время выполнения заданий. В отряде обсуждается, как можно было избежать этих трудностей и что помогло в выполнении заданий.

Приложение 1

Роли и задания

<i>№</i>	<i>Роль</i>	<i>Сюжет</i>	<i>Задание для выполнения</i>
1.	Глава Цивилизации	Вы- глава Цивилизации. Вас единогласно выбрали все жители города. Вы считаете, что прежде, чем открыть новую столицу Цивилизации, нужно запустить на территорию города Священного чёрного кота.	Найти чёрного кота среди всех жителей города, ходить всегда рядом с ними, чтобы с ним ничего не произошло.
2.	Главный жрец Цивилизации	Вы- главный жрец Цивилизации. В ваши обязанности входит проведение ритуалов для Главы Цивилизации, так как он верит в силу чародейства и магии. Ежедневно Вы проводите новый ритуал для Главы для приобретения сил.	Провести ритуал обретения силы для открытия столицы Цивилизации над Главой Цивилизации.
3.	Глава города	Вы-глава города. Ваш город выбрали для столицы Новейшей Цивилизации, и вы не ходите ударить в грязь лицом перед Главой Цивилизации. Вы следите за тем, чтобы открытие столицы прошло на «ура»	Найти поэта и певца. Заплатить им местной валютой за создание гимна. О цене договориться с поэтом.
4.	Помощник главы Цивилизации	Вы-помощник главы Цивилизации. Ваша задача следить за исполнением всех задач для открытия столицы Цивилизации. Вы очень ответственный человек, поэтому ведете письменные заметки об исполнении задач жителями города.	Докладывать о всех выполненных заданиях Главе Цивилизации письменно.
5.	Установщик налогов	Вы- установщик налогов и	Следить,

	и сборов	сборов. В Ваши обязанности входит следить за денежным оборотом столицы Цивилизации.	чтобы у каждого жителя было по 10 денежных валют.
6.	Охранник общественного порядка	Вы- охранник общественного порядка. Ваша роль заключается в том, чтобы следить за порядком во время подготовки к открытию столицы Цивилизации. Во время вашего поста не должно произойти ни одного происшествия. Следите за тем, чтобы не произошла кража государственных ценностей.	Следить за порядком на территории. В случае, если произошла кража, обвести территорию места происшествия.
7.	Иноцивилизационный гость	Вы- Иноцивилизационный гость. Приехали из соседней Цивилизации, посмотреть на открытие столицы. В ходе Вашего путешествия, Вы хотите поговорить с главой Цивилизации о сотрудничестве.	Попасть на аудиенцию к главе государства.
8.	Глава судебного дела	Вы-глава судебного дела. В случае происшествия Вам нужно связаться с охранником общественного порядка и провести расследование для поимки преступника.	Расследовать дело о краже.
9.	Воин, охраняющий границы Цивилизации	Вы- воин, охраняющий границы Цивилизации. Каждое утро Вы вступаете в дозор для обеспечения порядка.	Через каждые 5 минут делать обход территории столицы.
10	Главный скульптор	Вы- главный скульптор. Вас выбрали из числа лучших скульпторов и назначили главным скульптором для создания новой статуи столицы.	Найти 300 карандашей для новой статуи.
11.	Главный художник	Вы- главный художник. Вас выбрали из числа лучших. Ваша задача не ударить в грязь лицом и изготовить герб столицы	Изготовить герб столицы Цивилизации.

		Цивилизации. Для этого вы используете символы могущества, власти и величия.	
12.	Главный мастер по изготовлению одежды	Вы- главный мастер по изготовлению одежды. На открытии города вы должны представить народный костюм жителя столицы. Так как времени на создание очень мало, вы можете использовать любые материалы. Главное- красочное описание.	Придумать костюм жителя столицы Цивилизации.
13.	Изготовитель статуэток	Вы- изготовитель статуэток. Но Ваши статуэтки не пользуются спросом у жителей. Нужно создать новую статуэтку и продать ее кому-то из жителей.	Продать статуэтку, сделанную своими руками.
14.	Мастер кораблестроения	Вы- мастер кораблестроения. На открытии столицы Вы должны предоставить корабль, который уместит в себе 10 человек.	Изготовить большой корабль и найти 10 добровольцев для проверки на прочность.
15.	Мастер по изготовлению ювелирных украшений	Вы- мастер по изготовлению ювелирных украшений. Ваши украшения всегда пользуются спросом. В честь открытия столицы Цивилизации Вы решили подарить брошь Главе Цивилизации, чтобы получить его одобрение.	Изготовить брошь для Главы Цивилизации.
16.	Изготовитель обуви	Вы- изготовитель обуви. И хотите обеспечить своей обувью всех жителей столицы. Для этого нужно узнать примерные размеры ног жителей.	Сделать макеты 20 ног жителей.
17.	Изготовитель ремней	Вы- изготовитель ремней. Глава Цивилизации дал вам особое поручение- изготовить ремни для некоторых жителей. Для этого вам необходимо знать талию.	Измерить талию 25 человек и записать результаты.

18.	Охотник	Вы-охотник. В былые времена вы охотились на дичь, но сейчас нужды в этом нет. Поэтому в память о прошлом Вы решили создать свою коллекцию чучел животных.	Изготовить 5 чучел животных.
19.	Рыболов	Вы-рыболов. Столицу решили открыть на берегу живописного озера. Вы решили, что обязательно нужно попробовать половить нем рыбу.	Сделать удочку и отправиться на рыбалку.
20.	Похититель	Вы-похититель. Из-за большой массовости во время открытия столицы, Вы решили, что можно будет пожить на этом.	Похитить Герб Цивилизации и продать скупщику краденого.
21.	Учитель арифметики	Вы-учитель арифметики. Вы очень любите детей и свой предмет, поэтому решаете первым делом провести урок арифметики в новой столице.	Провести урок арифметики.
22.	Астроном	Вы-астроном. В каждой части земли свое звездное небо, нужно сделать макет звездного неба над столицей.	Сделать карту звездного неба.
23.	Скупщик краденого	Вы-скупщик краденого. Вы знаете, что во время открытия столицы должна произойти кража. Но не знаете, кто это будет. Вы очень цените все, что связано с новой Цивилизацией и можете заплатить любые деньги за ценности.	Купить Герб Цивилизации.
24.	Мать потерявшегося ребёнка	Вы-мать потерявшегося ребёнка. Во всей суете перед открытием города, ваш ребёнок потерялся.	Найти ребёнка и отвести его в школу на урок арифметики.
25.	Потерявшийся ребёнок	Вы-потерявшийся ребёнок. Во время прогулки по парку, вы оторвались от мамы и потеряли её из вида, потому что увидели черного кота и побежали за	Найти Священного кота и подарить ему ошейник,

		ним. Но потом кот потерялся из вашего вида, и вы решили искать его.	сделанный своими руками.
26.	Олимпийский чемпион по стрельбе из лука	Вы- Олимпийский чемпион по стрельбе из лука. На открытие столицы Вы будете представлять свой вид спорта. Для этого вам понадобится лук и стрелы. Но все свое оборудование Вы оставили в другом городе.	Создать 10 стрел из подручных материалов.
27.	Главный театральный постановщик	Вы- главный театральный постановщик. Вы любите театр и буквально живёте им. Вы решили придумать свою постановку на открытие столицы. Это может сделать вас знаменитым.	Придумать постановку на открытие столицы.
28.	Житель города	Вы- обычный житель города. Вы любите свой город и хотите, чтобы он процветал. Для этого вы сделаете все, что от вас потребуют.	Найти 20 жителей и вместе спеть гимн, который придумает поэт.
29.	Житель пенсионного возраста	Вы- житель пенсионного возраста. Вы боитесь «подцепить» новую болезнь, поэтому ищите лекарство от всех болезней.	Приобрести у лекаря Новейшее лекарство от всех болезней.
30.	Священный кот	Вы- Священный кот. Все вас ценят и очень уважают. Вы хотите ласки и тепла.	Каждый житель должен погладить по голове.
31.	Лекарь	Вы- лекарь. Вы давно работаете над созданием Новейшего лекарства от всех болезней. Остались последние ингредиенты и ваше лекарство будет готово. Глава Цивилизации хочет приобрести это лекарство, так как верит во все, что связано с местной медициной.	Изготовить Новейшее лекарство от всех болезней и продать Главе Цивилизации.

32.	Актёр театра	Вы- актёр театра. Вы любите свое дела и хотите сыграть главную роль в постановке режиссёра.	Сыграть главную роль в спектакле.
33.	Скотовод	Вы- скотовод. Вы коллекционируете чучела животных.	Купить 6 чучел животных у охотника.
34.	Постановщик танцев	Вы- постановщик танцев. Вы хотите поставить танец на открытие столицы и сделаете всё для этого.	Поставить танец и станцевать его. Для этого привлечите 5 жителей города.
35.	Музыкант	Вы-музыкант. Любите сочинять новые мелодии. Глава Цивилизации дал вам задание, которое обязательно нужно выполнить.	Придумать мелодию для гимна Столицы, написать ноты и сыграть вместе со скрипачом на открытии столицы.
36.	Скрипач	Вы- скрипач. Скрипка — это любовь всей вашей жизни.	Купить скрипку у ремесленника.
37.	Певец	Вы- певец. Вы хотите, чтобы все вокруг умели петь также красиво, как и вы.	Научить 10 человек правильно распеваться.
38.	Поэта	Вы- поэт. На открытии города Вас пригласили для создание гимна. Ваш труд очень ценят, поэтому Вы запрашиваете большой гонорар.	Придумать гимн новой столицы и представить его главе города. Договориться о цене за гимн
39.	Изготовитель денежной валюты	Вы- изготовитель денежной валюты. Глава Цивилизации дал вам особенное задание- придумать новую валюту для	Придумать новую валюту для столицы и обеспечить ею

		столицы. Это очень важно для столицы, и вы отнеслись к этому заданию ответственно.	всех жителей.
40.	Ремесленник	Вы- ремесленник. Мастер на все руки. Можете изготовить все, что угодно.	Изготовить скрипку.

«В шаманстве сила»

Автор: Карбаинова Анастасия Егоровна, Педагогический отряд «Люди маяки», Лагерь Инде.

Цель игры: сплочение коллектива и построение эффективного командного взаимодействия.

Возрастная категория: без возрастных ограничений.

Механика игры: Текст ведущего: недалёко от самого обыкновенного городка стоит небольшая ничем не приметная хижина. В этой хижине уже много веков живёт шаман древнего племени. Говорят, в хижине этого шамана хранятся древнейшие реликвии. Никто раньше не осмеливался попасть в эту хижину, но Вас это не остановило. Пройдите сложный путь от дремучего леса до хижины шамана и найдите нужные реликвии. Они нужны Вам для снятия проклятья шамана.

Ход квеста: Отрядам выдаются маршрутные листы с указаниями мест нахождения станций. Каждый отряд идёт по своему маршруту, выполняя задания станций. За каждую пройденную станцию, отряд получает специальную печать на маршрутном листе. По прохождении всех станций отряд идёт на место общего сбора и ждёт остальные отряды. После того, как все отряды соберутся вместе, лидерам вручаются древние реликвии, которые они распределяют между собой. Отряды объединяют все собранные реликвии и вместе читают заговор от проклятья.

Станции:

1. ПАУТИНКА

Текст ведущего станции: Вы в хижине шамана. Всё вокруг покрыто мраком. Только у одного человека есть фонарь, позволяющий видеть в темноте. Огромные паучи паутины, переплетённые между собой, мешают пройти до нужной реликвии. Ваш проводник с фонарём поможет пройти до цели. Чтобы не потерять ни одного из жителей, держитесь за руки. Важно: чтобы не разбудить древнее зло в хижине шамана, действуйте молча и без лишних звуков, говорить может только первый человек.

Прохождение станции: перед детьми с помощью верёвки сделана паутинка в горизонтальном положении. Дети встают друг за другом, держась за руки. У всех кроме первого человека завязаны глаза. Задача детей пройти паутинку, не задев ни одной верёвки. Задание считается выполненным, если все участники прошли паутинку, не задев её и не произнеся ни слова, говорить может только первый участник, указывая другим, куда нужно

наступать, чтобы не задеть паутину. В случае невыполнения одного из перечней, задание выполняется снова с начальной точки.



Количество попыток: 3

После первой неудачной попытки пройти испытание, ведущий делает детям 1 минуту на обсуждение, как можно пройти это испытание. Время точно фиксируется

Рефлексия для ведущего на этапе прохождения: Игра научит, как правильно взаимодействовать и грамотно вести диалог со всеми участниками, чтобы достичь единой цели. Игра направит в русло отработки навыков лидерства, командообразования, критического мышления и т.д.

Ведущий смотрит на прохождение детьми станции и выявляет лидеров, исполнителей, идейных вдохновителей и других участников, предлагающих пути решения. После прохождения станции, ведущий составляет психологические портреты детей и принимает во внимание при дальнейших мероприятиях, вовлекая в процесс всех участников.

2. РЕЛИКВИЯ В КЛЕТКЕ

Текст ведущего станции: Важная для нас реликвия находится здесь. С помощью магических палочек нужно достать реликвию из клетки. Важно: действуйте молча и без лишних звуков, ведь неподалёку может быть шаман.

Прохождение станции: перед детьми клетка из сетки-рабица, реликвия, помещенная в центр сетки-клетки и черенки (по одному на каждого участника). Задача детей достать реликвию из сетки, не касаясь её руками, участвуют все члены команды. Станция считается пройденной в случае, если реликвию достали с помощью палочек и передали в руки ведущему, в полной тишине. В случае невыполнения одного из перечней, задание выполняется снова с начальной точки. Количество попыток: 3

После первой неудачной попытки пройти испытание, ведущий делает детям 1 минуту на обсуждение, как можно пройти это испытание. Время точно фиксируется



Рефлексия для ведущего: игра покажет участникам, как важно уметь планировать, чтобы достичь высоких результатов. Игра направлена на работу в команде, планирование, работу в стрессовой ситуации, стратегическое мышление и лидерство.

Ведущий смотрит на прохождение детьми станции и выявляет лидеров, исполнителей, идейных вдохновителей и других участников, предлагающих пути решения. После прохождения квеста, ведущий составляет психологические портреты детей и принимает во внимание при дальнейших мероприятиях, вовлекая в процесс всех участников.

1. ЛАБИРИНТ ШАМАНА

Текст ведущего станции: В хижине шамана вы увидели нужное для Вас зелье. Но чтобы добраться до него, необходимо пройти шаманский лабиринт. Важно: шаман может быть рядом, действуйте молча и без лишних звуков.

Прохождение станции: перед детьми деревянная фанера с лабиринтом. Задача детей провести мячик по лабиринту, держа фанеру с помощью прикрепленных к ней веревок. Задание должны выполнять все члены команды. Станция считается пройденной, если лабиринт пройден в полной тишине. В случае невыполнения одного из перечней, задание выполняется снова с начальной точки.

