



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
2026



УДК 374 + 793.7
ББК 74.200.585.81+77.569.2

Рецензенты:

Б.А. Дейч, док. пед. наук, доцент, заведующий кафедрой теории и методики воспитательных систем ИКиМП ФГБОУ ВО «НГПУ»;

К.О. Долженко, начальник учебно-методического отдела МАУ ДО «ГРЦ ООД «ФорУс».

Редакционная коллегия:

Елкина Е.А., МАОУ ЦО №165 им. Бердышева, педагог-организатор, учитель русского языка и литературы, руководитель вожатского отряда «Новое поколение»;

Ренжина Э.А., заместитель начальника 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 по итогам III открытого дистанционного конкурса авторских игр «Давай играть» – Новосибирск, 2026. – 175 с.

Представленные в издании материалы предназначены для организации игровой деятельности детей в разные периоды смены в детском лагере, в том числе и в лагерях дневного пребывания. В сборнике «Давай играть» авторские игры вожатых разных регионов нашей страны, представленные по итогам третьего 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», 2026

СОДЕРЖАНИЕ	
ПРЕДИСЛОВИЕ	3
РАЗДЕЛ 1. АВТОРСКИЕ ИГРЫ ВОЖАТЫХ-ПОДРОСТКОВ ЛАГЕРЕЙ ДНЕВНОГО ПРЕБЫВАНИЯ.....	4
ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО	4
ИГРЫ НА КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ/СПЛОЧЕНИЕ.....	20
ИГРЫ С ЗАЛОМ.....	41
ИГРЫ-ШУТКИ.....	48
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ/ИГРЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ	52
ИГРЫ-МИНУТКИ	67
РАЗДЕЛ 2. АВТОРСКИЕ ИГРЫ СПЕЦИАЛИСТОВ ПО ПОДГОТОВКЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ КАДРОВ, МЕТОДИСТОВ, ПЕДАГОГОВ-ОРГАНИЗАТОРОВ, ПЕДАГОГОВ-ПСИХОЛОГОВ, ВОЖАТЫХ, СТАРШИХ ВОЖАТЫХ И ДРУГИХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ РАБОТНИКОВ ДЕТСКИХ ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ ЛАГЕРЕЙ.....	72
ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО	72
ИГРЫ НА КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ/СПЛОЧЕНИЕ.....	85
ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА	117
ИГРЫ С ЗАЛОМ.....	124
ИГРЫ-ШУТКИ.....	127
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ/ИГРЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ	131
ИГРЫ-МИНУТКИ	147
ИГРЫ В АВТОБУСЕ.....	150
ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ.....	156

ПРЕДИСЛОВИЕ

«Многие детские игры – подражание
серьезной деятельности взрослых».
Я.Корчак

Игра – это не просто развлечение или способ занять время. Для ребенка она становится пространством, где формируются характер, дружба, умение договариваться и творить. В игре раскрывается личность, рождается коллектив и закладываются основы будущего взрослого.

Сегодня, когда мир стремительно меняется, а цифровые технологии всё плотнее входят в жизнь подрастающего поколения, ценность живого общения и совместных действий становится только выше. Классические игры остаются золотой основой воспитания, но современному ребенку нужны новые сюжеты, актуальные вызовы и формы взаимодействия, которые отзываются в его сердце. Именно поэтому так важно не просто сохранять традиции, но и создавать новое – искать свежие идеи, объединять педагогический опыт и детскую фантазию.

Этот сборник – результат труда педагогов, вожатых и специалистов сферы детского отдыха и оздоровления, в том числе и лагерей дневного пребывания, которые каждый день создают атмосферу радости, доверия и развития для детей в лагерях, школах и творческих объединениях нашей страны. Здесь собраны игры на все случаи жизни: для знакомства и сплочения, для выявления лидеров и минутки отдыха, для большого зала и тесного круга, для улицы и автобуса.

Наша цель – дать в руки взрослому инструмент, который поможет сделать детство ярче, а коллектив – дружнее. Мы верим, что игра способна объединить поколения, научить детей слышать друг друга и радоваться общим успехам. Пусть эти страницы станут для вас источником вдохновения, а каждая игра – поводом для улыбки и шагом к созданию настоящего сплочённой команды.

Играйте с удовольствием! Пусть в ваших отрядах всегда царят смех, доверие и дух настоящего товарищества.

РАЗДЕЛ 1. АВТОРСКИЕ ИГРЫ ВОЖАТЫХ-ПОДРОСТКОВ ЛАГЕРЕЙ ДНЕВНОГО ПРЕБЫВАНИЯ

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

«Имя-шифр»

Автор: Лапина Дарья Ильинична, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: Развитие внимания, наблюдательности и логического мышления; первичное знакомство участников, запоминание имён; создание весёлой и дружелюбной атмосферы в группе.

Возрастная категория: 7-12 лет.

Сюжет: каждое имя превращается в загадку, которую другие участники должны расшифровать.

Подготовка

1. Каждому участнику выдаётся лист бумаги и фломастер/карандаш.

2. Инструкция: написать своё имя, но с перестановкой, пропуском или заменой букв (оставить минимум 3 буквы, чтобы имя можно было угадать).

Пример: «Анастасия» → «Аста» или «Настя» → «Нстя».

3. Вожатый собирает листы (по желанию) или участники демонстрируют свои листы по очереди.

Ход игры

1. Вожатый зачитывает «зашифрованное» имя.

2. Остальные дети должны угадать, как зовут этого участника.

3. Тот, чьё имя угадали, выходит и может предложить маленькую подсказку или жест, связанный со своим именем.

4. Игра продолжается до того момента, пока все имена не будут угаданы.

5. Для усложнения можно делать «мини-конкурс»: кто угадает больше имён – получает символический приз.

Правила

- Используются только корректные формы имён;
- Игроки не должны давать прямые подсказки словесно;
- Уважать других участников, не смеяться насмешливо.

Необходимый реквизит: листы бумаги, фломастеры или карандаши.

Рефлексия:

- Легко ли было понять, что за имя написано?
- Какие шифры показались самыми смешными или оригинальными?

- Что помогло быстрее угадывать имена?
- Узнали ли вы что-то новое о своих друзьях?
- Легко ли было представлять свою пару с помощью движения или звука?

«Секретный персонаж лагеря»

Автор: Пузей Алексей Антонович, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: помочь участникам запомнить имена, снять зажимы, развить креативность и чувство юмора.

Возрастная категория: 12-16 лет.

Сюжет: В лагере тайно живут персонажи с суперспособностями. Каждый участник – секретный герой, которого нужно раскрыть.

Ход игры:

1. Каждый пишет на листочке:
 - своё имя
 - необычную «способность» (например: «могу становиться невидимым, когда смущаюсь», «управляю погодой настроения», «суперскорость на обеде»).
2. Листочки перемешиваются, каждому достаётся чужой персонаж.
3. В течение 10–15 минут участники общаются, задают вопросы, но нельзя прямо спрашивать имя. Можно задавать вопросы только о «способностях».
4. Задача – угадать, кто этот человек.
5. Когда участник уверен, он подходит и говорит: «Ты – ..., и твоя способность – ...»
6. Если угадал, то пара становится командой.

Правила:

- Нельзя раскрывать себя напрямую.
- Можно отвечать только «да», «нет» или короткой фразой.
- Запрещено спрашивать имя.

Необходимый реквизит: листочки, ручки, музыка для фона (по желанию).

Рефлексия:

- Легко ли было общаться и задавать вопросы?
- Что помогло запомнить персонажей и их способности?
- Какие способности оказались самыми неожиданными или смешными?
- Как игра повлияла на знакомство с другими участниками?

Эмоциональный фон:

- азарт, смех и воображение;

- чувство удивления от необычных способностей;
- развитие доверия и интереса к общению;
- формирование лёгкой и дружелюбной атмосферы.

«Лучики»

Автор: Лапина Дарья Ильинична, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: Первичное знакомство участников, развитие внимания, памяти и наблюдательности; создание дружелюбной и весёлой атмосферы в группе.

Возрастная категория: 7-12 лет.

Сюжет:

Каждый участник – «лучик» солнечного круга. На лучике написано его имя и любимое занятие, а другие пытаются угадать, кто чей лучик.

Подготовка:

1. Вожатый рисует на асфальте солнце с 6–10 лучами (по количеству участников).

2. Каждый ребёнок встаёт на один луч и пишет мелом: своё имя, любимое занятие, хобби, кружок или интерес.

Ход игры:

1. После того, как все участники написали свои данные, вожатый показывает на один из лучей.

2. Остальные дети должны угадать, кому принадлежит имя и увлечение, написанные на этом луче.

3. Игра продолжается, пока не будут показаны все лучи.

4. Для усложнения можно задавать вопросы: «Кто любит спорт?», «Чей любимый предмет – рисование?».

Правила:

- никто не может сразу выдавать имя владельца луча;
- подсказки могут даваться через описания хобби;
- все действия проходят без спешки и с поддержкой друг друга.

Необходимый реквизит: мел.

Рефлексия:

- Легко ли было запомнить имена и увлечения друг друга?
- Какие хобби или интересы вас удивили?
- Что помогало правильно угадывать лучики?
- Что нового вы узнали о своих друзьях?

«Карта желаний»

Автор: Воронова Кристина Евгеньевна, помощник вожатого, муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного

образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область, творческое объединение «Вожатый.ру».

Цель игры: создать условия для знакомства участников между собой и с вожатыми через обсуждение ожиданий и целей на смену.

Возрастная категория: 14–17 лет (старший школьный возраст).

Место проведения: закрытое помещение, актовый зал, холл лагеря или открытая площадка при хорошей погоде (с возможностью работать за столами или на твердой поверхности).

Механика игры

Участники создают коллективную «карту желаний» – визуальное отражение того, каким они хотят видеть свое пребывание в лагере.

Подготовка

Участники делятся на группы по 4–5 человек. Каждой группе выдается: лист формата А1 или А2, маркеры, фломастеры, при наличии – журналы, наклейки, стикеры.

Ход игры:

1) Ведущий объясняет задание: необходимо создать «Карту желаний лагеря», отразив:

- чего хочется достичь;
- какие мероприятия посетить;
- чему научиться;
- с кем познакомиться;
- какие эмоции испытать.

2) В течение 15–20 минут участники обсуждают идеи и оформляют карту (рисуют, пишут, создают символы).

3) После завершения работы каждая команда презентует свою карту (3–5 минут на выступление).

4) Вожатые и воспитатели также могут кратко прокомментировать совпадения ожиданий с программой смены.

Правила:

- каждый участник должен внести вклад в создание карты;
- важно уважать мнения других членов команды;
- презентация проходит от имени всей группы.

Необходимый реквизит: листы бумаги большого формата, маркеры, фломастеры, журналы, ножницы, клей, скотч или магниты для размещения работ.

Рефлексия: после презентаций проводится общее обсуждение.

Вопросы для рефлексии:

- Легко ли было договориться в группе?
- Совпали ли ваши желания с желаниями других команд?
- Что нового вы узнали друг о друге?
- Есть ли общие ожидания у всей группы?

«Корзиночка фруктов»

Автор: Гераськина Мария Андреевна, ВО «Хранители волшебства», муниципальное бюджетное образовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №207».

Цель игры: создать условия для первичного знакомства и запоминания имен участников.

Возрастная категория: 9–13 лет.

Механика игры

Ведущий (вожатый) выбирает трех человек – это будет корзиночка. Тройка-корзиночка встает в круг и держится за руки. Остальные игроки образуют «змейку»: выстраиваются в шеренгу и держатся друг за друга. Ведущий включает музыку. Пока она играет, руки «корзиночки» подняты вверх, «змейка» свободно пробегает под ними. Как только становится тихо, «корзиночка» опускает руки. Тот из «змейки», кто оказался внутри круга, называет свое имя, любимый фрукт и присоединяется к «корзиночке». Игра продолжается до тех пор, пока не останется один самый шустрый участник.

Рефлексия: игроки познакомились друг с другом, нашли что-то общее. Игра вызвала интерес, чувство радости, защищенности и группового единства. Она помогла снять напряжение и позволила почувствовать свою значимость.

«Секретный рюкзак»

Автор: Тимонина Кристина, ВО «Антарес», Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Новосибирска «Средняя общеобразовательная школа № 86».

Цель игры: создать условия для развития доверия и взаимопонимания в коллективе.

Возрастная категория: 10-12 лет.

Механика игры

Каждый ребенок «собирает» воображаемый рюкзак из трех вещей, которые его описывают. Дети садятся в круг. Ведущий говорит: «Представьте, что вы отправляетесь в путешествие и можете взять в рюкзак только 3 вещи, которые расскажут о вас».

Каждый по очереди говорит:

- свое имя;
- три «предмета»;
- коротко объясняет, почему.

Пример: «Я – Леша. Я беру футбольный мяч, потому что люблю спорт, наушники, потому что люблю музыку, блокнот, потому что придумываю истории».

После первого круга ведущий неожиданно говорит: «Ой! Рюкзаки перепутались!»

Теперь каждый должен:

- выбрать любого участника;
- вспомнить хотя бы один предмет из его рюкзака;
- назвать имя этого человека.

Финал (по желанию)

Можно задать общий вопрос:

- Кто взял самый необычный предмет?
- У кого самый «творческий» рюкзак?
- У кого самый «приключенческий» рюкзак?

Рефлексия: игра сможет помочь разрядить обстановку, выявить интересы и особенности каждого участника, а также развивать командный дух и умение слушать друг друга.

«Найди пару – тайное знакомство»

Автор: Медведева Елизавета Дмитриевна, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: создать условия для запоминания имен и развития навыков вербальной коммуникации.

Возрастная категория: 7–10 лет (младший школьный возраст).

Сюжет

Участники попадают на «Бал масок», где имена скрыты, и нужно найти своего «тайного союзника» по описанию. Подготовка: вожатый готовит набор парных карточек (животные, фрукты или сказочные герои). Важно: изображений должно быть ровно столько, сколько детей (все должны найти пару).

Ход игры

Каждый участник получает карточку, не показывая ее другим. По сигналу дети начинают перемещаться по площадке. Задача: найти человека с такой же карточкой, не показывая ее, а только описывая словами или звуками (например: «Я фрукт, я красный, мною можно хрустеть» или изобразить звук животного). Правило «Стоп-карта»: показывать карточку запрещается до момента встречи. Этап знакомства: когда пара найдена, участники должны обязательно назвать свои имена друг другу и придумать совместное приветствие (жест, фраза или поза). После этого пара садится на отведенное место. Игра продолжается, пока все не найдут пары. Финал: каждая пара представляет себя отряду (называет имена и показывает приветствие).

Необходимый реквизит: набор парных карточек (плотная бумага или ламинат, размер 10x10 см). Изображения должны быть понятны возрасту 7–10 лет (крупные, яркие). Музыкальное сопровождение (фоном для создания настроения).

Рефлексия:

1. Какие слова помогли вам быстрее найти свою пару?
2. Что вы чувствовали, когда не могли найти партнера несколько минут?

3. Запомнили ли вы имя вашего союзника?

4. Какое приветствие вам понравилось больше всего?

Ожидаемый эмоциональный фон: снятие напряжения, радость от успешного поиска, чувство принадлежности к паре/коллективу, улыбки, оживленное обсуждение придуманных приветствий.

«Галерея супергероев отряда»

Автор: Сорокин Тимофей Евгеньевич, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: создать условия для знакомства и творческой самопрезентации участников.

Возрастная категория: 8-12 лет.

Сюжет:

Отряд превращается в «команду супергероев». Каждый участник обладает своей уникальной суперспособностью.

Ход игры:

1. Ведущий сообщает, что сегодня формируется «Галерея супергероев».

2. Первый участник выходит в центр круга и говорит: «Я – (имя), и моя суперспособность – ...» (например: «быстро бегать», «громко смеяться», «заряжать хорошим настроением»).

3. Он показывает движение или позу, отражающую его «способность».

4. Вся группа хором повторяет: «Это (имя)! Его/ее суперспособность – ...!» и повторяет движение.

5. Далее выходит следующий участник.

6. Перед своим представлением он повторяет имя и способность предыдущего участника (но только одного, чтобы игра не затягивалась), затем презентует себя.

Таким образом создается «живая галерея» участников.

Правила:

- нельзя критиковать или смеяться над идеями других;
- можно помогать, если кто-то стесняется;
- поддержка группы обязательна (аплодисменты после каждого выступления).

Рефлексия

- Легко ли было придумывать свою «суперспособность»?
- Чья способность показалась самой необычной?

- Стало ли вам легче запомнить имена?
- Что вы почувствовали, когда группа повторяла ваше движение?

«Академия Супергероев»

Автор: Медведева Елизавета Дмитриевна, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: создать условия для эффективного запоминания имен и развития активного слушания.

Возрастная категория: 8–12 лет (младший и средний школьный возраст).

Сюжет: Участники попадают в секретную академию, где каждый обладает уникальной силой. Чтобы стать частью команды, нужно представить себя.

Подготовка: если в отряде более 12 человек, вожатый делит детей на 2–3 мини-круга (для учета возрастных особенностей памяти).

Ход игры

Участники встают в круг. Вожатый начинает игру, называя свое имя, суперспособность и показывая характерный жест (например: «Я – вожатый Анна, моя сила – суперскорость!» + имитация бега руками). Следующий участник должен повторить имя, способность и жест предыдущего, а затем назвать свои данные и показать свой жест. Правило «Командной поддержки»: если участник затрудняется вспомнить данные предыдущего, группа не штрафует его, а хором подсказывает (это снижает страх ошибки). Игра идет по кругу до последнего участника. В финале все участники одновременно называют свое имя, показывают жест и говорят общую фразу: «Мы – команда!»

Рефлексия проводится в кругу сразу после завершения игры.

Вопросы для детей:

1. Чью суперспособность вы бы хотели позаимствовать себе?
2. Кому было сложно запомнить много имен сразу?
3. Как вы себя чувствовали, когда группа вам помогала?

«Академия разведчиков»

Автор: Томилова Алена Александровна, ВО «Галактика», муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования Центр внешкольной работы «Галактика».

Цель игры: способствовать знакомству участников через выполнение специальных заданий в парах.

Возрастная категория: 12–14 лет.

Сюжет: молодые агенты поступают в академию разведывательной службы. Им предстоит выполнить ряд специальных заданий, чтобы

продемонстрировать навыки оперативной работы, скрытности и внимательности. Генеральный директор академии (вожатый) поручает новичкам выполнить испытания, раскрывающие их потенциал и умение быстро устанавливать контакт с коллегами.

Действия игроков:

Этап 1. Прием в Академию (5 минут). Директор Академии объявляет, что кандидаты приняты в разведывательную службу, однако для официального зачисления необходимо изучить профиль потенциальных коллег.

Этап 2. Спецзадания («Уровни квалификации»). Новобранцы перемещаются по кабинету, выполняя специальные поручения.

- Спецоперация «Фоторобот» (имя). Найти агента с таким же количеством букв в имени, как у вас.

- Спецоперация «Секретные файлы» (общие черты). Найти тех, у кого совпадает дата рождения, домашние животные или детские страхи.

- Спецоперация «Скрытая сила» (способности). Придумать суперпрофессиональную специализацию и найти коллегу с похожей характеристикой.

- Спецоперация «Особая метка» (редкая характеристика). Найти коллегу с необычной особенностью (редкий цвет глаз, специфическое хобби, происхождение из отдаленного региона).

Этап 3. Шифровка личного дела (10 минут). Участники садятся в круг, каждый представляется и называет коллегу с самой неожиданной чертой или занятием, вспоминая подробности из разговора.

Правила игры:

- Нельзя забывать имена или искажать информацию о коллегах.

- Воспрещается вторжение в личное пространство или нарушение установленных рамок дознания.

- Итоговая оценка выставляется директором академии (вожатым) на основе собранных сведений и активного участия новичков-разведчиков.

Необходимый реквизит: листы с заданиями и памятками («личные дела»), знаки различия или бейджи с номерами агентов, фонарики и компасы (для антуража), пропускные документы или удостоверения, наклейки-звездочки для награждения лучших агентов, фотоаппарат или смартфон для съемки особых заданий, листы или алфавитные таблички для задания «Фоторобот», набор для составления шифровок (шифровочные книжки, алфавитные сетки), флажки или плакаты с логотипом академии, визитки с дополнительными заданиями (например, «Нашел человека с зелеными глазами»), печати или штампы для подтверждения выполненных заданий.

Рефлексия: после завершения игры рекомендуется провести обсуждение, чтобы участники оценили свои впечатления и отметили усвоенные навыки.

Вопросы для обсуждения:

1. Какие эмоции вы испытали, выполняя задания?
2. Как вам удалось установить контакт с коллегами?
3. Трудно ли было искать общие черты или редкие особенности?
4. Что вам дало общение с другими агентами?
5. Вспомните самые интересные открытия о других людях.
6. Какие навыки помогли вам в выполнении заданий?
7. Что вы бы изменили или добавили в следующем раунде игры?

«Парный движ»

Автор: Янчук Александр Артемович, ВО «Галактика», муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования Центр внешкольной работы «Галактика».

Цель игры: способствовать знакомству участников зала друг с другом через активное взаимодействие.

Возрастная категория: 12-17 лет.

Механика игры: зрители выходят на площадку, включается заводная музыка. Вожатый объясняет правила: двигаться по залу, периодически останавливаться и брать за руки ближайшего человека, образуя пары. Такое постоянное изменение партнеров помогает быстро познакомиться с массой людей. Начинается действие: участники танцуют, двигаются под музыку, наслаждаясь свободой и радостью общения. Вскоре ведущий командует: «Пара!», все мгновенно останавливаются и берутся за руки с ближайшими соседями. Затем звучит: «Свободный ход!», и участники снова рассыпаются по залу, двигаясь и разыскивая новых партнеров. Несколько раз повторяется смена пар, создавая атмосферу веселья и радости. В финале ведущий объявляет конец игры, поздравляя всех с отличным настроением и новыми знакомствами.

Действия игроков:

1. Присоединение к игре (участники поднимаются со своих мест и выходят на площадку).
2. Индивидуальное движение (игроки двигаются по залу, танцуют или шагая в такт музыке).
3. Реакция на команду «Пара!» (по команде ведущего участники мгновенно останавливаются и хватают за руки ближайшего соседа, образуя пары).
4. Совместное движение в парах (пары продолжают двигаться вместе, держась за руки).
5. Реакция на команду «Свободный ход!» (по следующей команде ведущего пары распадаются, и участники снова двигаются индивидуально).
6. Быстрая смена пар (регулярные команды ведущего заставляют игроков неоднократно меняться партнерами, постоянно формируя новые пары).

7. Финал игры (последняя остановка, фотосессия или общая благодарность за активное участие).

Правила игры

Что можно делать:

1. Свободно двигаться по залу под музыку.
2. Быстро реагировать на команды ведущего.
3. По команде «Пара!» хватать за руки ближайшего соседа и двигаться вместе.
4. При команде «Свободный ход!» отпускать руки и продолжать самостоятельное движение. –
5. Весело и активно участвовать в смене партнеров!

Что нельзя делать

1. Останавливаться или задерживаться дольше, чем предусмотрено правилами.
2. Намеренно выбирать конкретного партнера для образования пары.
3. Толкать или каким-то образом мешать другим участникам.
4. Выходить за пределы площадки или нарушать порядок движения.
5. Игнорировать команды ведущего и отказываться участвовать в формировании пар.

Рефлексия: после завершения игры рекомендуется провести небольшую беседу с участниками, чтобы выяснить их впечатления и зафиксировать полезный опыт.

Вопросы для обсуждения

1. Что вы почувствовали, когда впервые взяли за руки незнакомого человека?
2. Легко ли было перестроиться на частую смену партнеров?
3. Помогло ли вам данное мероприятие познакомиться с новыми людьми?
4. Есть ли у вас пожелания по улучшению игры?
5. Планируете ли повторить подобное событие в будущем?

«Изюминка»

Автор: Сентябова Вероника Сергеевна, ВО «Дай пять», муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Скалинская средняя общеобразовательная школа.

Цель игры: создать условия для узнавания личных особенностей участников отряда.

Возрастная категория: 7-17 лет.

Сюжет: на бумажке написать о себе то, о чем никто не знает, или мало кто знает. Все бумажки сложить в одну коробочку. Вожатый достает листочек, зачитывает, ребята должны отгадать, о ком идет речь. Можно писать: любимые мультфильм, художественные или музыкальные произведения, черту характера и прочее.

Необходимый реквизит: коробочка, ручки, стикеры.

Рефлексия: спросить, что самое неожиданное узнали о ребятах?

«Музыкальный портрет»

Автор: Балакина Таисия Михайловна, ВО «Галактика», муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования Центр внешкольной работы «Галактика».

Цель игры: создать условия для знакомства через обмен личными музыкальными предпочтениями.

Возрастная категория: 12-17 лет.

Сюжет игры: Представьте себе группу подростков, которым предстоит познакомиться друг с другом на мероприятии. Чтобы сделать знакомство интересным и личным, организатор придумывает игровую программу под названием «Музыкальный портрет». Каждый гость приносит с собой музыкальную композицию, которую он любит и которая символизирует его внутренний мир, характер или увлечения.

Действия игроков

1. Выбор песни. До начала игры каждый участник готовит понравившуюся музыкальную композицию, которая наилучшим образом характеризует его личные предпочтения, интересы или внутреннее состояние.

2. Присоединение к игре. В назначенном месте все участники собираются вместе, занимая удобные места. Между собой участники еще плохо знакомы, поэтому некоторые испытывают легкое смущение.

3. Начало игры. Ведущий озвучивает правила игры, после чего начинается сама процедура знакомства. Сначала звучит первая песня, принадлежащая одному из участников.

4. Прослушивание музыки. Во время исполнения композиции игроки внимательно слушают музыку, пытаясь представить характер, интересы и самого хозяина песни.

5. Самопрезентация. Когда музыка прекращается, автор песни выходит вперед и представляет себя группе, рассказывая небольшую личную историю, объясняющую причину выбора именно этой композиции.

Например: «Привет, я Артем. Эту песню я выбрал, потому что она ассоциируется у меня с моим любимым занятием – со спортом, с движением. Я очень активный парень, обожаю футбол и плавание».

6. Реакция участников. Остальные члены группы задают вопросы, делают комплименты или высказываются по поводу совпадающих предпочтений и качеств.

7. Продолжение игры. Аналогично первому этапу проходят последующие раунды, когда звучание следующей песни сопровождается новой презентацией участника.

8. Квестовый этап. После нескольких этапов ведущий вводит дополнительное задание, стимулирующее сотрудничество и взаимодействие:

«У каждого из вас есть уникальное качество, которое известно только двум участникам. Попробуйте найти своего партнера и поделиться историями».

9. Заключение. Возвращаясь на свои места, участники понимают, что многие из них обладают схожими интересами и ценностями. Последними словами ведущий завершает игру, подчеркивая значение настоящего общения и индивидуальных особенностей.

Правила

1. Каждый участник выбирает любимую песню, отражающую его внутренний мир.

2. Песни включаются по очереди, а их владельцы остаются анонимными.

3. После проигрывания песни автор выходит и кратко рассказывает о себе и причинах выбора песни.

4. Участники могут задавать вопросы и делиться впечатлениями.

5. Игра продолжается до конца списка композиций, после чего проводится мини-разговор о сходстве интересов и общих чертах.

Необходимый реквизит: список песен участников, колонки или техника для воспроизведения музыки, микрофон (желателен), призы (по желанию).

Рефлексия

- Что нового узнали о членах командах?

- Какая песня понравилась больше всего и почему?

- Легко ли было рассказывать о себе публично?

- Хотели бы повторить такую игру в будущем?

Подобный диалог закрепит положительный эффект игры и поможет ребятам осмыслить полученный опыт.

Бюро находок «Личные ключи»

Автор: Юнатовна Рамина Петровна, ВО «Улыбка», МБОУ СОШ №4 ОЦ.

Цель игры: способствовать знакомству детей через демонстрацию личных качеств и ценностей.

Возрастная категория: от 12 до 17 лет.

Легенда

Представьте, что каждый из нас – это уникальный «Замок». Чтобы открыть этот замок и по-настоящему подружиться с человеком, нужен специальный «Ключ». Сегодня мы откроем «Бюро находок», где каждый потерял свой ключ, но сможет найти чужие. Мы не просто говорим, как нас зовут, мы показываем: что мы умеем такого, что пригодится в отряде.

Игра состоит из трех этапов. Важно, чтобы вожатый-ведущий тоже участвовал наравне со всеми, показывая пример.

Этап 1: «Мастерская» (индивидуальная работа, 10 минут)

Участники сидят в кругу за столами или на стульях. Каждый получает пустой «Ключ».

Задача: за 7-8 минут превратить этот ключ в «Личный ключ вожакого».

На ключе нужно:

1. Крупно написать свое имя (или творческий псевдоним, если хочется).
2. Нарисовать или написать 3 символа/слова, отвечающих на вопрос: «Какая моя суперсила поможет мне в лагере?».

Пример: громкий голос (чтобы всех построить), умение придумывать страшилки, знание 100 игр, умение жонглировать, спокойствие, как у удава, карманы с конфетами и т.д.

3. Внизу ключа пририсовать «ушко» (за которое его вешают) и подписать одно качество, которое они хотят в себе развить этим летом (например: терпение, пунктуальность, креативность).

Этап 2: «Бюро находок» (коммуникация и поиск, 15 минут)

Все ключи перемешиваются и выкладываются в центре комнаты (или развешиваются на веревке/доске «рубашкой» вверх, чтобы не было видно имени). Ведущий объясняет правила:

«Сейчас каждый из вас подойдет к «Бюро находок» и возьмет один ЧУЖОЙ ключ (не свой). Ваша задача – найти «хозяина» этого ключа. Но просто спросить: «Это твой ключ?» – нельзя. Вы можете задавать только наводящие вопросы о том, что нарисовано или написано на ключе. Например: «Привет! Я ищу человека, чья суперсила – уметь завязывать галстуки» или «Тот, кто хочет развить терпение, не вы?» Участники берут ключи и начинают общаться, двигаясь по комнате. Тот, кто нашел «владельца», отдает ему ключ и получает от владельца благодарность (например, рукопожатие или «спасибо»). Если ключ нашли неправильно, участники вежливо объясняют, что это не их ключ (и это тоже повод для диалога).

Важно, что игра заканчивается, когда каждый ключ вернется к хозяину.

Ведущий помогает тем, кто запутался, мягко направляя.

Этап 3: «Связка» (рефлексия и закрепление, 10 минут)

Когда все ключи собраны, ведущий просит всех встать в круг и соединить свои ключи (наложить их друг на друга звездочкой или просто показать, направив в центр круга), назвав каждый по очереди свое имя и одно слово-качество с ключа (суперсилу или то, что хочет развить), которое сегодня ему показалось самым важным в компании.

Необходимый реквизит: карточки-ключи (заранее вырезать из плотной бумаги или картона заготовки в форме больших ключей, размер около 15-20 см, количество – по числу участников + несколько запасных), ручки или цветные карандаши по количеству участников, музыкальная колонка (по желанию), стена или доска, куда можно прикреплять ключи, скотч/магниты.

Рефлексия

Эмоциональный фон. К финалу игры обычно царит оживление, детский шум и смех. Подростки чувствуют себя немного неловко в начале (этап рисования), но, когда начинаются поиски, страх пропадает, уступая место азарту. Финальный круг – это момент единения.

Действия ведущего на рефлексии: вожатый (ведущий) задает вопросы, на которые не нужно долго отвечать, но которые помогают осмыслить опыт.

1. Вопрос на ощущения: «Кому было сложно рисовать свою суперсилу? А кому легко? Почему?» Это помогает понять уровень самооценки.

2. Вопрос на механику: «Что было интереснее: искать по чужим ключам или ждать, когда найдут твой?»

3. Главный вопрос (связь с целью): «Ребята, посмотрите на эту связку. У каждого из нас есть своя уникальная суперсила и своя зона роста. Как вы думаете, если мы сложим все эти ключи вместе, какой «сейф» мы сможем открыть?» (Ответ очевиден: мы сможем открыть сердце любого ребенка в нашем лагере, мы сможем сделать смену незабываемой).

4. Завершающий аккорд: «Теперь вы знаете друг друга не только по именам. Когда вам понадобится помощь (успокоить ребенка, придумать игру, громко крикнуть в рупор), вы будете знать, к кому подойти с этим «ключом».

«Цветная коллекция»

Автор: Плевако Маргарита Романовна, ВО «Галактика», Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования центр внешкольной работы «Галактика».

Цель игры: создать условия для знакомства и развития навыков общения через совместную деятельность.

Возрастная категория: 12-16 лет.

Сюжет игры

Каждый игрок – хранитель уникального цвета, потерявший свои 10 волшебных карточек. Главная цель – первым собрать все карточки своего цвета, преодолевая препятствия и договариваясь с другими игроками.

Действия игроков:

1. Выбор персонажа и получение набора карточек. Каждый игрок выбирает уникальную расцветку и получает пакет из 10 карточек выбранного цвета. Карточки перемешиваются и складываются в общую кучу.

2. Исходная ситуация. Игроки размещают свои фигуры на старте игрового поля. Очередность хода определяется жеребьевкой или соглашением участников.

3. Ходы и возможные действия

Ход 1. Игрок перемещает фигуру по игровому полю согласно правилам передвижения.

Ход 2. Попадает на клетку, позволяющую получить карточку. Берет любую карту из общей стопки. Проверяет соответствие цвета карточки своему персонажу.

Ход 3. Использование переговорных возможностей. Игрок может инициировать обмен карточками с любым игроком. Договорённости достигаются добровольно, путем переговоров и сделок.

4. Возможность временных соглашений

Игроки могут временно соглашаться отдать карточки определенного цвета, чтобы ускорить возвращение своих собственных карточек. Подобные договоренности реализуются только в свой ход.

5. Завершение игры

Победителем становится игрок, который первым соберет полный комплект из 10 карточек своего цвета. В случае одновременного сбора карточек несколькими игроками победитель определяется по количеству оставшихся шагов до финиша.

Правила игры:

1. Карточки всех игроков перемешиваются и укладываются лицевой стороной вниз в общую стопку.

2. Игроки ходят по кругу, совершая следующие действия в свой ход.

3. Каждый игрок предлагает соседям поменять карточки, указывая конкретные экземпляры.

4. Можно обращаться к соседу с просьбой отдать нужную карточку в обмен на предлагаемую.

5. Можно добиваться выгодных условий обмена с помощью предварительных договорённостей. Например, так: «Мой синий сейчас за два красных позднее».

6. Максимальное время на ход: 60–90 секунд.

Необходимый реквизит: бумага и ручка.

Рефлексия: после игры обсудите, какие ощущения вызвало участие, что было сложно, какие приемы помогли, какие навыки пригодятся в жизни. Сделайте выводы о пользе быстрого мышления, гибкости и умения договариваться.