Количество попыток: 3

После первой неудачной попытки пройти испытание, ведущий делает детям 1 минуту на обсуждение, как можно пройти это испытание. Время точно фиксируется.

Рефлексия для ведущего: ведущий смотрит на прохождение детьми станции и выявляет лидеров, исполнителей, идейных вдохновителей и других участников, предлагающих пути решения. После прохождения квеста, ведущий составляет психологические портреты детей и принимает во внимание при дальнейших мероприятиях, вовлекая в процесс всех участников.

4. ГУСЕНИЦА ШАМАНА

Текст ведущего станции: В хижине шамана вы увидели гигантскую гусеницу. Справиться с ней силой не получится, нужно попробовать приручить её. Важно: действуйте молча и без лишних звуков, чтобы не испугать гусеницу.

Прохождение станции: Команда встает на дорожку в виде кольца, друг за другом и синхронно начинают движение. Задание считается не выполнено, если один из участников заступил за тканевую дорожку или дотронулся до земли.

Количество попыток: 3

После первой неудачной попытки пройти испытание, ведущий делает детям 1 минуту на обсуждение, как можно пройти это испытание. Время точно фиксируется.



Рефлексия для ведущего: С помощью игры Гусеница, команда получит коммуникационный опыт и обновит навыки по взаимодействию со своими членами команды. Игра направлена на командное взаимодействие, логическое мышление, лидерство, доверие и общую цель.

Ведущий смотрит на прохождение детьми станции и выявляет лидеров, исполнителей, идейных вдохновителей и других участников, предлагающих пути решения. После прохождения станции, ведущий составляет психологические портреты детей и принимает во внимание при дальнейших мероприятиях, вовлекая в процесс всех участников.

5. ДРЕМУЧИЙ ЛЕС

Текст ведущего станции: Вы проходите дремучий лес, который полон диких зверей. Некоторые из них могут быть заколдованные шаманом. Будьте осторожны, держись рядом друг с другом и ни на шаг не отставайте. А помогут вам в этом магические палочки. Важно: действуйте молча и без лишних звуков, ведь неподалёку может быть шаман.

Прохождение станции: пройти змейкой всем коллективом установленный маршрут не разрушив цепочку. Согласно инструкции ведущий расставляет всю группу друг за другом. Участникам выдаю инструмент. Определенным образом группа выстраивается, и участники устанавливают детали игры Змейка между собой и впереди стоящим игроком. После команды, участники начинают свое движение по заранее установленной траектории. Упражнение считается не выполнено если, крепление Змейки у кого-то из участников упало. Задание выполняется в полной тишине.

Количество попыток: 3

После первой неудачной попытки пройти испытание, ведущий делает детям 1 минуту на обсуждение, как можно пройти это испытание. Время точно фиксируется. Рефлексия для ведущего: игра Змейка поможет эмоционально поднять позитивное настроение во всей команде, ведь суметь пройти даже несколько метров одной змейкой не так уж и просто. Участникам предстоит быть внимательным ко всем участникам команды, ведь именно от этого чувствования друг друга и зависит успех быстрого выполнения задания.

Ведущий смотрит на прохождение детьми станции и выявляет лидеров, исполнителей, идейных вдохновителей и других участников, предлагающих пути решения. После прохождения станции, ведущий составляет психологические портреты детей и принимает во внимание при дальнейших мероприятиях, вовлекая в процесс всех участников.

6. ЗАПАСЫ ПРЕСНОЙ ВОДЫ

Текст ведущего станции: пока вы ходили в поисках, закончился запас пресной воды. У вас есть одна бутылка и веревки. Вы стоите по разным берегам реки. Воспользуйтесь этим. Важно: действуйте молча и без лишних звуков, ведь неподалёку может быть шаман.

Прохождение станции: Участники становятся напротив друг друга на расстоянии 1 метра. Ровно посередине ставится банка с водой. У каждого участника к рукам 1 -метровая веревка. С помощью этих веревок нужно поднять банку над землей и пронести её от точки А до точки Б. Задание считается выполненным, если ни одна капля неводы не пролилась, в испытании задействуют все участники задание выполнено в полной тишине.

Количество попыток: 3

После первой неудачной попытки пройти испытание, ведущий делает детям 1 минуту на обсуждение, как можно пройти это испытание. Время точно фиксируется.

Рефлексия для ведущего: ведущий смотрит на прохождение детьми станции и выявляет лидеров, исполнителей, идейных вдохновителей и других участников, предлагающих пути решения. Также ведущий выявляет детей, незаинтересованных в выполнении заданий, саботирующих процесс. После прохождения квеста, ведущий составляет психологические портреты детей и принимает во внимание при дальнейших мероприятиях, вовлекая в процесс всех участников.

7. СНЕЖНАЯ БУРЯ

Текст ведущего станции: перед вами возникла снежная буря. Видимо ее вызвал шаман. Дальнейшее прохождение невозможно без лыж. За деревом вы обнаружили старые лыжи. Но только одни. Используйте их для всей команды, чтобы пройти снежную тропу. Важно: действуйте молча и без лишних звуков, ведь неподалёку может быть шаман.

Прохождение станции: Команда встает на две параллельно лежащие доски на земле. Используя веревки, прикрепленные к лыжне, участники одновременно должны переместиться от старта до финиша, по траектории,

установленной ведущим. При выполнении упражнения категорически запрещено сходить с лыжи и дотрагиваться до земли. Если было зафиксировано нарушение, то команда начинает выполнять задания с самого начала дистанции. Игру можно усложнить, используя маски для глаз. Прохождение станции должно проходить в полной тишине.

Количество попыток: 3

После первой неудачной попытки пройти испытание, ведущий делает детям 1 минуту на обсуждение, как можно пройти это испытание. Время точно фиксируется.



Рефлексия для ведущего: игра поможет объединить всех участников мероприятия в одну большую команду, выполняющую простое задание, но со многими препятствиями, начиная от понимания как его выполнять и заканчивая мощным эмоциональным подъемом, что все трудности преодолимы, если мы вместе.

Ведущий смотрит на прохождение детьми станции и выявляет лидеров, исполнителей, идейных вдохновителей и других участников, предлагающих пути решения. После прохождения станции, ведущий составляет психологические портреты детей и принимает во внимание при дальнейших мероприятиях, вовлекая в процесс всех участников.

8. МАГИЧЕСКИЙ СЧЁТ

Текст ведущего станции: Шаман проверяет вас на сплоченность. По сигналу посчитайте от 1 до 20. Число участник может назвать только 1 раз. Времени на размышление нет. Важно: действуйте молча и без лишних звуков, ведь неподалёку может быть шаман.

Прохождение станции: Количество попыток: 3

После первой неудачной попытки пройти испытание, ведущий делает детям 1 минуту на обсуждение, как можно пройти это испытание. Время точно фиксируется.

Рефлексия для ведущего: ведущий смотрит на прохождение детьми станции и выявляет лидеров, исполнителей, идейных вдохновителей и других участников, предлагающих пути решения. После прохождения квеста, ведущий составляет психологические портреты детей и принимает во

внимание при дальнейших мероприятиях, вовлекая в процесс всех участников.

Необходимый реквизит:

- Длинный тонкий канат
- Платочки для завязывания глаз по количеству участников на станции
- Клетка из сетки-рабицы
- Черенки по количеству участников на станции
- Мячик
- Реквизит «Деревянный лабиринт»
- Реквизит «Гусеница»
- Мягкие палочки по количеству участников на станции
- Веревочки длиной 1 метр по количеству участников на станции
- Банка с водой
- Реквизит «Командные лыжи»

Подведение итогов/рефлексия: после прохождения квеста все отряды обсуждают прохождение станций вместе с вожатыми, а также говорят о трудностях, которые возникли во время выполнения заданий. В отряде обсуждается, как можно было избежать этих трудностей. В ходе прохождения этого квеста создается позитивная атмосфера для знакомства и коммуникации детей между собой. Перед детьми ставится задача, которую нужно решить внутри команды. Это способствует формированию команды, в которой все могут слышать и слушать друг друга.

«Воображаемая экскурсия»

Автор: Челомов Артур Агасиевич, методист. ООО «Эстер» детский оздоровительный лагерь «Радуга».

Цель игры: отработать взаимодействие в парах и способствовать сплочению отряда.

Возрастная категория: Средняя возрастная группа 12-14 лет.

Механика игры:

Легенда:

Играет музыка путешествия по Эльдорадо

давайте закроем глаза и представим, что мы отважные путешественники древних цивилизаций и сейчас посетим руины забытых городов, изучим старинные манускрипты и найдём артефакты, хранящие в себе магию прошлого. А для того, чтобы наше исследование прошло успешно, нам предстоитделиться на пары.

Механика:

Открывайте глаза. Сейчас каждый из вас получит деталь артефакта, ваша первоначальная задача найти своего напарника, у которого вторая часть вашего артефакта. (произошло деление на пары)

Наше путешествие продолжается, но вот беда. Мы так много провели времени на солнце, что один из ваших напарников потерял зрение и, к сожалению, не сможет увидеть всей красоты и чудес древних цивилизаций.

Правила:

Тот напарник, который ослеп, повязывает повязку на глаза. А другой, кто в данной ситуации «видит» будет выступать экскурсоводом и рассказывать о посещаемой локации. Для этого экскурсоводу вручается изображение, о котором он будет рассказывать.

На рассказ даётся 5 минут, после чего тем напарникам, кто был ослеплён лучами солнца, необходимо будет понять о чём говорил ваш экскурсовод и выбрать «вашу» картину.

Необходимый реквизит:

- 1) Карточки с артефактами, разделённые на две части по числу пар;
- 2) Повязки на глаза – по числу пар;
- 3) Картинки размера А4 по числу пар;
- 4) Карточки с пожеланиями для каждого.

Подведение итогов/рефлексия: Ребята молодцы, вы смогли справиться с этим непростым заданием. Экскурсоводы смогли в точности рассказать о древней цивилизации и её окружении. Те, кто был ослеплён палящим солнцем смогли не только понять описанную обстановку и верно её определить.

Мы с вами только на пороге сплочения и становления дружного отряда. Главное, чтобы вы учились доверять друг другу и работать в команде. Это наш ключ к становлению отряда. И в конце хотим вручить вам небольшие подарочки с важными словами друг для друга.

«Лягушка – путешественница»

Автор: Леснова Дарья Ивановна, вожатая ДОЛКД «Созвездие Юниор».

Цель игры: Создание условий для сплочения внутри ВДК, через вовлечение в игровую деятельность.

Возрастная категория: 11-15 лет (средний школьный возраст).

Механика игры: Игроки встают в плотный круг, плечами друг другу и лицами в центр круга, заводя руки за спину. Выбирается ведущий – «цапля» и тот, кто выбирает «лягушку». Все закрывают глаза, тот, кто выбирает «лягушку» кладет предмет в руки первой «лягушке» все открывают глаза и игра начинается. Задача «лягушки» - показывать язык таким образом, чтобы «цапля» ее не заметила, задача «цапли» - поймать лягушку, задача других игроков, если они увидели лягушку, не сесть, а скрестить ноги. Первая «лягушка» может передавать предмет дальше по кругу и тем самым менять «лягушку», человек, которому передали кольцо может оставить его у себя, либо передать дальше. Если человеку передали кольцо, а у него уже скрещены ноги (он уже видел лягушку), то он передает его дальше. У «цапли» есть 3 попытки угадать «лягушку».

Игра заканчивается тогда, когда либо

1) Ведущий угадывает «лягушку», человека у которого в руках оказался предмет

2) Все игроки, кроме лягушки, скрестили ноги.

Необходимый реквизит: маленький предмет, который можно незаметно передавать (кольцо, камушек, шишка и т.д).

Подведение итогов/рефлексия: Участники делятся своими впечатлениями от игры, сложно или легко было находить «лягушку» и передавать незаметно предмет.

«Ковровые делишки»

Автор: Леснова Дарья Ивановна, вожатая ДОЛКД «Созвездие Юниор».

Цель игры: создание условий для сплочения внутри ВДК, через вовлечение в игровую деятельность.

Возрастная категория: 11-15 лет (средний школьный возраст).

Механика игры: на нижней стороне пледа необходимо закрепить заранее распечатанные смайлики-эмоджи на определенную тематику. Например – литературное произведение «Белоснежка» можно зашифровать эмоджи яблока, колдуньи, гнома и т.д. Перед участниками расстилается плед/ковёр и поясняются правила. Участникам необходимо встать на расстеленный перед ними плед\ковёр и постараться его перевернуть таким образом, чтобы каждый участник не наступил на пол\землю, а оставался всегда на пледе\ковре после того, как участники перевернули плед им необходимо расшифровать литературное произведение по смайлика-эмоджи, которые им открылись. Игру можно усложнять – используя плед\ковёр более меньшего размера. Игру можно использовать на любые тематики фильмов, игр, мультфильмов популярных среди отряда.

Необходимый реквизит: распечатанные смайлики-эмоджи, плед\ковёр.

Подведение итогов/рефлексия: у участников спрашивают, что для них было сложнее – переворачивать плед или угадывать зашифрованную загадку и почему.

ИГРЫ НА ВЫВЛЕНИЕ ЛИДЕРА

«Тайный лидер»

Автор: Попова Анастасия Максимовна, детский оздоровительно-образовательный лагерь им.В.Дубинина, педагогический отряд «Заряд».

Цель игры: выявление лидеров среди участников группы, развитие навыков управления и влияния на коллектив.

Возрастная категория: 12-16 лет.

Механика игры: Подготовка. Ведущий делит группу на несколько команд (по 5-7 человек), в зависимости от общего количества участников. Каждой команде выдается набор карточек с различными заданиями (примеры заданий будут приведены ниже). Выбор тайного лидера. Перед началом игры каждая команда выбирает одного человека, который будет выполнять роль "тайного лидера". Этот выбор должен оставаться в секрете от других команд

и ведущего. Выполнение заданий. Команде выдаются карточки с заданиями, например:

Построиться в алфавитном порядке по первым буквам имен;

Разделить команду на пары так, чтобы в каждой паре были люди разного роста;

Придумать групповой танец и исполнить его перед другими командами.

Важно отметить, что задания должны требовать координации и согласованности действий всей команды.

Роль тайного лидера. Задача тайного лидера заключается в том, чтобы незаметно управлять командой, направляя их действия таким образом, чтобы задание было выполнено максимально эффективно. Лидер не имеет права открыто давать указания или раскрывать свой статус.

Оценивание. После каждого выполненного задания ведущий просит каждую команду оценить, насколько хорошо они справились с заданием, и кто, по их мнению, был лидером в этом процессе. Тайный лидер также отмечает, насколько успешно ему удалось влиять на команду.

Финальное голосование. После нескольких раундов ведущий объявляет финальное голосование. Участники каждой команды выбирают того, кого они считают настоящим лидером своей команды. Если выбранный игрок совпадает с тайным лидером, команда получает бонусное очко.

Необходимый реквизит: набор карточек с различными заданиями.

Подведение итогов/рефлексия: в завершение игры ведущий проводит обсуждение. Он спрашивает участников о том, как они ощущали себя в роли лидера или подчиненных, какие трудности возникли в процессе игры, что помогало им справляться с задачами, а что мешало. Обсуждаются качества, необходимые для успешного лидерства, и значимость скрытого руководства.

«Мимикрия»

Автор: Кутрань Дарья Евгеньевна, детский санаторно-оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец», педагогический отряд «Родник».

Цель игры: развитие у детей критического мышления, наблюдательности и умения анализировать информацию через игровую деятельность, а также выявление наиболее активных детей с лидерской позицией.

Возрастная категория: средний и старший школьный возраст.

Механика игры: Ведущий спрашивает у детей знают ли они что такое мимикрия, скорее всего получает отрицательный ответ. Мимикрия – способности живых существ подражать другим для защиты, например муха может притворяться осой. Как вы думаете у вас получится так же хорошо затеряться среди чужих? Давайте проверим.

Дети встают лицом из круга с закрытыми глазами, к каждому подходит ведущий, трогает по плечу и показывает карточку с одним и тем же словом,

например «лев», одному из играющих показывается другая карточка «ты тигр среди львов, мимикрируй». Дети открывают глаза и разворачиваются в круг. По очереди каждый называет факт про это животное (животное больше человека, оно рыжее, оно не живет в Сибири и т.п.). Факты не могут повторяться.

Задача «тигра» - подстроится под то, что сказали другие и сказать правдивый факт о себе, но так чтобы его не раскрыли. Задача «львов» - понять кто же среди них не является «львом».

После того как все назвали по одному факту, у детей есть несколько минут обсудить кого они считают не «львом». В этот момент водителю легко увидеть кто из детей наиболее активно принимает участие в обсуждении, к чьему мнению коллектив прислушивается и за кем он следует, а кто предпочитает просто соглашаться с большинством или отстраняется от принятия решения вовсе.

Если тот, кого они выбрали оказывается львом, то круг начинается заново.

Важно! Перед началом каждой игры необходимо выбрать категорию слов, первый раз лучше играть «Животные», далее можно усложнять, например загадывать кого-то из ребят.

Необходимый реквизит: карточки с загаданными словами.

Подведение итогов/рефлексия: как вы думаете смогли бы мимикрировать в дикой природе? Применяете ли вы это в своей жизни и насколько это полезно?

«Алый парус»

Автор: Мочалова Людмила Викторовна, детский оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Созвездие Юниор», педагогический отряд «Компас».

Цель игры: Создание условий для выявления лидера в ВДК, через вовлечение в игровую деятельность.

Возрастная категория: 15-17 лет (старший школьный возраст).

Механика игры: В корпусе на полу лежат листы А4 с изображением камней и волн, которые соответствуют количеству участников (1 лист на одного человека). Участникам предлагается построить корабль, где ребята - части корабля, например, корпус, штурвал, парус и т.п., но основное условие - участники игры должны находиться только на листах А4. С течением времени ведущим убираются листы с изображением камней. Участникам придется сдвигаться на оставшиеся листки с изображением волн. В течении игры среди участников появится лидер, который будет говорить как ребятам вставать в форму корабля с учётом появившихся усложнений. По окончанию игры у участников должен получиться корабль стоя на листках с изображением волн.

Необходимый реквизит:

1. Бумага А4 с изображением волны (70% по количеству участников);

2. Бумага А4 с изображением камней (30% по количеству участников).

Подведение итогов/рефлексия: По окончании игры участникам рассказывается мораль, что они - единый корабль, но у каждого корабля есть штурвал, который задаёт направление. У участников спрашивают, кто для них являлся тем самым штурвалом и почему.

«Фотоаппарат»

Автор: Сегедина Мария Андреевна, Магаданское областное государственное автономное учреждение «Детско-юношеский оздоровительный центр», загородный оздоровительный лагерь «Северный Артек» (г. Магадан), Педагогический отряд ЗОЛ «Северный Артек» - «Команда А».

Цель игры: Создание условий для выявления лидера (выявления лидерских качеств у детей).

Возрастная категория: 12-15 лет.

Механика игры: Начало игры: объединяем ребят в группы (команды).
Оптимальное количество детей в команде 5-8 человек.

Легенда игры:

Вожатых попросили предоставить фотографии для размещения в журнале «Топ-100 вожатых России», но как на зло лагерьный фотограф занят и не может сфотографировать их на свой профессиональный фотоаппарат. Нужна помощь детей.

Ход игры:

1. Рассказываем ребятам легенду и объясняем, что каждая группа должна будет построить «живой фотоаппарат» из членов своей команды. Каждый участник получает определенную роль - часть фотоаппарата (список «частей» (ролей) зачитывает вожатый, но можно вводить и свои части (например, птичка). Один человек в команде должен стать фотографом (именно он будет проводить съемку).

2. Команды сами определяют роли для каждого участника (корпус, объектив, кнопки, вспышка, ремешок, экран и т.д.) Дайте командам время (5-7 минут) на то, чтобы обсудить и организовать свою живую конструкцию. Они должны решить, кто какую роль будет выполнять и как они будут взаимодействовать друг с другом. Важно, чтобы они продумали, как их «фотоаппарат» будет выглядеть и функционировать.

3. Каждая команда по очереди демонстрирует свой «фотоаппарат». Вожатые участвуют в импровизированной съемке.

4. Подведение итогов. Рефлексия.

Необходимый реквизит: не требует.

Подведение итогов/рефлексия: после каждой демонстрации можно попросить ребят других команд оценить креативность «фотоаппарата» и высказать впечатления о качестве проделанной работы. Обсудите, что было хорошо, а что можно было бы улучшить. А также необходимо задать вопросы команде: «Насколько легко было распределять роли?» «Кто взял на

себя руководящую функцию?» «Все ли было комфортно в команде, при распределении ролей, в процессе репетиции и демонстрации?» «Что они бы поменяли в своем «фотоаппарате»?». Обязательно смотрим на взаимодействие ребят друг с другом, определяем лидера в каждой группе и тех, кто был пассивен. Чаще всего лидером в группе является ребенок, который берет на себя функцию фотографа, но необходимо проанализировать и процесс подготовки ребят, а также ответы на вопросы. Эти вербальные и невербальные признаки помогут определить лидеров в отряде.

«Зоопарк»

Автор: Харьковская Анна Андреевна, детский санаторно - оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец».

Цель игры: рекомендуется проводить в организационный период, выявление способностей детей к лидерству, сплочение ВДК.

Возрастная категория: 7-9 лет.

Механика игры: ведущий рассказывает игровую легенду про зоопарк, в котором все животные перемещались между собой, и попали не в свои вольеры, ребятам нужно вернуть все на свои места

Детям даются карточки с названиями животных, у всех в хаотичном порядке, они делятся на группы по 5-6 человек и получается что в группе есть животные разных видов (например: лев, собака, муравей, дельфин, пингвин), детям разрешено коммуницировать только звуками своих животных и нужно распределиться на «вольеры» по принципу один вид в одном вольере.

ИГРЫ С ЗАЛОМ

«История одного предмета»

Автор: Андреева Дарья Александровна, детский оздоровительно-образовательный лагерь им.В.Дубинина.

Цель игры: развитие креативного мышления, воображения и навыков устного выступления.

Возрастная категория: 12-16 лет.

Механика игры: Сюжет: Участники придумывают и рассказывают истории, связанные с выбранным предметом.

Действия игроков:

1 Ведущий выбирает случайный предмет, который показывается всем участникам (например, ручка, книга, игрушка).

2 Участникам дается несколько минут на то, чтобы придумать историю, связанную с этим предметом.

3 Каждая команда (или отдельные участники) по очереди рассказывает свою историю.

4 За оригинальность, креативность и выразительность рассказов команды получают баллы.

Правила:

1 Истории должны быть связаны с выбранным предметом.

2 Команды не могут использовать готовые рассказы, всё должно быть придумано на месте.

3 Ведущий и жюри оценивают истории по критериям: оригинальность, креативность и выразительность.

Необходимый реквизит:

- Различные предметы для выбора (ручка, книга, игрушка и т.д.);
- Листы бумаги и ручки для заметок (по желанию);
- Призы для победителей.

Подведение итогов/рефлексия: в конце игры участники делятся своими впечатлениями, обсуждают наиболее интересные и креативные истории. Это помогает участникам осознать важность креативного мышления и навыков устного выступления.

«Сидим с бобром за столом»

Автор: Фетисова Надежда Валерьевна, Магаданское областное государственное автономное учреждение «Детско-юношеский оздоровительный центр», загородный оздоровительный лагерь «Северный Артек» (г. Магадан), педагогический отряд ЗОЛ «Северный Артек» - «Команда А».

Цель игры: снятие эмоционального напряжения.

Возрастная категория: 7-18 лет.

Механика игры: Музыкальная заставка. Выход ведущего.

Песня «Бобр» группы SLAVA SKRIPKA (Куплет 1).

Правила игры.

Ведущий: Я буду говорить фразы, а вы внимательно меня слушать. Если фраза описывает то, что делает бобёр – вы хлопаете в ладоши и кричите «Бобёр!». Если фраза не про бобра – топаете ногами и кричите «Нет!». Будьте внимательны! (Ведущий начинает игру, произнося фразы с разной интонацией и скоростью. Можно добавлять шуточные фразы, чтобы запутать детей).

Примеры фраз:

- * Грызёт дерево! (Хлопки, «Бобёр!»)
- * Строит плотину! (Хлопки, «Бобёр!»)
- * Ест рыбу! (Топот, «Нет!»)
- * Точет полено! (Хлопки, «Бобёр!»)
- * Плавает в реке! (Хлопки, «Бобёр!»)
- * Летает в небе! (Топот, «Нет!»)
- * Строит хатки из веток! (Хлопки, «Бобёр!»)
- * Играет в футбол! (Топот, «Нет!»)
- * Пьёт чай с малиной! (Топот, «Нет!»)
- * Грызёт морковку! (Можно принять оба ответа, объяснив, что бобры хоть и предпочитают древесину, могут грызть и другие растения)

- * Смотрит телевизор! (Топот, «Нет!»)
- * Спит в своей хатке! (Хлопки, «Бобёр!»)
- * Катается на велосипеде! (Топот, «Нет!»)
- * Хлопает в ладоши! (Ведущий хлопает, дети могут запутаться, это добавляет веселья. Правильный ответ – Топот, «Нет!»)

Завершение игры:

Ведущий: Молодцы, ребята! Вы настоящие знатоки бобров! Давайте поаплодируем себе! Спасибо за отличную игру!

Необходимый реквизит: звуковое сопровождение – музыка, колонка, микрофон (по желанию).

Подведение итогов/рефлексия: игра способствует созданию благоприятной атмосферы. Можно закончить игру следующим действием:

Ведущий: Погладьте по голове соседа слева и скажите: «Ты сегодня молодец! Настоящий знаток бобров!»

Дети (делают)

Ведущий: Погладьте по голове соседа справа и скажите: «Ты сегодня молодец! Настоящий знаток бобров!»

Дети (делают)

Ведущий: Погладьте по голове себя и скажите: «Я сегодня молодец! Я –настоящий знаток бобров!»

Дети (делают)

Хорошее настроение всем обеспечено!

«По рукам снежок катись»

Автор: Балакина Анфиса Николаевна, педагог-организатор, ПДО. МБУДО ЦВР «Галактика».

Цель игры: создать атмосферу веселья, развить координацию и реакцию, укрепить командный дух.

Возрастная категория: 7-9 лет.

Механика игры: Новый год – волшебное время, когда хочется наполнить праздник яркими моментами и развлечениями. Одна из таких игр – массовая игра для зала, в которой могут принять участие как герои новогодней программы, так и сами вожатые. Это отличный способ создать праздничную атмосферу и объединить всех присутствующих. Игра «По рукам снежок катись» – это динамичная и веселая игра, которую можно организовать на любом новогоднем мероприятии, особенно на детских праздниках. Она идеально подойдет для большой группы людей и требует минимального количества реквизита. Основная механика заключается в передаче предмета («снежков») от одного игрока к другому с выполнением определенных действий.

Сюжет игры:

Игроки становятся в круг, а ведущий дает старт игре, произнося первую строчку: «По рукам снежок катись, как умеешь ты играть». После этого игроки начинают передавать снежки 8 снежков по кругу, стараясь

сделать это как можно быстрее. Однако каждый раз, когда ведущий называет новое действие, игроки, который держат «снежок», должны выполнить указанное действие перед тем, как передать его дальше.

Действия игроков:

Каждое действие должно соответствовать строчке стихотворения, которое произносит ведущий. Вот примерный список действий:

1. На одной ноге скакать
2. Пальцем в небо показать
3. Я бумбумчик повторять (это может быть какое-то забавное движение)
4. Быстро прыгать и скакать
5. Каблучками отбивать (имитация танца)
6. Громкое ура кричать
7. Друг друга обнимать
8. И с друзьями зажигать (танцевальное движение)
9. Очень метко в цель стрелять (жест рукой)
10. Руками змейку показать (волнообразное движение руками)
11. Очень сильно напугать (гримаса страха)
12. С новым годом поздравлять (прокричать с «Новым Годом!»)

Правила игры:

1. Начало игры: Ведущий дает сигнал начать игру, произнося первую строку стиха: «По рукам снежок катись, ка умеешь ты играть».

2. Передача снежков: Игроки передают «снежок» по кругу как можно быстрее, пока ведущий не назовет следующее действие.

3. Выполнение действий: как только ведущий называет очередное действие, тот игрок, кто держит «снежок», должен немедленно выполнить это действие. Только после выполнения действия он может передать «снежок» следующему игроку.

4. Продолжение игры: Игра продолжается до тех пор, пока все строки стиха не будут произнесены ведущим, и все действия выполнены.

5. Финал игры: когда последний игрок выполняет последнее действие, вся группа вместе громко произносит: «С новым годом!» и радостно аплодирует.

Необходимый реквизит:

1. 8-10 снежков, диаметром 60 см.
2. Пространство для формирования круга.
3. Стихотворение с действиями, написанное на листке бумаги или выученное наизусть ведущим, вожатыми.
4. Аудиозапись «По рукам снежок катись».

Подведение итогов/рефлексия: Эта игра отлично поднимает настроение и способствует активному взаимодействию среди участников. Она подойдет для младшего школьного возраста, предновогодних для новогодних праздников и станет ярким моментом вашего мероприятия!

Приложение 1

Игра с залом «По рукам снежок катись».