«Импульс круга»

Автор: Воронова Кристина Евгеньевна, творческое объединение «Вожатый.ру», Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: создать условия для осознанного знакомства через выявление общих интересов и ценностей.

Возрастная категория: 14–17 лет (старший школьный возраст).

Сюжет: участники находятся в «круге импульса». Каждый импульс – это личное утверждение, которое запускает движение группы и помогает найти людей с похожими интересами или опытом.

Подготовка: стулья расставляются в круг (на один меньше количества участников).

Ход игры:

1. Все участники занимают места, один человек остается в центре круга.

2. Участник в центре произносит фразу: «Импульс для тех, кто...» – и называет утверждение, относящееся к нему самому.

Примеры для возраста 16+:

– «...планирует поступать в вуз в этом году»

– «...любит работать в команде»

– «...боится публичных выступлений»

– «...уже был в роли организатора мероприятий»

3. Все участники, к которым относится утверждение, должны встать и пересечь на другой стул (нельзя возвращаться на свой).

4. Участник в центре также старается занять свободное место.

5. Тот, кто остается без стула, становится новым ведущим «импульса».

6. Игра продолжается 10–15 минут.

Правила:

- Нельзя занимать прежнее место.
- Формулировки должны быть корректными и уважительными.
- Запрещены личные или провокационные темы.
- Важно говорить утверждения, относящиеся к себе.

Необходимый реквизит: стулья (на один меньше количества участников), музыкальное сопровождение по необходимости, карточки с примерами утверждений (по желанию ведущего).

Вопросы для обсуждения:

- Было ли легко говорить о себе?
- Что нового вы узнали о группе?
- Нашли ли вы людей с неожиданно схожими интересами?
- Изменилось ли ваше ощущение в группе после игры?

Ожидаемый эмоциональный фон:

- снижение напряжения;
- появление улыбок, смеха;
- ощущение «я не один такой»;
- формирование первых микрогрупп по интересам.

ИГРЫ НА КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ/СПЛОЧЕНИЕ

«Творческая команда»

Автор: Ксения Анатольевна, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: развитие креативности, командного взаимодействия, способности совместно принимать решения и представлять результат, формирование доверия и сплочённости внутри группы.

Возрастная категория: 12–16 лет.

Сюжет: команды превращаются в мини-студии и создают визуальный продукт, который отражает их совместное понимание заданной темы.

Подготовка

1. Участники делятся на команды по 4–6 человек.
2. Каждой команде выдаются: бумага (большой формат), маркеры, краски, наклейки и другие материалы.
3. Вожатый или ведущий озвучивает тему задания, например:
 - создайте логотип вашей команды;
 - изобразите ценности команды на плакате;
 - придумайте символ команды на время лагеря.

Ход игры

1. Команды обсуждают концепцию, распределяют роли (рисовальщики, дизайнеры, авторы идей).
2. На выполнение задания даётся определённое время (10–15 минут).
3. По завершении каждая команда демонстрирует свою работу и объясняет концепцию:
 - Как возникла идея?
 - Какие ценности отражены?
 - Как команда сотрудничала во время работы?
4. Вожатый подводит итог, отмечая креативность, командную работу и оригинальные решения.

Правила:

- все участники должны быть вовлечены в процесс;
- запрещено критиковать идеи других команд в процессе работы;
- использовать материалы и время рационально;
- демонстрация и презентация должны быть совместными.

Необходимый реквизит: бумага большого формата, маркеры, фломастеры, краски, наклейки, клей, ножницы (по желанию), столы или ровная поверхность для работы.

Рефлексия:

- Как команда принимала решения?
- Что было самым интересным или трудным в работе?
- Какие идеи понравились больше всего и почему?
- Как вы оцениваете уровень сотрудничества в вашей команде?

«Звериная команда»

Автор: Лапина Дарья Ильинична, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: Первичное знакомство участников, развитие коммуникативных навыков, умение работать в паре, формирование дружеской и непринуждённой атмосферы.

Возрастная категория: 7-12 лет.

Сюжет: Каждый участник – это маленький «зверёк», и его задача найти своего «двойника», чтобы сформировать команду.

Подготовка:

1. Вожатый заранее готовит стикеры с рисунками или названиями животных.

2. Каждый участник получает один стикер и наклеивает его на верхнюю часть одежды (спина или грудь).

Ход игры:

1. По сигналу ведущего дети начинают перемещаться, задавая вопросы друг другу и пытаясь определить, кто у них «пара».

2. Можно использовать подсказки, не называя животное напрямую, например: «Я живу в воде» или «Я умею прыгать».

3. Как только все пары нашли друг друга, каждая пара выходит и представляет себя всей группе: «Нас зовут (имена), и мы (название животного)!»

4. Для оригинальности можно добавить творческий элемент: пара показывает движение или звук своего животного.

Правила

- Подсказки могут быть только через жесты, звуки или описание без прямого называния животного.

- Уважать других участников, не мешать парам.

- Каждая пара старается запомнить имена друг друга.

Необходимый реквизит: стикеры с животными, маркеры или наклейки для рисования животных.

Рефлексия:

- Легко ли было найти свою пару?

- Какие подсказки помогали быстрее познакомиться?

- Что нового вы узнали о своём партнёре?

- Сложно ли было представлять свою пару с помощью движения или звука?

«Космическое приключение сидя»

Автор: Чагина Евгения Александровна, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение

дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: сплотить детей, развить внимательность, память, коммуникационные навыки и умение действовать сообща; создать весёлую атмосферу и скоротать время в ожидании.

Возрастная категория: 7-12 лет.

Сюжет

Дети становятся астронавтами, отправляющимися в космический рейд, чтобы спасти Землю от угрозы. Все действия проводятся в игровой форме, с элементами фантазии.

Этап №1: «Созвездия памяти»

1. Ведущий показывает на экране или плакате несколько схематических созвездий.

2. После короткого просмотра их убирают или закрывают.

3. Команды должны по памяти нарисовать увиденные созвездия на листах бумаги.

4. Побеждает команда, нарисовавшая максимально точные созвездия.

Развиваемые навыки: память, внимание, совместное обсуждение в команде.

Этап №2: «Цветовая реакция»

1. Представьте, что стулья окрашены разными цветами (можно использовать цветные наклейки или просто условные цвета).

2. Ведущий называет цвет, и участники должны встать и поменяться местами по кругу вправо.

3. Побеждает команда, которая быстрее и правильнее выполнит смену.

Развиваемые навыки: быстрота реакции, концентрация, командная синхронность.

Правила:

- все участники должны активно включаться в действия команды;
- обсуждения и подсказки разрешены только внутри команды;
- запрещено толкать или мешать другим командам;
- побеждает команда, которая проявила лучшее взаимодействие и внимание.

Необходимый реквизит: листы бумаги и фломастеры/карандаши (для этапа «Созвездия памяти»), экран, плакат или распечатка с изображением созвездий, стулья, наклейки или цветовые обозначения (для этапа «Цветовая реакция»), таймер или секундомер для контроля времени.

Рефлексия:

- Какие моменты были самыми интересными?
- Что оказалось сложнее: запомнить созвездия или быстро менять места?

- Какие качества помогли вашей команде справиться лучше всего?
- Чему вы научились, взаимодействуя с командой?

«Путешествие к сокровищам»

Автор: Чагина Евгения Александровна, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: Развитие коммуникативных навыков, умения взаимодействовать друг с другом, формирование доверия внутри команды, развитие лидерских качеств и способности договариваться.

Возрастная категория: 8-12 лет.

Сюжет

Команда отправляется в путешествие, чтобы найти легендарные сокровища, спрятанные много веков назад древним мудрецом. Но путь к ним лежит через труднопроходимые территории, полные загадок и испытаний. Чтобы добраться до цели, участникам предстоит пройти ряд заданий вместе, используя своё умение сотрудничать и поддерживать друг друга.

Действия игроков:

1. Выбор капитана. Игроки выбирают лидера группы («капитана»), который будет координировать команду.

2. Разделение ролей. Капитан распределяет роли среди участников: разведчик, картограф, помощник капитана и другие.

3. Испытания. Команда проходит серию квестов-заданий, каждое из которых направлено на развитие взаимодействия и поддержки друг друга:

- найти ориентиры на местности (карта + компас);
- переправиться через импровизированную реку (перенос предметов по команде);
- разгадать головоломку, спрятанную в тайнике;
- молча совместно собрать пирамиду из деревянных палочек.

4. Финальное испытание

Последнее задание требует совместной работы всех членов команды, чтобы добыть ключ от сундука с сокровищами.

Правила:

- Каждый участник должен активно участвовать в выполнении заданий.
- Решение принимается командой сообща.
- Нельзя оставлять кого-то позади.
- Запрещено грубое поведение и использование силы против товарищей.

Необходимый реквизит: карта маршрута (например, нарисованная), компасы (или элементы, имитирующие компас), палочки для постройки

моста, головоломки (загадки, ребусы), сундук с символическими наградами (шоколадки, медальки и др.).

Рефлексия

По окончании путешествия проводится обсуждение, где каждый делится своими впечатлениями и мыслями:

- Что было самым интересным?
- Какие задания оказались самыми сложными?
- Как команда справилась с ними?
- Кто больше всего помог команде?
- Чему научились ребята благодаря игре?

«Карта мира: наши истории»

Автор: Пятикова Ксения Анатольевна, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: формирование сплочённости группы через личные истории; знакомство участников с увлечениями, интересами и культурным опытом друг друга; развитие навыков выражения мыслей и активного слушания.

Возрастная категория: 12-16 лет.

Сюжет: Каждый участник становится «исследователем» и отмечает на карте места, важные для него, делясь краткой историей или мечтой о путешествии.

Подготовка

1. На большом листе бумаги или плакате рисуется контурная карта мира (можно использовать распечатанную карту).

2. Подготовить ручки, фломастеры, карандаши.

Ход игры

1. По очереди участники подходят к карте.

2. Каждый выбирает место:

- откуда он родом;
- куда хотел бы съездить;
- важное место из его жизни.

3. На карте рисует небольшой символ или пишет название.

4. Кратко (1–2 предложения) объясняет свой выбор, например:

- Я родом из Барселоны, потому что там живут мои родственники.
- Хочу побывать в Японии из-за аниме и культурных традиций.

5. Ведущий фиксирует активное участие всех, поощряет вопросы и комментарии.

Правила

- Каждый участник говорит кратко, чтобы успели все.
- Уважительное внимание к другим историям – обязательное.
- Рисунки/символы должны быть понятными для всех.

Необходимый реквизит: большой лист бумаги или плакат с контурной картой мира, ручки, фломастеры, карандаши.

Рефлексия

- Какие истории вас удивили или впечатлили?
- Узнали ли вы что-то новое о друзьях и одноклассниках?
- Легко ли было рассказать о месте, которое для вас важно?
- Что помогло группе почувствовать себя более сплочённой?

Эмоциональный фон:

- интерес и внимание к другим;
- радость от совместного творчества;
- ощущение связи между участниками;
- формирование доверительной атмосферы.

«Смешные ассоциации»

Автор: Савенков Никита Николаевич, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: способствовать осознанию роли каждого участника в коллективе и развитию навыков взаимодействия.

Возрастная категория: 10-16 лет.

Сюжет: Участники становятся строителями будущего дома, где каждый важен для устойчивости конструкции.

Подготовка:

1. Разделить участников на равные команды по 5–7 человек.
2. Ведущий объясняет роли в «доме»:
 - фундамент (опора всей конструкции);
 - стены (создают прочность дома);
 - крыша (защищает всех);
 - окна и двери (связь с внешним миром);
 - дополнительные элементы (по желанию).

Командам дается 10–15 минут для распределения ролей и «строительства» дома.

Основной этап (10–12 мин):

1. Внутри команды участники распределяют роли: кто будет каким элементом дома.
2. Правило «Физическое воплощение»: каждый участник показывает свою роль телом/позой/жестом (не словами).
3. Команда должна «построить» дом так, чтобы все элементы были соединены и устойчивы.
4. Правило «Равного вклада»: каждый участник должен быть задействован. Нельзя, чтобы один человек «держал» всю конструкцию.

5. Вожатый наблюдает за процессом, помогает, если команда заходит в тупик, но не дает готовых решений.

Презентация (5–7 мин):

- Каждая команда демонстрирует свой «живой дом».
- По сигналу «Ветер!» (вожатый делает взмах) команды проверяют устойчивость. Если «элемент» выпадает, команда быстро восстанавливает конструкцию.
- После презентации следует краткое представление: «Наш дом называется..., потому что...».

Завершение: вожатый акцентирует внимание на том, как важно было договориться и поддержать друг друга.

Рефлексия:

- Легко ли было распределить роли в команде?
- Какие роли оказались самыми сложными или важными?
- Как ваша команда взаимодействовала, чтобы «построить» дом?
- Чему научились в сотрудничестве и понимании роли и значения каждого участника?

Эмоциональный фон:

- чувство командной сплоченности;
- азарт и радость от совместного достижения;
- понимание ценности каждого участника для общего результата.

«Поиск сходства»

Автор: Савенков Никита Николаевич, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: развить наблюдательность и сплоченность через поиск общих черт между командами.

Возрастная категория: от 7 лет.

Сюжет: участники сравнивают свои команды с другими и ищут общее, чтобы лучше понять друг друга и сплотиться.

Подготовка

– Участники делятся на команды (4–6 человек).

– Каждая команда получает лист бумаги и ручку.

Ведущий объясняет задание: найти как можно больше сходств своей команды с другими командами за ограниченное время.

Ход игры: команды обсуждают и записывают сходства. Например:

– Все команды любят мороженое.

– В нашей и другой команде есть ребята с именем Максим.

– Все команды любят подвижные игры.

Время ограничено (5–10 минут).

По завершении командные списки зачитываются вслух. Побеждает

команда, которая нашла наибольшее количество сходств, или которая представила самые интересные и неожиданные общие черты.

Правила:

- Все участники должны участвовать в обсуждении;
- Запрещено придумывать вымышленные сходства – только реальные;
- Оценивается количество и качество найденных сходств;
- Важно поддерживать дружелюбную атмосферу и уважение к другим командам.

Необходимый реквизит: листы бумаги (по одному на команду), ручки или карандаши, таймер или секундомер для контроля времени.

Рефлексия

- Какие сходства вас удивили?
- Легко ли было находить общие черты с другими командами?
- Как это помогло лучше узнать других участников?
- Что нового вы узнали о своей команде и других командах?

«Острова характера»

Автор: Тимонина Кристина, ВО «Антарес», муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Новосибирска «Средняя общеобразовательная школа № 86».

Цель игры: способствовать укреплению командного духа, развитию коммуникации и доверия.

Возрастная категория: 10-12 лет.

Сюжет: на площадке обозначаются «острова» (можно обручами, мелом). Каждый остров – это качество: смелые, творческие, энергичные, умные, дружелюбные.

Правила игры

1. Все стоят в центре. Это «море».
2. Ведущий говорит: «Кораблекрушение! Спасайтесь на острове, который вам больше подходит!»
3. Дети бегут на выбранный «остров».
4. На каждом острове за 3 минуты нужно:
 - познакомиться по именам;
 - придумать название своей команды;
 - придумать общий жест или мини-кричалку.

Второй этап. Ведущий кричит: «Волна!» Дети снова возвращаются в центр. Теперь задание сложнее: «Плывите на остров, где есть то качество, которое вы хотите в себе развить». Дети часто меняют острова – так они общаются с новыми ребятами.

Финал. Каждый остров показывает название, жест, кричалку. Получается весёлый мини-фестиваль команд.

Необходимый реквизит: обручи или мел.

Рефлексия

- Какие стратегии и подходы работали лучше всего в команде?
- Какие трудности возникли и как мы их преодолели?
- Какие навыки командной работы были проявлены или улучшены?
- Как мы можем использовать полученный опыт для повышения эффективности работы в будущем?

Операция Код Дружбы»

Автор: Пак Диана Вадимовна, ВО «Поколение», муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 197».

Цель игры: создать условия для формирования навыков совместной работы, смекалки и взаимопомощи.

Возрастная категория: 7-11 лет.

Сюжет

Ведущий рассказывает, что в мир пришел добрый, но немного забывчивый Робот Дружбы. Он перепутал все волшебные «слова дружбы» и не может сам их найти. Чтобы Робот Дружбы снова мог всем помогать и учить дружить, детям нужно отправиться на «Операцию 'Код Дружбы'». Для этого им предстоит пройти испытания, которые помогут собрать все «буквы» главного слова.

Действия игроков:

1. Формирование команд. Дети делятся на команды (8-12 человек). Каждая команда – это «Отряд Спасателей Дружбы». Они получают карту заданий (лист с обозначением станций).

2. Прохождение станций. Команды двигаются по маршруту, состоящему из 4-5 станций, где их ждут разные задания.

1). «Расшифруй Улыбку» (логика, эмоции). Команда получает картинки с разными эмоциями (радость, грусть, удивление). Нужно правильно назвать эмоцию и всем вместе показать ее. За это получают одну «букву».

2). «Тайная Паутина» (подвижная, сплочение). Между стойками или деревьями натянуты веревки («волшебная паутина»). Команде нужно помочь друг другу пройти сквозь «паутину», не касаясь ее, чтобы не разбудить Робота. Это учит поддержке и аккуратности.

3). «Машина рисунков» (творчество, общение). Команда получает 3-4 случайных слова (например, «солнце», «смех», «котик», «мяч»). Нужно вместе нарисовать одну картинку, на которой будут все эти слова или эмоции. (Показать Роботу, как дружба рождает красоту).

4). «Собери друга» (логика, мелкая моторика). Команда получает большой пазл (разрезанную картинку доброго робота/животного). Нужно быстро собрать пазл. На обратной стороне детали будет написана еще одна «буква».

5). «Телефон без секретов» (коммуникация). Ведущий шепчет простое слово (например, «дружба», «цветок», «радость») первому игроку. Он передает его второму, и так далее по цепочке. Последний игрок говорит слово вслух. Главное – передать его без ошибок.

3. Сбор «Кода Дружбы»: за каждое выполненное задание команда получает букву.

4. Финальное «Починка». Все команды собираются. Они вместе складывают все свои «буквы» в одно большое слово (например, «ДРУЖБА»). Когда слово собрано, Робот Дружбы «оживает» (включается веселая музыка, ведущий радостно объявляет, что Робот починен!).

Правила:

- ведущие станций объясняют задания;
- команды должны помогать друг другу;
- соблюдать правила безопасности.

Необходимый реквизит: «Карты Заданий» (блокноты/листы) для команд, ручки/карандаши, конверты с заданиями и «буквами» (карточками). Для станций: картинки с эмоциями, веревки/ленты, листы бумаги А4, фломастеры, большой пазл, карточки со словами для «Телефона Без Секретов», финальный плакат с местом для «Кода Дружбы».

Рефлексия: после «починки» Робота Дружбы, ведущий спрашивает детей: «Что было самым веселым? Что было самым сложным? Как вам помогала дружба в команде?» Дети делятся своими впечатлениями, осознают, что вместе они смогли решить сложные задачки, что помогать друг другу и быть дружными очень важно и весело.

«Капсула дружбы»

Автор: Рогачкова Елизавета Андреевна, ВО «Поколение», муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 197».

Цель игры: способствовать развитию планирования, креативности и навыков взаимопомощи в команде.

Возрастная категория: 7-11 лет.

Сюжет: нужно подготовить 5 станций по разным частям поля, центральная станция с поломанной капсулой будущего.

Начало игры. Каждой команде выдают карту с примерным местоположением деталей для капсулы (станции). На каждой станции за выполнение задания выдаются «детали» капсулы (декоративные элементы, предметы из картона, экологические предметы).

Станция «Потеря связи». Команда запоминает короткое послание, передает его устно по цепочке. По сигналу «ПОТЕРЯ СВЯЗИ!» продолжают играть беззвучно (объясняя мимикой и жестами), последний записывает послание и кладет в капсулу. Впоследствии это послание будет связано с деталью, которую ребята получают с этой станции.

Станция «Театр времени». Команда придумывает и показывает мини сценку на 1 минуту на тему «Как мы помогаем друг другу в будущем».

Станция «Логика». Разгадать легкий ребус или кроссворд.

Станция «Экологическая миссия». Команде нужно рассортировать предметы в контейнеры «Пластик», «Бумага» и «Органика». В качестве предметов могут быть кожура банана, исписанная тетрадка, пластиковая ложка.

Станция «Сокровища капсулы». На определенной территории поля расположены маленькие декоративные монетки. Команда должна найти как можно больше монеток, чтобы купить деталь для капсулы.

После прохождения всех станций, команды возвращаются к сломанной капсуле и вместе с другими командами чинят и украшают капсулу. После этого команда получает карточку с действием, которое они должны выполнить, например: «Имитируйте звук запуска капсулы».

Финал. Ребята представляют себя в будущем и говорят про себя одно прилагательное, например, «В будущем я буду сильным». Также показывают движения, характеризующие/иллюстрирующие своё прилагательное.

Необходимый реквизит: маршрутные листы (карты), «капсула» – большая картонная коробка, наполненная фольгой, сломанные части, картонные шестерёнки, наклейки, детали из картона, пластиковые предметы, кожура банана, карточки с финальными действиями.

Рефлексия

Описание действий: ребята встают в круг и говорят друг другу «Спасибо!» Затем кладут руки соседям на плечи и кричат «Поехали!» Эмоциональный фон игроков: ребята ощущают себя героями, которые благодаря своей сплоченности смогли восстановить капсулу. Дети понимают, что именно благодаря взаимопомощи и доверию будущее будет зависеть от умения помогать друг другу и договариваться.

«Сбой системы: Перезагрузка»

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

Цель игры: создать условия для сплочения коллектива через развитие навыков невербальной коммуникации и коллективного принятия решений.

Возрастная категория: 12-14 лет.

Сюжет: Земля будущего. Люди давно живут с искусственным интеллектом. У каждого человека есть воображаемый чип, который помогает общаться, видеть в темноте и координировать действия. Сегодня в вашем отряде система дала сбой, и она разделила ваши функции: у одних пропала речь (они могут только мычать/издавать звуки, но не могут говорить слова). У других пропало зрение (им завяжут глаза). У третьих пропала возможность двигаться, и они могут говорить и видеть, но не могут ходить (сидят на

стульях/скамейках). Чтобы спастись и «перезагрузить» систему, вам нужно активировать аварийный терминал, который находится в центре зоны эвакуации. Но терминал сломан, и его детали (ключи-шифры) разбросаны по всей территории. Продержаться нужно 20 минут, пока не сядет аккумулятор.

Действия игроков и правила:

Распределение ролей – жеребьевка: каждый ребенок вытягивает жетон, который определяет его «сбой»:

красный жетон (не могут говорить): 10-12 человек. Не имеют права говорить, но они видят и могут двигаться. Общаются жестами, мычанием, показывают направление.

Синий жетон (не могут видеть): 7-9 человек. Им надеваются плотные повязки на глаза, они могут говорить и двигаться, держась за кого-то.

Зеленый жетон (обездвиженные): 7-9 человек. Они садятся на скамейки/стулья в разных частях площадки, они видят все поле, могут говорить и кричать, но не могут встать со стула.

Начало игры (Терминал). В центре зала стоит стул, на котором лежит «процессор» (коробка). Рядом разбросаны 5 пронумерованных карточек-ключей, на которых написаны ребусы. Чтобы перезагрузить систему, нужно собрать все 5 ключей и вложить их в процессор в правильной последовательности (от 1 до 5).

Привилегии: при выполнении заданий от вожатого (следующие 5 минут все, кто на ногах, передвигаются прыжками; следующие 5 минут для переговоров все используем только жесты и мимику) ребятам будет дана подсказка (можно «включить» в том случае, если долго не могут разгадать ребус или найти, где находится «ключ»).

Усложнение (активация вируса): через 10 минут после начала игры вожатый объявляет: «Сбой усиливается! Обездвиженным отключают зрение!» («зелёные» закрывают глаза). Теперь они могут только говорить наугад, ориентируясь на звуки шагов.

Правила безопасности: «Немые» не могут тащить «слепых» волоком, только аккуратно направлять за плечи/руки. Бегать запрещено, чтобы не столкнуться.

Необходимый реквизит: жетоны трех цветов (красный, синий, зеленый) по количеству детей, плотные повязки на глаза (по количеству «слепых» + несколько запасных), 5 карточек, где цифры будут зашифрованы ребусами (ключи доступа), 1 коробка, оформленная как «Терминал» (с прорезью для ключей), стулья/скамейки по количеству «обездвиженных», таинственная музыка для создания атмосферы.

Рефлексия: данная игра искусственно создает условия, где один человек бессилен, не может попросить о помощи; не видит цели. Через этот игровой тупик дети на физическом уровне проживают истину: «Я могу что-то только тогда, когда я являюсь частью команды». Эта игра устроена так, что думать только о себе становится бесполезно и невозможно.

«Гусеница – почтальон»

Автор: Антонова Дарья Дмитриевна, ВО «Хранители волшебства», муниципальное бюджетное образовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №207».

Цель игры: способствовать сплочению отряда, развитию доверия и координации движений.

Возрастная категория: младшие школьники.

Необходимый реквизит: Кегли, обручи (допускаются другие различные препятствия), повязки на глаза (+/- 25 шт.), мешок, мягкие игрушки (или любые другие предметы, схожие по свойствам).

Сюжет: гусеница – почтальон должна доставить посылку на почту, а после опознать ее.

Действия игроков, правила

Вожатый (далее – ведущий) заранее подготавливает полосу препятствий (расставляет кегли, кладет обручи). В конце полосы ставится стол с «посылками». Объявляется начало игры. Дети выстраиваются в колонну и кладут руки на плечи впереди стоящего. У всех, кроме последнего участника (далее – хвост гусеницы) на глазах повязки. Теперь отряд – это гусеница, управлять которой может только хвост. Ведущий предлагает хвосту выбрать любой предмет из мешка, то есть «посылку». В мешке должно лежать +/- 10 похожих по форме и текстуре предметов. Например, посылками могут быть мягкие игрушки. Как только «хвост» вытащил из мешка «посылку», он кричит: «Посылку получили!» После этих слов гусеница начинает двигаться вперед.

Далее игра проходит в тишине.

Задача хвоста – управление гусеницей, нужно помочь ей пройти полосу препятствий и привести ее на почту (к столу) при помощи специальных сигналов, которые каждый из участников должен по цепочке передать впереди стоящему соседу. Хлопок по правому плечу – поворот направо, по левому – налево, по обоим – вперед, двойной хлопок – назад, частые хлопки – стоп.

Во время движения от хвоста к голове гусеницы, по цепочке, передается выбранная в начале игры посылка. Ребята должны не просто передать предмет, а успеть «познакомиться» с ним, представить, что бы это могло быть и запомнить его. Когда посылка дошла до «головы» гусеницы, она передается обратно к «хвосту». Ребятам предоставляется возможность еще раз взять в руки предмет.

Пока «гусеница» исследует посылку, «хвост», благополучно проведя ее по полосе препятствий, подводит ее к «почте». Ведущий забирает у «хвоста» посылку и раскладывает ВСЕ посылки из мешка на столе, включая ту, которую несла гусеница.

Ребята снимают повязки. Они могут видеть и разговаривать друг с другом. Теперь их задача заключается в том, чтобы вместе обсудить, какую же посылку они передавали друг другу, прийти к общему мнению и верно выбрать из всех посылок ту, которую они доставляли на «почту».

Рефлексия: после игры ваш отряд не только получит массу положительных эмоций, но и научится чувствовать и доверять друг другу. В отряде появится атмосфера сплочённости. Вожатый может сделать небольшой вывод о том, что каждый ребенок в отряде важен и его не бросят в трудную минуту, ведь каждый из них указывал дорогу своему товарищу спереди, доверяя своему товарищу сзади. Отряд работал как единый механизм и именно благодаря этому гусеница-почтальон все же доставила посылку.

«Фруктовая мозаика»

Автор: Прохоров Александр Александрович, ВО «Галактика», муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования центр внешкольной работы «Галактика».

Цель игры: создать условия для развития творческого сотрудничества и формирования единой команды.

Возрастная категория: 10-11 лет.

Сюжет: участники отправляются в путешествие по волшебному саду, наполненному удивительными плодами. Их задача – совместными усилиями воссоздать красоту сада, создав уникальную фруктово-ягодную картину.

Действия игроков:

1. Получение листа и инструмента. Каждый игрок получает чистый лист бумаги и средство для рисования (карандаш, маркер).
2. Рисование начального элемента. Участник рисует любой элемент растительного мира (фрукты, овощи, ягоды, листья, цветы) на своем листе.
3. Передача работ другим игрокам. Спустя 5 минут листы передаются следующим участникам по цепочке (обычно направо или налево).
4. Продолжение чужой работы. Получив новый лист, игрок добавляет свой фрагмент к ранее нарисованному изображению, пытаясь гармонично вписать новую деталь.
5. Циклический обмен работами. Передача листов продолжается до тех пор, пока каждая работа не пройдет полный цикл обмена.
6. Составление общей композиции. Вся команда собирает готовые рисунки в одну общую картину, располагая их рядом друг с другом, формируя единую художественную композицию.
7. Обсуждение результатов. Совместное обсуждение процесса, проблем и успехов в реализации проекта.

Правила

Можно:

– самостоятельно начинать рисунок на выданном листе;

- дополнять чужие рисунки новыми элементами каждые 5 минут;
- создавать оригинальную общую композицию из готовых рисунков.

Нельзя:

- оставлять лист пустым или портить чужую работу;
- использовать цвета или формы, нарушающие гармонию композиции;
- изменять порядок передачи листов или задерживать их дольше отведенного времени.

Необходимый реквизит: бумага формата А4 или аналогичный материал (количество равно числу участников), цветные карандаши, маркеры или фломастеры (каждый участник получает комплект), таймер или песочные часы для отсчёта интервалов по 5 минут, большая плоскость или доска для выкладки общей композиции (классная доска, пол, стол).

Рефлексия

В конце игры важно провести обсуждение, задав участникам следующие вопросы:

- Какие чувства испытывали в процессе рисования?
- Легко ли было дополнять чужие работы?
- Возникли ли трудности при взаимодействии с другими участниками?

Как они решались?

- Удовлетворены ли результатом своей индивидуальной работы и общим произведением?
- Что хотелось бы изменить?
- Что самое важное поняли о сотрудничестве и творчестве?
- Может ли эта игра научить чему-то полезному вне игровой среды?

Такая беседа помогает закрепить позитивные аспекты командной работы и стимулирует дальнейшее развитие творческого потенциала.

«Парный синтез»

Автор: Пучкова Ксения Сергеевна, ВО «Галактика», муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования центр внешкольной работы «Галактика».

Цель игры: развитие навыков доверия, коммуникации и координации в команде.

Возрастная категория: 8-12 лет.

Сюжет: участников ждет увлекательное испытание на взаимодействие и понимание друг друга. Они объединяются в пары, где один становится художником, а другой – проводником. Основная задача – совместно создать картины, ориентируясь только на слова партнера.

Действия игроков:

- Участники формируют пары произвольным способом или случайным методом.
- Каждая пара выбирает, кто будет первым художником, а кто – проводником.

Этап 1: рисуем картину вместе.

– Художник надевает повязку или плотно закрывает глаза, отказываясь от зрительной поддержки.

– Проводник берет руководство процессом и начинает детально описывать задуманный объект или пейзаж, говоря тихим голосом, чтобы лучше сосредоточиться.

– Художник внимательно слушает и стремится перевести описание в графический образ, основываясь исключительно на словах партнера.

Этап 2: меняемся ролями.

– Партнеры меняются местами. Художник становится проводником, а проводник превращается в художника.

– Повязка снова надевается, и процесс повторяется. Новая картина создается на основе новых подробных описаний.

Завершающий этап: выставка работ

– Готовые рисунки раскладываются перед всеми участниками.

– Параллельно идет обсуждение результатов: художники рассказывают, насколько легко или трудно было ориентироваться по словам, а проводники делятся впечатлениями от собственных описаний.

Правила

Необходимо

– Ясно и понятно описывать предметы или сцены, если вы проводник.

– Внимательно слушать и стараться точно воплотить услышанное, если вы художник.

– Помочь партнеру разобраться, задавая наводящие вопросы, если возникают трудности.

– Быть честным и откровенным при обсуждении результатов.

– Поддерживать атмосферу доверия и взаимоуважения.

Запрещено

– Использовать любые средства, кроме слов, для объяснения (жесты, звуки и др.).

– Давать неполные или невнятные инструкции.

– Смеяться над результатами партнера или критиковать его творчество.

– Пытаться подсматривать или снимать повязку раньше окончания раунда.

– Отказываться обсуждать итоги игры или игнорировать обратную связь.

Необходимый реквизит: лист бумаги формата А4 для каждой пары, простые карандаши или маркеры, повязки для глаз.

Рефлексия:

– сложности в роли художника и проводника;

– проблемы в передаче и восприятии информации;

– навыки, необходимые для успешного выполнения задания;

– положительные и отрицательные эмоции от результата;

– практичность метода в реальных жизненных ситуациях.

«Марсианская авария: миссия спасения»

Автор: Юнченко Алина Андреевна, ВО «Галактика», муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования центр внешкольной работы «Галактика».

Цель игры: выявление неформальных лидеров, развитие навыков быстрого принятия решений и эффективного взаимодействия в экстремальной ситуации.

Возрастная категория: 12-16 лет.

Сюжет: команда – это экипаж космического корабля, совершивший экстренную посадку. Чтобы выжить, им нужно собрать «антенну связи» из обломков. Однако на планете «агрессивная атмосфера»: часть экипажа потеряла зрение, часть – слух, а часть – дар речи.

Действия игроков:

1. Ведущий делит отряд на три группы:

«Слепые» (им завязывают глаза) – это «рабочие руки», только они могут трогать детали «антенны».

«Немые» (им запрещено издавать звуки) – только они видят схему постройки антенны (чертеж на листе у водителя).

«Глухие» (им нельзя ничего трогать и подходить к «слепым») – они посредники.

2. Задача: «Немые» должны жестами объяснить «Глухим», что строить, а «Глухие» должны голосом направить действия «Слепых».

3. В качестве деталей «антенны» используются любые подручные средства: кепки, кроссовки, бутылки с водой, ветки.

Правила:

1. Разговаривать могут только «Глухие».

2. Трогать предметы могут только «Слепые».

3. Смотреть на чертеж могут только «Немые».

4. Если кто-то нарушает свою роль (заговорил или подсмотрел), команда получает 30-секундный «штраф тишины».

Итог для лидера: в этой игре лидером становится тот, кто быстрее всех догадается выстроить систему передачи информации (например, один из «Глухих» берет на себя роль координатора всех групп сразу) и сможет успокоить команду в моменты хаоса.

Необходимый реквизит: обломки для сборки антенны (бутылки, палочки, камушки, верёвки), средства ограничения (повязки для глаз, беруши), таблички «немых», рисунок схемы антенны, дополнительные принадлежности (таймер, жилетки или повязки для деления на группы).