По рукам снежок катись, как умеешь ты играть
На одной ноге скакать
По рукам снежок катись, как умеешь ты играть
Пальцем в небо показать
По рукам снежок катись, как умеешь ты играть
Я бумбумчик повторять
По рукам снежок катись, как умеешь ты играть
Быстро прыгать и скакать
По рукам снежок катись, как умеешь ты играть
Каблучками отбивать
По рукам снежок катись, как умеешь ты играть
Громкое ура кричать
По рукам снежок катись, как умеешь ты играть
И друг друга обнимать
По рукам снежок катись, как умеешь ты играть
И с друзьями зажигать
По рукам снежок катись, как умеешь ты играть
Очень метко в цель стрелять
По рукам снежок катись, как умеешь ты играть
руками змейку показать
По рукам снежок катись, как умеешь ты играть
Очень сильно напугать
По рукам снежок катись, как умеешь ты играть
С новым годом поздравлять

«Оскар»

Автор: Карбаинова Анастасия Егоровна, Педагогический отряд «Люди маяки», Лагерь Инде.

Цель игры: дать возможность детям раскрыть и совершенствовать творческие качества каждого участника, а также сплочение коллектива и построение эффективного командного взаимодействия в условиях импровизации.

Возрастная категория: 6+.

Механика игры: Данная игра с залом представлена в виде импровизированного выступления 4 команд. Эту игру можно использовать на вечернем мероприятии, связанном с кино и другими артистичными представлениями детей. Поочередно на сцену приглашаются команды, их задача - станцевать импровизированный танец под музыку и отыграть ситуации, которые называет ведущий под музыку. В это время жюри оценивает команды по следующим критериям: участие всех участников команды, артистичность, интересная подача импровизации, зажигательность. После просмотра всех участников жюри суммирует баллы и выявляет команду-победителя. Этой команде торжественно вручается статуэтка «Оскар». Далее представлен примерный сценарий данной игры (слова

ведущего могут меняться, например, говорить названия команд). Музыка собрана в папке, ссылка на которую прикреплена в графе 10- реквизит. Вся музыка подписана и отмечена *музыка* с названиями композиций.

Ведущий 1: Добрый день, дамы и господа! Начинаем торжественную церемонию вручения «Премии Оскар»! И сегодня премию получают только самые талантливые, самые артистичные и самые яркие!

Оценивать наших звёзд будет звёздное жюри в лице наших вожатых.

А пока наши юные артисты готовятся к своему выходу, встречайте на сцене неповторимого ведущего ...

1. Выход ведущего

-Итак, наша первая команда уже готова показать все свои таланты и весь свой артистизм. Встречайте!

2. Танец 1 команды- импровизированный танец 1 команды

-Сейчас 1 команда покажет, какими актёрскими талантами обладает.

Представьте, вы- пианисты. Играйте на пианино так, чтобы Станиславский сказал: «ВЕРЮ!»

3. пианино

— Это было великолепно!

000 аплодисменты

— Это были наши первопроходцы, а сейчас встречайте на сцене команду №2

4. танец 2 команды- импровизированный танец 2 команды

-Ваш танец покорила наши сердца, надеюсь, что сердца жюри тоже оттаяли. Но впереди у вас сложная задача, надеюсь, вы все умеете кататься на велосипеде?

-Представьте, вы едете на велосипеде по улочкам Парижа...

5. велосипед

-Замечательное выступление от нашей 2 команды!

000 аплодисменты

- А сейчас пока наше жюри выставляет баллы участникам, пригласим на эту сцену умопомрачительную 3 команду

6. танец 3 команды- импровизированный танец 3 команды

-Так зажигательно, надеюсь, что наше строгое жюри такого же мнения о вашем танце. Но впереди у вас еще одна важная задача- отыграть так, чтобы вам поверили

Представьте, Вы фанатки Егора Крид и сейчас он появится на этой сцене. Он уже здесь, действуйте!

7. фанат

000 аплодисменты

— Это было незабываемо, столько фанатов и все ждут своего кумира.

Но впереди у нас еще одна команда под номером 4! Встречайте! Одни из лучших...

8. Танец 4 команды- импровизированный танец 4 команды.

-Вау, это было здорово! Итак, ваше артистичное задание...

Представьте, деревня, лавочка, семечки...

9. семечки

-Друзья, это было восхитительно!

000 аплодисменты

Итак, наше жюри уже подвели итоги нашей премии и передали мне конверт, в котором записан номер команды-победителя!

И сейчас этот конверт находится у меня в руках. Вы готовы?

Барабанная дробь...

Победителем становится ... команда!

Поднимайтесь на нашу сцене для вручения статуэтки «Оскар».

Необходимый реквизит:

- Ссылка на музыкальное сопровождение:

<https://cloud.mail.ru/public/5DTZ/66MNkwT7o>

- конверт и номер отряда-победителя

- статуэтка «Оскар»

Подведение итогов/рефлексия: в ходе этой игры дети получают эмоциональную разгрузку, раскрывают свой творческий потенциал, учатся выступать на сцене в команде, а также получают положительные эмоции.

«Оскар»

Автор: Харьковская Анна Андреевна, детский санаторно - оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец».

Цель игры: Развитие физической активности, командного духа, и получение положительных эмоций, снятие физического и эмоционального напряжения.

Возрастная категория: 7-9 лет.

Механика игры:

Выбирается один ведущий он отходит в сторону, чтобы не слышать разговор остальных

Вожатый всем детям называет одну букву и говорит ее запомнить (можно чтобы они повторялись, и убрать буквы, которые не встречаются в слове).

Дети перемешиваются и становятся в хаотичном порядке на всей огражденной территории, чтобы буквы были не в алфавитном порядке, ведущий возвращается к остальным и встает в середину, ему дается какая-то фраза или длинное слово, ему нужно составить это слово из букв, чтобы получить букву ему нужно догнать человека.

Пример: вожатый загадал слово «Сообщение», ребенок начинает собирать слово, начиная с первой, ищет букву «С», тот человек у которого эта буква есть должен громко крикнуть свою букву так чтобы ведущий его заметил, и ведущий начинает догонять «букву», и по такому принципу собирается все слово.

ИГРЫ-ШУТКИ

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ/ИГРЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ

«Палитра»

Автор: Кутрань Дарья Евгеньевна, детский санаторно-оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец», педагогический отряд «Родник».

Цель игры: развитие слухового внимания и физической активности детей.

Возрастная категория: 7-9 лет.

Механика игры: Дети встают в круг, в центре стоит выбранный ведущий - художник. Он говорит: «Я открываю и вижу...» и все дети, в том числе он, называют любой цвет. Те, кто назвали один и тот же цвет с ведущим должны крикнуть «Рисую» и поменяться местами друг с другом, а ведущий занять их место. Тот, кому места не хватило становится художником, и игра продолжается. Подведение итогов/рефлексия: Вы все отлично справились с ролью красочек и художника, у нас есть самые быстрые краски – «имена детей» и самые ловкие художники «имена детей».

Ролевая игра «Сказочный лес»

Автор: Фетисова Надежда Валерьевна, Магаданское областное государственное автономное учреждение «Детско-юношеский оздоровительный центр», загородный оздоровительный лагерь «Северный Артек» (г. Магадан), педагогический отряд ЗОЛ «Северный Артек» - «Команда А».

Цель игры: создание условий для коммуникации внутри отряда и укрепления социальных связей.

Возрастная категория: 7-10 лет.

Механика игры: 1. Подготовка.

Игра может проводиться для группы детей до 30 человек (персонажи могут повторяться).

Время проведения – до 15 минут.

Ведущий (воспитатель (вожатый)) раздает детям: карточку с именем персонажа (Приложение №1) (карточки наклеиваются или прикалываются так, чтобы другие игроки могли видеть), бланк для голосования (Приложение №2), карточку с особенностями персонажа (Приложение №3) (имя героя и карточка должны совпадать!), пишущие принадлежности (ручка, фломастер и т.д.), одну специальную фишку (Приложение №4).

Карточку с особенностями персонажа нельзя показывать другим игрокам!

2. Погружение

Ведущий сообщает ребятам-героям, что пришло письмо (Приложение №5)! Письмо содержит послание. Пришло время зачитать легенду. Играет таинственная музыка.

3. Действия участников

Дети свободно могут перемещаться по помещению и общаться, собирая голоса. Приняв на себя роль одного из сказочных персонажей и взаимодействуя с остальными участниками коллектива, каждый имеет цель убедить большее количество людей отдать свой голос за него и подписать ему бланк (проголосовать в импровизированных выборах).

Правило и ограничение для детей только одно: обижать никого нельзя! Обидел словом или делом – игра для тебя заканчивается! Все остальные действия возможны в рамках ролевой игры (договариваться, обмениваться и т.д.)

4. Подведение итогов

По прошествии 15 минут ведущий созывает большой совет. Все собираются вместе. Игра останавливается.

В конце игры каждый имеет право также дать специальную фишку тому персонажу, который был наиболее убедителен (орешек или снежинку). Фишки передаются на общий счет в полной тишине.

Побеждает тот герой, который наберет наибольшее количество голосов (подписей) и специальных фишек.

5. Рефлексия

Необходимый реквизит:

1. Письмо с легендой
2. Карточки с именами персонажей
3. Бланк для голосования
4. Карточка с особенностями персонажа
5. Пишущие принадлежности (ручка, фломастер и т.д.)
6. Специальную фишки (орехи)
7. Колонка, музыка
8. Приз для победителя (значок, медаль, грамота, сладкий приз)

МАТЕРИАЛЫ ДЛ Я ИГРЫ ПО ССЫЛКЕ
<https://cloud.mail.ru/public/osq5/YZJPZmDsR>

Подведение итогов/рефлексия:

По итогам игры необходимо провести беседу с детьми, проанализировать мысли, чувства, подвести итоги.

Для рефлексии можно воспользоваться методикой 5 пальцев. Загибая каждый палец, ребенок отвечает на один из вопросов:

1. Как я себя чувствовал в роли своего персонажа?
2. Какие общие черты я могу отметить у себя и героя?
3. С какими трудностями я встретился во время игры?
4. С кем мне удалось пообщаться в процессе игры?
5. Доволен ли я результатом и какие выводы могу сделать?

Вожатому необходимо проанализировать как ответы детей на рефлексии, так и процесс игры. Обратите внимание на следующие моменты: стили взаимодействия ребят, кто с кем объединился в группы, кто остался

вне групп, кто какую тактику сбора голосов выбрал, для кого было сложно примерить на себя роль, а кто, наоборот, легко вжился в роль, кто набрал большое количество баллов. Эти и другие подмечания могут рассказать водителю очень много о коллективе. Основываясь на результатах коммуникативной игры, водитель может «нарисовать» картину межличностных интересов в отряде.

Приложение №1

Баба-яга	Дедка
Иван Царевич	Красная Шапочка
Змей Горыныч	Кот в сапогах
Чебурашка	Буратино
Дюймовочка	Винни-Пух
Лисичка-сестричка	Старуха Шапокляк
Серый Волк	Айболит
Колобок	Василиса Премудрая
Водяной	Емеля
Жар-птица	Крокодил Гена
Курочка Ряба	Бармалей
Мышка-норушка	Сестрица Алёнушка
Маша	

Приложение №2

ГЕРОЙ	ПОДПИСЬ
Айболит	
Баба Яга	
Буратино	
Винни-Пух	
Дедка	

Дюймовочка	
Змей Горыныч	
Иван Царевич	
Колобок	
Кот в сапогах	
Красная Шапочка	
Лисичка-сестричка	
Серый Волк	
Старуха Шапокляк	
Чебурашка	

Приложение №3

Пример карточки. Материалы загружены в облако и доступны по ссылке

БАБА-ЯГА	
Основная информация	Баба-яга – лесная колдунья. Чаще всего — отрицательный персонаж, но иногда помогает герою. Не терпит хамства и неуважительного отношения. Может помочь, но только тому, кто пройдет её испытания.
Пол	Женский
Возраст	375 лет
Сильные стороны	Неплохо колдует. Может предсказывать будущее. Летает. В этом ей помогает ступа и помело. Понимает язык животных. Обладает очень хорошим нюхом.
Слабые стороны	Вредная, может быть злой, мало друзей
Друзья	Змей Горыныч
Особенности	Главный символ лесной колдуньи – это избушка на курьих ножках



Приложение №4



Срочное сообщение!

Сказочный лес объявляет! Так дальше продолжаться не может!

В сказочном лесу полный бардак! Белочки перестали грызть орешки, Кот Ученый уже не ходит по цепи кругом, а 33 богатыря отказываются выходить из ясных вод! Даже Дядька Черномор... и тот вместе с ними! Забастовка! Забастовка сказочных героев! А все потому, что президентский срок Медведя подошел к концу, а сказочные герои никак не могут договориться и выбрать нового президента!

Мы объявляем конкурс! Каждый сказочный герой должен собрать как можно больше голосов в свою поддержку! Кто соберет больше всех голосов, тот и станет следующим президентом сказочного леса! Но, друзья, медлить нельзя! Выбирать нужно прямо сейчас!

«Морская битва»

Автор: Галина Алия Рустемовна, вожатый. Центр развития личности «Академия Успеха».

Цель игры: это активная и увлекательная игра, которая помогает развивать ловкость, длину реакции и командный дух. Она приносит веселье, способствует сплоченности и запоминается участникам не только как возможность проявить себя, но и как возможность провести время в дружелюбной обстановке.

Возрастная категория: 9-12 лет.

Механика игры: Игра подходит для групп от 10 до 30 человек. Участники могут быть разделены на команды по 5-15 человек. Длительность игры: 15-20 минут

1. Подготовка:

- Убедитесь, что у всех участников достаточно пространства для движения. Идеально подойдет площадка на улице или в большом зале.

- Определите границы игровой зоны и выберите "сухую" и "мокрую" части

Реквизит для этой игры не нужен.

2. Объяснение правил:

- Каждая команда выбирает свое название и строится в одном из углов площадки.

- Ведущий объясняет, что представит различные команды "кораблей" на пирсе и будет давать команды, а участники должны реагировать соответствующим образом.

3. Команды:

- Ведущий будет поочередно произносить команды, и команда, которой нужно выполнить задание, должна быстро реагировать. Примеры команд:

- "Все корабли на волну!" — участники должны прыгнуть вверх.

- "Корабли в шторм!" — участники должны наклониться и присесть.

- "Дождь!" — участники должны "защититься" от дождя, подняв руки над головой.

- "Корабль пошел на дно!" — участники должны "прыгнуть" вниз на землю.

4. Элементы "вторжения":

- Ведущий может по желанию добавить элемент неожиданности, наподобие "вражеского корабля". Например, когда он говорит: "Вражеский корабль на горизонте!", команды должны "убежать" в свою базу, не попавшись "вражеской" команде, которая также пытается поймать их.

5. Очки и победа:

- Участники, которые оказываются пойманными, могут быть "выбывшими", участвовать в поддержании атмосферы или просто наблюдать.

- Игра продолжается определенное время (например, 15-20 минут) или до тех пор, пока осталась только одна команда.

Подведение итогов/рефлексия:

После завершения игры важно провести обсуждение, чтобы участники могли поделиться своими мыслями и чувствами. Это поможет осознать, как игра повлияла на их настроение и командный дух.

1. Как вы ощущали себя в процессе игры?

- Участники могут рассказать о своих эмоциях, когда выполняли команды: был ли у них азарт, радость или, возможно, волнение. Это поможет выявить, какие аспекты игры были наиболее приятными.

2. Что вам больше всего понравилось?

- Обсуждение самых интересных или веселых моментов игры. Участники могут поделиться, какие команды или действия их развеселили или удивили.

3. Как вы взаимодействовали с командой?

- Участники могут говорить о том, как они работали вместе: поддерживали ли друг друга, как реагировали на задания и вызовы. Это поможет узнать об уровне командного взаимодействия и сотрудничества.

«Лабиринт теней»

Автор: Лебедева Арина Дмитриевна, старший вожатый.
Государственное автономное общеобразовательное учреждение Саратовской

области «Центр образования «Родник знаний» филиал детский оздоровительно-образовательный лагерь имени Володи Дубинина, педагогический отряд «Заряд».

Цель игры: развить командную работу, стратегическое мышление и навыки ориентирования в пространстве.

Возрастная категория: 12+.

Механика игры: «Лабиринт теней» — динамичная игра, в которой две команды — Исследователи и Теневые стражи — соревнуются за обладание древним артефактом. Исследователи должны пройти через запутанный лабиринт, решая загадки и преодолевая ловушки, чтобы собрать артефакт и выбраться наружу. Теневые стражи защищают артефакт, создавая препятствия и охотясь на исследователей с помощью своих уникальных способностей. Игра заканчивается победой одной из сторон: либо исследователи успевают собрать артефакт и покинуть лабиринт вовремя, либо время истекает, и теневые стражи сохраняют контроль над сокровищем. Участники делятся на две команды: Исследователи и Теневые стражи. Исследователи должны пройти через лабиринт, полный загадок и ловушек, чтобы найти древний артефакт. Теневые стражи же охраняют этот артефакт и создают препятствия для исследователей.

Правила для исследователей:

Команда должна двигаться по лабиринту, используя фонарики и карты, чтобы находить путь к цели.

В пути им будут встречаться загадки и головоломки, которые нужно решить, чтобы продвинуться дальше.

Если исследователь попадает под свет фонаря стража, он временно выбывает из игры и возвращается к началу лабиринта.

Правила для теневых стражей:

Стражи передвигаются скрытно, стараясь оставаться незамеченными исследователями.

Они могут создавать ложные следы и ставить ловушки, чтобы сбивать исследователей с пути.

Каждый страж имеет свой уникальный навык (например, способность замедлять движение противника или изменять карту).

Финальная цель:

Команда исследователей должна собрать все части древнего артефакта и выйти из лабиринта до того, как истечет отведенное время. Если они справляются с задачей, то побеждают. Если время истекло, а артефакт не собран, победителями становятся теневые стражи.

Необходимый реквизит: Лабиринт (можно использовать природные объекты или искусственные конструкции);

Фонари для каждой команды;

Карты лабиринта;

Загадочные предметы и головоломки;

Ленты или веревки для обозначения границ зон;

Таймер для контроля времени.

Подведение итогов/рефлексия: после завершения игры участники собираются вместе, обсуждая свои впечатления, успехи и ошибки. Важно отметить, какие моменты были наиболее сложными, где проявилась хорошая командная работа, и какие стратегии оказались успешными. Это помогает игрокам лучше понять себя и друг друга, а также развивает аналитические способности.

«Успей-ка»

Автор: Сидорова Софья Вадимовна, вожатый. Детский оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Пионер».

Цель игры: повышение двигательной активности, развитие быстроты, ловкости и внимания.

Возрастная категория: 10-17 лет.

Механика игры: Дети становятся в круг и рассчитываются на порядок номеров. Затем выбирается ведущий и он встает в центре, его задача назвать два числа, которые есть в кругу. Те, кто услышал своё число должен успеть добежать до мяча и поймать его. Кто первый схватил мяч – возвращается на свое место, кто не поймал встает на место ведущего.

Необходимый реквизит: мяч.

Подведение итогов/рефлексия: что понравилось? Какие моменты показались сложными? Какие ощущения вы почувствовали внутри себя во время игры?

«Кубики удачи»

Автор: Шалунова Виктория Валерьевна, заместитель директора муниципального учреждения «Городской оздоровительный центр для детей и молодежи «Орленок».

Цель игры: Знакомство с территорией и сотрудниками лагеря.

Возрастная категория: 10-15 лет.

Механика игры: Кубики нумеруются другим цветом, отличным от цвета символов на гранях (количество кубиков зависит от количества команд, играющих в игру. Номер станции совпадает с номером кубика. С одной станции можно перейти только на две станции. Перед началом игры объявляется общий сбор команд. Принцип оценки и выявления победителей не объявляется до начала игры. Объявляется, что «Вы сейчас испытаете удачу. По окончании игры мы узнаем, кому улыбнулась удача, а кому она повернулась хвостом». На старте командам выдается маршрутная карта с расположением станций (карта каждым лагерем рисуется самостоятельно) и оценочный лист (Приложение 2). Путем жеребьевки команды вытягивают номер станции, куда они направятся прежде всего. По свистку объявляется начало игры. Игра может длиться бесконечно. Окончание игры – по звуковому сигналу. Рекомендованное время игры – 40 минут. На станциях

2. → 7

находится Мастер игры, у которого в руках кубик. Придя на первую станцию, команда получает возможность кидать кубик.

Интерпретация символов:

- 5 , + 5 – это количество баллов, которые получает команда.

♪ - команда должна исполнить куплет песни.

? - команде задается вопрос, связанный с историей,

→ ...

 работниками, территорией лагеря.

Команда кидает кубик до того момента, пока не выпадет переход хода. Каждый бросок Мастер игры фиксирует в маршрутном листе.

Необходимый реквизит: кубики, где на гранях написаны символы (Приложение 1), маршрутные карты лагеря, на которых номерами изображено местонахождение каждого кубика.

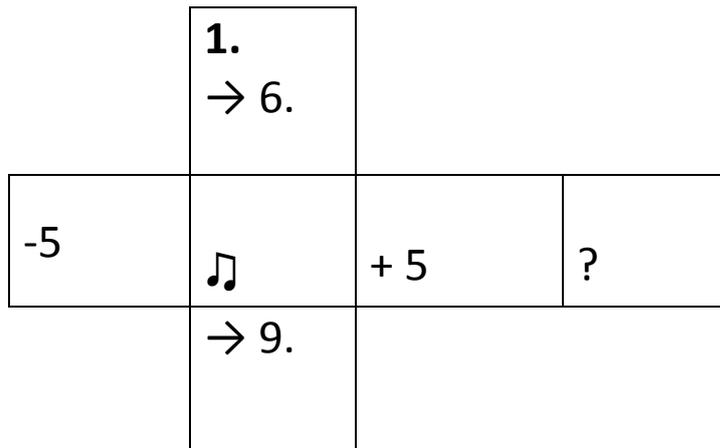
Подведение итогов/рефлексия: По окончании игры проходит анализ маршрутных листов. Выявляются следующие номинации:

1. Самая музыкальная команда – те, кому чаще всего выпадали нотки
2. Самая интеллектуальная команда – те, кому чаще выпадали знаки вопросов
3. Команда ответившая правильно на большее число вопросов
4. Самая быстрая команда - те, которые меньше всего делали бросков кубика до перехода на следующую станцию.
5. Удачники – набравшие большее количество баллов
6. Немного не повезло – набравшие наименьшее количество баллов.

Команда, набравшая меньше всего баллов

И команда, у которой было больше всего бросков кубиков – получают утешительные конфеты)))

Приложение 1, кубики



-5	♪	+ 5	?
	→ 5		

	3. → 6.		
-5	♪	+ 5	?
	→ 9.		

	4. → 1		
-5	♪	+ 5	?
	→ 10		

	5. → 10		
-5	♪	+ 5	?
	→ 3		

	6. → 8		
-5	♪	+ 5	?
	→ 7		

	7. → 1		
--	------------------	--	--

10.
→ 3

-5	♪	+ 5	?
----	---	-----	---

→ 8

-5	♪	+ 5	?
----	---	-----	---

→ 4

8.
→ 2

-5	♪	+ 5	?
----	---	-----	---

→ 5

9.
→ 4

-5	♪	+ 5	?
----	---	-----	---

→ 2

Приложение 2

Команда № _____ название _____

Пример заполнения: <u>Кубик № 7</u> -5 2) ? 3) +5	<u>Кубик № 6.</u> И т д...	<u>Кубик №...</u>	<u>Кубик №...</u>
---	-------------------------------	-------------------	-------------------

4) -5 5) ? 6) ? 7) → 6.			
<u>Кубик №...</u>	<u>Кубик №...</u>	<u>Кубик №...</u>	<u>Кубик №...</u>
<u>Кубик №...</u>	<u>Кубик №...</u>	<u>Кубик №...</u>	<u>Кубик №...</u>
<u>Кубик №...</u>	<u>Кубик №...</u>	<u>Кубик №...</u>	<u>Кубик №...</u>
<u>Кубик №...</u>	<u>Кубик №...</u>	<u>Кубик №...</u>	<u>Кубик №...</u>

Приложение 3.

Вопросы к игре «Кубик удачи»

1. сколько качелей на территории лагеря
2. как зовут врача лагеря
3. какого цвета глаза у старшего физрука
4. сколько шагов от вашего корпуса до столовой
5. любимая песня директора
6. сколько окон в корпусе № 1
7. В каком году был основан лагерь?
8. Сколько километров до лагеря от ...
9. Любимое блюдо старшего вожатого
10. Сколько лет работает в этом лагере старший воспитатель?
11. сколько лавочек на эстраде?
12. как зовут шеф-повара?
13. Как зовут самого младшего ребенка в лагере?
14. Сколько складов в лагере?
15. Сколько столов в столовой?

ИГРЫ В АВТОБУСЕ

«Знатоки ПДД»

Автор: Фетисова Надежда Валерьевна, Магаданское областное государственное автономное учреждение «Детско-юношеский оздоровительный центр», загородный оздоровительный лагерь «Северный Артек» (г. Магадан), педагогический отряд ЗОЛ «Северный Артек» - «Команда А».

Цель игры: создание условий для актуализации знаний правил дорожного движения.

Возрастная категория: 7-11 лет.

Механика игры: Ведущий:

В автобусе едем, куда-то спешим,

Правила дорожные мы повторим!

Я буду стихи вам читать, друзья,

А вы отвечайте мне дружно, нельзя

Иль можно так делать, скажите скорей,

Я выберу вам вопрос потрудней!

Ведущий:

На красный свет дорогу перейти,

Когда не вижу машин на пути?

Дети: нельзя!

Ведущий:

По «зебре» всегда идет пешеход,

Водитель ему предоставит проход?

Дети: да!

Ведущий:

На роликах хочу по дороге я мчаться,

Так можно иль нет, не могу разобраться?

Дети: нельзя!

Ведущий:

В машине пристегнуться нужно всегда,

Даже если ехать недалеко, да, друзья?

Дети: да!

Ведущий:

С мячиком играть на проезжей части,

Можно иль нельзя, ответьте мне, братцы?

Дети: нельзя!

Ведущий:

Ребята, должен или нет,

Я ночью ждать зелёный свет?

И не смотря на тьму стоять

И смену светофора ждать?

Дети: да!

Ведущий:

С другом вдвоём на самокате одном,
Можно кататься и ночью, и днём?
Или этого делать нельзя?
Дайте скорее ответ мне, друзья!

Дети: нельзя!

(Можно продолжать игру, придумывая новые стихотворные вопросы по ПДД. В конце игры можно похвалить детей за знания)

Ведущий:

Молодцы, ребята, все знаете отлично!

И правила соблюдать вам,
значит, привычно!

Безопасность на дороге – превыше всего,
Экскурсию нам не омрачит ничего!

Подведение итогов/рефлексия: по итогам игры ведущий (вожатый) просит участников оценить свои знания о ПДД по пятибальной шкале. На счет три каждый ребенок должен поднять руку и показать столько пальцев, сколько баллов он себе ставит. Учитывая игровой формат, все справляются на «отлично». Дети прибывают в «ситуации успеха», а настроение у группы приподнятое.

ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ

«Пять чувств»

Автор: Кутрань Дарья Евгеньевна, детский санаторно-оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец», педагогический отряд «Родник».

Цель игры: выявление и развитие творческих способностей и фантазии у детей, а также развитие навыков работы в команде.

Возрастная категория: старший школьный возраст.

Механика игры:

Легенда: «Когда-то давно у людей не было органов чувств, а сами чувства жили по отдельности и не могли понимать друг друга. И сегодня у детей есть возможность побыть на месте этих чувств и попробовать проявить себя и понять друг друга».

Дети вытягивают бумажки, на которых написано одно из пяти чувств - обоняние, осязание, слух, зрение, вкус, образуя таким образом пять команд (если дети хотят они могут поменять, но при условии, что в командах останется примерно одинаковое количество участников).

Каждой команде выдается карточка с абстрактным понятием (например, любовь, время, бесконечность и т.д.), у всех одинаковое, но команды об это мне знают.

Детям дается время на подготовку представления своего понятия в зависимости от их чувства:

- Обоняние – на ватмане создают аромат для этого понятия, не используя привычные запахи, а также создают флакон для аромата;

- Осязание – ставят танец, в котором отражается понятие, при обязательно придумывают костюмы;
- Зрение – детям необходимо представить как бы понятие выглядело, если бы имело физический облик. Созданный образ должен быть объемным и отражать смысл понятия;
- Вкус – команда придумывает блюдо, подходящее к понятию, рисует его на ватмане и прописывает рецепт. Ингредиентами не могут быть обычные продукты;
- Слух – дети ставят сценку, к которой было бы отражено их понятие. Обязательно использование декораций, костюмов.

После того, как у детей закончилось время на подготовку, они представляют свои творения. После показа дети пытаются отгадать у кого какое понятие было. И когда они понимают, что оно было одним вожатый говорит о том, что только включая все органы чувств люди способны в полном мере проживать жизнь.

Необходимый реквизит: Карточки с чувствами, карточки с понятиями, ватман, разнообразная канцелярия, колонка, костюмы.

Подведение итогов/рефлексия: «Каждый из нас воспринимает окружающим мир по-разному, именно поэтому между людьми могут возникать недопонимания, но благодаря этому нам так интересно общаться друг с другом и смотреть на мир по другим углам в творчестве.»

«Креативная команда»

Автор: Пугина Полина Сергеевна, ДСОЛКД «Тимуровец», педагогический отряд «Родник».

Цель игры: создание условий для выявления творческих и лидерских способностей у детей, развития креативного мышления, знакомства с методами генерирования идей.