Рефлексия:

1. Кто взял на себя роль лидера и почему?

2. Какой этап игры оказался самым сложным?

3. Как лучше организовать взаимодействие в будущем?
4. Что нового узнали о себе и товарищах?

«Цветные следы»

Автор: Строганова Валерия Владимировна, ВО «Дай пять», муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Скалинская средняя общеобразовательная школа.

Цель игры: способствовать развитию внимательности при взаимодействии.

Возрастная категория: 9-14 лет.

Сюжет: Дети делятся на группы по 3-4 человека. Каждой группе повязывается на ногу ленточка определенного цвета и дается такого же цвета мел. По сигналу ведущего игроки в течение определенного времени (2 минуты) должны «оставлять» следы своего цвета на асфальте (как можно больше). По завершении отведенного времени объявляется начало «охоты» на остальных участников. Задача: группа должна передвигаться только по следам своего цвета, касаясь других участников. Если наступил на след не своего цвета (за этим следят вожатые и руководители), то игрок выбывает из игры. Команда, сумевшая поймать больше всех противников, становится победителем. Важно: нельзя наступать на чужие следы, проявлять уважение друг к другу, избегать столкновений, проявлять хитрость и внимательность.

Необходимый реквизит: цветные ленточки, мелки.

Рефлексия: в завершении спросить ребят, что было самое трудное, какую тактику необходимо применять, чтобы поймать больше соперников. Команде-победителю вручаются призы, остальных благодарим за участие.

«Лагерный квест»

Автор: Юстус Алисия Денисовна, ВО «Дай пять», муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Скалинская средняя общеобразовательная школа.

Цель игры: создать условия для знакомства с лагерем.

Возрастная категория: 11-15 лет.

Сюжет

Каждый игрок выбирает себе фишку и ставит на старт на игровом поле. Поле размечено на полу или на большом плакате (можно использовать «Шахматы Галанова»). Игроки поочередно бросают большой мягкий игральный кубик и становятся на определенную локацию. На локациях лежат карточки заданием вниз. Участник берет карточку и читает задание (карточки распределены по цветам в зависимости от определенного аспекта лагерной жизни – «Столовая», «Костровое», «Медпункт», «Спортивная площадка», «Музыкальный зал» и т.д.). Примеры заданий: придумай историю для вечернего огонька, проведи для всех мини-эстафету, угадай столовый прибор по описанию и прочее. За успешное выполнение заданий

игрок забирает себе карточку (на каждой карточке в зависимости от сложности заданий написаны баллы). Важно пройти все локации как можно быстрее и заработать как можно больше баллов.

Необходимый реквизит: Шахматы Галанова или большое игровое поле, мягкий большой игральный кубик, карточки с заданиями, реквизит для локаций (электрическая свечка для огонька, столовые приборы, спортивный инвентарь, музыкальные инструменты и прочее в зависимости от заданий), фишки.

Рефлексия: обсудить с детьми, что важно уметь и знать водителю, чтобы в лагере было интересно. За время прохождения квеста ребята научатся работать в команде, проявлять лидерские качества, креативность.

«Ужасный секрет»

Автор: Мавлонова Фарзона Урунбойевна, ВО «Галактика», муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования центр внешкольной работы «Галактика».

Цель игры: создать атмосферу доверия и близости в коллективе путем открытого и доброжелательного обсуждения личных привычек.

Возрастная категория: 14-17 лет.

Сюжет игры: участники анонимно делятся своими «ужасными секретами», которые на поверку оказываются простыми и забавными жизненными ситуациями. Передавая их обезличенными фразами, группа осознает, что многие стыдливые моменты на самом деле являются нормальными и распространенными явлениями.

Действия игроков:

- участники располагаются в круг;
- ведущий коротко разъясняет правила и подчеркивает важность уважения: секреты не комментируются, не осуждаются и остаются конфиденциальными;
- первый игрок тихо сообщает соседу справа свой личный «ужасный секрет»;
- сосед переформулирует секрет, заменяя «Я...» на «Один из нас...» или «Кто-то из нас...». Например, из «Я боюсь спать без света» делается «Один из нас боится спать без света»;
- этот секрет передают дальше по кругу, соблюдая аналогичную формулу;
- цикл продолжается до возвращения секрета к автору;
- автор может подтвердить, что это его секрет, либо сохранить интригу;
- процесс повторяется, позволяя каждому участнику внести свой вклад.

Правила

1. Секреты передаются тихим голосом, исключительно на ухо соседу.

2. Обязательно менять формулировку, то есть вместо «Я...» говорить: «Один из нас...»

3. Категорически запрещается смеяться над чужими секретами или обсуждать их вслух.

4. Все тайны остаются внутри группы, действует принцип строгой конфиденциальности.

5. Любой участник вправе пропустить свой ход, если не готов раскрыть секрет.

6. Ведущий контролирует атмосферу и прекращает игру, если кто-то испытывает дискомфорт.

Необходимый реквизит: ничего обязательного, игра проходит без реквизита. По желанию: мягкий мяч или игрушка-передатчик (чтобы обозначить, чей сейчас ход, участник держит мяч, когда шепчет секрет).

Рефлексия

1. Какие секреты запомнились и почему?

2. Кажется ли они действительно «ужасными» после того, как прозвучали в обезличенной форме?

3. Что вы почувствовали, когда ваш секрет вернулся к вам?

4. Заметили ли вы, что у многих есть похожие «секреты»? Как это повлияло на ваше отношение к ним?

5. Что дала вам эта игра? Стало ли легче говорить о чем-то личном или принимать особенности других?

«Эхо Артефакта»

Автор: Степанюк Татьяна Сергеевна, ВО «Шаг вперед», муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №221».

Цель игры: способствовать развитию креативности у детей.

Возрастная категория: 7-17 лет.

Сюжет

1. Этап «Обретение». Вожатый выносит предмет (например, старую дверную ручку) и объявляет: «Перед нами не просто ручка. Это древний артефакт, который был найден сегодня утром под старой сосной лагеря. Но он потерял свою память. Нам нужно ее вернуть».

2. Этап «Слой легенды». Ребята стоят в кругу. Предмет передается из рук в руки. Каждый, кто держит его, должен добавить ровно одну деталь к его описанию, отвечая на вопросы ведущего.

• Игрок 1: Как этот предмет называется на языке древних? Например: «Звонок Тишины».

• Игрок 2: Каков он на ощупь для того, кто обладает магией? Например: «Он кажется горячим, как песок».

• Игрок 3: Какое одно доброе дело он совершил 100 лет назад? Например: «Он открыл дверь в комнату, где спрятано лето».

- Игрок 4: Какого звука он боится? Например: «Звуча лопающегося мыльного пузыря».

3. Этап «Оживление». Когда предмет прошел круг и оброс историей, вожатый говорит: «Артефакт почти заряжен. Чтобы он начал действовать, нам нужно создать его «звуковой код». Каждый участник выбирает один звук (щелчок пальцами, шипение, топот, хлопок). По сигналу вожатого группа начинает создавать «шум артефакта», постепенно наращивая темп.

4. Этап «Чудо». В момент самого громкого звука вожатый поднимает предмет вверх, наступает резкая тишина. Вожатый объявляет, какое «чудо» произошло прямо сейчас. Например: «Теперь каждый в этом кругу до конца дня может загадать желание, и оно сбудется, если встретить человека в зеленом».

Необходимый реквизит: любой обычный предмет (старая ветка, пустая консервная банка, ключ, прищепка или даже обычный кроссовок).

Рефлексия: игра объединяет механику «снежного кома» (наслоение истории) с сенсорным и звуковым погружением. В нее можно играть в лесу, в корпусе, в автобусе. Нужен только один предмет и фантазия.

- Развивает креативное мышление и навыки импровизации.
- Снимает барьеры в общении (даже самый скромный ребенок вносит свой вклад в легенду).
- Создает общую «мифологию» отряда, что отлично работает на сплочение. Игра подходит для всех возрастов. Для младших ребят это может быть сказочный предмет, для старших – футуристический гаджет из будущего.

ИГРЫ С ЗАЛОМ

«Правда или хайп»

Автор: Воронова Кристина Евгеньевна, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: способствовать активизации зрительного зала через вовлечение в коллективное игровое взаимодействие.

Возрастная категория: 7-17 лет.

Сюжет: ведущий предлагает участникам определить, является ли озвученный факт правдой или вымышленной информацией («хайпом»).

Правила реакции: если утверждение **правда** – участники встают и хлопают, если **неправда**, то остаются сидеть и топают ногами. Для младших можно заменить топот на поднятие рук.

Ход игры

Ведущий объясняет правила. Зачитывает 6–10 утверждений. После каждой реакции озвучивает правильный ответ и краткий комментарий.

Примеры вопросов:

- Правда ли, что у осьминога три сердца?
- Правда ли, что смена длится 100 дней?
- Правда ли, что человек может прожить без сна неделю?
- Правда ли, что в лагере сегодня три мероприятия?
- Правда ли, что у жирафа синего цвета язык?
- Правда ли, что пингвины умеют летать?
- Правда ли, что у паука восемь ног?
- Правда ли, что дельфины спят с открытыми глазами?
- Правда ли, что у осьминога три сердца?
- Правда ли, что слоны боятся мышей?
- Правда ли, что в лагере есть «тихий час»?
- Правда ли, что вожатые живут в домиках на деревьях?
- Правда ли, что за смену можно подружиться с ребятами из других городов?
- Правда ли, что на дискотеке можно танцевать сидя?
- Правда ли, что радуга бывает ночью?
- Правда ли, что снег может идти летом в горах?
- Правда ли, что у человека 206 костей?
- Правда ли, что Луна светится сама?
- Правда ли, что социальные сети появились раньше мобильных телефонов?
- Правда ли, что один человек может запомнить 10 000 лиц?
- Правда ли, что человек может прожить без сна около недели?
- Правда ли, что молния горячее поверхности Солнца?
- Правда ли, что бананы – это ягоды?
- Правда ли, что у акул нет костей?
- Правда ли, что сердце кита размером с автомобиль?
- Правда ли, что первый мобильный телефон весил больше килограмма?
- Правда ли, что интернет появился раньше персонального компьютера?
- Правда ли, что видеоигры существовали уже в 1970-х годах?
- Правда ли, что смех снижает уровень стресса?
- Правда ли, что человек использует только 10% мозга?
- Правда ли, что можно чихнуть с открытыми глазами?

Необходимый реквизит: микрофон, подготовленный список утверждений, экран с презентацией.

Рефлексия: короткое обсуждение (1–2 минуты):

- Какие факты оказались самыми неожиданными?
- Было ли сложно принимать решение быстро?

«Аплодисменты»

Автор: Бухмастова Ариадна Денисовна, ВО «Антарес», муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Новосибирска «Средняя общеобразовательная школа № 86».

Цель игры: создать дружелюбную атмосферу и помочь детям установить первые контакты.

Возрастная категория: 6-7 лет.

Сюжет

Вожатый: «Я буду задавать вам вопросы, а вы честно отвечайте аплодисментами. Попробуем?!»

Кто здесь резвые мальчишки?

Кто девчонки-шалунишки?

Молодцы! А теперь вопросы по существу!

Кто из вас пришел учиться?

Кто не думает лениться?

Кто умеет рисовать?

Любит кто в футбол играть?

Кто старшим место уступает?

Кто дома маме помогает?

Кто умеет мыть посуду?

Кто сумеет постель постелить?

Кто сидит в телефоне весь день?

У кого подружка – лень?

Кто на самокате гоняет?

Кто в куклы в свободное время играет?

Кто не любит манную кашу?

Кто ученики тут наши?»

Рефлексия: игра поможет снять волнение, развить социализацию, укрепить доверие и подготовить детей к совместной деятельности в новом коллективе.

«Час пик в лагере»

Автор: Савчук Анна Сергеевна, ВО «Улыбка», МБОУ СОШ N4 ОЦ.

Цель игры: создание эмоционального подъема, включение всех детей в одновременное действие, развитие чувства ритма и навыков невербальной коммуникации через игровую метафору «транспортной системы».

Возрастная категория: 12-17 лет.

Сюжет: игра строится на принципе «повторяй за мной» через ассоциации с транспортом. Ведущий объявляет название транспортного средства, а зал выполняет определенное действие (шум + движение).

Фаза 1: «Инструктаж пассажиров» (объяснение правил, 1 минута)

Ведущий объясняет: «Сейчас я буду объявлять разные виды транспорта. Ваша задача – изобразить, как он движется и звучит. Но делать

это нужно всем **ОДНОВРЕМЕННО**, сидя на месте. Руки, ноги, голова – всё в деле! Чем дружнее мы будем, тем быстрее доедем до лагеря!»

Фаза 2: «Поехали!» (динамическая часть, 4-5 минут)

Ведущий громко и ритмично объявляет виды транспорта, чередуя их в разном порядке. Важно делать паузы между сменами 5–10 секунд, чтобы зал успевал «проехать».

«Метро!»

Действие: все начинают трясти кистями рук перед собой (вибрация вагона) и одновременно ритмично стучать ногами об пол (стук колес). Можно добавить звук «чух-чух-чух» или просто гул.

Смысл: создание общего ритма.

«Троллейбус!»

Действие: руки поднимаем вверх, сжимаем в кулаки и тянемся вверх, как «рога» троллейбуса к проводам. Тело слегка покачивается из стороны в сторону (троллейбус едет). Звук – жужжание «з-з-з-з».

Смысл: смена активности с ног на руки, растяжка.

«Такси!»

Действие: одна рука согнута в локте (как будто держишься за ручку двери), вторая делает жест «сигналим» (нажимаем на воображаемый гудок) и все кричат: «Бип-бип!» При этом можно слегка подпрыгивать на месте (по кочкам).

Смысл: элемент веселья и хаоса.

«Вертолет!»

Действие: руки в стороны, все вращают корпусом (вращение лопастей) и издают звук «вжух-вжух-вжух» или тарахтение. Вертолет – это уже не наземный транспорт, что добавляет неожиданности.

Смысл: резкая смена амплитуды движения.

«Автобус-гармошка»

Действие: дети сдвигаются плечом к плечу (если сидят на скамейках) и делают волнообразное движение корпусом: сначала прогибаются вперед, потом назад, как гармошка при повороте. Звук – скрип «скр-скр-скр».

Смысл: тактильное взаимодействие с соседом, сплочение.

«Гонки Формулы-1»

Действие: очень быстрые и мелкие движения. Руками крутим воображаемый руль, ногами быстро-быстро топаем (переключение передач), лицо изображает серьезного гонщика. Звук – «врум-врум-врум!».

Смысл: пик активности, выплеск энергии.

«Финишная прямая – лагерь «Солнышко» (или название вашего лагеря)

Действие: все встают (если это разрешено) или просто поднимают руки вверх и громко кричат «Ура!» или название лагеря.

Смысл: эмоциональная разрядка, завершение.

Фаза 3: «Переключка диспетчеров» (вариативность)

Если игра идет хорошо, ведущий может отдать микрофон помощникам, и они будут объявлять транспорт (проявляя творчество). Можно добавить локальные шутки: «Наш отрядный автобус!» или «Дорога в столовую!» (действия придумывают дети или вожатые).

Необходимый реквизит: микрофон для ведущего.

Два-три помощника (из числа вожатых), которые будут «якорями» – показывать движения первыми, если зал растеряется.

Хорошая акустика (чтобы ведущего было слышно).

Рефлексия: эмоциональный фон. В конце игры зал, как правило, гудит, дети раскрасневшиеся, улыбающиеся, многие смеются. Ощущение, что все вместе «проехали большое путешествие». Даже те, кто стеснялся в начале, к финалу включаются, потому что ритм и общий шум «легализуют» любое движение.

Действия ведущего для рефлексии (30-40 секунд)

Игра с залом не предполагает долгих обсуждений (внимание рассеивается), но важно закрепить успех. Ведущий (запыхавшимся, но радостным голосом): «Уважаемые пассажиры! Наш рейс «Час пик» успешно прибыл в пункт назначения! Проверьте, пожалуйста, все ли ваши улыбки на месте? Все ли соседи целы? (Дети смеются, оглядываются). Поднимите руку, кто хоть раз чуть не выпал из нашего «троллейбуса» от смеха! (Лес рук!) Замечательно! А теперь вопрос для самых внимательных: на каком транспорте мы ехали громче всего? А на каком дружнее всего?»

Ответы детей: «На гонках громче!», «На автобусе дружнее!»

Вывод ведущего: «Запомните это, ребята! Когда мы вместе делаем одно дело, мы можем «доехать» куда угодно. А сейчас просьба не расходиться! Пассажиры с задних рядов, не забудьте свои вещи! Аплодисменты друг другу!»

Рефлексия (для вожатых-подростков, если они обсуждают игру)

После мероприятия важно спросить у подростков-помощников:

– Заметили ли вы, как менялось поведение зала?

– В какой момент включились даже самые «буки»?

Это учит анализировать динамику детского коллектива.

Почему эта игра подходит для вожатых-подростков (12+), работающих с детьми?

– Управление без насилия: игра учит будущих вожатых управлять большой массой детей не командным голосом («Тишина!», «Сели!»), а через увлекательное действие.

– Снятие страха сцены: подростки, помогая ведущему или просто участвуя в зале, привыкают к микрофону и публичности, что важно для их будущей роли.

– Энергетическая подзарядка: «Час пик» дает мощный выброс эндорфинов. Для подростков, которые часто находятся в полудреме или в

телефонах, это способ «встряхнуться» и почувствовать себя «живыми» и частью команды.

– Моментальный результат: игра не требует репетиций, но выглядит эффектно. Подростки видят: «Ого, я могу за 5 минут развлечь 100 человек!» Это повышает их самооценку как будущих вожатых.

«Моя история в лентах»

Автор: Поротникова Мирослава Александровна, первичное отделение Движения первых «Заря» ЧУ ДО ПАО «ММК» «ДООК», частное учреждение дополнительного образования ПАО «ММК» «Детский оздоровительно-образовательный комплекс».

Цель игры: создание доверительной атмосферы в новой группе через знакомство участников и педагога: развитие навыков самопрезентации, слушания и установления межличностных контактов.

Возрастная категория: 7-10 лет.

Сюжет

Педагог приглашает детей встать в круг вокруг него, объясняет правила игры: «Сейчас мы будем знакомиться друг с другом. У меня на поясе много разноцветных лент, по одной для каждого из вас. Каждая лента поможет нам узнать что-то интересное о том, кто ее выберет. Внимательно слушайте и постарайтесь запомнить имена ребят».

Первый участник. Педагог предлагает первому ребенку выбрать любую ленту, которая ему понравится. Ребенок берется за конец ленты и отходит на расстояние длины ленты.

Рассказ. Держась за ленту, игрок начинает медленно обходить взрослого по кругу, оборачивая его лентой. Во время движения он рассказывает о себе, отвечая на вопросы-подсказки педагога. Взрослый задает вопросы по очереди, внимательно слушая и поддерживая рассказчика.

- Педагог: «Как тебя зовут и сколько тебе лет?»
- Ребенок отвечает.
- Педагог: «Что ты любишь делать больше всего?»
- Ребенок отвечает.
- И так далее, пока ребенок не дойдет до педагога.

Передача ленты: когда лента будет полностью обмотана вокруг педагога, ребенок отдает конец ленты в руки педагогу. Тот берет ленту, улыбается и говорит: «Очень приятно познакомиться, а меня зовут (называет свое имя). Спасибо за твою интересную историю!»

Далее педагог приглашает следующего ребенка выбрать другую ленту, и процесс повторяется. Игра продолжается до тех пор, пока каждый ребенок не расскажет о себе и не передаст свою ленту педагогу.

Когда все ленты будут у взрослого, он может подвести итог: «Вот сколько замечательных историй мы сегодня услышали! Теперь мы знаем

друг о друге немного больше. Надеюсь, это поможет нам стать настоящими друзьями!»

Необходимый реквизит: самодельный пояс с привязанными (закрепленными, пришитыми) к нему цветными широкими длинными атласными лентами (длина лент от 1,5 метров).

Педагог заранее продумывает несколько вопросов-подсказок, которые помогут детям рассказать о себе. Это могут быть:

- Как тебя зовут?
- Сколько тебе лет?
- Какое у тебя хобби или любимое занятие?
- Есть ли у тебя домашние животные? Какие?
- Какой твой любимый цвет?
- Какой твой любимый мультфильм?
- С кем ты уже успел познакомиться?
- Какое у тебя любимое блюдо?

Рефлексия: ведущий (педагог) предлагает детям запомнить кто и какого цвета ленту обматывал вокруг педагога и провести ассоциацию с именем ребенка. Обсудить, какие эмоции (положительные – радость, удивление, интерес) они испытывали при рассказе другого человека. Завершающая фраза: «Вот сколько замечательных историй мы сегодня услышали! Теперь мы знаем друг о друге немного больше. Надеюсь, это поможет нам стать настоящими друзьями!»

«Веселый постовой»

Автор: Бухмастова Ариадна Денисовна, ВО «Антарес», муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Новосибирска «Средняя общеобразовательная школа № 86».

Цель игры: способствовать закреплению знаний о правилах дорожного движения.

Возрастная категория: 6-7 лет.

Сюжет

Вожатый: «Ребята, кого в школу привезли родители на автомобиле, поднимите руки. А кто в школу пришел пешком? А вы знаете правила дорожного движения? Сейчас мы это узнаем. Я буду рассказывать стихотворение и показывать движение, а вы за мной повторяйте.

Гурьбой веселой

Идем мы в школу (маршируем на месте)!

Видим: бравый постовой (правая рука к голове, как бы отдавая честь)

Нам качает головой (качаем головой).

Почему он здесь стоит (пожимаем плечами),

Ничего не говорит (указательный палец к губам)?

Потому что перекресток!

Кто куда на нём рулит (крутим руль слева направо)!

Едет девушка направо (рукой показываем направо),
Едет юноша вперед (две руки перед собой)!
А у этой вот машины
Включён левый поворот (левой рукой в сторону)!
Левый – правый (рука в сторону влево, вправо, маршируем),
Левый – правый (рука в сторону влево, вправо, маршируем),
Постовой веселый, бравый (улыбаемся, отдаем честь по стойке
смирно).
Он машины тормозит (знак «стоп» рукой).
Нам, ребята, путь открыт (разводим руки в стороны, маршируем)!
Рефлексия: игра поднимет настроение, повысит мотивацию к
безопасному поведению на дорогах.

ИГРЫ-ШУТКИ

«Театр абсурда: лагерный переполох»

Автор: Шумилова Алеся Денисовна, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: создание позитивного эмоционального фона в отряде через совместную творческую деятельность.

Возрастная категория: 9-16 лет.

Сюжет: участники становятся актерами «Театра абсурда», где любая бытовая ситуация превращается в комедийное шоу.

Подготовка (5–7 мин): вожатый делит отряд на команды по 4–6 человек (жребий, считалка, по цветам), каждая команда получает:

– тему (на выбор или жребий): «Приключения в столовой», «Зарядка по-новому», «Животные в лагере», «Потерянный тапок»;

– сюрприз-элемент (обязателен к использованию): «все говорят шепотом», «один актер – молча», «использовать стул как реквизит», «включить фразу «А вот и я!» три раза»;

– базовый реквизит: платки, шляпы, мягкие игрушки, картонные таблички.

Основной этап (15–20 мин):

1. Команды готовят мини-сценку (2–3 минуты) с учетом темы и сюрприз-элемента.

2. Правило «Равного участия»: каждый член команды должен иметь реплику или значимое действие.

3. Вожатый помогает с таймингом и идеями, но не вмешивается в творческий процесс.

Презентация (10–15 мин)

Команды по очереди показывают сценки. Зрители (остальные участники) голосуют аплодисментами или жетонами за «Самое смешное», «Самое креативное», «Самое дружное»...

Важно: голосовать за свою команду нельзя.

Завершение: вожатый кратко отмечает сильные стороны каждой команды, акцентируя внимание на юморе, а не на конкуренции.

Необходимый реквизит: коробка с «базовым реквизитом»: платки, шляпы, очки без стекол, мягкие игрушки, картонные таблички, ленты, карточки с темами и сюрприз-элементами (ламинированные), жетоны/стикеры для голосования (по 3 шт. на участника), музыкальное сопровождение (фанфары для выхода, фоновая музыка для подготовки), секундомер/таймер для вожатого.

Рефлексия:

1. Что было самым смешным моментом в подготовке или выступлении?

2. Как вы договаривались в команде, когда идей было много?

3. Кто из товарищей удивил вас своим актерским талантом?

4. Какой сюрприз-элемент было сложнее всего обыграть?

Ожидаемый эмоциональный фон:

- Высокий уровень позитивных эмоций: смех, аплодисменты, эмоциональная разрядка.

- Снижение социальной тревожности за счет игрового формата и юмора.

- Чувство принадлежности к команде («мы вместе придумали и сделали»).

- Уверенность в своих творческих силах даже у тех, кто «не артист».

- Доброжелательная атмосфера, так как голосование воспринимается как игра, а не как жёсткая конкуренция.

«Смешные ассоциации»

Автор: Шумилова Алеся Денисовна, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: создание позитивного эмоционального климата в коллективе, развитие креативного мышления.

Возрастная категория: 12-17 лет.

Сюжет: игра превращает обычную цепочку слов в веселую импровизацию, создавая ассоциации и делая процесс запоминающимся через личные истории.

Подготовка:

- Участники встают в круг;

• Вожатый объясняет правила и демонстрирует пример: «Солнце» → «Пляж» → «Мороженое» → «Голова болит».

Ход игры:

1. Первый участник называет любое слово (существительное).
2. Следующий участник должен в течение 3 секунд назвать слово, которое у него ассоциируется с предыдущим.

3. Правило «Стоп-время», если участник:

- задержался более 3 секунд;
- повторил уже названное слово;
- назвал слово, не связанное с предыдущим (по мнению группы);
- назвал слово, нарушающее этические нормы.

→ Он активизирует «Смешной поворот»: рассказывает короткий (до 1 минуты) забавный случай из своей жизни (реальный или выдуманный) или может выполнить забавное задание.

4. После рассказа игра продолжается со следующего участника.

Правило «Безопасный юмор»: запрещены истории, унижающие достоинство других. Вожатый мягко останавливает нарушение.

Завершение: игра длится 10–15 минут или по договоренности. Вожатый отмечает самые креативные ассоциации и искренние истории.

Рефлексия:

1. Какая ассоциация вас удивила больше всего?
2. Было ли сложно придумывать слова быстро?
3. Чья история запомнилась и почему?
4. Как изменилось ваше настроение за время игры?

Ожидаемый эмоциональный фон:

- снижение уровня социальной тревожности за счет игрового формата и юмора;
- повышение уровня доверия в группе через обмен личными (пусть и смешными) историями;
- положительные эмоции: смех, улыбки, эмоциональная разрядка;
- чувство принятия: участники видят, что их «ошибки» превращаются в возможность проявить себя, а не в повод для насмешек;
- мотивация к дальнейшему общению, так как игра создает «точки входа» для продолжения разговоров.

«Угадай, кто»

Автор: Коровикова Ксения Павловна, ВО «Хранители волшебства», муниципальное бюджетное образовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №207».

Цель игры: создать условия для сплочения отряда.

Возрастная категория: 12-17 лет.

Сюжет: ведущий называет 3 вещи, которые могут ассоциироваться с человеком из отряда. Дальше, чтобы усложнить задачу, можно называть 3

абсолютно несвязанные вещи. Люди начинают отгадывать. Отгадкой будет тот человек, который первый заговорил.

Например

Ведущий: «Яблоко, кофта, очки». Катя: «Это Злата?» Ведущий: «Нет, это Катя».

Рефлексия: эта игра поможет детям развить внимание и концентрацию.

«Крокодил наоборот»

Автор: Сорокин Тимофей Евгеньевич, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: создание условий для развития актерской выразительности и чувства юмора через игровую провокацию.

Возрастная категория: 15-17 лет.

Сюжет

Это необычная версия известной игры «Крокодил», где главный юмористический эффект строится на том, что водящий почти не видит сам процесс показа.

Подготовка: выбирается один водящий – «крокодил», остальные участники загадывают известный фильм, персонажа, песню или фразу (соответствующие возрасту).

Ход игры

1. Водящий отворачивается или выходит из помещения.
 2. Группа загадывает слово/образ.
 3. Водящий возвращается и садится на стул лицом к участникам.
 4. По команде ведущего участники начинают активно изображать загаданное жестами и мимикой.
 5. В этот момент водящему завязывают глаза (или приглушают свет на 5–10 секунд).
 6. Пока водящий «не видит», участники активно играют, затем по сигналу быстро замирают.
 7. Когда повязка снимается (или свет включается), водящий видит всех спокойно сидящими.
 8. Он пытается угадать, ориентируясь на шум, смех и атмосферу.
 9. По просьбе водящего: «Покажите еще раз!» – процесс повторяется.
- Игра длится 3–5 раундов, затем выбирается новый водящий.

Правила:

- запрещены обидные или провокационные темы;
- нельзя подсказывать словами;
- нельзя смеяться над водящим; смех направлен на ситуацию, а не на человека;
- игра проводится в доброжелательной атмосфере.

Необходимый реквизит: повязка для глаз или возможность приглушить свет, стул, список слов (по желанию ведущего).

Рефлексия: Какие эмоции вы испытали в роли водящего? Было ли сложно сохранять серьезное лицо? Что оказалось самым смешным? Хотели бы вы оказаться в роли актера или водящего снова?

«Носатики»

Автор: Валеева Вероника Сергеевна, ВО «Дай пять», муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Скалинская средняя общеобразовательная школа.

Цель игры: разрядить обстановку, скоротать время.

Возрастная категория: 7-17 лет.

Сюжет

Ведущий вызывает двух добровольцев и дает по карандашу. Карандаш нужно зажать между верхней губой и носом. Задача: удерживать карандаш и, не смеясь, говорить «носатики». Кто первый рассмеется и выпустит карандаш, тот проиграл.

Необходимый реквизит: карандаши или фломастеры.

Рефлексия: победитель получает наклейку или конфету.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ/ИГРЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ

«Энерджи-микс: 5 минут драйва»

Автор: Пятикова Ксения Анатольевна, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: быстрая активизация группы, снятие статического напряжения, развитие реакции и командного взаимодействия через чередование интеллектуальных и физических заданий в ограниченное время.

Возрастная категория: 12-16 лет.

Сюжет: участники – «агенты энергии», которым нужно за 5 минут собрать максимум «энерджи-баллов», выполняя разноформатные задания.

Подготовка:

- Вожатый готовит карточки с заданиями 4-х типов:
 - физические: «15 приседаний», «Планка 20 с.», «Прыжки на одной ноге»;
 - интеллектуальные: «Назвать 10 стран на «А», «5 слов на заданную тему»;
 - коммуникативные: «Сказать соседу 5 комплиментов», «Обняться всей командой»;
 - творческие: «Станцевать танец маленьких утят», «Изобразить животное».

- Карточки перемешиваются и помещаются в «Энерджи-бокс» (коробка/шляпа).

- Участники делятся на команды по 4–6 человек (или играют индивидуально при малой группе).

Ход игры

1. По сигналу таймера команда/игрок тянет карточку и выполняет задание.

2. Правило «Безопасность прежде всего». Задания, связанные с движением, выполняются без контакта с другими участниками.

3. Правило «Командный бонус». Если задание выполняет команда, то участвуют все (хором, синхронно), это даёт +1 бонусный балл.

4. После выполнения карточка возвращается в бокс, тянется новая.

5. Вожатый фиксирует выполненные задания и ведёт счёт.

Завершение: по сигналу таймера игра останавливается, подсчитываются баллы, объявляется «Энерджи-чемпион».

Необходимый реквизит:

- карточки с заданиями (плотная бумага, размер 7x10 см, ламинированные, 30–50 шт.);

- «Энерджи-бокс» (коробка, шляпа, мешочек);

- таймер (секундомер, телефон, песочные часы на 5 минут);

- свисток или колокольчик для сигналов;

- бланк для фиксации баллов (по желанию);

- музыкальное сопровождение (динамичный фон).

Рефлексия

Какое задание было самым весёлым? Самым сложным? Что помогло вашей команде быстро выполнять задания? Как изменилось ваше настроение до и после игры? Какой тип заданий вам понравился больше: физический, интеллектуальный или творческий?

«Миссия: Спасти лагерь»

Автор: Пузей Алексей Антонович, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: сплочение команды через совместное выполнение заданий, развитие лидерских качеств и навыков коммуникации, физическая активность, координация и внимание к другим участникам.

Возрастная категория: 12-16 лет.

Сюжет: лагерю угрожает потеря энергии, командам предстоит пройти через 5 станций стихий, чтобы вернуть силу лагерю и «спасти» его.

Подготовка

1. Участники делятся на команды по 5-7 человек.

2. Ведущий расставляет станции с реквизитом: шарики, листы картона, ленточки, стаканы с водой.

3. Каждой команде объясняется цель и правила прохождения всех станций.

Станции и задания

1. Стихия воздуха: перенести шарик без рук, только дыханием или с помощью листа бумаги.

2. Стихия земли: переправа через «болото» (можно наступать только на листы картона, не касаясь земли).

3. Стихия огня: эстафета (добежать до точки, выполнить 5 приседаний, передать «огонь» (ленточку) следующему).

4. Стихия воды: передача стакана с водой по цепочке (не проливая, штраф за проливание – 5 прыжков).

5. Стихия разума: за 2 минуты придумать боевой клич команды, отражающий её командный дух.

Финал игры: после прохождения всех станций команды собираются вместе и одновременно кричат свои боевые кличи. Лагерь «спасён».

Правила:

- уважение к каждому участнику;
- никто не покидает команду во время задания;
- оценивается не скорость, а слаженность, поддержка и вовлечённость команды;
- присутствует элемент соревнования, но акцент делается на командную работу.

Необходимый реквизит: шарики, листы картона для «болота», ленточки для «огня», стаканы и вода для передачи, таймер или секундомер для контроля времени на станциях.

Рефлексия

- Кто проявил себя как лидер?
- Какие качества команды помогли справиться с заданиями?
- Где было труднее: физически или в командном взаимодействии?
- Что нового вы узнали о своих товарищах по команде?

«Операция: Спасти Планету!»

Автор: Саттимирова Анеля Олжасовна, Стажерский отряд «Заря» ЧУ ДО ПАО «ММК» «ДООК», частное учреждение дополнительного образования ПАО «ММК» «Детский оздоровительно-образовательный комплекс».

Цель игры: развить у детей командное взаимодействие, быстроту реакции, координацию движений и умение принимать решения в ограниченное время.

Возрастная категория: 9-12 лет.

Сюжет: задача каждой команды – собрать как можно больше энерго-шаров и доставить их в свои станции (обручи), одновременно сохраняя свой флаг и стараясь перехватить шары противников.