Возрастная категория: 12-17 лет.

Механика игры:

Организационные условия игры включают:

1. Наличие ведущего – координатора игры.
2. Функциональные роли участников.
3. Карточки 4-х категорий.
4. Компоненты игры.
5. Правила игры.
6. Ход игры.
7. Рефлексия.

Функциональные роли участников:

1. «Модератор» - вытягивает карточки, контролирует ход, время игры и исполнение правил; выбирает лучшую идею для работы по следующей карточке раунда, объявляет Ф.И. игрока, который будет презентовать финальный вариант раунда.

2. «Генераторы» - генерируют идеи, «накидывая мысли» (по типу «Что? Где? Когда?»), по выбору модератора один из генераторов

представляет идею другим командам в финале каждого раунда. По окончании презентации идей команд, каждый генератор голосует за лучшую идею раунда путем поднятия табличек с номером игрового стола.

Игровые карточки 4-х категорий.

1. Карточки «Задачи» содержат конкретные вызовы или темы, которые участникам необходимо решить или обсудить.

2. Карточки «Способы генерации идей» - содержат описание методик и техник, помогающих участникам создавать новые идеи.

3. Карточки «Ловушки мышления» описывают распространенные когнитивные искажения или сложности, которые мешают процессу креативности.

4. Карточки «За гранью реальности» содержат провокационную информацию, которая уводит участников за рамки привычной логики и побуждает их к нестандартному мышлению.

Компоненты игры и игровое время:

За компоненты игры приняты виды игровой деятельности, сменяющие друг друга по звуковому сигналу таймера (по окончании времени, отведенного на этот компонент). Это:

- Компонент «Генерация» - работа с карточками «Задачи» и «Способ генерирования идей» - 5 мин,

- Компонент «Искажение» - работа с карточками «Ловушка мышления» - 3 мин,

- Компонент «Смещение» - работа с карточками «За гранью реальности» - 2 мин.

- Компонент «Голосование» - все игроки команд голосуют за лучшую идею раунда.

Описание карточек в приложении.

Правила игры:

1. Участники делятся на команды по 6 человек, каждая из которых размещается за столами по числу команд в актовом зале.

2. Игру ведет координатор (методист).

3. Среди участников каждой команды определяются:

- модератор – 1 чел.,

- генераторы – 5 чел.

4. Продолжительность каждого раунда - 10 минут. Начало раунда обозначается сигналом звукового таймера. Время раунда так же отображается на экране.

5. Каждый компонент предполагает работу с карточками определенной категории по таймеру:

Компонент «Генерация» - работа 5 минут по карточкам «задачи» и «способы генерирования идей».

Компонент «Искажение» - работа 3 минуты по карточкам «ловушки мышления».

Компонент «Смещение» - работа 2 минуты по карточкам «за гранью реальности».

После звучания сигнала таймера участники должны перейти к следующему компоненту.

6. Каждый раунд заканчивается голосованием.

7. Игра заканчивается награждением команды-победителя и креативных игроков.

9. Число раундов должно быть не меньше, чем число команд.

10. Игру можно провести, как настольную. Для этого игра упакована в карточки, которые представлены в приложении.

Ход игры:

Координатор (ведущий):

«В нашем технологически продвинутом мире нейронные сети стали мощным инструментом для анализа и обработки больших объемов данных. Они могут выявлять закономерности, генерировать идеи и даже предлагать решения, которые человек может не заметить. Однако возникает резонный вопрос: действительно ли нам нужен этот инструмент, если собственное когнитивное творение все еще актуально и необходимо?»

Почему важен процесс уникального креативного мышления? В чем заключается обоснованность важности самостоятельного мышления?

... (ответы участников).

Способность мыслить и создавать интеллектуальные продукты важны для

- Личностного развития, критическое мышление способствует росту личностных качеств и уверенности в своих силах.

- Создания уникальных, авторских продуктов. Идеи, созданные человеком, индивидуальны и отражают его личный опыт, духовное восприятие мира и эмоциональный отклик.

- Очеловечивания продукта. В конечном итоге любой продукт или идея создаются для людей. Искусственный интеллект, несмотря на свою мощь, не способен полностью понять человеческие чувства и потребности.

Итак, вы – участники игры «Креативная команда».

Сегодня вы - креативные индивидуумы, которые стремятся разрушить барьеры традиционного мышления. В ходе игры вы столкнетесь с набором задач и иррациональных вызовов, предлагающих выход за пределы привычных рамок. Кроме генерирования вас ожидают «ловушки», «искажения», «смещения» и другие нелогичные вбросы. Это вдохновит вас на поиск неожиданных решений, познакомит вас с разными способами генерирования идей и поможет вам прокачать креативные навыки.

Далее игроки распределяют роли и действуют по правилам игры:

Звучит звук таймера.

1. Компонент «Генерирование»

Модератор тянет одну карточку из колоды «задачи» и одну карточку из категории «Способы генерирования идей» и зачитывает их содержимое.

Всем игрокам необходимо внимательно слушать и быть готовым к действиям.

Каждый игрок в течение 5 минут вырабатывает (генерирует) идеи по заданной теме, озвучивает и записывает их.

Модератор слушает идеи, фиксирует самые интересные, выбирает из них одну. По истечении 5 минут, озвучивает ее и, если все согласны с выбором, останавливаются на ней для работы по другим карточкам.

Звучит звук таймера.

2 Компонент «Искажение».

Модератор тянет карточки из колоды «Ловушки мышления», зачитывает ее содержимое, игроки обсуждают ее в контексте идеи, и определяют риски влияния искажения на идею и способы их минимизации.

Звучит звук таймера.

3. Компонент «За гранью реальности».

Модератор тянет карточку из стопки «за гранью реальности». Игроки должны придумать способ применения информации, указанной в карточке, использовать эти условия для дополнения замысла идеи.

Звучит звук таймера.

4. Модератор определяет игрока, который будет представлять идею.

5. Игроки каждой команды зачитывают полученные карточки и представляет идеи перед аудиторией.

6. Все участники команд в конце каждого раунда голосуют карточками с номерами игровых столов за самую креативную и идею. Координатор подсчитывает и фиксирует количество голосов за каждую команду.

7. Отработанные карточки удаляются со столов. Координатор объявляет следующий раунд.

8. Звучит звук таймера. Начинается работа со следующими карточками из этих же колод.

9. Конец игры. После завершения всех раундов, координатор подсчитывает голоса, определяет и награждает команду-победителя по сумме голосов за все раунды и вручает кубок «Креативная команда» и приглашение на «Креативную дискотеку» в отряде, организованную в их честь.

Модераторы команд по согласованию с другими участниками определяют самых креативно-мыслящих игроков своих команд. Им координатор вручает талисманы «Креативный гений» и приглашение на «Креативную дискотеку» в качестве «Звезд креативной дискотеки».

Необходимый реквизит: Карточки, бумага для записи, ручки по количеству модераторов и для координатора, таймер со звуковым сигналом, нейтральный музыкальный фон, экран, видеозаставки (название игры, названия компонентов игры, время), таблички с номерами игровых столов по

числу игроков. (если игроков 30, а игровых столов 5, то по 30 табличек с цифрами «1», «2», «3», «4», «5»).

Подведение итогов/рефлексия:

В конце игры происходит обсуждение:

- что нового узнали?
- чему научились?
- какими достижениями будете гордиться?
- в чем испытали трудность?
- что труднее генерировать или оценивать идеи?
- где пригодится опыт, полученный сегодня?

Приложение №1

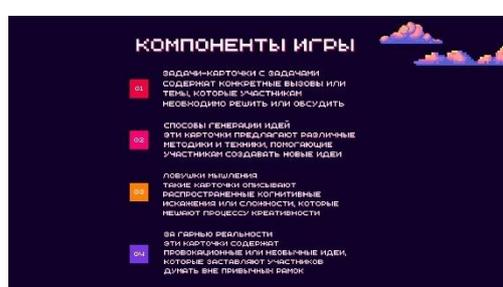
Описание карточек категории «Задачи»: содержат конкретные вызовы или темы, которые участникам необходимо решить или обсудить.

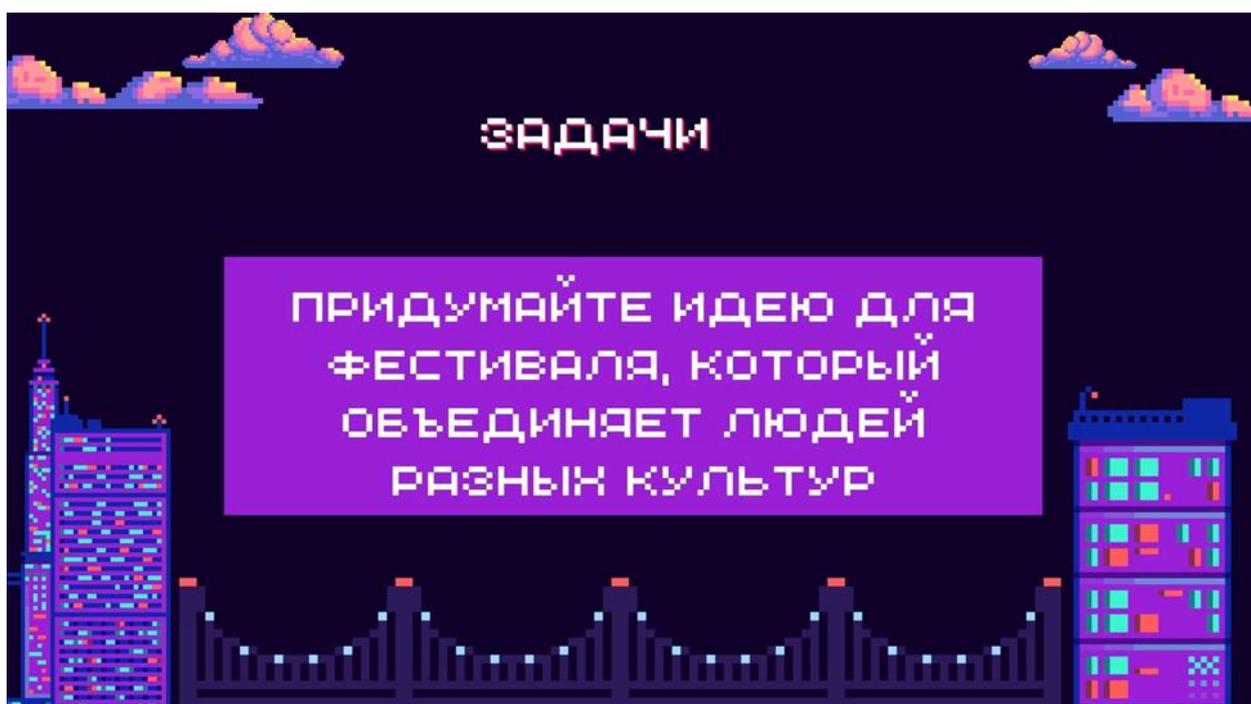
Описание карточек категории «Способы генерации идей»: содержат описание методик и техник, помогающих участникам создавать новые идеи.

Описание карточек категории «Ловушки мышления»: описывают распространенные когнитивные искажения или сложности, которые мешают процессу креативности.

Описание карточек категории «За гранью реальности»: содержат провокационную информацию, которая уводит участников за рамки привычной логики и побуждает их к нестандартному мышлению.

Приложение №2 Примеры карточек





«Картинный телефон»

Автор: Серебрякова Юлия Дмитриевна, муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско – юношеский центр», структурное подразделение: Загородный оздоровительный лагерь «Лесная сказка».

Цель игры: развитие креативного мышления, воображения и умения интерпретировать визуальную информацию.

Возрастная категория: 7 - 17 лет.

Механика игры: Ход игры:

1. Подготовка:

Участники садятся в круг или в линию.

Каждый получает лист бумаги и карандаш.

Первый игрок пишет в верхней части листа короткое слово или фразу (например, «летающая пицца», «танцующий робот», «кот-детектив»).

2. Передача рисунков:

Первый игрок передает лист следующему участнику, который должен нарисовать то, что написано, не показывая текст остальным.

Затем рисунок передается дальше, но уже без слов – следующий участник пишет, что, по его мнению, изображено.

Новый участник снова рисует то, что написано.

Этот процесс повторяется, пока лист не вернется к первому игроку.

3. Обсуждение результатов:

Листы разворачиваются, и игроки сравнивают начальную и конечную версии.

Обычно результат оказывается неожиданным и забавным!

Дополнительные варианты игры:

Тематика: можно заранее выбрать тему (например, «фантастические существа» или «сказочные персонажи»).

Соревновательный вариант: две команды выполняют задание параллельно, а потом голосуют за самую забавную трансформацию.

Необходимый реквизит: листы бумаги, карандаши или ручки.

Подведение итогов/рефлексия:

Какой момент был самым сложным – рисовать или подписывать?

Было ли сложно понять чужой рисунок?

Какие самые смешные или неожиданные изменения произошли?

Какие идеи можно взять для других творческих игр?

«Заумь»

Автор: Казанская Анастасия Анатольевна, детский оздоровительный лагерь «Солнечная поляна», педагогический вожатский отряд «Гравитация».

Цель игры: Развитие критического и креативного мышления и воображения, развитие умения работать с информацией.

Возрастная категория: 12-17 лет.

Механика игры: Подготовка:

Берется словарь и выбираются всякие заумные слова, например такие как:

“блювал”, “колобашка”, “каротидный синус”, от 5 до 15 штук (чем больше слов, тем дольше игра).

Правила:

Участникам выдают листки бумаги и говорят все слова, после чего они, не показывая друг другу, должны придумать определения к этим словам, чтобы они были как можно более правдоподобными (чтобы обмануть других). На придумывание отводится до 5 минут на одно слово. Когда все закончили, бумаги сдаются вожатому, и он начинает читать определения вразнобой и при этом в какой-то момент вставляя правильное определение. После повторного прочтения каждый человек должен выбрать версию, которая ему кажется верной (свою нельзя!), и записать ее номер на своем листе. После чего вожатым говорится правильный ответ и подсчитываются очки: каждый участник получает 1 очко за каждого обманутого игрока, и 2 очка за правильный выбор определения. В конце подводятся итоги в духе: кто больше угадал тот главный молодец, кто обманул больше всех человек, тот главный хитрец, кто меньше угадал тот самый доверчивый и т.д.

Необходимый реквизит: любой толковый словарь, где объяснено значение слов (не русско-иностранный), бумага, ручки или карандаши.