Правила игры

- Игроки могут брать только по одному мячу за один раз.
- Нельзя бросать мячи в людей (только передавать, катить или нести).
- Игроки соперников могут «замораживать» друг друга легким касанием руки.
- Если игрок «заморожен», он должен остановиться на месте и поднять руки вверх.
- Освободить его может только товарищ по команде, коснувшись его плеча.
- Флаг нельзя прятать, но можно охранять. Если соперник дотронулся до чужого флага, команда теряет 2 мяча из своей станции, которые возвращаются в центр.

Ход игры

1. По сигналу ведущего обе команды одновременно бегут к центру за мячами.
2. Каждый участник берет один шар и стремится доставить его в свою станцию.
3. Защита флага и попытки «замораживать» игроков противника происходят одновременно.
4. Через 7-10 минут ведущий дает свисток. Это «солнечная вспышка», когда все должны замереть на 10 секунд. После второго свистка игра продолжается.
5. Игра длится 15-20 минут, затем ведущий подсчитывает, сколько мячей в каждой станции.

Необходимый реквизит: 10-15 мягких мячей (предпочтительно легких, из поролона), они обозначают энерго-шары; 4-6 обручей, это энергостанции, куда нужно доставлять шарики; цветные галстуки/ленточки или жилеты для двух команд по количеству участников (например, зеленые и оранжевые); флажки на подставках (по одному на команду), это центральный источник энергии; свисток для ведущего.

Рефлексия

После игры дети собираются в круг, ведущий задает вопросы для обсуждения:

- Что помогало вашей команде побеждать?
- В каких моментах было трудно, и как вы справлялись?
- Кто взял на себя роль лидера?
- Что бы вы изменили, если бы играли еще раз?

Можно завершить коротким упражнением на расслабление: глубокий вдох (собираем энергию планеты), выдох (отпускаем усталость).

«Россия – наш общий дом»

Автор: Панфилова Аврора Егоровна, Голубева Дарья Александровна, Середа Светлана Степановна, ВО «Поколение», муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Новосибирска «Средняя общеобразовательная школа № 15 имени Красовского Ильи Станиславовича».

Цель игры: создание условий для расширения знаний о России, ее государственных символах, культуре и традициях, воспитание чувства единства и гордости за свою страну через игровую деятельность.

Возрастная категория: 7-14 лет.

Сюжет и игровая легенда

Россия – огромная и удивительная страна с богатой историей, культурой и традициями. Но чтобы по-настоящему узнать ее, нужно отправиться в путешествие. Каждый отряд получает маршрутный лист «Путешествие по родной стране» и отправляется на поиски пяти волшебных ключей, которые открывают дверь к пониманию России. Ключи спрятаны на разных станциях, и чтобы их получить, нужно выполнить задания, проявить смекалку, дружбу и знание своей Родины. Только собрав все пять ключей, отряд сможет стать настоящими «Юными патриотами России» и получить заслуженные дипломы.

Действие игроков

Каждый отряд получает маршрутный лист с указанием порядка прохождения станций (станции пронумерованы, чтобы избежать скопления; см. приложение 1). На каждой станции команду встречает ведущий (мастер, вожатый, воспитатель в народном костюме или с соответствующим реквизитом). Участники выполняют задания, соответствующие тематике станции. За успешное прохождение этапа команда получает ключ (жетон, часть пазла или отметку в маршрутном листе). Пройдя все станции, отряды собираются на финальной линейке для подведения итогов.

Правила игры

– Команды передвигаются по территории лагеря организованно, в сопровождении вожатого.

– На станциях нужно внимательно слушать ведущего, не перебивать, работать дружно.

– Задания выполняются коллективно, каждый может внести свой вклад.

– Нельзя пропускать станции, нужно следовать только в указанном в маршрутном листе порядке (если порядок не важен, можно свободное перемещение, но лучше регулировать поток).

– За нарушение дисциплины команда может получить штрафное время или дополнительные вопросы.

Побеждают все, кто собрал все ключи, – главное не скорость, а участие и знания.

Описание станций (см. приложение 2)

Станция 1. «Символы России» (мини-интеллектуальная игра). Ведущий знакомит участников с государственными символами и проводит викторину.

Станция 2. «Русские забавы» (игровая). Знакомство с традиционными народными играми. Ведущий объясняет правила и проводит игры.

Станция 3. «Матрешкин хоровод» (творческая мастерская). Творческое задание: роспись матрешек.

Станция 4. «Народная мудрость» (филологическая). Работа с пословицами, устаревшими словами, загадками о русском быте.

Станция 5. «Моя Россия» (художественная). Коллективное творчество на тему Родины.

Финальная линейка (общее завершение). После прохождения всех станций отряды собираются на центральной площади лагеря (или в актовом зале). Звучат торжественные фанфары.

Ведущий (в народном костюме или с символикой): «Дорогие ребята! Вы прошли непростой путь по нашей необъятной Родине. Вы показали свои знания, ловкость, творчество и, самое главное, – умение быть единой командой. Сегодня вы стали еще ближе к пониманию того, что Россия – наш общий дом, который мы должны беречь и любить.»

Звучит гимн России. Все присутствующие встают и исполняют гимн (или подпевают).

Затем командам, собравшим все пять ключей, вручаются дипломы «Юных патриотов России». Можно отметить отдельные отряды в номинациях: «Самые дружные», «Самые творческие», «Знатоки символов» и т.д. Кульминацией становится общий флешмоб под песню «Я, ты, он, она – вместе целая страна» (слова Р. Рождественского, музыка Д. Тухманова, или современная версия). Дети повторяют движения за ведущими (или танцуют произвольно).

Необходимый реквизит: маршрутные листы для каждого отряда, таблички с названиями станций, ключи (жетоны или наклейки) для выдачи на станциях.

Станция 1. «Символы России»: изображения флага и герба России, текст гимна, карточки с вопросами викторины, жетоны-ключи.

Станция 2. «Русские забавы»: колпачок (или шапочка), музыкальное сопровождение (русские народные мелодии).

Станция 3. «Матрешкин хоровод»: заготовки матрёшек (бумажные или деревянные), краски/карандаши/фломастеры, кисти, баночки с водой, салфетки, образцы орнаментов.

Станция 4. «Народная мудрость»: конверты с разрезанными пословицами, карточки с устаревшими словами (самовар, балалайка, валенки, лапти, прялка, ухват, чугунок), карточки с загадками.

Станция 5. «Моя Россия»: бумага (ватман) или мелки для асфальта, краски, кисти, карандаши, фломастеры.

Финальная линейка: дипломы, грамоты, музыкальная аппаратура, фонограмма гимна России и песни «Я, ты, он, она», микрофон для ведущего.
Рефлексия: «Раскрась матрешку».

Каждому ребенку выдается бумажный силуэт матрешки. Задание: раскрасить ее в тот цвет, который соответствует настроению после игры:

- Красный: было очень интересно, узнал много нового.
- Желтый: понравилось, но было трудно.
- Фиолетовый: было скучно, неинтересно.

Можно использовать три цвета и потом сделать выставку «Наше настроение».

Общий круг «Что я узнал о России?»

Дети становятся в круг и по очереди говорят одно слово или фразу о том, что нового они сегодня узнали или что им больше всего запомнилось (например: гимн, герб, матрешка, ручеек, пословица, дружба). Ведущий подводит итог: «Вот сколько всего вмещает в себя наша великая Россия!»

Беседа в отрядах

Воспитатель или вожатый обсуждает с детьми вопросы:

- 1) Какое задание было самым трудным?
- 2) Что нового вы узнали о символах России?
- 3) Понравилось ли играть в народные игры?
- 4) Что вы почувствовали, когда рисовали матрешку или общую картину?
- 5) Как вы понимаете фразу «Россия – наш общий дом»?

Приложение 1

Маршрутный лист (пример оформления).

Маршрутный лист отряда _____	Ключ
Станция 1. «Символы России»	Ключ получен
Станция 2. «Русские забавы»	Ключ получен
Станция 3. «Матрешкин хоровод»	Ключ получен
Станция 4. «Народная мудрость»	Ключ получен
Станция 5. «Моя Россия»	Ключ получен

Приложение 2

Описание станций:

Станция 1. «Символы России» (интеллектуальная). Ведущий знакомит участников с государственными символами и проводит викторину.

Задания

– Ответить на вопросы о значении цветов флага России (белый – мир, чистота; синий – вера, верность; красный – сила, кровь, пролитая за Отечество).

– Рассказать, что изображено на гербе России (двуглавый орел, всадник, поражающий дракона).

– Объяснить, когда и как исполняется гимн, продемонстрировать знание первого куплета (можно спеть хором).

– Интерактивная викторина «Знаешь ли ты Россию?»: вопросы о географии (самая длинная река, самое глубокое озеро), истории (основатель Москвы, первый космонавт), культуре (русские писатели, композиторы).

Вопросы для викторины «Символы России»:

1. Что означают цвета российского флага?
2. Кто изображен на гербе России? (Двуглавый орел, всадник)
3. Как зовут всадника, поражающего дракона? (Георгий Победоносец)
4. Когда мы слушаем гимн России, что нужно делать? (Вставать, мужчины снимают головные уборы)
5. Кто написал музыку современного гимна? (А.В. Александров)
6. Какой город является столицей России?
7. Назовите самую длинную реку в России (Лена или Обь? – уточнить по возрасту, можно Волгу, как главную реку).
8. Самое глубокое озеро в мире, находящееся в России (Байкал).
9. Кто первым полетел в космос? (Ю. Гагарин)
10. Как зовут президента России?

Получение ключа: за правильные и полные ответы команда получает первый ключ.

Станция 2. «Русские забавы» (игровая). Знакомство с традиционными народными играми. Ведущий объясняет правила и проводит игры.

Игры:

- «Ручеёк». Играющие встают парами друг за другом, берутся за руки и поднимают их вверх. Водящий проходит в ручеёк и выбирает себе пару, становясь впереди. Оставшийся без пары становится водящим.
- «Колпачок». Дети сидят в кругу. Водящий с колпачком на голове обходит круг, надевает колпачок на кого-то и говорит: «Колпачок, колпачок, тоненькие ножки, красные сапожки, мы тебя поили, мы тебя кормили, на ноги поставили, танцевать заставили». Тот, на кого надели колпачок, должен станцевать в кругу, а водящий садится на его место.
- «Золотые ворота». Двое ведущих (или двое детей) поднимают сомкнутые руки, образуя «ворота». Остальные цепочкой проходят под воротами, напевая: «Золотые ворота пропускают не всегда: первый раз прощается, второй – запрещается, а на третий раз не пропустим вас!» На последних словах ворота закрываются, пойманный становится в круг.

Пословицы для разрезания:

1. РОДИНА – МАТЬ, УМЕЙ ЗА НЕЕ ПОСТОЯТЬ.
2. ЧЕЛОВЕК БЕЗ РОДИНЫ, ЧТО СОЛОВЕЙ БЕЗ ПЕСНИ.
3. ДРУЖБА НАРОДОВ – ИХ БОГАТСТВО.
4. ГДЕ РОДИЛСЯ, ТАМ И ПРИГОДИЛСЯ.
5. ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН.

6. ВСЕ МЫ РАЗНЫЕ, ДА РОДИНА ОДНА.

Получение ключа: за активное участие, соблюдение правил, веселое настроение команда получает второй ключ.

Станция 3. «Матрешкин хоровод» (творческая мастерская). Творческое задание: роспись матрёшек.

Задания

- Ведущий рассказывает краткую историю матрёшки как символа России (первая матрёшка появилась в конце XIX века, названа от имени Матрёна, символизирует материнство и дружбу).

- Каждому участнику (или команде в целом) выдается заготовка матрёшки из бумаги или дерева (можно бумажный шаблон).

- Задание: расписать матрёшку, используя традиционные орнаменты (цветы, ягоды, хохломские или городецкие узоры) или придумать свой наряд.

- Готовые работы размещаются на общей выставке «Хоровод дружбы», символизирующей единство народов России.

Загадки о русском быте:

1. Стоит толстячок, подбоченивши бочок, шипит и кипит, всем чай пить велит. (Самовар)

2. Три струны, а звук какой! С переливами, живой. Узнаю его в любой момент! Самый русский инструмент! (Балалайка)

3. Не ботинки, не сапожки, но их носят тоже ножки. В них зимой мы побежим: утром – в школу, днем – домой. (Валенки)

4. Из липы свито, в дороге пригодится, в них летом легко, а что это? (Лапти)

5. Новая посуда, а вся в дырах. (Решето, сито)

6. Что за барышня такая? В косу прядь заплетена, из печи она пылает, всем блиночки печет она? (Печь)

Получение ключа: за творческий подход и аккуратность команда получает третий ключ.

Станция 4. «Народная мудрость» (филологическая). Работа с пословицами, устаревшими словами, загадками о русском быте.

Задания:

- «Собери пословицу»: команда получает конверт с разрезанными словами. Нужно собрать пословицу о Родине, дружбе или труде (например: «Родина – мать, умей за нее постоять», «Человек без Родины, что соловей без песни», «Дружба народов – их богатство»).

- «Объясни слово»: ведущий показывает карточки со словами, обозначающими предметы русского быта (самовар, балалайка, валенки, лапти, прялка, ухват, чугунок). Задача – объяснить значение слова или для чего этот предмет использовался.

- «Загадки»: ведущий загадывает загадки о тех же предметах или явлениях (например: «Стоит толстячок, подбоченивши бочок, шипит и

кипит, всем чай пить велит» (самовар); «Три струны, а звук какой! С переливами, живой. Узнаю его в любой момент! Самый русский инструмент!» (балалайка)).

Получение ключа: за правильные ответы и слаженную работу команда получает четвертый ключ.

Станция 5. «Моя Россия» (художественная). Коллективное творчество на тему Родины.

Задания:

- Команде выдается большой лист бумаги (ватман) или предоставляется место на асфальте (мелки).

- Задание: создать коллективный рисунок на тему «Моя Родина». Можно изобразить любимые уголки природы (березки, речку, поле), родной город, символы страны (Кремль, флаг, матрёшки, медведя), дружбу народов.

- Важно, чтобы каждый участник внес свой вклад (можно рисовать по очереди или одновременно).

- После завершения рисунок остается на выставке или фотографируется.

Получение ключа: за дружную работу и яркое воплощение темы команда получает пятый ключ.

«Угадайка»

Автор: Рубцова Софья Андреевна, ВО «Искра», муниципальное автономное общеобразовательное учреждение города Новосибирска «Средняя общеобразовательная школа №214 имени Е.П. Глинки».

Цель игры: создать условия для развития воображения у детей через игровую механику.

Возрастная категория: 7-17 лет.

Сюжет

Дети расходятся по разным местам, чтобы они видели друг друга. Они закрывают глаза, и вожатый касается того, кого будет описывать. Как сделал это, дети открывают глаза, и вожатый начинает описывать ребенка. Например: «Девочка в черной кофте и с каре». Дети должны коснуться ее, она в свою очередь может убежать и прятаться. Когда ребенка догнали, ход переходит к следующему. Он должен описать человека, также вожатый/ребенок, являющийся ведущим, может путать детей, называя неверное описание, или же касаться сразу двоих.

Рефлексия

Всегда ли ты находил загаданного человека? Как ты искал? Сколько раз ты смог найти?

«Захват вражеского флага»

Автор: Плотников Сергей Станиславович, ВО «Млечный путь», Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования Санаторного оздоровительного центра круглогодичного действия «Березка».

Цель игры: создание условий для формирования у участников навыков коллективного взаимодействия, распределения ролей и ответственности в условиях ограниченного времени и игрового соперничества.

Возрастная категория: 10-17 лет.

Сюжет: команды должны захватить флаг с помощью прохождения на чужую территорию с захватом флага в руке и перемещением на свою территорию, где флаг должен продержаться 30 секунд.

Особенности: при попадании снежком в противника, противник отстранен от игры на 30 секунд в собственно-определенной территории, где за этим будет следить специальный человек. В игре используется два вида мячей: футбольный (можно перекидывать только на своей стороне через общую стену на сторону противника), пластиковый (использование возможно везде). При попадании мячом игрока с флагом игрок так же отстраняется на 30 секунд на свою территорию, но флаг остается лежать на полу до тех пор, пока какая-либо команда не заберёт его к себе на возвышенность. За игру происходит 3 матча по 20 минут. По окончании 20 минут или достижения 10 очков матч автоматически считается завершенным, игра проходит до счета 2:0; 0:2; 2:1; 1:2.

Распределение очков: удержание флага противоположной команды на своей территории в течение 30 секунд даёт плюс 1 очко.

Запрещено:

- физический контакт (толкаться, драться, кусаться, ставить подножки, стягивать одежду, наваливаться на человека, тыкать в глаза);
- разрушать построенные объекты (возвышенности, стены);
- использование посторонних предметов (камни, куски льда, палки, сосульки).

Нарушение игрового процесса:

- захватывать или удерживать свой флаг на своей территории;
- прятать флаг не в предназначенном месте, кидать флаг, блокировать доступ к флагу, вообще любое действие с флагом, кроме переноса на свою территорию;
- самостоятельно строить туннели;
- унижать или провоцировать как сокомандника, так и соперника;
- игнорировать команды судьи/наставника/вожатого.

Необходимый реквизит: флаг (2 шт.), футбольные мячи (4 шт.), пластиковые мячи (20+ шт.), различительные знаки (одежда, символ 15 + 15 шт.).

Рефлексия: дети смогут провести свободное время с пользой для своего здоровья, а также получить незабываемые эмоции.

«Драконы в поисках хвоста»

Автор: Сорокин Тимофей Евгеньевич, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: формирование навыков командного взаимодействия и умения действовать согласованно через активную двигательную деятельность.

Возрастная категория: 7-12 лет.

Сюжет: Каждая команда – это «дракон», который охраняет свой хвост и старается добыть хвост соперника.

Подготовка

Участники делятся на 2-3 равные команды по 6-10 человек. Каждая команда выстраивается в колонну, держась за пояс или плечи впереди стоящего. Последнему игроку за пояс закрепляется яркая ленточка – «хвост».

Ход игры

1. По сигналу ведущего «драконы» начинают двигаться по площадке.
2. Задача «голова дракона» (первого игрока) – поймать и сорвать «хвост» у соперника.
3. Одновременно команда должна защищать свой хвост, маневрируя и двигаясь согласованно.
4. Разрывать цепочку запрещено.
5. Если цепочка разорвалась, команда останавливается, соединяется и только после этого продолжает игру (или получает штрафное очко по решению ведущего).
6. Игра длится 5-7 минут или до определенного количества пойманных «хвостов».
7. Побеждает команда, набравшая больше всего трофеев.

Правила безопасности

- Запрещено толкаться и резко тянуть соперников.
- Захваты допускаются только за ленточку.
- При падении игрока игра временно останавливается.

Необходимый реквизит: яркие ленточки или платочки (по количеству команд), свисток, разметка границ площадки (при необходимости).

Рефлексия

Что оказалось сложнее – атаковать или защищаться? Как вы договаривались внутри команды? Что помогло вам действовать слаженно? Какие качества важны для победы в командной игре?

«Матч по интересам»

Автор: Токтоназарова Арууке Нурбековна, ВО «Галактика», муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования центр внешкольной работы «Галактика»

Цель игры: познакомить участников, выявить их интересы и ценности, разрушить коммуникативные барьеры, раскрыть таланты и роли в группе.

Возрастная категория: 12-17 лет.

Сюжет

Представьте, что вы создатели контента в новой социальной сети. Ваша уникальность заключается в вашем особенном стиле и интересах («вайбе»). Вам предстоит найти единомышленников и создать крутые контент-сообщества.

Действия игроков

До старта игры каждый участник получает набор стикеров разного цвета (зеленые, желтые, розовые). На зеленых стикерах пишет свои главные увлечения и хобби (например, спорт, рисование, музыка). На желтых стикерах фиксирует характерные черты своего характера или стиля жизни (например, весельчак, интеллеktуал, тусовщик). На розовых стикерах обозначает любимые тенденции, музыку или эстетические направления (например, ретро, хип-хоп).

Начало игры. Вожатый включает ритмичную музыку, сигнализируя начало игры. Игроки свободно передвигаются по площадке, знакомясь друг с другом и сравнивая стикеры. Если находят общий интерес или яркий тег, выполняют ритуал «подписки»: рукопожатие или дружественный удар кулаком и сообщают: «Матч по (название общего интереса)». Цель этапа – набрать как можно больше подписчиков за ограниченное время (около 2 минут).

Формирование коллаборации. Вожатый объявляет «горячий тренд дня»: ключевые слова «Путешествие», «Экзамены», «Вечеринка». Игроки моментально объединяются в небольшие группы (4-5 человек), у которых есть взаимодополняемые теги, позволяющие создать интересный контент на заданную тему. Важное правило: нельзя объединяться с близкими знакомыми, чтобы познакомить новых участников. Группы должны сформироваться до окончания музыкального трека.

Демонстрация идей. Каждая созданная группа презентует идеи будущего видеоролика, подчеркивая общую связь интересов.

Что МОЖНО делать:

1. Свободно передвигаться по территории площадки во время активного поиска партнеров.

2. Искать заинтересовавшие вас теги, обращая внимание на чужие стикеры.

3. Делать короткую подписку («Матч по...») при встрече с человеком, чей тег вам интересен.

4. Объединяться в группы, когда услышите объявление вожатого о новом тренде.

5. Создавать уникальные идеи для совместного проекта, основанного на ваших общих интересах.

6. Демонстрировать готовность поддержать и вдохновить коллег в процессе формирования творческой группы.

Что НЕЛЬЗЯ делать:

1. Причинять неудобства окружающим или вести себя агрессивно.

2. Откладывать формирование группы дольше установленного срока.

Помните, музыка играет недолго!

3. Формировать группу с известными ранее людьми. Главная цель – новые знакомства.

4. Игнорировать чужие попытки связаться или намеренно избегать контактов.

5. Просто стоять на месте и ждать, ожидая приглашения в группу. Будьте активными!

6. Спорить или критиковать чужие идеи. Команда строится на поддержке и доверии.

Необходимый реквизит: цветные стикеры (зеленые, желтые, розовые), ручки или маркеры, музыкальная система или телефон с колонкой, таймер или будильник, карточки или ватман (для презентации идей, по желанию).

Рефлексия

Насколько комфортно вы чувствовали себя в поиске напарников? Удалось ли преодолеть стеснение и познакомиться с новыми людьми? Какие ваши сильные стороны проявились в процессе игры? Было ли сложно быстро формировать группы? Почему? Что нового узнали о своих одноклассниках или друзьях? Появились ли полезные контакты или возникли мысли о сотрудничестве?

«Островные Стражи»

Автор: Алибаева Алина Кайратовна, Стажерский отряд «Заря», частное учреждение дополнительного образования ПАО «ММК» «Детский оздоровительно-образовательный комплекс».

Цель игры: создать условия для работы в команде.

Возрастная категория: 9-12 лет.

Сюжет

Игровая задача: Каждая команда должна собрать как можно больше «сокровищ» из центральной зоны, перенести их на свою базу и защитить свой флаг от «рейдеров» противника. Побеждает команда с наибольшим количеством сокровищ на базе в конце игры + 5 бонусных очков за сохраненный флаг.

Команды и роли: Дети делятся на равные команды (по возрасту/росту).

В каждой команде назначают: 2 «собирателя» (бегают за сокровищами), 2 «защитника» (охраняют базу и флаг), 2 «рейдера» (пытаются украсть флаг у других). Роли меняются после каждого раунда.

Запреты (для безопасности):

– Нельзя толкать, хватать за одежду или тело.

– Сокровища переносятся только в руках или веревкой (без бросков).
– Вход в чужую базу – только для рейдеров (1 минута), иначе штраф -1 сокровище.

– Если флаг украден, команда теряет 3 очка, но может отбить его обратно.

Судья: взрослый (вожатый/воспитатель) следит за правилами, считает очки, дает старт свистком.

Ход игры

Игра делится на 4 раунда по 3-5 минут (всего 20 минут).

Площадка: в центре – «зона опасности» (круг диаметром 5 м с 20 сокровищами), по углам – базы команд (квадраты 3х3 м, огороженные веревками, с флагом внутри).

1. Подготовка (2 минуты): разделить детей на команды, распределить роли и реквизит, разметить зоны конусами, разложить сокровища в центре.

2. Раунд 1: сбор (3 минуты). По свистку «собиратели» бегут в центр, хватают сокровища (по 1-2 шт. за один раз) и несут на базу. «Защитники» стоят у базы. «Рейдеры» ждут.

3. Раунд 2: рейд (4 мин). «Рейдеры» бегут к чужим базам, пытаются украсть флаг (дотронуться и унести). «Собиратели» продолжают сбор, «защитники» блокируют (только руками, без контакта).

4. Раунд 3: защита и контратака (4 мин). Все роли активны: собирай, защищай, захватывай. Можно отбивать свой флаг.

5. Раунд 4: финальный рывок (3 мин). Двойные очки за сокровища! По свистку производится подсчет баллов.

6. Завершение: судья объявляет победителя.

Пример: команда А собрала 6 сокровищ, флаг цел – 11 очков. Команда Б – 4 сокровища, флаг украден – 1 очко.

Необходимый реквизит

Для команд (на каждую команду по 6-8 человек): 1 флаг или яркий шарф (цвет разный для каждой команды) – «сокровище базы». 5-7 «сокровищ» – пластиковые бутылки с водой (полные, объем 0,5 л, разного цвета или с наклейками), перевязанные веревкой для переноски. 1 корзина или большая сумка для хранения сокровищ.

Общие реквизиты: 20-30 конусов для разметки зон (центральная «зона опасности» и базы команд), 4 веревки или скакалки (по 3–5 м) для границ баз команд, свисток или громкий хлопок для судьи, таймер (можно на телефоне) для раундов по 3-5 минут.

Рефлексия: собрать всех в круг на траве. Ведущий задает вопросы по кругу (каждый участник отвечает 1-2 предложения):

– Что понравилось? (Дети хвалят: «Бежать за сокровищами было весело!», «Мы круто защитили флаг!»)

– Что было сложно? (Например: «Трудно бегать с бутылками», «Рейдеры быстро украли флаг!»)

– Что сработало в команде? (Учит работать вместе: «Мы менялись ролями и помогали!»)

– Что изменим в следующий раз? (Предложения: «Больше сокровищ», «Другие роли!»)

Вывод ведущего: «Вы все стражи! Главное – команда и хорошие эмоции, а не только победа!»

«Кладоискатели»

Автор: Большакова Полина Сергеевна, ВО «Дай пять», муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Скалинская средняя общеобразовательная школа.

Цель игры: способствовать эмоциональной разгрузке детей.

Возрастная категория: 7-10 лет.

Сюжет

Дети делятся на две команды. На старте стоят большие корзины, на финише, то есть у противоположной стены, напротив каждой команды лежит «клад» (конфеты, игрушки и прочее). Задача игроков за отведенное время (3-5 минут) добежать до финиша, взять один предмет и прибежав обратно, положить в свою корзину. Передавать эстафету можно только хлопком по ладони следующего участника команды. Можно усложнить эстафету, перемещаясь необычным способом. Например, можно ползти, бежать на одной ноге (если игрок встает на 2 ноги, ход не засчитывается), прыгать и т.п.

Необходимый реквизит: 2 корзины, небольшие предметы для клада.

Рефлексия: все команды получают сладкий приз, команда победителей дополнительно получает диплом и медали.

ИГРЫ-МИНУТКИ

«Веселые мартышки»

Автор: Савенков Никита Николаевич, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: создать условия для развития внимания, быстроты реакции и умения повторять действия, а также для формирования непринужденной атмосферы.

Возрастная категория: 7-17 лет.

Сюжет: ведущий превращает детей в «веселых мартышек», используя мимику и забавные выражения лица, чтобы развеселить участников и занять их перед основным событием.

Подготовка:

- ведущий готовит короткий стишок или фразу, в конце которой предлагает сделать гримасу;
- можно заранее придумать набор выражений лица (улыбка, удивление, недоумение и т.д.).

Ход игры:

1. Ведущий произносит стишок или короткую рифмовку.
2. В конце ведущий указывает, какую гримасу должны показать дети, например: «На месте стойте, как мартышки, удивленные бананами!»
3. Все участники замирают в этом положении на 3-5 секунд.
4. Вариант 2: ведущий показывает выражение лица, а дети повторяют его максимально похоже.
5. Можно повторять несколько раз с разными гримасами для разнообразия и веселья.

Правила:

- дети повторяют указанные гримасы;
- запрещено смеяться над другими; цель игры – совместный смех и веселье;
- важно выполнять действия быстро и внимательно;
- побеждает не отдельный участник, а общая вовлеченность группы.

Рефлексия

Какие гримасы были самыми смешными? Легко ли было повторять выражения лица ведущего? Что вам понравилось больше всего: стишок или гримаса? Чувствовали ли вы себя более раскованно после игры?

«Мотор и Глюк»

Автор: Рыкова Анна Дмитриевна, ВО «Улыбка», МБОУ СОШ №4 ОЦ.

Цель игры: создать условия для снятия эмоционального напряжения, развития координации и сплочения группы через смех и синхронное движение.

Возрастная категория: 12-17 лет.

Сюжет: игра строится на контрасте двух режимов: упорядоченного действия и хаотичного веселья.

Фаза 1: «Настройка мотора» (объяснение правил, 1 минута). Дети стоят в кругу или в рассыпную, но так, чтобы видеть ведущего.

Правила

Когда я (вожатый) говорю слово «Мотор» и показываю простое ритмичное движение, вы все должны повторять это движение за мной. Мы работаем как единый механизм, четко и синхронно. Когда я кричу слово «Глюк!» – вы должны замереть в самой смешной, нелепой и неудобной позе, как будто у компьютера завис экран или сломался робот. Можно корчить рожицы и смеяться, но главное, что нужно замереть, как статуя. Когда я снова говорю: «Мотор!» – и показываю новое движение, вы должны быстро «перезагрузиться» и начать синхронно его выполнять.

Фаза 2: «Тест-драйв» (процесс игры, 3 минуты). Ведущий начинает игру, чередуя команды в разном темпе.

Команда «Мотор»: ведущий делает простое движение. Например, крутит воображаемый руль, машет рукой как дворник, кивает головой в ритм, шагает на месте, закручивает лампочки и т.д. Дети синхронно повторяют. Важно, чтобы движение было цикличным и его можно было легко копировать.

Команда «Глюк!»: все резко замирают в странных позах. Кто-то поднимает ногу, кто-то косит глаза, кто-то изображает «брейк-данс». Вожатый тоже «зависает» вместе со всеми, показывая пример.

Чередование: «Мотор» (крутим педали) → «Глюк!» (замерли) → «Мотор» (теперь нажимаем на кнопки) → «Глюк!» → «Мотор» (складываемся как перочинный нож) → «Супер-глюк!» (если нужен особый взрыв смеха).

Важный нюанс: В начале игры дети могут стесняться изображать «глюк». Задача вожатого – самому включиться на 100%, то есть показать самую дурацкую рожицу, замереть в самой нелепой позе. Как только вожатый перестает бояться выглядеть глупо, стеснение у детей мгновенно уходит.

Рефлексия: финал игры – это всеобщий смех, раскрасневшиеся лица и сбитое дыхание. Игра заканчивается на пике веселья, обычно после команды «Супер-глюк» или неожиданно быстрой смены фаз. Действия ведущего для рефлексии (занимает 30 секунд, не превращаясь в скучную лекцию). Вожатый (с улыбкой, все еще немного запыхавшись) собирает детей в круг покомпактнее и проводит блиц-опрос:

– У кого получился самый смешной «глюк»? Кто чуть «не сломался» сам? (Дети смеются и показывают друг на друга, что снимает остатки напряжения).

– А когда нам в отряде может пригодиться такой «Мотор»? (Здесь важно подвести ребят к мысли, что это пригодится, когда нужно действовать дружно и слаженно, например, на линейке, на уборке, в походе).

– А когда пригодится умение «глючить»? (Ответы: когда грустно, когда надо поднять настроение, когда идет дождь и все «киснут»).

Итог игры: Запомните, что хороший вожатый это тот, кто умеет вовремя включить «Мотор», чтобы всех организовать, и тот, кто вовремя да команду «Глюк», чтобы никто не заскучал. А теперь... Кто последний дотронется до стены/скамейки, тот моет пол! (Шутка, бежим играть дальше!)

«Лесные шёпоты»

Автор: Кочкарева Варвара Алексеевна, ВО «Дай пять», муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Скалинская средняя общеобразовательная школа.

Цель игры: создать условия для развития внимания, воображения и навыков командной работы в ограниченное время.

Возрастная категория: 9-13 лет.

Сюжет

Ведущий: «Мы, жители волшебного леса, за одну минуту должны помочь герою добраться до дома/найти потерянный предмет/спастись от дождя». Роли раздает ведущий: один «герой», несколько помощников (лесные звери, деревья и т.д.), один «перешёптыватель» (шепчет подсказки). На старте звучит таймер (60-90 секунд). За это время команда должна шепотом или молча (решают сами) передать «путь» от одного конца игровой зоны к другому или путь до потерянного предмета, используя движения рук или звуки. Правила: не толкаться, не обижать других. Разрешены тихие звуки и движения. Если таймер прозвучал, команда должна остановиться и занять исходную позицию. Успех в игре достигается, если «герой» дошел до цели или нашел предмет.

Необходимый реквизит: зависит от сюжета (любой небольшой предмет), карточки с изображениями лесных жителей, ленточки, таймер или телефон, метки на полу с помощью фишек или кеглей.

Рефлексия

После каждого раунда команде задается 2 коротких вопроса:

- Что получилось лучше всего?
- Что было самым сложным?

«Каждый пятый... (второй, третий и так далее)»

Автор: Мысак Валерия Сергеевна, «Дай пять», муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Скалинская средняя общеобразовательная школа

Цель игры: создать условия для развития умения быстро договариваться и действовать согласованно.

Возрастная категория: 8-14 лет.

Сюжет: когда необходимо быстро занять детей в ожидании чего-либо, все встают в круг. От одного из вожатых по часовой стрелке будет идти счет. Вожатый предлагает в течение 5 секунд всем отрядом придумать действие. Потом вожатый называет любую цифру от 2 до 9, и все дети под этим номером должны выполнить это действие одновременно.

Рефлексия: похвалить детей за внимательность, способность быстро договариваться.

«Волшебный мешочек»

Автор: Зобнина Екатерина Евгеньевна, ВО «Галактика», муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования Центр внешкольной работы «Галактика».

Цель игры: создать условия для развития тактильных ощущений, памяти и умения описывать предметы.

Возрастная категория: 7-12 лет.

Сюжет

Группа детей сидит в кругу. Ведущий показывает непрозрачный мешочек, в котором лежат разнообразные небольшие предметы (камешек, мягкая игрушка, ключ и др.). Детям предстоит определять эти предметы на ощупь, не глядя внутрь мешочка. Ребенок опускает руку в мешочек, ощупывает предмет и описывает его: гладкость, форму, текстуру. Остальные пытаются догадаться, что это за предмет. После удачного предположения предмет показывается всем. Затем очередь переходит другому ребенку, и так продолжается, пока все участники не попробовали свои силы. В завершение ведущий благодарит детей за активное участие и предлагает вспомнить, какие предметы были самыми интересными и запоминающимися.

Действия игроков:

1. Участник №1 опускает руку в мешочек, ощупывает предмет, описывает его вслух («гладкий», «мягкий», «шероховатый»). Другие игроки угадывают, что это за предмет.

2. Проверка: участник вытаскивает предмет из мешочка, сверяется с мнением группы.

3. Следующий ход: очередь передается следующему игроку, который повторяет процедуру. Игра продолжается циклами, пока все дети не поучаствуют хотя бы один раз.

Правила

Можно:

- протягивать руку в мешочек и исследовать предмет на ощупь;
- подробно описывать свои ощущения и характеристики предмета (текстура, форма, температура, вес);
- участвовать в угадывании предмета по подсказкам товарища;
- проходить раунд повторно, если хочешь еще поиграть.

Нельзя:

- заглядывать в мешочек или пытаться рассмотреть предметы визуально;
- менять очередность хода, пропускать участника или заставлять повторять попытку;
- помещать в мешочек опасные или неудобные предметы (например, хрупкие, режущие, липкие или пачкающиеся);
- извлекать предмет раньше окончания раунда и демонстрировать его преждевременно.

Необходимый реквизит: непрозрачный мешочек (тканевый, пластиковый или бумажный пакет), предметы для распознавания (мелочи с разными формами и материалами, например, маленькая игрушка, пуговица, ручка, яблоко, маленький мячик, монетка, губка, пластиковая ложка и т.д.).

Рефлексия

Что понравилось в игре? Что было интересно или весело? Какие предметы было сложно определить? Почему? Узнали ли вы что-то новое о материалах или формах? Поняли ли вы, насколько важны наши пальцы и кожа для познания окружающего мира? Насколько было полезно обсуждать свои впечатления с друзьями?

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

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

«Волшебный клубок дружбы»

Автор: Чагина Евгения Александровна, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: познакомить детей друг с другом, развить память на имена, навыки общения и командное взаимодействие; создать дружелюбную и позитивную атмосферу в группе.

Возрастная категория: 7-12 лет.

Сюжет

Клубок нитки становится «волшебным», объединяя детей и помогая им познакомиться. Каждое новое звено символизирует новую дружескую связь.

Подготовка:

- ведущий берёт большой клубок яркой шерстяной нити;
- все участники становятся в круг.

Ход игры

1. Один ребёнок держит конец клубка и бросает клубок другому, называя своё имя и передавая приветствие: «Привет, меня зовут Миша!»

2. Следующий игрок повторяет предыдущее имя и добавляет своё: «Привет, Миша, меня зовут Маша!»

3. Клубок продолжает переходить по кругу, создавая визуальную сеть.

4. После того, как все участники получили нить, можно пройти круг повторно, каждый раз повторяя имена всех предыдущих участников.

5. Если кто-то забывает имя, он временно выходит из круга, но может вернуться, успешно вспомнив имя позже.

Правила:

• каждый новый участник обязан назвать все предыдущие имена перед добавлением своего;

- нить остаётся натянутой, не рвётся;
- запрещено смеяться или осуждать ошибки, игра проводится в поддерживающей атмосфере.

Необходимый реквизит: один большой клубок яркой шерстяной нити.

Рефлексия:

- Тебе понравилась игра?
- Легко ли было вспомнить чужие имена?
- Познакомились ли вы с кем-то новым?
- Чувствуешь ли ты себя ближе к остальным участникам после игры?

«Крестики-знакомства»

Автор: Мишук София Олеговна, ВО «Родник», Детский санаторный оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец».

Цель игры: создание условий для вторичного знакомства участников отряда.

Возрастная категория: 10-14 лет.

Сюжет

Перед проведением игры важно:

- уточнить, что личные данные не записываются (например, адреса) и что никто не обязан разглашать то, чего не хочет;
- следить за инклюзивностью (подсказки формулировать нейтрально, чтобы не задеть участников).

Правила игры: участникам выдается лист с сеткой 3×3. В каждой ячейке подсказка.

Пример подсказок для ячеек:

- любимая еда;
- мечта или цель;
- любимый предмет в школе;
- хобби или увлечение;
- домашнее животное;
- любимый фильм или книга;
- что умеет лучше всего;
- где хотел бы побывать;
- любимая музыка или исполнитель.

Задача: в течение назначенного времени (обычно 5-10 минут) обходить группу и записывать в каждую ячейку имя того человека, чей ответ соответствует подсказке.

Правила:

- в одну ячейку можно вписать только одно имя; одно и то же имя нельзя/можно вписывать в несколько ячеек одного листа (по договорённости).
- нельзя вписывать свое имя;

– при подходе к человеку задают короткий вопрос, подтверждающий соответствие подсказке, и записывают имя. Например: «Ты любишь пиццу?» – «Да!» → записать имя.

Побеждает участник, который за отведенное время собрал больше уникальных имен, соответствующих подсказкам. В случае ничьей можно попросить рассказать кратко про одного из найденных людей.

Необходимый реквизит: листы с сетками, пишущие предметы (фломастеры, ручки, карандаши).

Рефлексия: обсудить с помощью вопросов, как прошла игра.

Вопросы для обсуждения

Какой самый интересный факт ты узнал о других? Кто запомнился больше всего? Какие сложности были при знакомстве?

Учесть ответы детей для дальнейшей работы.

«Визитка на спине»

Автор: Шилейко Анна Валерьевна, Педагогический отряд «Эхо», Государственное автономное учреждение Новосибирской области «Центр детского, семейного отдыха и оздоровления «ВСЕКАНИКУЛЫ», филиал: Детский оздоровительный лагерь «Красная горка».

Цель игры: создание условий для быстрой и комфортной социализации детей в новом коллективе через позитивное взаимодействие и самопрезентацию.

Возрастная категория: 7-12 лет.

Сюжет: каждый ребенок создаёт «визитку» соседа, записывая на листе бумаги, прикрепленном к его спине, его положительные качества, увлечения или забавные факты.

1. Старт. Вожатый объявляет: «Ребята, сейчас у каждого из вас на спине появится личный «профиль». Ваша задача – за 15 минут узнать друг о друге как можно больше. Подходите к любому человеку, берите фломастер и пишите на его листочке то, что вы про него поняли или что он вам рассказал».

2. Вожатый задает тему, например: «Что я люблю делать?», «Мой талант», «Мечта», «Любимый мультфильм», «Что смешного я видел недавно», «Где я люблю отдыхать?», «Какая традиция есть в моей семье?», «Какой у меня любимый цвет?», «Какая моя любимая погода?», «Мое любимое блюдо», «Мое любимое животное» и т.д. Или самый простой вариант: «Самый классный факт обо мне».

3. Главное условие: подходить можно к одним и тем же людям несколько раз, нельзя смотреть, что пишут у тебя на спине, но можно строить догадки.

4. Процесс: дети бегают, общаются, смеются. Кто-то пишет каракули, кто-то рисует смайлики. Вожатые тоже участвуют.

Финал игры: когда время вышло, все садятся в круг. Вожатый просит всех снять листы со спины и обменяться ими друг с другом. Далее детям даётся задание: «Нарисуй человека, о котором написано в визитке». По окончании задания дети снова обмениваются листочками. Теперь каждый по очереди читает то, что написали о нем другие дети (или вожатый читает вслух, если ребенок стесняется).

Необходимый реквизит: бумага формата А4, скотч или булавки (в зависимости от формы одежды), яркие фломастеры, маркеры, карандаши.

Рефлексия: эмоциональная разрядка (первые минуты после чтения). Когда все посмеялись и похлопали друг другу, задайте простые вопросы по кругу (можно, передавая мячик или мягкую игрушку):

- Поднимите руку, кому было приятно читать то, что написали другие?
- У кого хотя бы раз улыбка появилась на лице, пока вы слушали?
- Было ли что-то, что вас удивило? Например, кто-то написал про вас то, чего вы сами о себе не знали?»
- Как вы думаете, почему важно говорить друг другу хорошие вещи?
- Легко ли было находить добрые слова для незнакомого человека?
- Кто заметил, что писал не только слова, но и рисунки? Как думаете, почему?
- Было ли трудно подойти к кому-то первому? А потом, через 5 минут, стало легче?
- Ребята, посмотрите, сколько хорошего мы друг о друге узнали! У каждого из вас на спине был чистый лист, а теперь он превратился в маленькую звезду. Запомните это ощущение: вы интересны уже тем, что вы просто есть. А эти листочки можете забрать с собой как первый привет от нового отряда».

«Кто мой друг?»

Автор: Иванова Татьяна Алексеевна, Детский оздоровительный лагерь «Университетский».

Цель игры: создать условия для вторичного знакомства через поиск совпадений в фактах о себе.

Возрастная категория: 10-14 лет.

Сюжет: перед проведением игры дети получают бланк «бинго» с фактами о них. В ходе игры детям необходимо знакомиться друг с другом и искать в них факты из «бинго». Как только ребенок находит у кого-то нужный факт, он его закрашивает в своем бланке.

Необходимый реквизит: напечатанные бланки, цветные карандаши, заранее собрать интересные факты о детях.

Рефлексия: отряд собирается с вожатым и обсуждает, кого какие факты удивили и почему. Дети узнали много интересного друг о друге. Подвижность игры и частая смена обстановки не даёт детям заскучать.

«А кто я?»

Автор: Павлова Маргарита Евгеньевна, Студенческий педагогический отряд «Перспектива», Детский оздоровительный лагерь «Университетский».

Цель игры: создать условия для вторичного знакомства, создания доверительной атмосферы и рефлексии собственного «я».

Возрастная категория: 10-17 лет.

Сюжет

Начальные слова вожатого: «Здравствуйте, дорогие гости! Мы с вами оказались на одном из самых теплых и атмосферных мероприятий, на «свечке». Сегодня мы с вами уже многое сделали, познакомились, побывали на концерте, подышали свежим лесным воздухом и испытали кучу эмоций. Но вечер еще только начинается, и сейчас мы с вами можем устроить небольшой перерыв на тишину, которая будет нарушаться только нашими негромкими голосами. На нашей свечке мы с вами познакомимся еще ближе и сможем узнать не только друг друга, но и глубже понять себя.

На каждой свечке есть правила, и они звучат так:

1. Мы все сидим в одном кругу, чтобы видеть и слышать друг друга.
2. На «свечке» может говорить только один человек.
3. Если вы хотите показать свое согласие с говорящим, то потрите ладошки.
4. Если вам искренне и по-доброму смешно от слов или действий говорящего, то покажите «фонарики».
5. Если вам нужно отойти, то делайте это, не переходя через центр круга.
6. Если ваш сосед отошёл, то «тепло» его места нужно сохранить, положив туда ладошку.
7. Если вы не хотите говорить, то можно промолчать или высказаться после.
8. Огонёк боится громких звуков, поэтому говорить стоит вполголоса.
9. Уважайте себя, других ребят в кругу и огонь в его центре.

Легенда

Много лет назад, когда мир был еще юным, а звезды разговаривали с людьми, жило племя, чьи дети умели слышать голоса природы. Однажды ночью, когда костер потрескивал, а тени деревьев танцевали на стенах пещеры, старейшина рассказал легенду: «Каждый из нас носит в сердце искру древнего духа, своего тотемного животного. Оно знает наши скрытые силы, страхи и мечты. Но, чтобы услышать его, почувствовать и осознать, нужно его создать, вдохнув в него цвет своих мыслей и свет своей души. Вы можете создать любое животное, настоящее или выдуманное, главное, оно должно отражать вас: черты вашего характера, личные качества, которыми вы хотите обладать или уже обладаете».

Дети взяли глину, смешанную с пеплом костра, так как именно она содержит в себе память предков, и стали лепить. Кто-то вылепил орла, чтобы

видеть далеко и не бояться высоты. Кто-то – черепаху, чтобы помнить: мудрость приходит к тем, кто умеет ждать. А кто-то слепил волка, потому что чувствовал – его сила в верности своей стае. Каждый выбирал цвета не просто так...

– Красный, словно кровь, текущая в жилах, цвет смелости.

– Синий, как глубина озера, в котором отражаются истинные мысли.

– Желтый, как солнечный зайчик, напоминающий, что ты ценен, даже если не похож на других.

– Зеленый, как лесная тишина, цвет спокойствия и роста, ведь даже в суеете можно найти свой внутренний покой.

– Фиолетовый, как вечерние сумерки, цвет тайн и интуиции.

– Розовый, как первый цветок весны, цвет нежности и веры в добро.

– Белый, как утренний туман, цвет новых начал.

– Чёрный, как ночное небо, цвет глубины и загадки.

– Оранжевый, как пламя костра, цвет радости и энергии.

– Голубой, как лед в горном ручье, цвет ясности и свободы.

– Коричневый, как земля под ногами, цвет надежности и поддержки.

Когда фигурки были готовы, дети положили их в круг костра, и старейшина сказал: «Теперь ваш тотем будет светиться изнутри, как этот огонь. Расскажите о нём, и вы поймёте самих себя».

Один за другим они поднимали свои творения и говорили:

«Я слепил голубого дельфина, потому что он свободен и может отправиться туда, куда хочет. Я тоже мечтаю стать таким. А его плавники белые, поскольку он очень добрый и всегда готов прийти на помощь, даже если никогда до этого не делал то, что предстоит теперь».

«А я создал ёжика. Он розовый, потому что ему очень важна дружба, и он очень трепетно относится к своим друзьям, как и я. Но при этом его иглы - красные, так как он готов отправиться за своими друзьями куда угодно и всегда защитит их, он очень смелый».

И тогда костер вспыхнул ярче, осветив их лица. В тот миг каждый почувствовал: тотем – не просто фигурка. Это часть их самих, которую теперь нельзя спрятать.

А теперь ваша очередь.

Возьмите пластилин – он волшебный, он помнит тепло рук и шепот звёзд. Слепите своё тотемное животное. Какой у него характер? Почему именно эти цвета? Когда закончите, расскажите его историю. И может быть, сегодня ночью, когда вы уснете, оно шепнет вам во сне: «Я всегда был с тобой. Теперь ты меня увидел».

Ход игры

1. Подготовить помещение.

2. Включить тихую музыку.

3. Подготовить участников перед входом в помещение, попросив сохранять тишину.

4. Рассадить участников, попросить пока что ничего на столе не трогать.

5. Рассказать, что такое свечка и её правила.

6. Прочитать ввод в легенду.

7. Дать 10-15 минут на создание тотемного животного.

8. Участники по кругу рассказывают о своем тотемном животном.

9. Сказать финальные слова в конце.

Необходимый реквизит: столы, стулья на каждого участника, воздушный пластилин (количество зависит от количества участников).

Рефлексия заключается в том, чтобы дети подумали над тем, что нового о себе и о ком-то из отряда они узнали во время игры. Когда круг подходит к концу, вожатый произносит: «Ребята, сегодня вы познакомились не только друг с другом, но и с со своим внутренним «я». Оно есть в каждом из вас и очень важно не забывать о нём и всегда прислушиваться к нему, к голосу своей души и сердца, именно он укажет вам правильный путь. Каждый из вас сегодня узнал что-то новое о себе и своей команде. Давайте поделимся этим по кругу, формулируя буквально одно предложение. Скажите, что вы поняли сегодня про себя и про человека, который сидит справа от вас».

«Обмен досье»

Автор: Павлова Маргарита Евгеньевна, Студенческий педагогический отряд «Перспектива», Детский оздоровительный лагерь «Университетский».

Цель игры: создать условия для первичного/вторичного знакомства, сплочения коллектива и формирования доверительной атмосферы.

Возрастная категория: 9-11 лет.

Легенда

Дорогие ребята! Сегодня был очень сложный день, на протяжении которого мы с вами успели приехать в лагерь, начать знакомиться, придумали название и девиз отряда, выбрали командира. Но во всей этой суматохе произошло ЧП: где-то затерялись важные документы со всеми вашими данными и нам нужно срочно их восстановить, но нам с напарниками никак не успеть это сделать, поэтому нам нужна ваша помощь.

Правила

Вожатый изначально печатает по одной анкете на каждого ребенка, в которые есть такие пункты:

1. Имя.

2. Возраст.

3. Хобби.

4. Любимый мультфильм.

5. Кем ты хочешь стать, когда вырастешь?

6. Какой вид спорта тебе нравится?

7. Любимый цвет .

8. Если бы на один день ты стал животным, то каким?
9. Какой раз ты в лагере?
10. Какой твой любимый блогер?

Вожатый раздаёт ребятам анкеты, каждый подписывает свое имя в соответствующей графе. После этого дети встают/сажаются в круг и, пока играет музыка, передают листочки по кругу (конвейером). Когда музыка останавливается, каждый должен найти того, чья анкета у него оказалась и заполнить следующую графу. На это отводится минута. После все снова встают в круг и меняются анкетами. Так заполняются все графы. По окончании анкеты возвращаются обратно хозяевам.

Ход игры

1. Встаем/садимся в круг.
2. Вводим в легенду.
3. Объясняем правила.
4. Раздаём анкеты и пишушие принадлежности.
5. Подписываем анкеты.
6. Меняемся анкетами.
7. Заполняем анкеты.
8. Встаём в круг для рефлексии.
9. Вывод из легенды.

Вывод из легенды

Ребята, огромное спасибо за вашу помощь! Теперь мы с вами знаем друг друга чуточку ближе, а эти досье мы можем повесить в наш отрядный уголок.

Рефлексия заключается в том, чтобы проанализировать, что дети нового узнали друг о друге во время игры. Когда все графы заполнены, все встают в круг и по очереди представляются и делятся одним новым фактом о каком-то человеке. Например: «Меня зовут Марго. Я узнала, что Катя любит мультяшного Смурфика».

«Аватар: Обмен личностями»

Автор: Бауэр Дарья Николаевна, слушатель школы вожатского дела муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: способствовать запоминанию имен и увлечений участников через игровую идентификацию.

Возрастная категория: 10-13 лет.

Сюжет

Ребята, мы попали в зону «пространственной аномалии». Ваши имена и таланты начали отделяться от вас и летать в воздухе! Чтобы не потерять себя в этом лагере, нам нужно научиться на время «становиться другим», передавать свой образ и, в конце концов, найти свое настоящее «Я».

1. Этап «Создание Аватара» (2 минуты). Участники стоят в кругу. Каждый придумывает «Аватар»: это его имя + одно короткое движение, символизирующее его хобби (например, «Маша + движение, будто бьешь по мячу» или «Артем + движение, будто рисуешь кистью»). Все по очереди демонстрируют свой «Аватар» кругу, а круг хором повторяет имя и движение.

2. Этап «Загрузка» (5-7 минут). По команде ведущего «Сбой системы!» все начинают хаотично перемещаться по площадке. Когда ведущий хлопает в ладоши, каждый должен схватить за руки ближайшего человека.

- Пара представляется друг другу своими «Аватарами» (имя + жест).
- Важный поворот: после этого они «меняются личностями». Теперь Маша становится Артёмом (с его жестом), а Артём – Машей.
- Дети разбегаются и ищут новых партнеров. Теперь Маша (которая уже Артём) встречает Свету. Маша представляется как Артем, а Света – как Света. После обмена Маша становится Светой, а Света – Артёмом.

3. Этап «Поиск оригинала» (2 минуты). Через 5-6 обменов ведущий говорит: «Вернуть систему в норму!». Задача каждого участника – как можно быстрее найти в толпе человека, который в данный момент «носит» его настоящее имя и жест, и забрать его обратно (взяться за руки).

Рефлексия

1. Трудно ли было быть кем-то другим?
2. Кто ни разу не ошибся в жесте соседа?
3. Чье имя и хобби вам запомнилось больше всего из-за смешного жеста?

«Вирус добрых слухов»

Авторы: Зенин Денис Сергеевич и Панявина Валерия Глебовна, слушатели школы вожатского дела муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: создать условия для формирования доброжелательной атмосферы и развития коммуникативных навыков.

Возрастная категория: 10-14 лет.

Сюжет: в отряде начинает распространяться необычный «вирус». Он не вредный, а добрый, и передаётся только через приятные слова и знакомства.

Действия игроков

1. Вожатый (первый «носитель вируса») выбирает одного участника и шепчет на ушко другому игроку добрый «слух» про него (например: «Говорят, Денис отлично играет на гитаре»).

2. Участник, получивший «вирус», должен передать его дальше, но перед этим обязательно познакомиться с новым собеседником.

3. Слух должен путешествовать от человека к человеку, пока не дойдет до того, о ком он был запущен.

Правила

1. Передача слуха происходит шепотом.

2. Обязательное условие: перед передачей информации нужно представиться (Привет, я Вася, а ты слышал, что...).

3. Когда слух доходит до «адресата», тот выходит в центр и подтверждает информацию. После этого он запускает новый добрый слух про другого участника.

Рефлексия: «Приятно ли было слышать о себе что-то хорошее от человека, с которым вы только что познакомились?», «Легче ли было вступать в диалог, имея «повод» в виде доброго слуха?»

«Ткань»

Авторы: Куприенко Ксения Владимировна и Предигер Дарья Анатольевна, Молодежное движение «Лига детства», муниципальное автономное учреждение дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: создание условий для быстрого запоминания имен участников отряда.

Возрастная категория: 12-14 лет.

Сюжет: отряд разбивается на 2 команды, все садятся группами друг напротив друга. Между ними ведущие натягивают ткань. Затем перед одеялом садится по одному человеку из каждой команды, и когда ведущие резко опускают одеяло, то участники должны как можно быстрее назвать имя сидящего напротив. Кто не успел, переходит в команду противника. Так продолжается, пока одна из команд не перетянет к себе другую. Ведущие могут одеяло не только опускать, но и поднимать, опускать и снова быстро поднимать.

Необходимый реквизит: ткань.

Рефлексия: беседа с детьми. Как думаете, что было сложнее: запомнить имена или вспомнить их в тот момент, когда на тебя смотрит весь отряд и ткань опускается? Важно ли было поддерживать тех, кто «проиграл» и ушел к другим, или вы кричали: «Мы тебя всё равно вернем!» Что чувствовали в тот момент, когда ткань опускалась, а перед тобой – лицо того, чье имя ты не помнишь?

«Невидимый хор»

Автор: Муртазина Дина Руслановна, слушатель школы вожатского дела муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: способствовать формированию навыков ориентации в пространстве и идентификации членов команды по голосу.

Возрастная категория: 8-14 лет.

Сюжет: отряд делится на небольшие команды, все участники с закрытыми глазами. Ведущий перемешивает команды в пространстве.

Действия игроков

1. Перед началом игры ребята должны озвучить свои имена в командах.
2. По сигналу ведущего все начинают медленно передвигаться.
3. Задача каждой команды собраться всем в одном месте, не открывая глаз. Разговаривать обычным голосом нельзя.
4. Можно называть только имена игроков своей команды шепотом.
5. Когда игрок находит другого, они берутся за руки и продолжают искать остальных вместе.

Правила

1. Глаза открывать нельзя до финального свистка.
2. Звуки должны быть тихими, чтобы не мешать другой команде, но слышными для своих.
3. Побеждает та команда, которая первой соберётся в полном составе (после того как все собрались, нужно поднять руки вверх).

Рефлексия: На что вы ориентировались, когда искали своих? Легко ли было довериться голосу (имени) незнакомого человека и пойти за ним? Чей голос запомнился больше всего и почему?

«Мой ник – Моя фишка»

Автор: Саяпина Анастасия Андреевна, слушатель школы вожатского дела муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: создать условия для первичного знакомства и выявления индивидуальных особенностей через игровые ассоциации.

Возрастная категория: 10-17 лет.

Сюжет

1. Ведущий объясняет, что у каждого сейчас будет возможность придумать себе временный «ник» (псевдоним) на этот вечер, который отражает его состояние, хобби или мечту (пример: «Тот, кто любит дождь», «Шоколадный кекс», «Белая полоса», «Капитан Очевидность»).

2. Участники сидят в кругу. Первый игрок называет свое реальное имя и свой «ник», а потом складывает 1 свою вещь в центр.

Пример: «Меня зовут Аня, моя фишка – «Сладкая вата», я кладу свою резинку для волос.

3. Задача следующего игрока – назвать свое имя и «фишку», а затем положить свою вещь.

Пример: «Я Паша – «Вечный двигатель», я кладу свой браслет».

4. Игра идет по кругу, нагрузка на память постепенно растет.

5. Когда круг замкнулся, все ребята всё сказали и положили. Начиная с ведущего, все по тому же кругу берут любой предмет из центра и стараются вспомнить имя, фишку, и чья эта вещица.

Необходимый реквизит: наклейки (под тематику игры), чтобы можно было написать свое имя или фишку, какие-то дополнительные вещи, чтобы все могли что-то положить.

Рефлексия: трудно ли было придумать себе «фишку»? Чья «фишка» запомнилась больше всего и почему? Что интересного о себе можно рассказать через такой псевдоним? Насколько было трудно придумывать псевдоним/фишку?

«Мои личностные качества»

Автор: Сладкова Вероника Валентиновна, слушатель школы вожатского дела муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: способствовать самопрезентации и групповой идентификации через использование актуального сленга.

Возрастная категория: 10-17 лет.

Сюжет: Мы создаем «реальный» профиль человека, используя современный сленг (зеленый флаг – положительная черта, красный флаг – странная или спорная привычка).

Действия: каждый по кругу называет свое имя и два факта о себе:

1. Один свой «зеленый флаг», например: «Я всегда делюсь едой» или «Я шарю за авторское кино».

2. Один свой «красный флаг», например: «Я всегда опаздываю на 5 минут» или «Я слушаю фонк 24/7».

Правила: остальные участники, если находят совпадение (тоже имеют такой «флаг»), должны поднять большой палец вверх.

Необходимый реквизит: можно использовать какой-то предмет или мягкую игрушку, которую передают по кругу.

Рефлексия: чей «флаг» вас больше всего удивил? С кем из ребят вы нашли больше всего совпадений по привычкам?

«Кастинг»

Автор: Баксарин Мирон Константинович, вожатый ДСОЛЖД «Тимуровец», ПО «Родник»

Детский санаторно-оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец».

Цель игры: создание условий для знакомства детей в условиях ВДК.

Возрастная категория: 12-17 лет.

Сюжет: от отряда выбирается вожатый на роль режиссера, который отбирает людей, приходящих к нему на кастинг. Критерии отбора определяются перед игрой детьми и вожатым отряда.

Например: умение произнести скороговорку. Остальные участники получают роль участника кастинга, их задачей становится познакомиться с режиссерским советом и заявить о себе, подчеркнуть свои достижения и качества. Задача режиссера – знакомство с пришедшим человеком. Совместно с коллегами необходимо просмотреть всех участников и выделить самых перспективных, отметить их перед отрядом тем, что они проходят кастинг.

Необходимый реквизит: образы из костюмерной, устройство для съемки.

Рефлексия: было сложно или легко, почему вы себя представили именно так?

«Плед знакомств»

Автор: Никитина Мария Александровна, слушатель школы вожатского дела муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: способствовать вторичному знакомству, развитию коммуникативных навыков и созданию доброжелательной атмосферы.

Возрастная категория: 10-14 лет.

Сюжет: игроки получают временные роли, которые нужно угадать и назвать имя.

Подготовка: карточки с ролями (волшебник, капитан корабля, детектив, повар, космонавт и т. п., см. приложение №1.

Правила

1. Перед подходом к одеялу каждый игрок тянет карточку с ролью.
2. При встрече игроки должны:
 - назвать имя человека напротив;
 - угадать его роль («Ты – повар!») по его действиям;
 - быстро показать действие для своей роли, например, повар: «Я варю суп!», космонавт: «Я лечу к звездам!».
3. Полный ответ (имя + роль) – победа и переход игрока. Частичный ответ – ничья (остаются в своих командах).

Примеры ролей:

- волшебник (взмах «палочкой», круговые движения рукой, загадочная улыбка, «волшебные» слова: «Сим-салабим!», «Превратись!» и т.п.);
- космонавт (медленные плавные движения, «парение», взгляд вверх, слова: «Поехали!», «Вижу Землю!» и т.п.);
- повар (помешивает ложкой, пробует на вкус, выкладывает «блюдо», слова: «Приятного аппетита!», «Добавим специй!»);

– фотограф (прикладывает руку к глазу («видоискатель»), щелкает пальцами – «затвором», слова: «Улыбнитесь!», «Снимаю!»);

– спортсмен (отжимается, бежит на месте, поднимает «гантели», слова: «Рекорд!», «Я победил!» и т.п.);

– музыкант (имитирует игру на гитаре / флейте / барабанах, кивает в такт, слова: «Тра–ля–ля!», «Эта песня для вас!» и т.п.).

Необходимый реквизит: карточки с названиями ролей (<https://disk.yandex.ru/d/6-GPIpwoJbxXlw>), плед, колонка.

Рефлексия: метод «Ассоциации» (попросите участников описать игру одним словом, например: «Смешно», «Увлекательно», «Забавно». Затем предложите объяснить, почему они выбрали именно это слово.

ИГРЫ НА КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ/СПЛОЧЕНИЕ

«Цветовой оркестр»

Автор: Мишук София Олеговна, ПО «Родник», Детский санаторный оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец».

Цель игры: создать условия для командного взаимодействия отряда.

Возрастная категория: 7-9 лет.

Сюжет

1. Каждому участнику прикрепляют цветную карточку или стикер.
2. Ведущий громко называет комбинацию цветов. Это «команда».
3. Без слов участники с указанными цветами быстро выстраиваются в линию в порядке, названном ведущим.
4. Ведущий засекает время от момента произнесения команды до правильного построения.
5. Цель команды: уложиться в минимальное время и без вербальных подсказок.
6. Дополнительные правила по договоренности: нельзя толкаться, можно менять порядок до команды «старт», одно и то же место в линии определять по очереди.
7. При ошибке ведущий фиксирует время и просит повторить попытку с разбором.

Варианты усложнения:

- построение задом наперед;
- построение с закрытыми глазами, молча, на одной ноге и т.п.;
- добавлять движения для усложнения (хлопок, прыжок, поворот, присесть и т.п.);
- добавить команду «бац» (не будет одного цвета, и придется быстро перестроиться).

Примеры:

- цвета: красный, синий, зеленый, желтый, оранжевый, фиолетовый.

– команды: «синий, зеленый, красный», «желтый, желтый, синий», «зеленый, фиолетовый, оранжевый, красный».

Необходимый реквизит: цветные карточки или стикеры для каждого участника (4-6 цветов), таймер или секундомер.

Рефлексия: были ли трудности с вниманием к знаку, как группа планировала действия, какие эмоции возникали при успехе/ошибке?

«Цепочка доверия»

Автор: Исаева Анна Алексеевна, вожатый ПО «Эхо», Государственное автономное учреждение Новосибирской области «Центр детского, семейного отдыха и оздоровления «ВСЕКАНИКУЛЫ», филиал: Детский оздоровительный лагерь «Красная горка».

Цель игры: способствовать сплочению коллектива, развитию доверия между участниками и формированию чувства поддержки.

Возрастная категория: 7-17 лет.

Сюжет

Ребята встают паровозиком, держат друг друга за плечи. Первый в цепочке – ведущий, следующие за ним закрывают глаза. Ведущий ведёт остальных по площадке, они ходят по пространству, а вожатый придумывает воображаемые препятствия, по типу «осторожно, впереди большое дерево, наклоняемся», «перешагиваем через лужу». При этом все держатся друг за друга. Если кто-то споткнулся или потерял равновесие, то вся цепочка останавливается, помогает ему встать, потом идут дальше. Через каждые 2-3 минуты вожатый дает команду «Смена ведущего!» Первый передает роль следующему (тот, кто был вторым, становится новым ведущим, все остальные сдвигаются вперед на одно место, глаза остаются закрытыми у всех, кроме нового ведущего). Так каждый может побыть ведущим и почувствовать ответственность за группу. Через 8-10 минут вожатый объявляет финал, все открывают глаза и становятся в круг, держась за руки. По очереди каждый называет одно слово, за что благодарен тому, кто стоял рядом.

Рефлексия

Что вы чувствовали, когда шли с закрытыми глазами? Было ли страшно доверять ведущему и тем, кто сзади? Какое слово благодарности запомнилось больше всего и почему?

«Портрет основателя»

Автор: Павлова Маргарита Евгеньевна, Студенческий педагогический отряд «Перспектива», Детский оздоровительный лагерь «Университетский».

Цель игры: способствовать сплочению коллектива, развитию творческих способностей и взаимопомощи при создании общего продукта.

Возрастная категория: 7-17 лет.

Сюжет: легенда (может изменяться в зависимости от темы смены).

Химики! В нашем исследовательском центре произошло ЧП! Пропал портрет его основателя. Но у нас сохранилось его описание. Для того, чтобы восстановить картину, нужно её заново нарисовать. Но, так как основатель любил работать в коллективе, вы должны сделать это вместе, тогда у нас все получится!

Правила

Команде нужно нарисовать картину (в итоге получится общий портрет отряда). Каждый может нарисовать лишь то, что есть в его карточке-задании. Дети получают карточки с описанием друг друга. Для младших детей можно напечатать фотографии. В результате получается портрет (картина) отряда.

Участники не должны мешать друг другу, нужно всё сделать за оговорённое время. Каждый рассказывает, кого он рисовал.

Ход игры

1. Вводим в легенду.
2. Объясняем правила.
3. Раздаем карточки с именами/фотографиями.
4. Раздаем реквизит (ватман, пишущие принадлежности).
5. Дети рисуют (10-15 минут).
6. Дети рассказывают, кого они рисовали.
7. Вывод из легенды.

Вывод из легенды

Ребята, каждый из вас постарался и нарисовал определенного человека на общем портрете. Теперь это уже не просто портрет, а настоящая картина. Получается, что основатели нашего центра – вы! Каждый играет в нем важную роль! Давайте разметим наше творение в отрядном уголке.

Необходимый реквизит: ватман, карандаши/фломастеры, карточки/фотографии.

Рефлексия

Детям предлагается подумать над тем, чем они являются все вместе и почему на картине есть каждый из них. Для этого можно предложить им по очереди, находясь в кругу, ответить на вопрос: «На картине оказался каждый из нас, а это значит, что частью искусства мы являемся только тогда, когда мы вместе. Как вы думаете, почему это так важно во время смены?»

«Хи-ха-хо»

Автор: Павлова Ульяна Артемовна, Педагогический отряд «Родник», Детский санаторный оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец».

Цель игры: создание условий для снятия тактильного барьера.

Возрастная категория: 14-17 лет.