Подведение итогов/рефлексия: Обсуждение впечатлений:

Участники делятся своими эмоциями от игры: кто-то может выразить удивление по поводу придуманных определений, другие могут смеяться над тем, как их обманули. Вожатый может задавать вопросы, например: «Как вы чувствовали себя, придумывая определения?» или «Кто из вас был удивлён правильными ответами?». Анализ стратегии: Участники обсуждают, какие

стратегии они использовали для того, чтобы обмануть других, и что сработало, а что нет. Это может вызвать обсуждение о том, как важно не только придумывать оригинальные идеи, но и уметь представить их с нужной убедительностью. Эмоциональный фон игроков: В финале игры участники обычно чувствуют радость и веселье от игрового процесса. Смех и шутки сопровождают обсуждение, создавая позитивное ощущение. Некоторые участники могут испытывать лёгкое расстройство, если они никого не обманули, но это может быстро смениться на веселье, когда они осознают, насколько креативными были другие. Общая атмосфера дружелюбия и командного взаимодействия позволяет всем участникам чувствовать себя частью группы.

Подведение итогов: Вожатый подводит итог, отмечая, кто стал «главным молодцом» и «главным хитрецом», что придаёт игре соревновательный дух и оставляет положительные впечатления у всех участников, независимо от того, кто выиграл. Таким образом, рефлексия не только помогает участникам осознать свой опыт, но и способствует укреплению связей в группе и развитию чувства общности.

«Таланты в движение»

Автор: Балакина Анфиса Николаевна, педагог-организатор, ПДО. Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования

Центр внешкольной работы «Галактика».

Цель игры: стимулирование креативности и выявление скрытых способностей участников через активное взаимодействие и весёлое соревнование.

Возрастная категория: 6+.

Механика игры: Сюжет игры

На одной творческой площадке собрались ребята, готовые открыть в себе новые таланты. Их задача — принять участие в необычной игре, которая позволит каждому проявить свои способности и научиться чему-то новому.

Действия игроков

Игроки садятся на стулья, образуя круг, оставив один стул свободным. Ведущий стоит в центре и называет категорию, например, «Кто умеет петь?». Соответствующие участники встают и меняются стульями, пробегая вокруг них. Они стремятся занять свободные стулья, избегая столкновений. Оставшийся без стула участник становится новым ведущим и выбирает следующую категорию. Категории включают разнообразные активности: рисование, спорт, знание языков и прочее. Игра продолжается до участия всех в роли ведущих или по решению ведущего. В конце участники собираются в круг, обсуждают игру и отмечают успехи.

Правила игры

1. Подготовка: Участники садятся на стулья, образуя круг, один стул оставляется свободным. Ведущий стоит в центре.

2. Начало: Ведущий называет категорию (например, «Кто умеет петь?»). Соответствующие участники встают и меняются стульями, пробегая вокруг них.

3. Замена ведущего: Оставшийся без стула участник становится новым ведущим и выбирает следующую категорию.

4. Продолжение: Игра идёт до участия всех в роли ведущих или по решению ведущего.

5. Примеры категорий: Танцы, рисование, знание языков, игра на музыкальных инструментах.

6. Советы: использовать разные музыкальные инструменты для разнообразия. При большой группе можно разделить игроков на команды.

Необходимый реквизит: Фоновая веселая мелодия.

Подведение итогов/рефлексия: после завершения игры «Таланты в движении», важно провести рефлекссию, чтобы участники могли осмыслить полученный опыт и извлечь из него полезные уроки. Рефлексия может проходить в форме обсуждения или индивидуального размышления. Такая рефлексия помогает закрепить положительные эмоции от игры, осознать достигнутые результаты и спланировать дальнейшее развитие.

Ролевая игра «Офис»

Автор: Вавилова Ольга Александровна, менеджер Отдела разработки и реализации программ детского отдыха Управления образовательной деятельности и методического сопровождения ГАУК «МОСГОРТУР», Преподаватель Центральной школы московских вожатых.

Цель игры:

Цель игропрактика (ведущего) – создать условия для эффективной коммуникации и грамотного распределения обязанностей при подготовке общего проекта. Данная игра моделирует ситуацию взаимодействия между ролевыми паттернами «руководитель» и «подчиненные» и в целом рассматривает процесс работы команды над общим делом.

Цель игроков: прийти к одному общему мнению, совместно запланировать определенное количество «проектных заготовок», выполнить запланированные объемы работы в установленный срок.

Возрастная категория: 15-17 лет.

Механика игры:

Подготовить и распечатать игровой реквизит: игровые карточки с прописанными ролями на плотной бумаге, (см. приложение №1), бумага А4 (разноцветная), ножницы 5 шт., бланки для писем (см. приложение №2), ручки 2 шт., распечатанные шаблоны вариантов технических заданий (приложение №3). Количество участников для оптимального процесса проведения игры: 15 человек. Два или три стола необходимо поставить вместе, вокруг единого рабочего пространства расставить стулья по количеству участников.

Вводный текст ведущего (сюжет):

«Дорогие друзья! Представьте, что с этого момента мы теперь коллеги. Мы работаем в одной фирме ООО «Офис», в одном отделе. У любой фирмы есть филиалы и есть главный офис. Скоро предстоит большой праздник - Новый год. Поэтому сегодня по корпоративной почте нашему отделу (или филиалу) пришло письмо-указание.

Содержание письма

«В этом году бюджет организации значительно урезан. Принято решение партнерам дарить подарки, сделанные своими руками. Каждый офис должен предоставить в главный офис готовые оформленные подарки/сувениры для наших партнеров и других организаций». Также к письму приложены три файла с «Техническим заданием» тех поделок, из которых нужно выбрать одну (участникам дается три варианта поделок: «Оригами Журавль», «Оригами Дед Мороз», или «Оригами Сердце»).

Текст ведущего:

«Но для начала мы определим «кто есть кто» в нашем отделе и познакомимся со всеми сотрудниками (*ведущий в случайном порядке раздаёт участникам карточки с ролями, см. приложение №1*). Игровую карточку, которую вы сейчас получили необходимо прочитать в тишине, затем спрятать и никому не показывать».

Далее происходит ролевое знакомство участников друг с другом.

Пояснение для ведущего:

Здесь надо попросить участников не зачитывать весь текст со своей карточки, а именно **сыграть свою роль**. Можно добавлять детали, фразы и акценты в свою историю.

Ход игры:

Этап №1: Знакомство сотрудников ООО «Офис».

Этап №2: Коллективное принятие решения (выбор одного технического задания (одного варианта «Подарка», см. приложение №3).

Этап №3: Оформление ответного письма (приложение №2)

Этап №4: Коллективная работа по созданию подарков (за ограниченное количество времени, время определяет ведущий, например, 15-20 минут).

Этап №5: Экспертиза качества: принимает ли главный офис созданные поделки или нет. Данную оценку проводит сам ведущий.

Критерии:

1. Качество выполнения (аккуратность итоговых поделок).
2. Соответствие техническому заданию.
3. Соответствие итогового количества сделанных поделок заявленному изначально в «ответном письме».

Затем ведущий озвучивает итоги: удалось ли команде Офиса справиться с поставленной задачей или не удалось. В случае, если команда справилась на хорошем уровне игрокам можно выдать «Премии».

Этап №6. Рефлексия и выход участников из игровых ролей.

Инструкция для участников:

1. Для начала руководителю и всему коллективу нужно определиться с выбором, какой именно «подарок» они будут создавать своими руками и какое количество этих подарков команда готова предоставить в главный офис (см. приложение №3).

2. Затем руководитель должен огласить общее решение, а «Секретарь» должен оформить данное решение на «Бланке ответного письма» и «отправить в главный офис» (см. приложение №2).

3. В процессе игры за ограниченное количество времени (на усмотрение ведущего, например, за 15-20 минут) команде необходимо успеть изготовить то количество «подарков», которое общим решением было запланировано в письме «главному офису». Подарки должны соответствовать одному из трех технических заданий.

Каждому участнику необходимо действовать исходя из прописанной для него роли в карточке. **Общее правило для всех игроков: покинуть «Офис» можно только с разрешения Игрока №1, т.е. «Начальника Отдела».**

Так как это ролевая игра живого действия, то точного и определенного сценария развития событий и взаимоотношений в группе не может быть прописано. Сама игра и ее итоги будут зависеть от участников, их личностных особенностей и общего ролевого взаимодействия. Ведущему важно быть готовым действовать «по ситуации», возможны варианты остановки игры для своевременного вмешательства в процесс. Среди игровых карточек есть заранее запрограммированные негативные роли, важно в начале игры попросить участников соответствовать своей роли, но при этом не переигрывать. Если в игре произошел конфликт или неразрешимое разногласие, ведущему стоит остановить игру и сразу перейти к рефлексии и обсуждению.

Необходимый реквизит:

1. Игровые карточки с ролями, распечатанные на плотной бумаге.
2. Крафтовый конверт А4 с напечатанным письмом.
3. Бумага формата А4, фломастеры, ручки.
4. Стулья по количеству участников.
5. 2-3 стола, столы необходимо поставить рядом друг с другом, чтобы все участники могли за ним разместиться.
6. Таймер или секундомер.

Подведение итогов/рефлексия: По итогам завершения игры ведущий предлагает всем участникам перемешаться и сесть в круг для коллективного обсуждения. Ведущему необходимо организовать деролинг, т.е. важно чтобы каждый игрок проговорил «Я больше не «Начальник Отдела» / не «секретарь» / не менеджер», и т.д.

Обратная связь

1. круг с кратким высказыванием мнений об игре и озвучиванием полученных в ней эмоций;

2. необходимо обсудить, какие решения были бы действительно хорошими для игровых конфликтов;
3. обсудить сходство с реальной жизнью и конфликтами в реальной жизни;
4. обсудить возможные улучшения игры.

Назначение данной игры: в финале обсуждения ведущий может перенести полученный участниками опыт на жизнь в лагере и выполнение общих задач, поступающих от старшего вожатого или руководителя программы в ДОЛ.

Приложение 1. Комплект игровых карточек с ролями.

<p>Сотрудник №1. Вы начальник Отдела Вы руководите всеми процессами, делегируете полномочия, объясняете задачи, контролируете процесс и собираете обратную связь. Выявляете топ-менеджеров и хвалите их, поощряете. Выявляете «негативщиков», мотивируете их, поддерживаете, «бодрите» ваш коллектив. Важно! Говорить, что "это глупая задача просто спущена сверху" – запрещено. Найдите слова мотивации и объясните сотрудникам, почему крайне важно выполнить эту задачу.</p>	<p>Сотрудник № 2 Вы уже работаете в этом офисе 5 лет</p> <p>Вам все надоело. Коллеги надоели. Задачи, проекты тоже надоели. Идея «делать подарки партнерам» кажется глупой. Тем более своими руками. Ваши ключевые фразы: - «Да зачем это нужно?» - «Лишняя трата времени» - «Давайте купим что-нибудь дешевое в «Фикс-прайс»</p>
<p>Сотрудник № 3 Вы уже работаете в этом офисе 5 лет</p> <p>Вам все надоело. Коллеги надоели. Задачи, проекты тоже надоели. Идея «делать подарки партнерам» кажется глупой. Тем более своими руками. Ваши ключевые фразы: - «Да зачем это нужно?» - «Лишняя трата времени» - «Давайте купим что-нибудь дешевое в «Фикс-прайс»</p>	<p>Сотрудник № 4 Вы Лучший работник отдела (2023 и 2024 годов).</p> <p>Опора и поддержка для начальника. Вы трудолюбивы, энергичны и позитивны. Даже если задача, спущенная сверху, вам кажется «странной» (и даже глупой), вы с радостью за нее приметесь, потому что «мы все команда, у нас лучший отдел и мы должны показать лучшие результаты». Вы поддерживаете остальных (и начальника), предлагаете идеи.</p>

<p>Сотрудник № 5 Вы топ-менеджер Опора и поддержка для начальника</p> <p>Опора и поддержка для начальника. Вы трудолюбивы, энергичны и позитивны. Даже если задача, спущенная сверху, вам кажется «странной» (и даже глупой), вы с радостью за нее приметесь, потому что «мы все команда, у нас лучший отдел и мы должны показать лучшие результаты». Вы поддерживаете остальных (и начальника), предлагаете идеи.</p>	<p>Сотрудник № 6 Вы креативный менеджер отдела, дизайнер. Генератор идей</p> <p>Ваша задача постоянно предлагать варианты, генерировать новое, даже когда все остальные приуныли. Вы трудолюбивы, энергичны и позитивны и при этом хотите делать все необычно, не терпите шаблонов. Все время думаете о том, как можно сделать эту задачу еще креативнее.</p>
<p>Сотрудник № 7 Вы среднестатистический менеджер</p> <p>Просто смотрите вокруг внимательно, замечаете, как ведут себя другие сотрудники. Принимаете решения самостоятельно.</p> <p>У вас есть ипотека. Вам не очень хотелось бы, чтобы вас уволили. Поэтому вы спокойно выполняете поставленные руководством задачи.</p>	<p>Сотрудник №8 Вы среднестатистический менеджер</p> <p>Просто смотрите вокруг внимательно, замечаете, как ведут себя другие сотрудники. Принимаете решения самостоятельно.</p> <p>У вас есть ипотека. Вам не очень хотелось бы, чтобы вас уволили. Поэтому вы спокойно выполняете поставленные руководством задачи.</p>
<p>Сотрудник № 9 Вы секретарь</p> <p>Очень внимательны к деталям. Перфекционист с синдромом отличника (отличницы). Вам хочется, чтобы все было всегда идеально, ровно и аккуратно. Так как все письма проходят через вас, вы требуете «аккуратности и перфекционизма» - от всех остальных во всех делах Отдела.</p>	<p>Сотрудник № 10 Вы именно тот сотрудник, кто приходит ровно в 9:00 утра и уходит ровно в 17:45.</p> <p>Сейчас уже 18:00. Вы не слишком мотивированы на обычную работу, а задачи, которые спущены сверх работы вообще воспринимаете негативно. Но при этом все выполняете. Просто вам уже пора домой, "мы и так</p>

	<p>сильно задержались сегодня". Стараетесь все сделать побыстрее и побыстрее уйти. Уходить из офиса без разрешения начальника отдела – нельзя!</p>
<p>Сотрудник № 11 Вы среднестатистический менеджер</p> <p>Просто смотрите вокруг внимательно, замечаете, как ведут себя другие сотрудники. Принимаете решения самостоятельно.</p> <p>У вас есть кредит. Вам не очень хотелось бы, чтобы вас уволили. Поэтому вы спокойно выполняете поставленные руководством задачи.</p>	<p>Сотрудник № 12 Вы среднестатистический менеджер</p> <p>Просто смотрите вокруг внимательно, замечаете, как ведут себя другие сотрудники. Принимаете решения самостоятельно.</p> <p>У вас есть кредит. Вам не очень хотелось бы, чтобы вас уволили. Поэтому вы спокойно выполняете поставленные руководством задачи.</p>
<p>Сотрудник № 13 Вы старший методист в отделе.</p> <p>В этом отделе вы работаете уже более 10 лет. Обычно написание документов и оформление методических разработок доверяют именно вам. Вы очень внимательны к деталям, дотошны, некоторые коллеги вас называют "душным". Вы очень внимательно и долго читаете все документы. Ни один документ не должен быть отправлен без вашей проверки.</p>	<p>Сотрудник № 14 Вы сотрудник этого Отдела, корпоративный психолог.</p> <p>Вы стараетесь следить за эмоциональным состоянием всего коллектива и каждого отдельного сотрудника, в частности. При необходимости вы можете вызывать к себе любого сотрудника на индивидуальную психологическую консультацию (в отдельное пространство).</p>
<p>Сотрудник № 15 Вы сотрудник отдела, среднестатистический менеджер.</p> <p>Сегодня у вас финальный рабочий день. Завтра у вас начинается двухнедельный оплачиваемый отпуск, запланированный согласно графику отпусков.</p>	

<p>Вам уже очень хочется уйти с работы, потому что у вас 100% отпускное настроение. Вы завтра летите в теплую страну. Этот отпуск вы ждали полгода.</p>	
---	--

Приложение №2. Бланки писем.
«Входящее письмо для старта игры»
Начальнику отдела
ООО "ОФИС"

Руководитель ООО "ОФИС"
Благоприятнов Событий Пожелаевич

**Информационное письмо
начальникам отделов и подразделений ООО "ОФИС"**

Уважаемые коллеги! Информировуем вас о необходимости планирования подготовки к празднованию Нового 2025 года. В период с 25 по 29 декабря 2024 года будет организовано централизованное празднование наступающих праздников. В целях организации данного празднования прошу каждого начальника отдела предоставить информацию о подготовке. В целях экономии бюджетных средств руководством ООО "ОФИС" было принято решение не закупать подарки сотрудникам и представителям партнерских организаций, а сделать подарки своими руками (техническое задание на изготовление подарков своими руками прилагается). **Задача каждого отдела предоставить информацию ответным письмом, в письме обязательно отразить:**

1. Планируемое количество единиц подарочного изделия, которое способно подготовить и создать сотрудники вашего отдела (не менее 10 шт.).
2. Вид подарочного изделия (выбрать одно техническое задание).
Прошу после отправки ответного информационного письма незамедлительно приступить к изготовлению подарочных изделий. Готовые изделия отправить с курьером в главный офис.