Сюжет: детям рассказывается небольшая легенда. Вы попали в древнюю игру племени ХИ-ХА-ХО. Эти три слова управляют вашим телом. Если я говорю: «ХИ!» – вы делаете движение сами. Если говорю: «ХА!» – с

соседом. Если же: «ХО!» – ищите нужного человека. Но есть дух хаоса, и он вмешивается, когда его не ждут. Тот, кто путается и «тормозит», призывает гнев духов (или просто смех окружающих).

Когда ведущий говорит «Хи» и называет часть тела, ребята касаются себя. Когда «Ха» и другую часть тела, участники касаются части тела человека справа, а когда называет команду «Хо» и задает определенный признак (например, «светлые волосы» или «хо-часы»), ребята должны отыскать человека именно по этому признаку. Также есть слова-команды, вызывающие «Хаос». Они добавляются постепенно, усложняя игру и привлекая ребят к общему действию.

БУМ! – Все разбегаются в разные стороны и замирают на 3 секунды.

ХЛОП! – Все громко хлопают и меняются местами с любым соседом.

КУЧА! – Все сбегаются в плотную «кучу».

ЗАМРИ! – Все замирают.

ХИ-ХА-ХО! – Полный хаос: каждый делает любое из трех базовых действий на выбор

Правила игры

– Касания должны быть легкими и добрыми. Перед игрой обязательно предупредить: «Никаких ударов, мы не делаем больно, мы просто дотрагиваемся».

– Темп нарастает. Первые 2 минуты игра идет медленно, чтобы все поняли суть, потом ведущий ускоряет темп.

– Во время выполнения команд нельзя разговаривать, только действовать.

Рефлексия

Кто ни разу не ошибся? Какое касание было самым смешным? Кого было сложнее всего найти по признаку ХО? А кого нашли сразу? Что было сложнее: делать быстро или делать правильно?

«Код доступа: 404 не найден»

Автор: Пугина Полина Сергеевна, Педагогический отряд «Родник», Детский санаторно-оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец».

Цель игры: создание условий для развития командного взаимодействия.

Возрастная категория: 12-17 лет.

Сюжет: ведущий объявляет, что отряд – это команда разработчиков, которым нужно восстановить «код доступа», состоящий из 5 слов. Каждому участнику выдается карточка с одним словом (слова разные и логически связаны между собой, например: «доверие», «поддержка», «смелость», «юмор», «движение»). Условие: участники не могут показывать карточки друг другу, можно только объяснять свое слово без однокоренных слов. Задача команды: за 7 минут собрать слова в правильную логическую

последовательность и объяснить, почему именно так выглядит «код доступа команды». После согласования команда озвучивает финальный вариант.

Примеры итоговых фраз, которые могут получиться у команд:

- «Команда – наша сила!»
- «Только вместе мы можем больше!»
- «Один за всех и все за одного!»
- «Настоящая команда действует вместе».
- «Сила команды – в каждом из нас».

После того как команды собирают фразу, они озвучивают ее вслух всей командой, тем самым «открывая код доступа».

Необходимый реквизит: карточки со словами (по одной на участника).

Рефлексия: интерактивная рефлексия «Живой код команды». Участники становятся в круг. Каждый по очереди заканчивает фразу: «Сегодня нашей команде помогло...» После ответа участник делает шаг в центр круга. В конце ведущий повторяет все названные качества – получается символический «код команды», который помог справиться с заданием.

«КОД»

Автор: Иванов Никита Алексеевич, ПО «Бриз», Детский оздоровительный лагерь «Звездный Бриз».

Цель игры: создать условия для развития командного взаимодействия через восстановление логической последовательности слов.

Возрастная категория: 12-17 лет.

Сюжет: отряд делится на две части. Первая часть команды разгадывает код, другая становится числами от 0 до 3 (можно как увеличить количество для повышения сложности, так и уменьшить). Команде, которая является кодом, в случайном порядке дается цифра и незаметное зашифрованное движение (например, почесать щеку, поправить волосы и т.д.). Команда-шифр в хаотичном порядке встает перед угадывающей. Команде, которая угадывает, дается код (например, 120121), который им нужно будет разгадать. Угадывающие по очереди выбирают одну цифру по их действиям, остальная команда не должна видеть, как разгадывающий выбирает человека. После всех угадываний выдается код, который они расшифровали. Если код неверный, то дается время на то, чтобы обговорить все действия, и круг повторяется.

Необходимый реквизит: бумага, пишущий предмет.

Рефлексия: игра развила внимательность и умение работать в команде.

«Звездочки»

Автор: Елкин Виктор Алексеевич, ПО «Время Первых», Образовательный парк им. О. Кошевого.

Цель игры: создать условия для развития социально-эмоциональных навыков подростков.

Возрастная категория: 9-11 лет.

Сюжет: ребята объединяются в команды по 4 человека. Каждый игрок получает свой стартовый капитал (звёзды). Размер стартового капитала организаторы могут регулировать как в большую, так и в меньшую сторону. Мы предлагаем начать с 10 звёзд для каждого игрока. После того, как все игроки получили свой капитал и заняли места в командах, ведущий выдаёт игровые материалы: циферблат и правила.

Ведущий озвучивает, что сейчас у всех будет 5 минут, чтобы изучить правила и сыграть первые пробные раунды. Во время игрового раунда участники выполняют действия в парах. Ведущий помогает определить, кто с кем играет в парах. Также ведущий проговаривает, что по истечении 5 минут лист с правилами у команд заберут, фотографировать или переписывать правила запрещается.

По истечении 5 минут начнётся первый игровой раунд. С этого момента игрокам запрещается разговаривать, за произнесённые вслух или шепотом слова даётся штраф (1 звезда). Далее начинаются игровые раунды в полной тишине. Продолжительность каждого раунда 2 минуты.

1-й игровой раунд: участники играют в своих командах в полной тишине. Игроки крутят стрелку на циферблате, в парах выполняют какое-либо «взаимодействие» (рукопожатие / объятия и пр.) в зависимости от того, что выпало на циферблате, что было обозначено ранее в правилах. Игрок, который в паре начинает верное выполнение действия, выигрывает и получает 1 звезду от своего напарника. Таким образом происходят несколько игровых ходов.

По окончании 1 игрового раунда в команде определяется «самый богатый» игрок. Это тот, у кого в руках больше всего звёзд. Если у игроков одинаковое количество звёзд, то дополнительный ход даётся до определения победителя. Когда в каждой команде определены «самые богатые» игроки, они встают и переходят по часовой стрелке в другую команду.

Ведущий объявляет 2-й раунд. Напоминает, что по-прежнему разговаривать запрещено. Если возникают какие-то непонятные моменты, участникам при помощи жестов и мимики необходимо договориться о пути разрешения.

2-й раунд: оказавшись в другой команде, у новичков возникают трудности, потому что в каждой команде циферблат одинаковый, но обозначения «взаимодействий» разное. Может отличаться один элемент, а могут и все 4. Здесь начинают возникать спорные ситуации, вопросы. Ведущий может лишь задать наводящий на размышления вопрос. Тактику взаимодействия участникам предстоит выработать самостоятельно.

После 2 раунда вновь происходит подсчет звёзд, определяется «самый богатый» игрок, который вновь переходит в другую команду. Разговаривать

по-прежнему запрещено. Так играют и остальные раунды. Их можно сделать по количеству играющих команд. Рекомендуем сделать минимум три, максимум – шесть, чтобы интерес от монотонности действий не угас.

После окончания финального раунда важно трансформировать пространство в общий круг. Подводятся итоги: определяется 1, 2, 3 место по максимальному количеству звёзд, оставшихся у игроков после финального раунда.

Необходимый реквизит: циферблат, карточки с действиями, карточки с правилами игры, звёзды.

Рефлексия

Важнейшим элементом является рефлексия после игры, которая позволяет расставить смысловые акценты. Предлагаем избыточное количество вопросов для рефлексии в кругу. Ведущий может выбрать или добавить вопросы в зависимости от специфики группы, возникавших ситуаций по ходу игры:

- Что было легко в игре?
- Что в игре было трудно?
- Как чувствовали себя те, кто переходил в другую команду?
- Насколько легко было принимать что-то новое?
- Как чувствовала себя команда, когда в ней оказывался кто-то новенький?
- Что в поведении других игроков позволяло вам понять, ЧТО вообще происходит?
- Как вы организовывали процесс в команде?
- Легко ли было расставаться со звёздами?
- Какую игровую цель вы для себя ставили? Получилось ее достичь?
- Возникали ли у вас сильные эмоции, которые трудно было сдерживать?
- Что позволяло вам управлять своими эмоциями?

«Воздушный шар»

Автор: Корнилова Анна Дмитриевна, ПО «Время Первых», Образовательный парк им. О. Кошевого.

Цель игры: создание условий для формирования у участников опыта коллективного принятия решений в условиях ограниченного времени и информационной неопределенности через развитие навыков критического мышления.

Возрастная категория: 11-13 лет.

Сюжет

Мы отправляемся в путешествие на сказочный остров. Чтобы туда попасть, нужно полететь на воздушном шаре. Но произошло неожиданное! По неизвестным причинам в оболочке воздушного шара образовалось отверстие, через которое выходит газ, заполняющий оболочку. Воздушный

шар начинает быстро опускаться. Все мешки с грузом (песком), которые хранились на этот случай в гондоле воздушного шара, были выброшены за борт. Падение на мгновение замедлилось, но не прекратилось. Через 5 минут шар начал падать с той же, очень высокой скоростью. Весь экипаж собрался в середине гондолы, чтобы обсудить ситуацию. Необходимо решить, что выбрасывать за борт и в каком порядке (минимум 10 вещей).

Ход игры:

1. Канат (50 м).
2. Аптечка с медикаментами (5 кг).
3. Компас гидравлический (6 кг).
4. Консервы мясные и рыбные (20 кг).
5. Секстант для определения местонахождения по звездам (5 кг).
6. Винтовка с оптическим прицелом и запасом патронов (25 кг).
7. Конфеты разные (20 кг).
8. Спальные мешки (по 1 на каждого члена экипажа, 10 кг).
9. Ракетница с комплектом сигнальных ракет (8 кг).
10. Палатка десятиместная (20 кг).
11. Баллон с кислородом (50 кг).
12. Комплект географических карт (25 кг)
13. Канистра с питьевой водой (20 л).
14. Собака (5 кг)
15. Лодка резиновая надувная (25 кг).

Решить вопрос о том, что и в какой последовательности следует выбросить. Но сначала примите это решение самостоятельно. Для этого нужно взять листок и переписать список предметов и вещей, а затем с правой стороны рядом с каждым наименованием поставить порядковый номер, соответствующий значимости предмета, рассудив примерно так: «На первое место я поставлю комплект карт, поскольку он совсем не нужен, на второе - баллон с кислородом и т.д.»

При определении значимости предметов и вещей, то есть очередности, с какой вы будете от них избавляться, нужно иметь в виду, что выбрасывается всё, а не часть, то есть все конфеты, а не половина. Когда вы примете индивидуальное решение, нужно собраться в центр (в круг) и приступить к выработке группового решения, руководствуясь следующими правилами.

1. Высказать свое мнение может любой член экипажа.
2. Количество высказываний одного человека не ограничивается.
3. Решение принимается, когда за него проголосуют все члены экипажа до одного, без исключения.
4. Если хотя бы один возражает против принятия данного решения, оно не принимается, и группа должна искать другой выход.
5. Решения должны быть приняты в отношении всего перечня предметов и вещей.

Время, которое есть в распоряжении экипажа, неизвестно. Сколько еще будет продолжаться падение? Во многом это зависит от того, как быстро вы будете принимать решения. Если экипаж единогласно проголосует за то, чтобы выкинуть какой-то предмет, он считается выброшенным, и это может замедлить падение шара.

Желаем вам успешной работы! Главное, нужно остаться в живых! Если не сможете договориться, вы разобьетесь! Помните об этом.

Необходимый реквизит: бумага, ручки.

Рефлексия: итак, экипаж, наше путешествие завершилось. Мы благополучно приземлились (или не приземлились, в зависимости от итога игры). Давайте переведем дух. Поделитесь одним словом или короткой фразой, которая описывает ваше состояние прямо сейчас. Что вы чувствуете (например: опустошение, радость, усталость, облегчение, злость, гордость)?

Сейчас я попрошу вас встать в линию (или остаться в кругу). Я буду называть утверждение. Если вы полностью согласны, сделайте шаг вперед. Если нет, то оставайтесь на месте.

Утверждение 1: «В группе меня внимательно слушали, когда я предлагал свою идею».

Утверждение 2: «Я слушал других так же внимательно, как хотел бы, чтобы слушали меня».

Утверждение 3: «Было ощущение, что некоторые участники «продавливали» свое мнение, не слыша остальных».

Утверждение 4: «Нам удалось найти решение, которое устроило всех, даже если сначала мы спорили».

«Лагерь будущего»

Автор: Бродская Дарья Дмитриевна, Педагогический отряд «ЭХО», Государственное автономное учреждение Новосибирской области «Центр детского, семейного отдыха и оздоровления «ВСЕКАНИКУЛЫ», филиал Детский оздоровительный лагерь «Красная горка».

Цель игры: формирование у детей навыков принятия решений, командной работы, составления и последовательного выполнения собственного плана.

Возрастная категория: 14-17 лет.

Сюжет

1. Объяснение правил от вожатого, деление отряда на команды (5-10 человек).

2. Команды вытягивают карточки с ролями: директор, заместитель директора, вожатый (несколько карточек), экономист, эколог, организатор досуга.

Дети распределяют роли, обсуждают обязанности и фиксируют решение на листе (приложение 1). Вожатый контролирует время и задает наводящие вопросы: «Кто за что отвечает? Почему выбрали эту роль?»

3. Каждая команда получает игровые деньги (сумма определяется заранее вожатыми) и список расходов на питание, безопасность, развлечения, экологию, спорт и т.д. (приложение 2). Бюджет ограничен, потратить можно не на всё. Команда обсуждает и принимает коллективное решение. Экономист команды аргументирует выбор. Вожатый напоминает, что бюджет ограничен, следит, чтобы участвовали все.

4. Команды вытягивают карточку с ситуацией (приложение 3):

- Поломка в корпусе (какая именно, решают вожатые).
- Дождь сорвал мероприятие.
- Конфликт между отрядами.
- Отключили электричество.
- Ссора в отряде.
- Затопило корпус.
- Сломалось оборудование, необходимое на мероприятии.
- Пожар.

Команды за 5 минут разрабатывают план действий и кратко озвучивают решение.

5. Презентация своего плана. Каждая команда презентует свой «Лагерь будущего» (2-4 минуты), рассказывают, чем он отличается, почему в нем будет комфортно детям и прочее. Остальные могут задать один вопрос.

Необходимый реквизит: карточки с ролями (директор, вожатый, методист, и т.п.), карточки с ситуациями (поломки, плохая погода, ссора), игровые деньги, бумага\ватман, фломастеры\карандаши.

Рефлексия: вожатый отмечает сильные стороны команд и говорит, что победа возможна только благодаря совместной работе. Проводится обсуждение игры. Вожатые спрашивают: «Что понравилось? Что было самым сложным? Чему научились? Что было полезно в данной игре?»

Проходит небольшое награждение. Вожатые благодарят детей за проделанную работу и вручают (заранее подготовленные вожатыми) благодарственные письма.

Приложение 1





«Хлопни фигуру»

Автор: Михайлова Арина Николаевна, ПО «Компас», ДОЛКД «Созвездие Юниор».

Цель игры: создание условий для интенсивного командного взаимодействия, направленного на выработку единой стратегии действий в условиях ограниченного времени и неполной информации с последующей синхронной реализацией коллективного замысла.

Возрастная категория: 10-17 лет.

Сюжет: все дети лежат на полу, ведущий называет фигуру, в которую ребятам нужно будет выстроиться и количество хлопков, которые выдаются на это задание. Например: звезда, 18 хлопков. Дальше ведущий начинает хаотично хлопать, делая паузы между хлопками, двигаться во время пауз нельзя! Ребятам нужно успеть выстроить фигуру за то время, что ведущий хлопает.

Рефлексия

Моменты пауз были для вас полезны или наоборот, мешали? Какая фигура далась вам легче всего? А какая сложнее всего? Если бы мы сыграли ещё раз, что бы вы изменили в своей личной тактике или во взаимодействии с командой? На что в обычной жизни похожа эта игра, когда нужно быстро собраться, действовать синхронно и не отвлекаться на лишнее?

«Слепой архитектор»

Автор: Муртазина Дина Руслановна, слушатель школы вожатского дела муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: развитие навыков вербальной коммуникации, точной передачи и восприятия инструкций в условиях разделения ролей («архитектор» – «строители») и сенсорных ограничений.

Возрастная категория: 8-11 лет.

Сюжет: команда (4-6 человек) должна построить башню из подручных материалов, но «архитектор» видит чертеж, а «строители» слепы (с завязанными глазами).

Действия игроков

1. Выбирается один «архитектор». Ему показывают заранее подготовленную простую конструкцию (например, пирамиду из 5 стаканчиков или фигуру из кубиков). Остальные игроки – «строители» с завязанными глазами.

2. Игровой материал (набор кубиков, стаканчиков или палочек) находится на полу перед «строителями».

3. «Архитектор» не имеет права трогать руками стройматериалы или строителей. Он может только отдавать словесные команды.

4. Задача «строителей» состоит в том, что необходимо в точности воссоздать указанную конструкцию за ограниченное время.

Правила

1. «Строителям» запрещено открывать глаза и разговаривать между собой, они только выполняют команды.

2. «Архитектору» запрещено касаться игроков и материалов.

3. Если конструкция падает, команда начинает заново или по сигналу ведущего.

Необходимый реквизит: повязки на глаза (по количеству строителей), набор одинаковых предметов для постройки (кубики, пластиковые стаканчики, деревянные бруски), карточка с заданием для архитектора.

Рефлексия: Кем было сложнее быть: архитектором, который все видит, но не может помочь руками, или слепым строителем? Какие слова помогали нам понимать друг друга лучше всего? Что произошло, когда архитектор дал непонятную команду? Как мы выходили из ситуации?

«Тайная передача»

Автор: Сидорова Софья Вадимовна, Педагогический отряд Пламя, Детский оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Пионер».

Цель игры: развить навыки командной координации и невербальной коммуникации в условиях неопределенности и динамичной обстановки.

Возрастная категория: 10-17 лет.

Сюжет: команда тайных агентов должна незаметно пронести секретный артефакт через главного лидера (ведущего), перемещаясь по прямой от старта к финишу, запутывая следы. Все действия выполняются молча, с помощью жестов, без выстраивания в цепочки.

Действия игроков: команда передает предмет, одновременно делает шаги разных размеров, маскирует передачу, запутывает ведущего, продумывает стратегию в условиях меняющегося положения, общается

только жестами, постоянно меняет расположение относительно друг друга, но постоянно двигается вперед.

Ведущий отворачивается во время передачи и перемещения; после сигнала делает разворот на 10 секунд и пытается определить, у кого предмет; при неудаче снова отворачивается, цикл повторяется.

Правила

Игроки свободно располагаются на площадке перед стартовой линией (на расстоянии 10-15 метров от ведущего), не выстраиваясь в ровную линию или цепочку. Ведущий отворачивается и считает до 5 (дает команде время занять позиции). Передача предмета происходит перед первым шагом цикла. Игроки молча договариваются жестами, кому передать предмет. Передача может быть:

- прямой (из рук в руки);
- через бросок (если игроки находятся далеко друг от друга);
- с помощью перекладки на землю (если рядом нет подходящего получателя).

После передачи все игроки одновременно делают 5 шагов.

Требования к движению:

- все игроки делают шаги одновременно;
- размер шага может быть любым у каждого участника, при каждом разе (маленький, средний, большой);
- игрок, у которого в этом цикле оказался предмет, не делает шагов (замирает на месте).

Запреты:

- нельзя разговаривать, все договоренности делаются только жестами;
- нельзя передавать предмет тому, кто стоит ближе всего (прямому соседу);
- предмет не может находиться у одного игрока два цикла подряд;
- предмет не должен принести 1 человек, который окажется у ведущего, который окажется последним.

Каждый цикл состоит из 5 одновременных шагов команды. После 5 шагов ведущий поворачивается на 10 секунд и пытается угадать, у кого предмет. Если ведущий угадал, он меняется местами с игроком, у которого был предмет. Если ведущий не угадал, то цикл повторяется и команда делает еще 5 шагов (они продолжают с того же места). Игра продолжается до того момента, пока либо не останется один человек, не зашедший за финишную линию, либо ведущий не угадает, у кого предмет. Команда побеждает, если пронесла предмет через финишную линию, и ведущий не угадал, у кого он. Ведущий побеждает, если угадал, у кого находится предмет.

Необходимый реквизит: 1 небольшой предмет (мяч, кубик, мягкая игрушка, брелок), мел, веревки или ленты для разметки «запретной зоны» вокруг ведущего (можно обойтись без разметки, если четко обозначить границы словами).

Рефлексия: после завершения игры вожатый проводит короткий разбор с участниками. Вопросы для обсуждения:

- Что было самым сложным в игре: движение, передача или общение жестами?
- Как вы понимали, кому передавать предмет без слов?
- Какие жесты использовали?
- Удавалось ли вам заранее договориться о стратегии? Если да, то о какой?
- Что помогало вам следить за предметом, не привлекая внимания ведущего?
- Какой способ передачи (из рук в руки, бросок, переключивание) оказался самым надежным?

«Живой механизм»

Автор: Скопец Кирилл Витальевич, ПО «Компас», ДОЛКД «Созвездие Юниор».

Цель игры: развитие творческого воображения и чувства ритма.

Возрастная категория: 7-17 лет.

Сюжет: отряду нужно «собрать» огромную машину, где каждый участник – это деталь (шестерёнка, поршень, рычаг).

Действия: первый участник выходит в центр и начинает делать одно повторяющееся движение (например, приседать), сопровождая его звуком (например, «пшик-пшик»). Второй участник подходит и «присоединяется» к нему со своим движением и звуком (например, крутит рукой и говорит «дзинь»).

Правила: каждая новая «деталь» должна быть физически связана с предыдущей (касаться плеча, ноги, руки) так, чтобы в итоге весь отряд превратился в один движущийся и звучащий механизм. Вожатый может менять «режим работы»: «Машина работает быстрее!», «Машина замедляется!», «Машина ломается!», «машина работает на радости»...

Рефлексия

Насколько легко было подстроиться под ритм, который уже создали другие? Чувствовали ли вы себя частью чего-то целого? Чья «деталь» была самой необычной и как она изменила работу всего механизма?

«Слепой квадрат»

Автор: Сладкова Вероника Валентиновна, слушатель школы вожатского дела муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: развитие навыков невербальной коммуникации путем выполнения коллективной задачи.

Возрастная категория: 10-17 лет.

Сюжет: отряд превращается в единый механизм, который должен выполнить точный расчет в условиях «отключённого» зрения.

Действия игроков

1. Весь отряд встает в круг и берётся обеими руками за веревку, которая уже связана в кольцо.

2. Участники закрывают глаза (или надевают повязки).

3. По команде ведущего группа должна, не открывая глаз и не выпуская веревку из рук, сформировать из нее идеальную геометрическую фигуру (сначала квадрат, затем можно усложнить до равностороннего треугольника или ромба).

4. Когда группа решит, что фигура готова, ведущий просит всех замереть и по команде открыть глаза.

Правила

1) Глаза должны быть плотно закрыты на протяжении всего процесса.

2) Нельзя выпускать веревку из рук (можно только передвигать руки).

3) Разговаривать нельзя.

Необходимый реквизит: прочная веревка длиной 10-15 метров (в зависимости от количества детей), надежно связанная в кольцо, повязки на глаза (по желанию, для более строгого контроля).

Рефлексия

Насколько быстро удалось договориться? Было ли такое, что говорили все сразу, и из-за этого никто никого не слышал? Кто взял на себя роль «архитектора»? Помогло ли наличие одного лидера или, наоборот, помешало? Как вы определяли, где должны быть углы? Какую тактику вы выбрали (например, сначала растянуть линию, а потом загибать углы)?

«Синхронное число»

Автор: Сладкова Вероника Валентиновна, слушатель школы вожатского дела муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: развитие навыков невербального взаимодействия через выполнение игровой задачи.

Возрастная категория: 10-17 лет.

Сюжет: отряд – это единая команда, которая должна сработать без команд «центра».

Правила: вожатый называет любое число (от 1 до общего количества детей в отряде). Например: «Пять!» Без предварительного сговора, жестов и слов ровно 5 человек должны одновременно встать. Если встало больше или меньше, попытка не засчитана, все садятся. Ведущий называет новое число. Игра продолжается до 3-5 успешных «синхронов».

Рефлексия: Как вы понимали, когда нужно вставать, а когда – нет?

«Тропа доверия»

Автор: Голдобин Егор Артемьевич, слушатель школы вожатского дела муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: способствовать формированию навыков слаженной работы в команде, развитию взаимного доверия и пространственного мышления.

Возрастная категория: 15-17 лет.

Сюжет: игра основана на парном взаимодействии, в котором один из участников временно лишён зрительного восприятия. Пары проходят специально подготовленный маршрут, меняясь ролями «слепого» и «поводыря» в процессе прохождения. Ключевыми аспектами игры являются доверие «слепого» к инструкциям «поводыря», а также ответственность последнего за обеспечение безопасности напарника.

Краткое содержание:

Участники оказываются в условиях, где «слепой» временно теряет способность видеть. «Поводырь», обладающий «магическим даром» ориентации в пространстве, должен использовать голосовые команды для того, чтобы безопасно провести напарника через различные препятствия (кочки, корни деревьев, расщелины и т.п.) с целью достижения заданной цели (выход из леса, поиск сокровища, обнаружение источника света). Успешное прохождение трассы зависит от слаженности действий пары и уровня доверия между ними.

Роли и действия участников:

1. Роль «поводыря»: даёт четкие голосовые инструкции, такие как «шаг вперед», «повернись направо», «подними левую ногу», «остановись» и «сделай полшага влево». Осуществляет мониторинг безопасности «слепого», своевременно информируя о возможных препятствиях на маршруте. Адаптирует маршрут в зависимости от ответной реакции «слепого» и его физического состояния. Обеспечивает психологическую поддержку напарнику.

2. Роль «слепого»: он полностью полагается на указания «поводыря», точно и аккуратно выполняет полученные команды. В случае возникновения неуверенности или дискомфорта информирует «поводыря» о своих ощущениях.

Правила игры

Участники делятся на пары. Одному участнику завязывают глаза, и он становится «слепым», а второй становится его «поводырем». «Поводырь» сопровождает «слепого» до финиша, используя только голосовые команды, при этом физическое взаимодействие, включая касание, запрещено. «Слепой» должен добраться до финишной точки, не сталкиваясь с препятствиями и не выходя за ее границы. После завершения трассы участники меняются ролями. «Поводырь» не должен давать ложные или

опасные команды, а ведущий следит за соблюдением правил и обеспечивает безопасность участников, а также фиксирует ограничение по времени, если оно есть.

Необходимый реквизит: плотные повязки на глаза (по количеству пар), любой инвентарь для создания полосы препятствий (кегли, стулья, кубики, скакалки).

Рефлексия

Что было самым сложным в роли «слепого»? В роли «поводыря»? Какие команды были наиболее понятными и эффективными? Что помогало вам доверять напарнику? Что мешало?

«Сильные мизинцы»

Автор: Михайлова Арина Николаевна, ПО «Компас», ДОЛКД «Созвездие Юниор».

Цель игры: формирование и укрепление командного взаимодействия через создание условий для тактильной коммуникации.

Возрастная категория: 10-17 лет.

Сюжет: ребята встают в круг, соприкасаясь друг с другом только мизинцами, каждый из них закрывает глаза, ведущий выбирает того, кто в последующем будет руководить всей цепочкой, дотрагиваясь до его плеча.

Ведущий задает команды: «Сесть!», «Прыгнуть!», «Пройти круг по часовой стрелке /против часовой стрелки». Ребёнок, плеча которого коснулись, должен руководить всем процессом так, чтобы мизинчики ребят не расцеплялись.

Рефлексия

Как вы себя чувствовали, когда стояли в кругу с закрытыми глазами, держась только мизинцами? На что вы полагались больше всего, чтобы понять, что происходит вокруг? В какой момент игры вам было сложнее всего? Почему? Когда вы почувствовали себя наиболее уверенно и комфортно? Были ли моменты, когда хотелось расцепиться? Почему? Что помогло не сделать этого?

«Миссия: отряд»

Авторы: Быкова Яна Павловна, Бычкова Екатерина Кирилловна, Дашенко Елена Евгеньевна, Вожатский отряд «На Заре», Программный лагерь «На Заре».

Цель игры: создание условий для ускоренной адаптации детей в условиях временного детского коллектива посредством игрового взаимодействия.

Механика игры

Данная игра представлена в двух версиях.

1. «Миссия: первый контакт» (для организационного периода смены) направлена на вторичное знакомство детей и первичное распределение ролей в отряде.

2. «Миссия: команда в действии» (для основного периода смены) направлена на развитие командного взаимодействия и распределение задач при подготовке реальных мероприятий в детском лагере.

Вариант 1. «Миссия: первый контакт»

1) Состав игры: правила игры, фломастеры (30 шт.), персональные карты «Личность» для самостоятельного заполнения по категориям (30 шт.).

Категории, указанные на каждой персональной карте:

- «Профиль агента» для указания имени, пола и возраста игрока;
- «Увлечения агента» для указания интересов, увлечений, занятий;
- «Агенту не нравится» для указания действий, которые не любит делать персонаж;

- «Багаж агента» для указания полезных предметов, которые помогут при подготовке к мероприятию;

- «Суперсилы» для указания двух фактов о персонаже или его особых навыков.

- Карты «Специализация» с наименованиями советов дела и описанием обязанностей участников (20 шт., 10 заполненных, 10 пустых для заполнения вожатыми самостоятельно).

- Карты «Меняй!» для перехода в другую микрогруппу / совет дела (30 шт.).

2) Подготовка к игре

Вожатому необходимо заранее подготовить стол или круг для удобного общения игроков. Участников игры необходимо рассадить полукругом или кругом, чтобы все видели друг друга и могли свободно общаться в течение игры. Вожатый совместно с детьми составляет список советов дела (ролей), которые будут существовать в отряде в течение смены и вписывает их в карты «Специализация».

Примеры:

- командир отряда;
- сценическая группа;
- спортивная группа;
- медиагруппа;
- чистюли;
- декораторы;
- художники.

Также можно воспользоваться уже готовым перечнем ролей из колоды карт «Специализация».

Каждый участник игры получает по 1-ой карте «Личность» с указанными на ней категориями: «профиль агента», «увлечения агента», «агенту не нравится», «багаж агента», «суперсилы», а также фломастер.

Игрокам предлагается создать игрового персонажа – «версию себя», которая будет жить в лагере и записать все необходимые данные на своей карте. На заполнение карт отводится 5-7 минут. На карте участникам предстоит самостоятельно заполнить информацию о себе.

1. Категория «Профиль агента»: кто я (имя, пол, возраст игрока)?
2. Категория «Увлечение агента»: что мне интересно (интересы, увлечения, занятия игрока)?
3. Категория «Агенту не нравится»: что я не люблю делать / что мне сложно (нелюбимые занятия / действия игрока).
4. Категория «Багаж агента»: что у меня есть полезного с собой (предметы и ресурсы игроков, которые они могут использовать в лагере)?
5. Категория «Суперсилы»: в чем я силен (навыки и сильные качества игрока)?

Далее вожатый кратко объясняет легенду игры. Участники должны представить, что они новый отряд, которому предстоит прожить насыщенную смену и подготовить множество мероприятий. Чтобы отряд стал успешным, необходимо понять, кто есть кто, какие у каждого есть интересы, навыки и сильные стороны. Важно подчеркнуть, что в игре нет проигравших, стоит задача познакомиться и помочь друг другу найти свое место в отряде.

Ход игры

В начале игры вожатый выкладывает карты «Специализация» с перечнем советов дела и уточняет их функции (количество карт зависит от количества детей в отряде и определяется по усмотрению вожатого, минимальное количество карт – 5 шт.).

Раунд 1. Первичное знакомство

Сначала каждый игрок по очереди:

1. Называет вслух информацию из категории «Профиль агента».
2. Называет вслух еще одну категорию по выбору (любую из четырёх оставшихся).
3. Презентует своего «персонажа» всему отряду (30-40 секунд) и выделяет, чем он/его характеристика могут быть полезны отряду. Пример самопрезентации игроков: «Меня зовут Лена, мне 14 лет. Я вскрываю категорию «Увлечения агента». Я люблю рисовать. Это может пригодиться всему отряду, потому что я могу оформлять плакаты»; «Меня зовут Максим, мне 13 лет. Я вскрываю категорию «Багаж агента». У меня есть с собой воздушные шарики, ими можно украсить холл в нашем корпусе».

На этом этапе распределение по микрогруппам (советам дела) не проводится. В игре предусмотрено два возможных формата презентации, один из которых игрок выбирает на свое усмотрение:

1. Открытая презентация, когда игрок выступает самостоятельно и рассказывает группе о вскрытой категории и характеристиках своего персонажа.

2. Тихая презентация, если игроку сложно выступать перед всей группой, он может воспользоваться форматом «тихого агента». В этом случае участник не делает самостоятельное выступление, а передает свою карту ведущему или соседу, который и зачитывает информацию с карты и кратко озвучивает ее группе. Такой формат позволяет игроку участвовать в игре наравне с остальными, не испытывая дискомфорта от публичного выступления. Например, вместо самостоятельной презентации: «Я люблю рисовать и могу делать декорации» ведущий может озвучить информацию следующим образом: «Агент сообщил, что его хобби – рисование, и он может помочь группе декораторов».

Раунды 2-5. Презентация ресурсов

Начиная со второго раунда игра переходит к этапу раскрытия качеств и ресурсов участников. Если в первом раунде основная задача состояла в первичном знакомстве, то в последующих раундах участники постепенно раскрывают характеристики своих персонажей и показывают, каким образом они могут быть полезны отряду. В начале каждого раунда у игрока есть несколько закрытых (не вскрытых) категорий. В свой ход он выбирает одну закрытую и называет ее вслух всему отряду.

В раундах 2-5 участники по очереди:

1. Открывают одну из оставшихся категорий.

2. Объясняют группе:

- какие качества или ресурсы появились у их персонажа;

- как они могут быть полезны отряду с учетом новых раскрытых карт.

Во время презентации участник также может предложить, в каком совете дела он хотел бы работать. Он может объяснить, почему считает себя подходящим для этой роли и какие задачи готов взять на себя. Важно, чтобы аргументация опиралась на уже открытые категории персонажа.

После завершения круга презентаций группа обсуждает кандидатов и распределяет участников по микрогруппам (советам дела). Если несколько игроков хотят попасть в одну и ту же группу, проводится короткое обсуждение. Участники объясняют, почему они считают себя подходящими для этой роли, а отряд может задать им уточняющие вопросы. После обсуждения решение принимается через открытое обсуждение или голосование.

Важно, что распределение происходит постепенно. После каждого раунда в группы назначается только часть участников. Количество игроков, которое должно быть распределено к концу каждого раунда, определяется таблицей распределения (см. «необходимый реквизит»). Таким образом, каждый раунд включает несколько обязательных этапов:

- поочередное выступление участников;
- вскрытие одной из оставшихся категорий персонажа;
- короткая презентация качеств и ресурсов;
- частичное распределение участников по советам дела.

Финальный этап. Корректировка распределения

После завершения пятого раунда все категории участников оказываются открыты, и у группы формируется представление о возможностях каждого игрока. На этом этапе большинство участников уже распределены по советам дела, а оставшиеся роли распределяются в ходе финального обсуждения. После этого игра переходит к этапу корректировки распределения и выбору командира отряда.

После этого ведущий предлагает каждому игроку коротко ответить на вопрос, комфортно ли ему в том совете дела, в который он был распределен в ходе игры. Участник может подтвердить свой выбор или сообщить, что хотел бы рассмотреть другую роль. Если участник хочет изменить свое место в структуре отряда, он может воспользоваться картой «Меняй!». Эта карта дает игроку возможность предложить изменение распределения. Когда участник использует карту «Меняй!», он кладет ее перед собой и озвучивает свое предложение группе. Он может предложить перейти в другую микрогруппу или обменяться ролями с другим участником. При этом игрок должен кратко объяснить, почему считает такой переход более подходящим.

Выбор командира отряда

После окончательного распределения проводится обсуждение, на котором все дети из отряда отвечают на вопросы:

- чьи выступления были наиболее убедительными?
- кто проявил лидерские качества?
- кому отряд готов доверить роль командира?

Выбор может происходить открытым голосованием, например, поднятием рук.

Завершение игры

Вожатый подводит итог, фиксирует состав советов дела, отмечает сильные стороны отряда. Игра считается завершенной, когда все участники распределены по ролям и определен командир отряда.

Вариант 2. «Миссия: команда в действии»

1) Состав игры: персональные карты «Миссия: команда в действии» по категориям (210 шт.):

1. Карты «Профиль агента»: имя, пол, возраст персонажа (30 шт., например: имя – Лена, пол – женский, возраст – 14 лет).

2. Карты «Увлечение агента»: увлечение персонажа (30 шт., например: рисование).

3. Карты «Агенту не нравится»: действия, которые не любит персонаж (30 шт., например: спорт).

4. Карты «Багаж агента»: полезные предметы, которые помогут при подготовке к мероприятию (30 шт., например: аквагрим).

5. Карты «Суперсилы»: особый навык персонажа (30 шт., например: актерский талант).

6. Карты «Направление»: указание совета дела, в котором состоит персонаж (30 шт., например: творческая группа).

7. Карты «Особые условия»: специальные игровые действия, которые игрок может использовать во время выступления, в конце раунда, на этапе финального распределения (30 шт.). Возможные эффекты карт «Особые условия»:

- обмен открытыми картами с другим игроком;
- получение дополнительной карты в любой категории, кроме «Профиль агента»;
- замена карты у другого игрока;
- перераспределение карт суперсил.

8. Карты «Событие века» (10 шт.): описывают событие, которое должен подготовить отряд, а также группы, на которые необходимо распределиться отряду (например: мероприятие «Дэнс-баттл», группы: танцоры (до 15 человек), костюмеры (до 2 человек), декораторы (до 3 человек), подбор музыки (1 человек), хореографы (до 2 человек), группа поддержки (до 5 человек), фотографы (до 2 человек).

9. Карты «Обстоятельства» (20 шт.): добавляют в игру дополнительные ресурсы, которые могут помочь в подготовке мероприятия или усложнить ее (например: «Вам достался целый мешок помпонов для чирлидинга» или «Мероприятие перенесено на час раньше»).

2) Подготовка к игре

Вожатому необходимо заранее подготовить стол или круг для удобного общения игроков и разложить карточки по семи категориям: «профиль агента», «увлечение агента», «агенту не нравится», «багаж агента», «суперсилы», «направление», «особые условия», а также подготовить отдельно колоды «событие века» и «обстоятельства». Участников игры необходимо рассадить полукругом или кругом, чтобы все видели друг друга и могли свободно общаться в течение игры. Вожатый раздает каждому участнику по 7 персональных карт в закрытую (по одной из категорий «профиль агента», «увлечение агента», «агенту не нравится», «багаж агента», «суперсилы», «направление», «особые условия»).

В центр стола выкладываются:

- 1 карта «Событие века» (мероприятие, которое нужно подготовить);
- 5 карт «Обстоятельства» (открываются перед каждым раундом).

Перед началом игры ведущий кратко объясняет, что означают категории карт.

1. Карта «Профиль агента»: кто я (имя, пол, возраст персонажа)?

2. Карта «Увлечение агента»: что мне интересно (интересы, увлечения, занятия персонажа)?

3. Карта «Агенту не нравится»: что я не люблю делать / что мне сложно» (нелюбимые занятия / действия персонажа).

4. Карта «Багаж агента»: что у меня есть полезного с собой (предметы и ресурсы персонажей, которые они могут использовать в лагере)?

5. Карта «Суперсилы»: в чем я силен (навыки и сильные качества игрока)?

6. Карта «Направление»: чем я занимаюсь в отряде (в каком совете дела состоит персонаж: творчество, спорт, медиа и т.д.)?

7. «Особые условия»: мой спецприём (игровое право на одно особое действие, например, обмен картами с другими игроками, дополнительная карта, перераспределение и т.п.).

8. Карта «Событие века»: описывает мероприятие, которое должен подготовить отряд, группы подготовки с фиксированным количеством мест. Например: мероприятие – танцевальный конкурс; группы – танцоры (максимум 15 человек), костюмеры (2 человека), декораторы (3 человека), подбор музыки (1 человек), хореографы (2 человека), группа поддержки (5 человек), фотографы (2 человека).

9. Карты «Обстоятельства»: добавляют дополнительные ресурсы или ограничения, влияющие на подготовку мероприятия. Например: «Вам достался целый мешок помпонов...» или «Мероприятие перенесено на час раньше».

Ход игры

Вожатый вскрывает одну карту «Событие века» и объясняет, на какие группы отряду необходимо разделиться (максимальное количество мест в группах зафиксировано в картах). Перед каждым раундом ведущий зачитывает одну карту «Обстоятельства», которые приносят отряду бонусы при подготовке или ограничения.

Раунд 1. Первичное знакомство

Каждый участник по очереди вскрывает карту «Профиль агента», кратко презентует персонажа (имя, возраст, пол). Распределение по группам в этом раунде не проводится.

Раунды 2–5. Презентация ресурсов

Начиная со второго раунда игра переходит к этапу раскрытия ресурсов. В каждом раунде сохраняется единая структура: вскрытие карты «Обстоятельства» → презентации игроков → (по желанию) применение «Особых условий» → обсуждение / голосование → частичное распределение.

А) Вскрытие «Обстоятельства» (в начале каждого раунда).

Перед началом презентаций вожатый вскрывает / зачитывает 1 карту «Обстоятельства» и кратко поясняет, как она влияет на подготовку. Например, обстоятельство может:

- дать ресурсы (реквизит, дополнительную возможность и др.);
- изменить сроки или требования (перенос времени, ограничение по месту и т.п.);
- добавить усложнения.

Б) Презентации игроков (круг выступлений).

Далее каждый участник по очереди выполняет одинаковые шаги:

- выбирает одну из своих персональных карт (кроме «Профиль», т.к. он уже вскрыт в 1 раунде);
- выкладывает / вскрывает карту перед собой так, чтобы ее видели остальные;
- объясняет группе, что означает карта и как она поможет именно в подготовке текущего мероприятия, учитывая «Событие века» и текущее «Обстоятельство».

Примеры самопрезентации игроков:

– Моя суперсила – умение писать сочинения на «5», поэтому могу написать сценарий для танцевального конкурса. Вскрываю карту «Агенту не нравится». Я не люблю танцевать, поэтому я не смогу участвовать в выступлении, но могу помочь с другими обязанностями.

Чтобы презентации были понятны всем игрокам, ведущий может предложить формулу ответа:

- что за ресурс / качество (по карте);
- как он поможет подготовке события;
- в какой группе подготовки я буду наиболее полезен.

В) Использование карты «Особые условия».

Во время своей презентации или в конце раунда игрок может использовать карту «Особые условия» (если решает, что это усиливает его позицию или помогает команде). Игрок может объявить: «Использую особые условия», – показывает карту и выполняет действие, указанное на его карте.

Г) Обсуждение и распределение по группам подготовки (после круга).

После того как все участники выступили, ведущий объявляет распределение обязанностей. Участники озвучивают, в какую группу подготовки они хотят попасть и чем будут полезны именно этой группе. Если в группе мест меньше, чем желающих, проводится открытое обсуждение или голосование. Также ведущий учитывает ограничения:

– количество мест в каждой группе фиксировано картой «Событие века» (какое максимальное количество участников необходимо для той или иной обязанности);

– распределение происходит постепенно: сколько человек должно быть распределено к концу каждого раунда, определяется таблицей распределения.

Завершение игры

После пятого раунда и финального распределения ведущий подводит итог: фиксирует состав групп подготовки, отмечает лучшие презентации и сильные стороны команды. Игра считается завершенной, когда все игроки распределены по ролям для мероприятия.

Необходимый реквизит: стол, стулья по количеству участников, фломастеры по количеству участников, игровые материалы (приложение 1).

Рефлексия

Вариант 1. «Миссия: первый контакт»

После завершения игры участники собираются в общий круг. Вожатый предлагает обсудить итоги игры и поделиться впечатлениями от процесса знакомства и распределения ролей. Сначала проводится короткая эмоциональная рефлексия. Участникам предлагается коротко высказаться (1-2 предложения) и по желанию ответить на один из вопросов:

- Что нового ты узнал о ребятах из отряда?
- Какая характеристика или «суперсила» участников показалась тебе самой интересной?
- Было ли легко рассказывать о себе и своих качествах?
- Почему ты выбрал именно этот совет дела?

После этого проводится рефлексия распределения ролей. Вожатый предлагает участникам обсудить следующие вопросы.

- Какие качества помогли участникам попасть в выбранные советы дела?
- Были ли трудности при выборе ролей?
- Что помогло договориться внутри отряда?

Вожатый подводит итог игры: отмечает разнообразие интересов и навыков в отряде, подчеркивает, что распределение ролей поможет эффективнее организовать жизнь команды в течение смены.

По итогам игры у ребят формируется первичное понимание структуры отряда, появляется уверенность в своих возможностях и интерес к совместной деятельности. Ребята заинтересованы дальнейшей деятельностью отряда и включены в деятельность отряда.

Вариант 2. «Миссия: команда в действии»

После завершения всех раундов игры участники собираются вместе для обсуждения результатов командной работы. Вожатый предлагает участникам проанализировать, как проходило взаимодействие внутри команды при подготовке игрового события. Сначала проводится эмоциональная рефлексия. Участникам предлагается ответить на несколько вопросов.

- Что оказалось самым сложным или неожиданным во время игры?
- Какие ресурсы или способности участников оказались особенно полезными для подготовки события?
- Было ли легко представить себя в новой роли или группе?

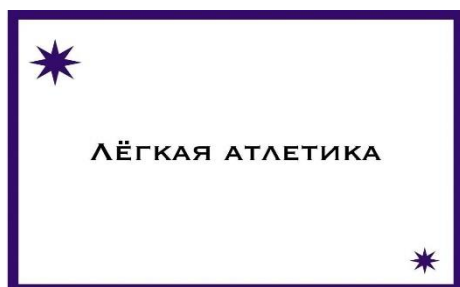
Далее проводится рефлексия командного взаимодействия. Участники обсуждают следующие вопросы.

- Какие решения помогли команде справиться с игровыми обстоятельствами?
- Как распределение ролей повлияло на подготовку мероприятия?
- Какие качества участников помогли команде особенно эффективно друг с другом взаимодействовать?

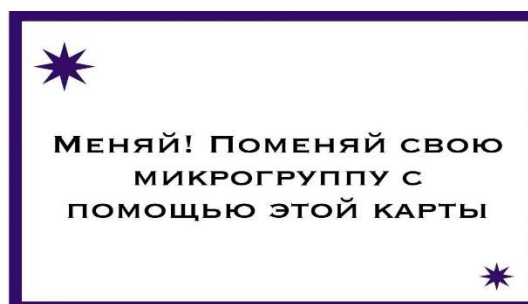
Вожатый подводит итог обсуждения, обращает внимание на сильные стороны команды, способность участников договариваться и находить

решения в изменяющихся условиях. Эмоциональное состояние участников в конце игры характеризуется чувством причастности к общему результату, интересом к дальнейшей подготовке реальных мероприятий и готовностью к сотрудничеству внутри отряда. Участники начинают лучше понимать значимость распределения ролей и вклад каждого человека в общий результат.

Приложение 1



Имя: _____
 Пол: _____
 ВОЗРАСТ: _____
 АГЕНТУ НЕ НРАВИТСЯ: _____
 УВЛЕЧЕНИЯ: _____
 БАГАЖ АГЕНТА: _____
 МОЯ СУПЕРСИЛА: _____



«Послушай»

Автор: Баксарин Мирон Константинович, Педагогический отряд «Родник», Детский санаторно-оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец».

Цель игры: способствовать развитию чувства команды в отряде в условиях ВДК.

Возрастная категория: 12-17 лет.

Сюжет: создается детский круг, в котором совместно поётся определённая песня, но несколько человек обязательно должны стоять внутри круга, петь и запоминать, о чём поётся в песне. В какой-то момент песня обрывается и за определенное время внутренний круг должен самостоятельно продолжить песню под приготовленный «минус».

Необходимый реквизит: колонка.

Рефлексия: ребята отвечают, легко ли было, почему именно так себя представили и поняли ли критерий, по которому проходил кастинг.

«Круг идей»

Автор: Когтикова Милена Витальевна, Вожатский отряд «На Заре», Программный лагерь «На Заре».

Цель игры: создание условий для развития чувства эмпатии и взаимопомощи.

Возрастная категория: 12-15 лет.

Сюжет

– 140 игровых карточек с цветовыми сегментами:

- карточки розового сегмента – колода «Решалы». Игрок пишет, какая проблема его волнует и что он хотел бы изменить;

- карточки голубого сегмента – колода «+Факт». На них написаны вопросы, на которые должны ответить игроки;

- карточки зеленого сегмента – колода «Действуй». На них действие, которое должен выполнить игрок.

– 15 карточек со смайликами. Они помогают выполнить задания из колоды «Действуй».

– Звездочки для всех участников (для рефлексии).

Ход игры

В начале игры участники берут карту из колоды «Решалы» и пишут на ней, какая проблема их волнует или что бы они хотели изменить. Затем они собирают все карты в одну стопку, перемешивают и откладывают, данная категория карт понадобится нам в конце игры.

Далее игра продолжается с категории «+Факт» (карточки голубого сегмента). Первый игрок берет карту из колоды «+Факт», на которой написан вопрос, на который отвечает игрок. На ответ игрока отводится 1 минута. Так делают все игроки по очереди. После завершения первого

круга, игроки переходят к колоде зеленого сегмента категории «Действуй». Категория «Действуй» разделяется на задания различного уровня:

- изображения смайликов, благодаря которым нужно охарактеризовать человека или настроение, сопоставив эти смайлики с реальностью;
- картинки, отражающие различные эмоции (игрокам необходимо охарактеризовать участника этой картинкой);
- карточки с действием, которое нужно выполнить игроку (все действия связаны с развитием эмпатии и создании дружеской атмосферы участников ВДК).

Далее каждый игрок берет карту из колоды «Действуй» и выполняет задание, которое там написано. Для выполнения некоторых заданий могут понадобиться карточки с изображением смайликов. На выполнение задания даётся 2 минуты.

После того, как все участники выполнили задание 2 круга, мы возвращаемся к карточкам категории «Решалы». Игрок берет проблему, которая беспокоит участника ВДК и за 60-120 секунд рассказывает, как бы он мог помочь решить эту проблему в ближайшие 2-3 дня. Так действуют остальные игроки, и тем самым завершают 3 круг.

После завершения 3 круга, участники обмениваются звездами, которые им выдали и делятся эмоциями, полученными в процессе игры.

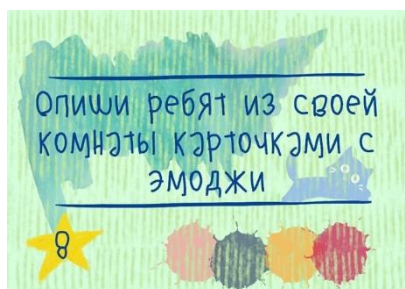
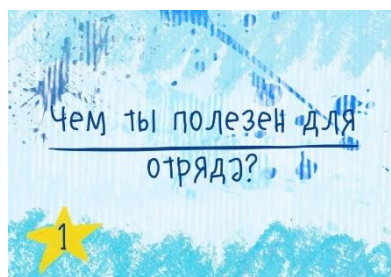
Необходимый реквизит: стол, стулья (по количеству участников), маркеры игровые материалы (приложение 1).



Рефлексия: после завершения 3 круга, участники обмениваются звездами, которые им выдали в начале игры. Каждый участник отдаёт по 2 звёздочки тому человеку, чей ответ или действие ему понравились больше. Все звёздочки можно отдать одному игроку или разделить между несколькими. Если кому-то из участников звёздочек не досталось, их вручает вожатый. Обмен звёздами проходит по кругу: каждый встает, называет имя получателя и кладет звездочку перед ним. Вожатый подсчитывает звёздочки и объявляет самых активных игроков. Игроки, которые делились своими проблемами в карточках «Решалы» или выполняли задания в «Действуй», ощущают поддержку всего коллектива. Далее вожатый спрашивает: «Что вам запомнилось из игры? Какие эмоции вы пережили? Вы теперь лучше понимаете друзей?» Участники по очереди

делятся мыслями (30-60 секунд), вспоминают смешные факты из «+Факт», интересные решения проблем или забавные действия со смайликами. Рефлексия завершается общим фото или рукопожатием.

Приложение 1



«Корабль друзей и море интересов»

Автор: Никитина Мария Александровна, слушатель школы вожатского дела муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: способствовать сплочению группы и раскрытию индивидуальности участников.

Возрастная категория: 10-14 лет.

Сюжет: дети принимают участие в создании «Корабля друзей и моря интересов». На большом листе бумаги рисуется корабль на воде. Каждый ребёнок рисует себя на корабле и рыбку на отдельном листочке бумаги (на эту рыбку выписывает свое хобби / интерес). Затем листочек прикрепляется на море. Можно провести линии от ребенка к его хобби / интересу. В результате получается красочный корабль друзей и море интересов, которое можно повесить в каком-нибудь уголке лагеря.

Необходимый реквизит: ватман, листы бумаги А4, фломастеры, ножницы, колонка.

Рефлексия: «Экскурсия по кораблю». Каждый участник по очереди выступает «экскурсоводом» для своего фрагмента картины: показывает свое изображение на корабле, рассказывает о своем хобби/интересе (рыбке). Ведущий подводит итог: «Посмотрите, какой у нас получился разнообразный экипаж! У нас есть спортсмены, художники, музыканты, любители природы и много кто еще. Но все мы плывём в одной команде!».

«Наша галактика» – форсайт-сессия

Автор: Зотова Арина Александровна, Вожатский отряд «На Заре», Программный лагерь «На Заре».

Цель игры: создание личностно-развивающей среды во временном детском коллективе.

Возрастная категория: 12-13 лет.

Сюжет: Вожатому необходимо подготовить пространство для проведения мероприятия: выбрать удобное место, где участники смогут свободно перемещаться, работать индивидуально, объединяться в пары и микрогруппы, а также размещать результаты своей работы. Для проведения занятия потребуются листы бумаги формата А4, цветная бумага, маркеры или краски, клей, скотч. Материалы заранее раскладываются так, чтобы каждый участник мог легко ими воспользоваться.

В начале события вожатый рассказывает ребятам легенду: «Весь наш мир – это огромная и бескрайняя вселенная, где множество звёзд встречаются, образуя созвездия и галактики. В самом сердце вселенной находится источник безграничного света. Каждый, кто отыщет этот источник, познает свои безграничные возможности и таланты. Нам предстоит организовать экспедицию и отправиться в большое путешествие в самое сердце космоса в поисках уникального и волшебного источника света. Но достичь поставленной цели можно, только приложив общие усилия, ведь путешественникам предстоит долгий путь, во время которого каждый должен понять свое предназначение в команде».

Упражнение «Я – творец своей жизни». Предлагается индивидуальная работа в полной тишине.

I этап: Введение детей в атмосферу позитивного мышления. Дети работают, выполняя задание на листочках в полной тишине.

Вожатый: «Под цифрой 1 выписываем свое позитивное качество (качество, отличающее вас от других людей). Под цифрой 2 записываем то, как изменяются люди благодаря вашему качеству в отряде. Под цифрой 3 пишем то, что нужно сделать, чтобы люди стали такими, как вы написали во втором ответе? Под цифрой 4 соединяем ответы 1 и 3. Моя задача во время смены использовать качество под номером ..., чтобы все ... (продолжите фразу)...Под цифрой 5 – мои дары. Напишите здесь как минимум 5 даров – то, чем вы могли бы поделиться друг с другом, то, что умеете делать лучше всего, чему можете научить других! На работу выделяется 1 минута. Проанализируйте свои дары и выделите один глагол, который в большей степени вас характеризует. Выпишите глагол на листочек, чтобы все видели. Образуйте пару с человеком, у которого глагол не совпадает с вашим. По очереди изобразите глагол. Сделайте комплимент соседу, как состоявшемуся члену команды, ведь то, что он показывает, он делает лучше всех! У него этому можно учиться! Расскажите ему о себе то, что вы

написали под цифрами 1-4. Поменяйтесь местами. Теперь сосед делает всё вышеописанное. Каждый из вас – творец вселенной!»

2 этап. Качели времени «В поисках бесконечного света»

Вожатый: «Вы выявили свои дары, свои ресурсы. Теперь попытаемся представить свое будущее, момент, когда вы приблизились к завершению нашей космической экспедиции».

Упражнение 1. Перемещение в будущее. Вожатый: «По сигналу мы перемещаемся в ваше будущее, в день, когда ваша экспедиция подошла к своему завершению. Представьте, что вы достигли всего, чего только хотели».

Перемещение происходит через коллективно исполненную песню о дружбе, которую выбирают члены команды. Звучит сигнал перемещения в будущее.

Вожатый: «Представьте, что вы все нашли источник бесконечного света. Подумайте, что именно вы могли сделать для того, чтобы его достичь. Кратко опишите, где вы находитесь, обстановку, ваши ощущения».

Упражнение 2. Объявление достижения вершины путешествия в конце. Участникам предлагается сказать, кем они стали сейчас. Первым начинает рассказывать вожатый, чтобы детям было проще начать рассказывать.

Упражнение 3. Вожатый: «Объединитесь в микрогруппу с ребятами, чье качество, на ваш взгляд, наиболее интересно и полезно для команды».

Упражнение 4. Вожатый: «Запишите все полезные и положительные качества вашей микрогруппы. За какую сферу в экспедиции вы могли бы отвечать? Изобразите это на вашей импровизированной планете и разместите ее на карте вселенной».

3 этап. Возвращение в настоящее. Сигнал. Вожатый: «Чтобы попасть назад в настоящее, нужно всем вместе встать в круг, положить друг на друга руки и всем вместе прокричать фразу: «Все получится!» Мы вернулись в настоящее. Давайте поблагодарим друг друга за работу. Сделайте не менее 6 рукопожатий с теми ребятами, кто не попал в вашу микрогруппу. Поздравляю! То, что вы сейчас записали, является своеобразной «памяткой», которая не позволит забыть о главном в нашем путешествии, о том, как добиться своего успеха. У вас появилась удивительная возможность сопоставить будущее с сегодняшним днем!»

Проанализируем. Упражнение «Договор с собой».

Вожатый: «Мы с вами прошли все этапы, вернулись из вашего будущего в настоящее. Теперь только вы знаете, что нужно сделать для его приближения. Вы нашли аргументы и доказательства того, что произойдет с вами в скором будущем, что необходимо делать, чтобы быть счастливым и всегда идти к своей цели здесь и сейчас. Человек никогда не будет жалеть о сделанном выборе, если он счастлив, точно знает свою цель, которая является созидательной по отношению к себе и миру. Вот так просто вы

помогли себе стать счастливым прямо сейчас! А чтобы наше путешествие прошло наиболее эффективно и интересно, предлагаем составить устав правил путешественников. Каждый из участников экспедиции сейчас впишет в устав по одному правилу, которое на его взгляд необходимо для «рождения команды».

Затем данные правила обсуждаются коллегиально и применяются к ежедневному их следованию всем отрядом. Устав для наглядности также размещается на «Карте вселенной», где уже расположены планеты микрогрупп. По завершению всех упражнений, путешественники получают первый элемент карты для поиска источника бесконечного света.

Необходимый реквизит: цветная бумага, краски, бумага А4, клей, скотч, музыкальное сопровождение.

Рефлексия: после завершения всех этапов игры участники собираются в общий круг рядом с «Картой вселенной», на которой размещены планеты микрогрупп и устав путешественников. Вожатый предлагает участникам подвести итоги космической экспедиции и поделиться своими ощущениями.

Сначала проводится короткая эмоциональная рефлексия. Каждому участнику необходимо ответить на следующие вопросы.

- Что нового ты сегодня узнал о себе?
- Какое качество или дар из твоего списка оказались самыми важными?
- Какое чувство ты испытываешь сейчас, после завершения путешествия?
- Что помогло нашей команде приблизиться к источнику бесконечного света?

Затем проводится упражнение «Свет моей звезды». Каждый участник подходит к карте вселенной и на маленьком стикере или листочке в форме звезды записывает одно слово или короткую фразу:

- свое состояние после игры;
- качество, которое он готов привнести в команду;
- или то, что он хочет сохранить в течение всей смены.

После этого участники прикрепляют свои «звёзды» рядом с планетами на карте вселенной, символически наполняя ее светом. Вожатый подводит итог обсуждения, отмечает значимость вклада каждого участника, подчеркивает, что созданная карта вселенной, планеты микрогрупп и устав путешественников будут служить напоминанием о целях, ценностях и договорённостях команды на протяжении всей смены.

Эмоциональный фон участников в конце игры, как правило, характеризуется состоянием воодушевления, сплоченности и заинтересованности. У ребят появляется чувство причастности к общему делу, понимание своей роли в коллективе и уверенность в том, что каждый участник обладает важными качествами и ресурсами для достижения общей цели.

ИГРЫ НА ВЫВЛЕНИЕ ЛИДЕРА

«Капитан компаса»

Автор: Малкина Елена Олеговна, Творческое объединение «Вожатый.ру», Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: создать условия для выявления лидерских качеств участников.

Возрастная категория: 10-16 лет.

Сюжет: команды становятся экипажами корабля, который потерял ориентацию. Каждый корабль должен добраться до «острова сокровищ» по инструкции, выполняя командные задания, но только один участник сможет быть «капитаном компаса», направляя команду.

Подготовка

1. Разделить участников на команды по 5-7 человек.
2. Объяснить сюжет: команды должны пройти несколько «станций», чтобы найти сокровища.
3. На каждой станции есть задания (логические, подвижные, творческие), выполнение которых зависит от взаимодействия команды.

Ход игры:

1. Выбор капитана

- В начале у каждой команды нет официального лидера.
- Ведущий объявляет: «Кто возьмет на себя руководство?»
- Участники сами выбирают, кто будет «капитаном компаса».

2. Станции и задания

- Станция 1 «Лабиринт доверия». Команда должна пройти полосу препятствий, один участник (капитан) задаёт направление, остальные с закрытыми глазами двигаются по его указаниям.
- Станция 2 «Мост коммуникации». Команда строит «мост» из подручных материалов. Капитан распределяет роли и проверяет, чтобы все слушались инструкции.
- Станция 3 «Загадка сокровищ». Команда решает логическую задачу, капитан направляет обсуждение, следит, чтобы каждый был услышан.

Наблюдение: ведущий оценивает участников по критериям лидерства (способность принимать решения, умение слушать команду, распределение ролей, мотивация и поддержка участников, стратегическое планирование).

3. Финал

Команды собираются, капитаны делятся опытом: какие трудности возникли, как распределяли роли. Ведущий на основе наблюдений определяет участника с наиболее проявившимися лидерскими качествами.

Правила:

- лидер может давать советы, но не заставлять делать что-либо;

- каждый участник команды обязан выполнять своё задание;
- запрещено конфликтовать и мешать другим командам;
- побеждает команда, успешно прошедшая все станции, но также оценивается проявление лидерских качеств.

Необходимый реквизит: карточки с заданиями для станций, ленты, маркеры, конусы, верёвки (для препятствий и построек), таймер или секундомер.

Рефлексия

Как вы выбирали капитана? Что помогло лидеру эффективно управлять командой? Легко ли было слушать и слышать других участников? Какие качества лидера вы заметили в себе или в друзьях?

«Захватчики»

Автор: Иванов Никита Алексеевич, ПО «Бриз», Детский оздоровительный лагерь «Звездный бриз».

Цель игры: способствовать улучшению коммуникативных контактов между детьми.

Возрастная категория: 14-17 лет.

Сюжет: детская команда делится на две равные части. Все игроки собираются вместе возле игровой зоны, где располагаются заранее размеченные точки, количество которых зависит от численности детей (например, 5 точек), представляющие собой доступные территории для захвата.

Игроки обеих команд совместно разрабатывают свою стратегию, после чего каждая команда по очереди направляет одного своего представителя на любую свободную точку. Как только вся команда отправит всех членов команды из своей начальной точки, то она становится свободной для противоположной команды, при захвате которой она становится недоступной для противоположной команды. Далее команды получают право выбрать одно из двух возможных действий: либо отправить нового игрока на незанятую точку, либо усилить уже захваченную точку дополнительным игроком. Когда на одной точке окажется 3 человека, они получают возможность за ход отправить сразу 2 людей из этой же точки.

Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не займет минимум 80% общей территории. Эта команда объявляется победителем.

Необходимый реквизит: любой реквизит для разметки точек.

Рефлексия: игра увлекательна, развивает стратегию и сотрудничество, побеждает самая организованная команда.

«Кухня»

Автор: Кутрань Дарья Евгеньевна, ПО «Родник», Детский санаторный оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец».

Цель игры: создание условий для проявления детьми лидерских способностей.

Возрастная категория: 12-14 лет.

Сюжет

Вожатый: «Мы оказались на кухне, но не как повара, а как продукты. И сейчас вашей задачей будет без слов договориться и приготовить необходимое блюдо».

Каждому ребенку выдается карточка с картинкой продукта (приложение). Ведущий озвучивает блюдо, которое детям необходимо приготовить, то есть собрать все продукты вместе. После выполнения карточки перемешиваются и раздаются повторно.

Важное условие: во время приготовления блюда дети не могут разговаривать, но при необходимости вожатый может дать возможность говорить одному или нескольким детям на ограниченный срок. При необходимости можно добавлять временное ограничение приготовления блюда. Во время сбора продуктов вожатый наблюдает за тем, кто взял на себя ведущую роль, как к этому отнеслись остальные, кто из детей выпал из процесса.

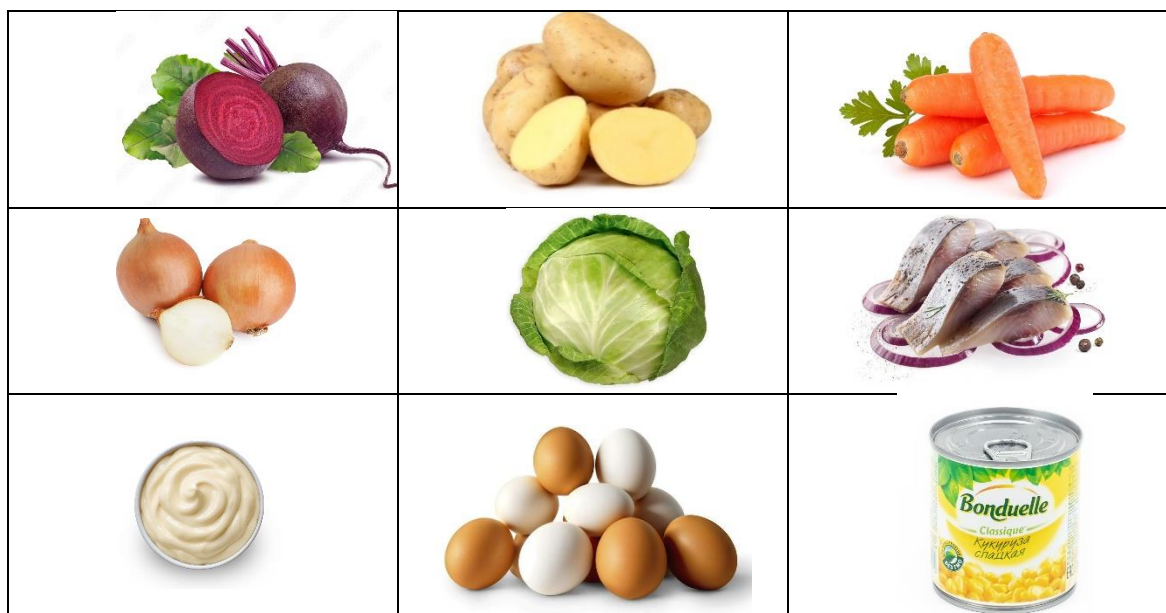
Примеры блюд: сельдь под шубой, окрошка, то есть с большим количеством продуктов, но известные большинству детей. Для усложнения можно задавать сразу два блюда, дети будут собирать их параллельно.