Начальник ООО "ОФИС"

Благоприятнов С.П.

Бланк ответного письма (решение коллектива)

Руководителю
ООО "ОФИС"
Благоприятнову
Событию Пожелаевичу
От начальника отдела

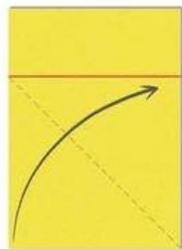
Уважаемый Событий Пожелаевич!

Наш отдел с радостью подготовит и создаст _____ (количество)
единиц изделий в соответствии с техническим заданием № _____.

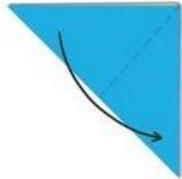
**С уважением, Начальник отдела
ООО "ОФИС"**

How to Fold an Origami Peace Crane

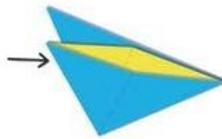
Blue represents the front side of the paper. Tan represents the back. Your paper may look different. To participate in The Peace Crane Project you will need a square piece of paper, plus markers, pens, paint, or pencils.



1. Fold your paper in half, diagonally. If your paper is not square, cut along the red line.



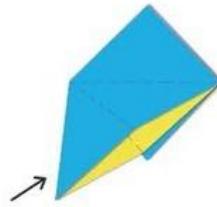
2. Fold in half again.



3. Bring top point of top layer down to meet bottom point, opening paper as you go, to form a square.



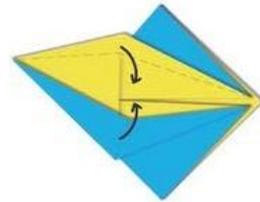
4. Does your paper look like this? If so, turn it over. If not, go back to step 3.



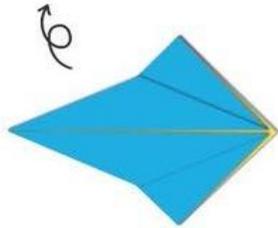
5. Repeat fold on this side.



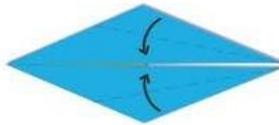
6. Fold sides of top layer to middle, then unfold.



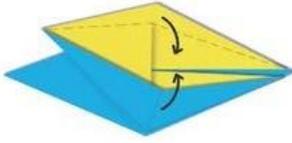
8. Create a boat-like shape by folding sides inward.



9. Flatten boat shape inward.



10. Turn over and repeat folds on the other side.



11. Open to boat shape then flatten.



12. Fold sides of top layer to middle.



13. Does it look like this? Then turn over and repeat the folds in step 12.



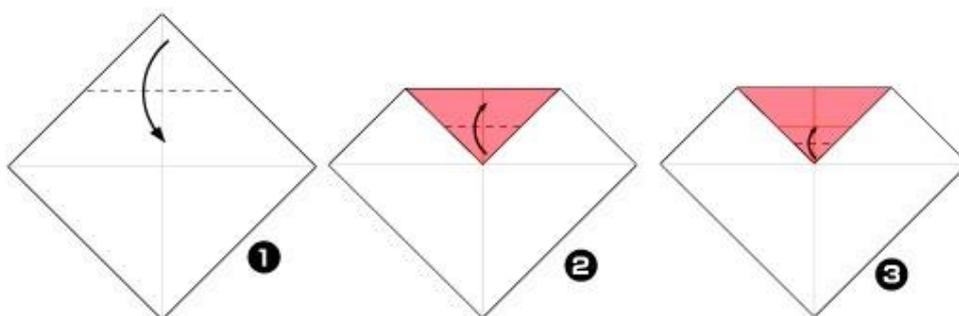
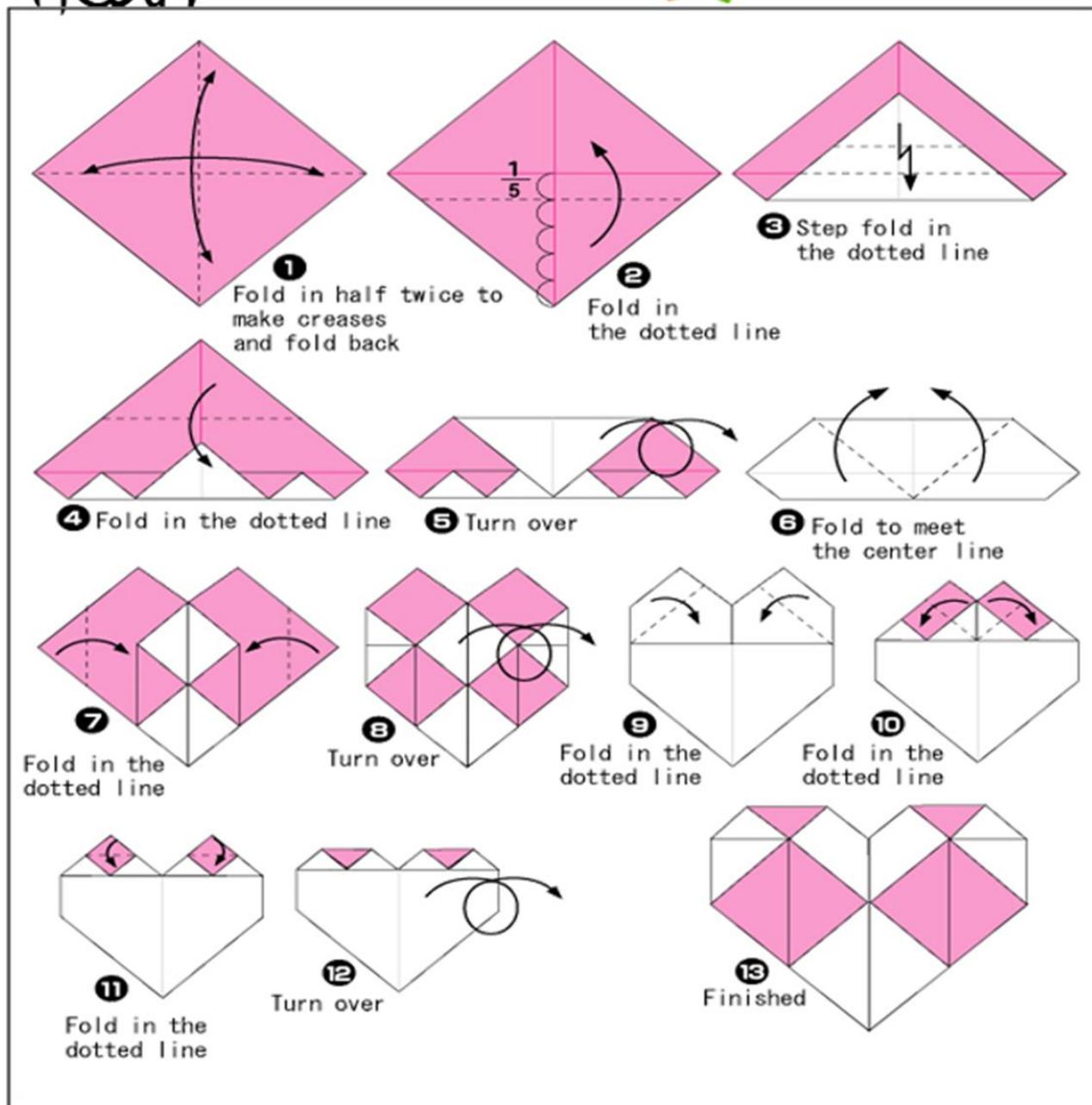
14. Reverse fold the bottom points.



15. Reverse fold one point.

Your finished crane!

Heart



Методическое издание

Автор-составитель:

Лопатина А.А., руководитель молодежного движения «Лига Детства» МАУ
ДО ГРЦ ООД «ФорУс».

Сборник игр для вожатых детских оздоровительных лагерей «Давай играть»
содержит авторские игры для организации досуговой деятельности детей в
разные периоды лагерной смены. Издание рекомендовано для вожатых,
методистов, педагогов-организаторов летних лагерей различных типов.

Рецензенты:

док. пед. наук, доцент, заведующий кафедрой теории и методики
воспитательных систем ИКиМП ФГБОУ ВО «НГПУ»

Б.А. Дейч

начальник учебно-методического отдела МАУ ДО «ГРЦ ООД «ФорУс»

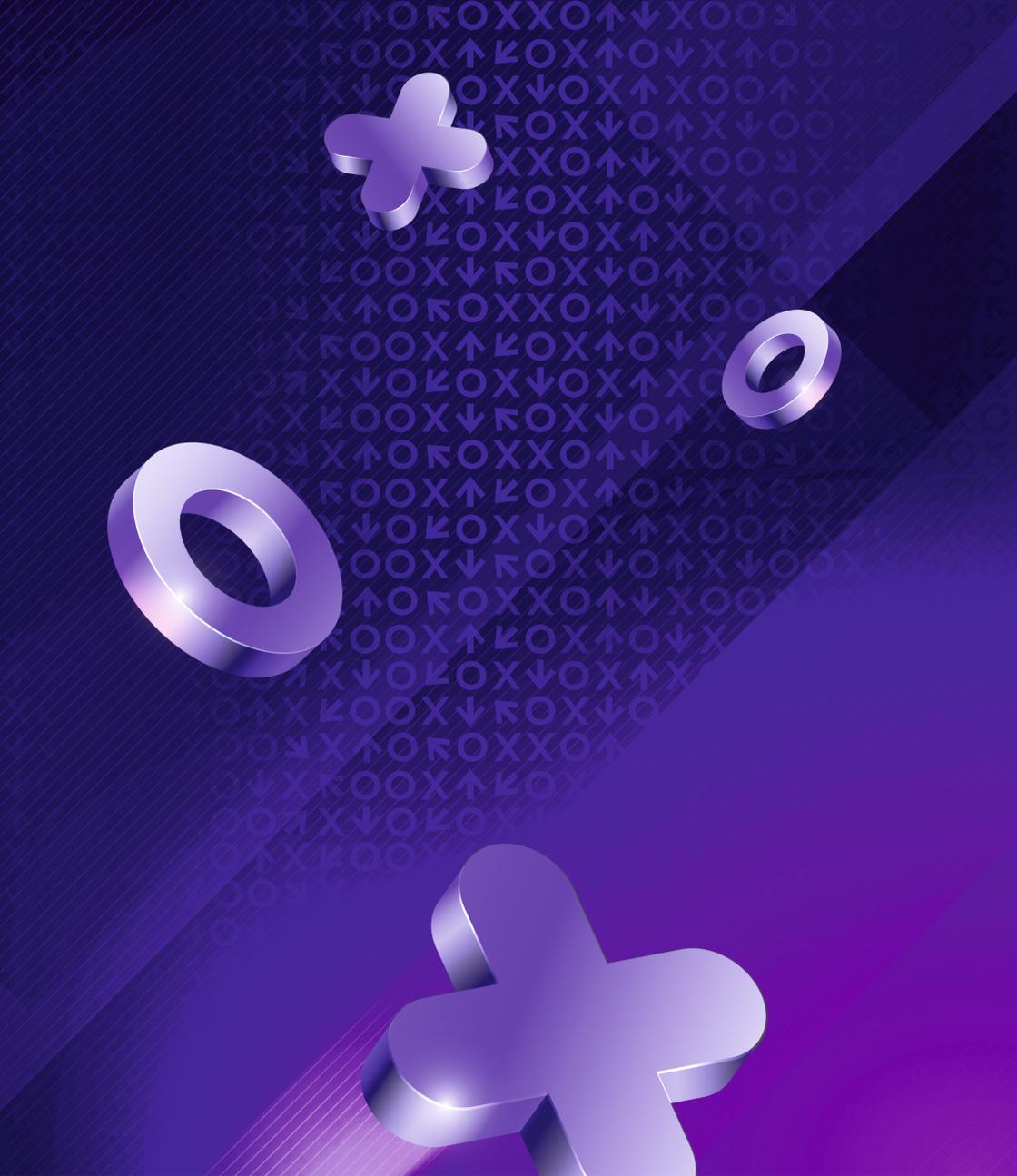
К.О. Долженко

Редакционная коллегия:

Ренжина Э.А., заместитель начальника учебно-методического отдела МАУ
ДО «ГРЦ ООД «ФорУс»,

Дзюбан Н.А., методист учебно-методического отдела МАУ ДО «ГРЦ ООД
«ФорУс».

МАУ ДО ГРЦ ООД «ФорУс»
630075, Россия, Новосибирск, ул. Народная 14
тел. +7 - 383 - 309 - 00 - 39, umc@forus-nsk.ru



630075, Россия, Новосибирск, ул. Народная, 14
+7 (383) 309-00-39 grc_for@edu54.ru

Коммерческие путевки
+7 (383) 309-01-99



forum-nsk.ru

Муниципальные путевки
+7 (383) 309-00-49