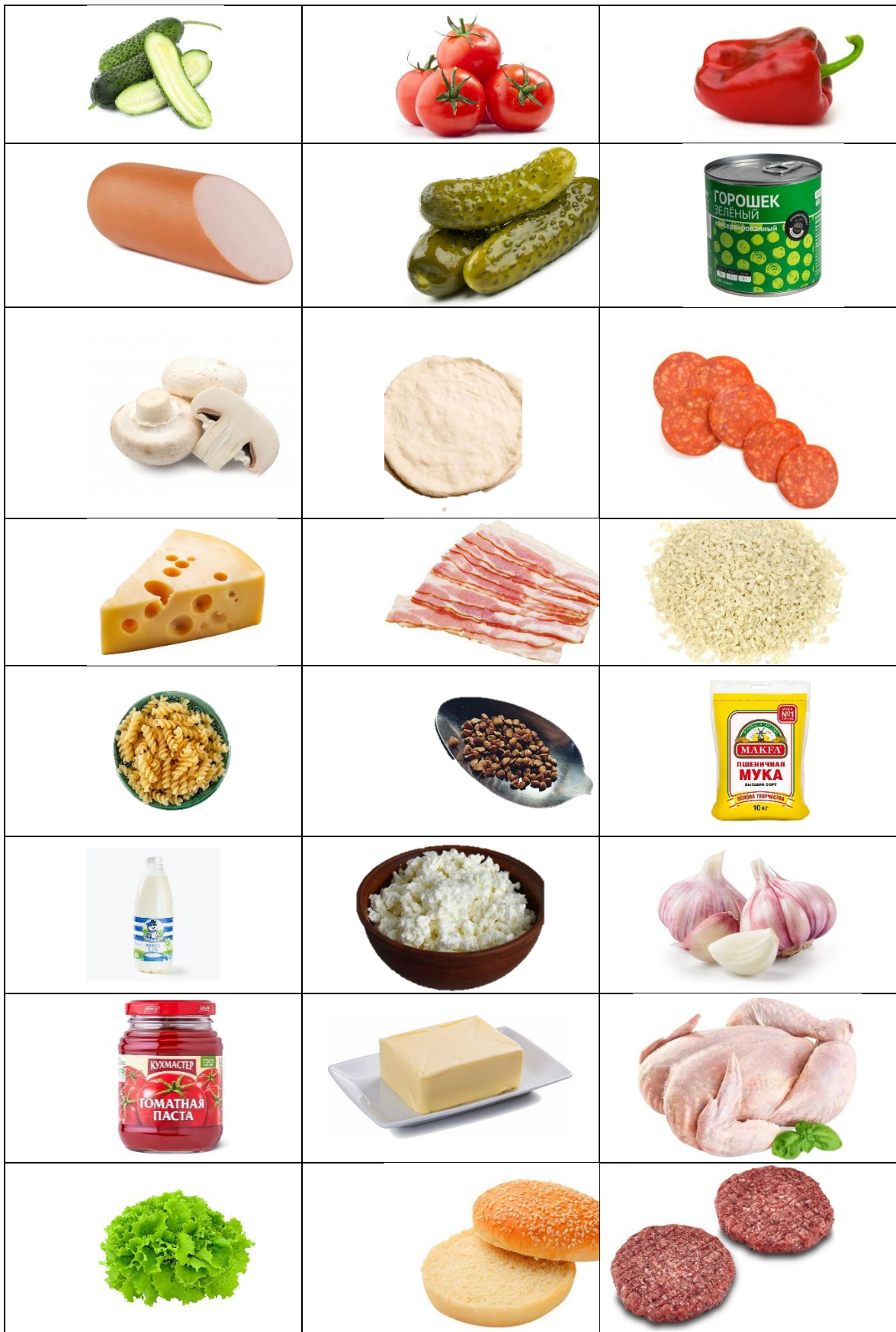
Необходимый реквизит: карточки с продуктами (приложение 1).

Рефлексия

Какие трудности возникали в процессе? Почему? У кого лучше всех получалось собирать блюда? Было ли что-то, что вам не понравилось в процессе или принесло дискомфорт?

Приложение 1







«Оркестр»

Автор: Михайлова Арина Николаевна, ПО «Компас», Детский оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Созвездие Юниор».

Цель игры: выявление и диагностика лидерского потенциала через создание условий для управления групповым процессом в невербальной форме.

Возрастная категория: 10-17 лет.

Сюжет

Дети берут в руки любой предмет (он обязательно должен издавать какой-нибудь звук). Садятся в круг, в центр выходит «дирижёр» – ребёнок, который впоследствии будет руководить процессом. Вожатый объясняет, что сейчас мы с вами будем создавать музыку, шепчет «дирижёру» на ушко желаемый темп, характер или ситуацию, и ему без слов только жестами нужно создать мелодию, указывая на ребят с предметами, они же в свою очередь по указаниям «дирижёра» издают звуки с нужной периодичностью и громкостью.

В конечном итоге выходит своеобразная мелодия.

Необходимый реквизит: предметы, издающие звуки, на каждого человека по одному.

Рефлексия

Насколько легко или трудно вам было синхронизироваться с другими участниками и с дирижером? Что оказалось самым сложным лично для вас в этой игре? Были ли моменты, когда вы не понимали жестов дирижёра? Как вы поступали в такой ситуации? Какая мелодия у вас вышла? На что она похожа?

«Сила без голоса»

Автор: Распутина Яна Владимировна, слушатель школы вожатского дела муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: создать условия для выявления лидера с помощью игровой механики.

Возрастная категория: 10-15 лет.

Сюжет: команда – это части единого сложного механизма, которому нужно синхронизироваться, пройти маршрут и адаптироваться к внутренним сбоям, чтобы достичь центра управления.

Действия игроков:

Этап 1 «Запуск механизма». Участники создают «живую конструкцию», где каждый физически связан минимум с двумя другими людьми (за плечи, руки). Механизм должен синхронно пройти путь от старта до финиша, не разрывая контакт. Здесь проявляются те, кто задаёт направление и темп.

Этап 2 «Сбой системы». Во время движения ведущий вводит роли «Замедлителя» (тормозит группу), «Зеркала» (копирует соседа) и «Потерянной детали» (останавливается). Группа должна почувствовать изменения и восстановить ритм без слов.

Этап 3 «Центр управления». На финише группа, не разрывая связи, должна коллективно и бесшумно определить одного человека на роль «центра управления». Выбранный участник занимает место в середине конструкции.

Правила

1. Полный запрет на речь, шепот и любые звуковые сигналы.
2. Запрещено разрывать физический контакт внутри механизма.
3. Лидер не назначается заранее, группа сама определяет, за кем следовать.
4. Нельзя указывать на самого себя при выборе «центра управления».

Необходимый реквизит: ограничители пространства (конусы, лента или мелки) для обозначения старта и финиша, карточки с ролями («Замедлитель», «Зеркало», «Деталь») для незаметной раздачи участникам на 2-м этапе, секундомер для контроля времени.

Рефлексия: обсуждение в течение 10-15 минут после игры следующих вопросов. Кто больше всего координировал процесс, не используя слова? Кто сохранял спокойствие и помогал остальным в моменты «сбоя»? Чьи действия (взгляды, жесты, напор) были наиболее понятными и полезными для команды? За кем из участников вам было комфортнее всего следовать? Почему именно этот человек в итоге оказался в «центре управления»? Совпал ли выбор группы с вашим личным ощущением?

«Змейка»

Автор: Лемехова Анна Игоревна, ПО «Родник», Детский санаторный оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец».

Цель игры: способствовать выявлению лидерских качеств.

Возрастная категория: 12-14 лет.

Сюжет: ведущий находится на возвышенности и отдаёт команды «Вправо», «Влево», «Вперёд» тому, кто в данный момент является «головой» змеи, следит за правильностью перемещений и фиксирует касания.

Голова змеи: в самом начале это один человек, который ведёт всю цепочку за собой, выполняя команды ведущего.

Тело змеи: игроки, которые уже были «съедены». Они держатся друг за другом (положив руки на плечи впереди стоящего) и полностью повторяют движения «головой».

Яблоки: все остальные игроки, которые еще «не в змее». Они стоят неподвижно.

Начальная расстановка: «Яблоки» хаотично расставляются по полю. Каждый игрок-«яблоко» должен стоять строго перпендикулярно (под 90 градусов) по отношению к корпусу ведущего. Это задает направление, по которому «Голова» должна к ним подойти.

Правила игры

Ведущий командует: «Начали!». Первый игрок («Голова змеи») начинает двигаться строго в том направлении, куда был повернут изначально.

Ведущий с возвышенности кричит направления: «Вправо, влево, вперед!» «Голова змеи» обязана мгновенно повернуть в указанную сторону (как в игре «Змейка» на телефоне). Задача ведущего (и «Головы змеи») – подвести змею так, чтобы «Голова змеи» взяла за плечи одного из игроков-«яблок». «Голова змеи» подходит ровно со стороны спины «яблока». Если «Голова» коснулась плеча «яблока» наискосок или сбоку, вся змея считается «врезавшейся». Игра останавливается и начинается заново.

Если игрок-«яблоко» схвачен правильно, он кричит заранее оговорённую короткую фразу (или любую фразу, которую придумает на ходу), все кто стоят сзади, так же по порядку кричат фразы, и он становится новой «Головой змеи». Новым звеном и новой «Головой» становится только что присоединившийся игрок (тот, кого только что «съели»). Теперь он ведёт змею, а бывшая голова становится частью тела.

Можно усложнить игру. Например, можно выкрикивать фразы по какой-то теме (если космос, то названия планет) или запретить «яблокам» подсказывать, чтобы «Голова» полагалась только на команды ведущего.

В этой игре динамичное лидерство, можно увидеть:

- кто лучше всех ориентируется в пространстве;
- кто громче и увереннее всех говорит фразы;
- кто спокойнее всех реагирует на проигрыш;
- кому остальные охотнее подчиняются, когда он становится головой.

Рефлексия: обсудить с помощью вопросов, как прошла игра.

Что понравилось? Какие были ощущения, когда находились в роли яблока / головы / тела / ведущего?

ИГРЫ С ЗАЛОМ

«Великаны, лилипуты, гномы»

Автор: Прокофьева Ксения Владимировна, ПО «Родник», Детский санаторный оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец».

Цель игры: развить у детей умение быстро реагировать на сигнал, работать в команде, а также формировать навыки координации движений и внимания.

Возрастная категория: 7-17 лет.

Сюжет: ведущий делит зал на 3 части (великаны, лилипуты, гномы). Когда вожатый показывает на разные части зала, участники встают и делают определенное действие (великаны прыгают, гномики вытягивают руки вверх и соединяют их, имитируя колпак, лилипуты поднимают руки и делают вид, что щекочут кого-то). Ведущий показывает на одну часть зала, которая должна встать и сделать свое действие. Для того, чтобы атакуемая команда не проиграла, им тоже нужно встать и громко похлопать, от их громкости будет зависеть счет.

Гномы атакуют великана, потому что у них острые колпаки, на которые великану неприятно наступать. Лилипуты атакуют гномов, потому что они очень маленькие и щекочут его. Великаны атакуют лилипутов, потому что из-за разницы размеров лилипуты незаметны.

Рефлексия

Кому было трудно? Кому игра показалась очень легкой? Как можно усложнить игру? У всех ли получилось вовремя реагировать?

«Лесная какофония»

Автор: Павлова Ульяна Артемовна, ПО «Родник», Детский санаторный оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец».

Цель игры: создать положительный эмоциональный настрой в зале.

Возрастная категория: 7-10 лет.

Сюжет

Игроки должны внимательно слушать ведущего. Как только звучит название персонажа или ключевой предмет (например, «грибы», «ветер»), игроки выполняют заранее оговорённое действие. Чем громче и дружнее, тем лучше для Маши (это мотивация). Ведущий может показывать движения вместе с детьми.

Ведущий рассказывает историю о том, как Маша пошла в лес за грибами и заблудилась. Пока она ищет дорогу домой, она встречает разных лесных жителей и натывается на избушку Медведя. Дети помогают Маше: топают, хлопают и кричат, чтобы она нашла дорогу, а Медведь проснулся и встретил гостью.

Действия игроков нужно прорепетировать перед сказкой. Ведущий объясняет: «Сейчас я буду читать сказку, а вы будете изображать звуки. Давайте потренируемся!»

Маша: «Ух ты!» (радостная, хлопает в ладоши 2 раза).

Медведь (спит): «Хр-р-р-р..» (складывают руки под щеку и храпят).

Медведь (проснулся): «Ух!» (тяжёлый шаг, топают ногой 1 раз).

Зайчики: «Прыг-скок!» (прыгают на месте или просто трясут руками возле ушей).

Белочки: «Цок-цок-цок!» (цокают языком).

Птички: «Фью-фью-фью!» (свистят или машут руками-крыльями).

Грибы: «Растём!» (медленно поднимают руки вверх из положения сидя).

Ветер: «Ш-ш-ш-ш» (качаются и дуют).

Комары: «З-з-з-з!».

Ведущий читает текст сказки, зал выполняет заранее оговорённые действия.

Ведущий: «Жила-была девочка Маша. Однажды пошла она в лес за грибами. Вышла на полянку, а там... Грибы (Дети: «Растём! Растём!») видимо-невидимо! Маша обрадовалась: «Ух ты! Ух ты!» (Дети: «Хлоп-хлоп!») Стала Маша грибы собирать. А над головой у нее птички (Дети: «Фью-фью-фью!») летают, песни поют. В траве зайчики (Дети: «Прыг-скок! Прыг-скок!») скачут. По деревьям белочки (Дети: «Цок-цок-цок!») прыгают, орешки щелкают. Хорошо в лесу! Но вдруг подул сильный ветер (Дети: «Ш-ш-ш-ш!») Деревья закачались, налетели злые комары (Дети: «З-з-з-з!»). Стали Машу кусать! Испугалась Маша, побежала и... заблудилась. Долго она плутала, устала. Села на пенек и заплакала. Но тут она увидела домик, а в том домике жил медведь . (Дети: «Хр-р-р-р!») Он крепко спал после обеда и громко храпел: «Хр-р-р-р!» (Дети: «Хр-р-р-р!») Маша была храбрая. Она тихонько вошла в дом, увидела медведя (Дети: «Хр-р-р-р!»), подкралась к нему и дернула за нос! Перестал Медведь (Дети: «Хр-р-р-р!») храпеть, открыл глаза, вскочил и как зарычит: «Ух! Ух!» (Дети топают ногой). Говорит медведь: «Кто это тут меня разбудил?» А Маша и отвечает: «Это я, Маша!» «Ах, Маша! – обрадовался Медведь (Дети: «Ух! Ух!»), – топают). – Давай с тобой играть!» И стали они вместе плясать. Маша (Дети: «Хлоп-хлоп!») хлопала, а Медведь (Дети: «Ух! Ух!») топал. А вокруг них птички (Дети: «Фью-фью!») пели, белочки (Дети: «Цок-цок!») цокали, зайчики (Дети: «Прыг-скок!») скакали, а в лесу ветер (Дети: «Ш-ш-ш!») шумел. Тут и сказке конец, а кто слушал – молодец!

Для более увлекательного «отыгрыша», можно менять ход сказки, добавлять повторения персонажей или быстро перечислять их подряд.

Необходимый реквизит: микрофон, колонка, бумажные ободки с обозначением роли участников.

Рефлексия

Ребята, вам понравилось помогать Маше? А кто запомнил, какие звуки мы делали (спрашиваем 2-3 человек)? А как вы думаете, если бы вы так громко не топали и не хлопали, Медведь бы проснулся? Какая часть сказки была самой веселой? Похлопаем друг другу, мы сегодня были одной большой командой!

«Смешарики»

Автор: Кутрань Дарья Евгеньевна, ПО «Родник», Детский санаторный оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец».

Цель игры: Поднятие эмоционального фона и активизация двигательной активности детей младшего школьного возраста.

Возрастная категория: 7-9 лет.

Сюжет

Ведущий: «Знаете ли вы мультфильм «Смешарики»? Да! Тогда давайте мы сейчас с вами попробуем перевоплотиться в героев этого мультфильма!» Ведущий по очереди называет персонажей, дети выполняют заранее оговорённые действия. Если ведущий называет Кроша, нужно попрыгать, если называет Ёжика – нужно сделать из рук иголки над головой, если Бараша – обидеться и отвернуться, если Ньюшу – покружиться, а если ведущий говорит: «Смешарики!» – все должны занять свои места и спрятаться в домик.

Рефлексия

Кто смог повторить все действия? Поднимите две руки над головой и громко поаплодируйте! У кого были ошибки? Тогда нужно ещё и потопать! Кому понравилось? Громко покричим!

«Магнит»

Автор: Лобанов Владислав Владимирович, Студенческий педагогический отряд «Перспектива», Детский оздоровительный лагерь «Университетский».

Цель игры: создать условия для активизации внимания сидящих в зале, развития навыков командной работы, развития реакции и координации, снятие напряжения.

Возрастная категория: 7-17 лет.

Сюжет: все сидящие в зале становятся активизируемыми магнитами. Активация магнитов происходит по команде ведущего.

В команде ведущего есть 3 составляющие: на кого направлено действие (я – на себя, он – на другого), чем и к чему нужно примагнититься (ладошка, коленка, нос, ухо и т.д.)

Примеры

Если ведущий говорит: «Я, ладошка, ладошка!» – игрок соединяет свои ладошки. Ведущий говорит: «Он, ладошка, нога!» – нужно соединить свою

ладошку и ногу любого соседа. По команде: «Он, пятка, носок!» – нужно соединить свою пятку и носок любого соседа.

При использовании команд рекомендуется первым элементом называть ладошку, руку, ногу и их составляющие. Второй элемент может быть более креативным и разнообразным (макушка, нос, ухо, плечо). Следует чередовать команды в средне-быстром темпе, особенно после первых попыток, чтобы заинтересовать участников и активировать азарт правильно успеть выполнить команду ведущего.

Рефлексия проводится в формате вопроса в зал: «Поднимите руку, кто успел выполнить все команды?» или «Похлопайте, кому понравилось быть магнитом». Участники чувствуют прилив сил, поднимается настроение из-за «нелепых», но забавных действий, снимается напряжение из-за взаимодействия с другими людьми.

ИГРЫ-ШУТКИ

«Цветик-разноцветик»

Автор: Разумцева Виктория Евгеньевна, ВО «Огни Сибири», муниципальное автономное общеобразовательное учреждение города Новосибирска «Технический лицей № 128».

Цель игры: формирование социального доверия, чувства принадлежности к группе, общности, сплочённости.

Возрастная категория: 7-17 лет.

Сюжет

Все ребята встают в круг, один – в центр. Тот, кто стоит в кругу, должен поворачиваться внутри круга, осматривая ребят, пока они считают: «Один, два, три, на ком больше цвета, укажи!» Вожатый поднимает карточку с цветом. Водящий должен быстро сориентироваться, на ком «больше» данного цвета. Тот, на ком больше, становится водящим.

Необходимый реквизит: разноцветные карточки, можно заменить на бросовый материал.

Рефлексия

Кто смог сразу сориентироваться? Сколько раз угадал?

«Ротик, губкам помощи»

Автор: Разумцева Вера Александровна, ВО «Искра», муниципальное автономное общеобразовательное учреждение города Новосибирска «Средняя общеобразовательная школа №214 имени Е.П. Глинки».

Цель игры: развитие артикуляционного аппарата, когнитивных функций (воображения, памяти), сенсорное и графическое развитие, моторика.

Возрастная категория: 7-17 лет.

Сюжет

Работа в малых группах по три-пять человек. Детям показывают несколько артикуляционных упражнений. Проговаривают название. Затем просят зарисовать понравившееся упражнение. По очереди дети пытаются отгадать, что за упражнение, при этом высказать предположение, почему именно это название. Автор рисунка молчит, пока не называют верное название.

Необходимый реквизит: подручный материал.

Рефлексия

Всегда ли ты угадывал упражнение? Тяжело ли было найти материал для рисования? Сколько раз ты угадал?

«Серьезное совещание»

Автор: Пугина Полина Сергеевна, ПО «Родник», Детский санаторно-оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец».

Цель игры: создание условия для снятия эмоционального напряжения.

Возрастная категория: 12-17 лет.

Сюжет

Ведущий объявляет, что сейчас пройдет «сверхважное стратегическое совещание». Тема совещания абсурдно серьезная, например: «Почему печенье круглое?», «Стратегия побега от понедельника», «Переговоры с инопланетной морковкой» и т.п. Участники получают роли:

- сверхсерьезный эксперт;
- паникер;
- человек, который все записывает;
- тот, кто все неправильно понимает;
- тот, кто говорит только метафорами.

Задача: 5 минут максимально серьезно обсуждать абсолютно нелепую тему. Смеяться можно, останавливаться нельзя.

Необходимый реквизит: карточки с темами совещания и карточки с ролями участников.

Рефлексия «Фраза совещания»

Участникам предлагается вспомнить самую смешную или необычную фразу, прозвучавшую во время обсуждения. Каждый может озвучить свой вариант, после чего участники аплодисментами выбирают «Фразу совещания дня».

«Племя «Лампуки»

Автор: Тетерина Полина Алексеевна, ПО «Пламя», ДОЛКД «Пионер».

Цель игры: создание условий для снятия эмоционального напряжения и формирования позитивного опыта совместного досуга.

Возрастная категория: игра рассчитана на участников 13-17 лет. Она хорошо подходит для детских коллективов, где ценятся интеллектуальные и

коммуникативные развлечения, требующие наблюдательности и умения работать в команде.

Сюжет

Правила, которые получает водящий

Группа участников изображает исследователей, изучающих язык вымышленного племени «Лампуки». Исследователям известно только одно слово на этом языке, и они загадали его. Водящий должен выяснить это слово, задавая вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет». Однако отвечать исследователи будут на своем тайном языке: вместо «да» они хором произносят «УХ-ТЫ!», вместо «нет» – «БА-БАХ!». Если ответ неопределенный, группа жужжит или молчит.

Реальные правила для группы

В отсутствие водящего ведущий объясняет остальным участникам, что на самом деле никакого слова не загадано. Ответы группы зависят не от содержания вопроса, а от последней буквы последнего слова в вопросе водящего. Правила следующие:

- если последняя буква гласная, все участники хором говорят: «УХ-ТЫ!»;
- если последняя буква согласная, все хором говорят: «БА-БАХ!»;
- если последняя буква «Ь» или «Ъ», группа хранит молчание или издает жужжащий звук.

Задача группы отвечать максимально синхронно и сохранять серьезный вид, чтобы водящий как можно дольше не догадался о подвохе.

Ход игры

Водящий заходит в комнату и начинает задавать вопросы, стараясь определить загаданное слово. Участники, следуя тайному правилу, хором отвечают, ориентируясь только на последнюю букву последнего слова в вопросе.

Игра продолжается до тех пор, пока водящий не сдастся, не догадается об истинном механизме ответов или пока ведущий сам не остановит игру и не раскроет секрет. Такую игру в коллективе можно провести единожды.

Рефлексия

После завершения игры и раскрытия правил ведущий организует обсуждение, помогая участникам осмыслить полученный опыт. Рефлексия проводится в форме круга или свободной беседы, где каждый может высказаться. Можно обсудить следующие вопросы:

- Как вы себя чувствовали в роли водящего? А в роли части «племени»?
- Что было сложнее: задавать вопросы в пустоту или синхронно отвечать хором, сохраняя серьезность?
- В какой момент водящий заподозрил неладное? Что именно насторожило?

- Легко ли было группе удерживаться от смеха? Кто едва не выдал тайну?
- Какие вопросы казались вам самыми логичными? Почему они не сработали?
- Замечали ли вы закономерность в ответах? Например, что они не всегда соответствовали смыслу вопроса?
- Что помогло бы вам догадаться раньше?
- Как вы теперь думаете, стоило ли доверять легенде или нужно было сразу искать подвох?
- Насколько сложно было действовать по единому правилу, не сбиваясь?
- Кто брал на себя негласную роль «дирижёра», задающего темп ответам?
- Что помогало группе действовать синхронно, а что мешало?
- Было ли ощущение, что вы – одна команда, противостоящая водящему?
- Чему нас может научить эта игра?
- Бывает ли в жизни, что мы отвечаем не на смысл сказанного, а на что-то другое (тон, интонацию, формулировку)?
- Как этот опыт можно перенести в реальное общение с друзьями?
- Какие эмоции вы сейчас испытываете?
- Что запомнилось больше всего?

Такая рефлексия помогает не просто посмеяться над ситуацией, но и вынести из игры полезные наблюдения о командной работе, доверии и критическом мышлении.

«Соперничество»

Автор: Кутрань Дарья Евгеньевна, ПО «Родник», Детский санаторный оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец».

Цель игры: создание положительного эмоционального фона в коллективе.

Возрастная категория: 12-17 лет.

Сюжет

Ведущий: «Сейчас мы проведём с вами самый настоящий хоккейный матч, но его правила будут не совсем обычными. Ваша задача – выполнять необходимые действия и пытаться угадать, каким образом забивают голы в нашей игре. Я буду объявлять счет. У нас уже есть две команды». Отряд делится на две команды, их задача – забивать друг другу голы. Но вожатый не называет действие, которое будет считаться за гол. Дети должны догадаться сами по объявленным голам вожатыми. Например, команды выполняют какие-то действия, и вожатый говорит: «В команде справа гол забивает Маша, 2:1». Игра продолжается до момента, пока дети не поймут правило, по которому забивается гол.

Гол забивается тогда, когда игрок одной команды касается игрока противоположной команды.

Рефлексия

Как догадались? Было ли это тяжело?

«Секретный обмен»

Автор: Прокофьева Ксения Владимировна, ПО «Родник», Детский санаторный оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец».

Цель игры: создать условия для развития у детей навыков невербального общения, внимания, наблюдательности и умения поддерживать командное взаимодействие.

Возрастная категория: 10-17 лет.

Сюжет: вожатые выбирают ведущего, один из них отводит ведущего в сторону и рассказывает, что ребята будут перекидывать маленький предмет, ведущему нужно его поймать и понять, что это такое. В это время второй вожатый рассказывает правила ребятам. Участники стоят в кругу и делают вид, что перекидывают друг другу штучку, но на самом деле никакой штучки нет. «Кидать» предмет можно только после зрительного контакта с соотрядником. Задача отряда – не дать понять ведущему, что штучка выдуманная, задача ведущего, наоборот, понять, что никакого предмета нет. Игра заканчивается, когда ведущий раскрывает правду.

Рефлексия

Кому было трудно? Кому игра показалась очень легкой или сложной? Как можно усложнить игру? Сыграем ещё?

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ/ИГРЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ

«Караван дружбы»

Автор: Герасименко Кира Викторовна, Педагогический отряд «Эхо», Государственное автономное учреждение Новосибирской области «Центр детского, семейного отдыха и оздоровления «ВСЕКАНИКУЛЫ», филиал: Детский оздоровительный лагерь «Красная горка».

Цель игры: создать условия для формирования чувства единства, уважения к культурным традициям разных народов и развития навыков командной работы через прохождение тематических станций.

Возрастная категория: 7-14 лет.

Сюжет

Ведущий объявляет: «Ребята, наш отряд – это огромная планета, на которой живут разные народы. Мы говорим на разных языках, у нас разный цвет глаз и любимые блюда, но нас объединяет общий дом и общие приключения. Сегодня мы отправимся в гости к разным народам. Чтобы

вернуться домой с победой, нам нужно доказать, что, даже будучи разными, мы – единая команда».

Подготовка

Отряд делится на команды по 5-6 человек. Каждая команда получает маршрутный лист с порядком прохождения станций (станции расположены по кругу или хаотично, чтобы команды не сталкивались).

На каждой станции стоит «Хранитель традиций» (вожатый / ведущий / капитан своего или другого отряда). Пройдя испытание, команда получает Слово Дружбы (кусочек пазла или просто слово на листочке). В конце из этих слов нужно собрать фразу.

Станции

1. Станция «Индийская тропа» (Северная Америка).

Суть: ловкость и тишина.

Задание: веревка натянута между деревьями на высоте 30-50 см. Команда должна перебраться на другую сторону поляны, не задев веревку. Если кто-то задел, вся команда возвращается на шаг назад.

Условие единства: перебираться нужно молча, помогая друг другу жестами (индейцы понимают друг друга без слов).

Награда: слово «ДРУЖБА» или кусочек пазла с буквой / частью рисунка.

2. Станция «Африканский барабан» (Африка).

Суть: ритм и синхронность.

Задание: команде раздают любые предметы, которыми можно стучать (палки, пустые бутылки). Хранитель задает простой ритм (например, три коротких, два длинных). Команда должна повторить его хором, стуча по предмету, максимально синхронно. Если сбиваются, то пробуют снова.

Условие единства: без единого ритма племя не сможет позвать дождь или отпугнуть хищника, нужно слушать друг друга.

Награда: слово «НАРОДОВ».

3. Станция «Русская ярмарка» (Россия).

Суть: скорость и командные перестроения.

Задание: игра «Ручеек», но с усложнением. Команда встает паровозиком, держась за пояс впереди стоящего. «Голова» (первый) должна поймать свой «хвост» (последнего). «Хвост» уворачивается / прячется.

Условие единства: если паровозик разорвался (расцепились руки), то ловить прекращают, всё начинают заново. Цепочка должна быть неразрывна, как и связи в большой семье.

Награда: слово «КРЕПКА».

4. Станция «Китайская стена» (Китай).

Суть: баланс и поддержка.

Задание: на земле мелом чертят извилистую линию, это «вершина Великой стены». Команда должна пройти по этой линии цепочкой, положив

руки на плечи впереди стоящему. Заступать за линию нельзя, «упадёшь в пропасть».

Условие единства: если кто-то оступился, вся команда останавливается и ждёт, пока он восстановит равновесие. Нельзя бросать того, кто пошатнулся.

Награда: слово «ЕДИНСТВОМ».

5. Станция «Кавказское гостеприимство» (Кавказ).

Суть: взаимовыручка.

Задание: на старте стоит ведро с водой и стаканчики, на финише (метров 10-15) – пустая большая бутылка. За 3 минуты нужно перенести воду из ведра в бутылку, используя только стаканчики, но есть нюанс: стаканчик нельзя нести самому. Можно передавать его только из рук в руки по цепочке, которую выстроит команда. Ноги с места сдвигать нельзя (или можно, но аккуратно).

Условие единства: в горах вода на вес золота, пролить ее нельзя. Если пролили – идем за новой порцией с улыбкой.

Награда: слово «И».

6. Станция «Цыганский табор» (цыгане).

Суть: веселье и общая энергия.

Задание: команда встает в круг, хранитель кидает мяч одному из игроков, говорит добрые слова и загадывает традиционный танец любой страны. Тот, у кого мяч, старается его станцевать и передаёт мяч следующему, желает добрые слова и загадывает следующий танец. Остальные могут повторять за танцующим.

Условие единства: все народы при встрече желают друг другу добра, веселятся, и не так важно, на каком языке это звучит.

Награда: слово «НАША».

Финал игры

Все команды собираются на главной поляне. У каждой на руках набор слов (или кусочки пазла). Ведущий: «Ну что, гостевание окончено. Вы побывали в разных уголках мира, учились понимать друг друга без слов, помогали соседу и веселились. А теперь давайте сложим мозаику!» Команды выкладывают из своих слов общую фразу: «В ЕДИНСТВЕ НАША СИЛА!» Пока дети складывают фразу, вожатые могут запустить общий «Хоровод Дружбы» (все берутся за руки и идут по кругу, сужая и расширяя его) под музыку разных народов.

Главный приз: звание «Самый дружный отряд планеты».

Необходимый реквизит: 5-6 столов для станций, цветные мелки, скакалки, пластиковые стаканчики, вода, колонка, карточки с заданиями, маршрутные листы.

Рефлексия: проведение огонька с вопросами для обсуждения.

– Какое испытание было самым трудным и почему?

– В какой момент вы почувствовали поддержку команды?

- Что помогло пройти все станции?
- Оправдало ли название игры наши ощущения?

«Межгалактический объект»

Авторы: Зенин Денис Сергеевич и Панявина Валерия Глебовна, слушатели школы вожатского дела муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: развитие двигательной координации и быстроты реакции в условиях ограниченной подвижности и введения дополнительных правил, усложняющих игровую ситуацию.

Возрастная категория: 10-14 лет.

Сюжет: игроки – пилоты межгалактических кресел, мяч – «горячий космический объект».

Действия: участники сидят в кругу и перебрасывают мяч друг другу, чтобы не обжечься горячим межгалактическим объектом.

Правила:

- 1) нельзя вставать со стула (выбываешь);
- 2) если мяч упал, уронившему дается усложнение (например, он играет только одной рукой);
- 3) нельзя кидать мяч соседу, перебрасывать можно минимум через одного игрока.

Необходимый реквизит: стулья по количеству участников, волейбольный мяч (1 шт.).

Рефлексия: обсуждение игры.

Почему важно действовать сообща? Получилось ли выиграть?

«Перехват»

Автор: Томилова Алена Александровна, слушатель школы вожатского дела муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: создание условия для адаптации детей в коллективе.

Возрастная категория: 10-17 лет.

Сюжет: водящий («Шерлок») должен осалить любого игрока. Но, чтобы победить, ему нужно не просто коснуться, а назвать точную причину, по которой он осалил именно этого человека. Если причина неубедительная или неверная, водящий остается ни с чем.

Правила (объяснение)

1. Все игроки свободно перемещаются в ограниченном пространстве (класс, коридор, полянка).
2. В начале выбирается один водящий – «Шерлок».

3. Задача Шерлока – догнать и осалить любого игрока.

4. Главное правило. Осаливая, Шерлок обязан выкрикнуть фразу: «Ваня, ты водишь, потому что...» и закончить фразу. Причина должна быть правдивой и заметной прямо сейчас.

Примеры: «...ты в кроссовках, а все остальные в ботинках!», «...ты сейчас держался за стену!», «...ты единственный, кто улыбается!», «...на тебе полосатая футболка!», «...ты стоишь ближе всех к двери!».

5. Если причина сработала (то есть это действительно так, и все это видят / согласны), то осаленный становится новым «Шерлоком».

6. Если причина – откровенная «отмазка» (например, «потому что ты Вася», или «потому что ты стоишь на двух ногах», как и все остальные), то Шерлок остается водить и бегаёт дальше, пока не придумает убедительную причину.

Как игра развивается (динамика)

Первые секунды. Первый Шерлок, скорее всего, будет хватать первых попавшихся, выкрикивая простые причины: «...потому что ты в джинсах!». Если в джинсах половина отряда, это не сработает, и он вынужденно побежит дальше.

Тактика. Игроки начинают хитрить. Если ты не хочешь водить, ты стараешься не выделяться. Все могут специально встать у стены или, наоборот, отойти от нее, чтобы у водящего не было «зацепок».

Смена ролей. Как только Шерлок замечает уникальную деталь («Ага, у тебя шнурок развязался!» или «Ты только что чихнул!») – БАЦ! – роль мгновенно переходит к другому.

Динамика. Водящие меняются очень быстро (иногда каждые 10-15 секунд), поэтому игра похожа на «Горячую картошку», но с беготнёй и наблюдением.

Рефлексия

Трудно ли было придумывать почему он / она ведущий (Шерлок)? Было интересно? Узнали ли вы что-то новое друг о друге?

«Энергия стихий: Хранители лагеря»

Автор: Байкарова Виктория Александровна, студенческий педагогический отряд «Батарейки» г. Магнитогорск, Частное учреждение дополнительного образования ПАО «ММК» «Детский оздоровительно-образовательный комплекс».

Цель игры: формирование навыков коллективного взаимодействия, выявление лидеров, развитие логического мышления и тактильных навыков коммуникации через прохождение серии испытаний, основанных на четырёх стихиях.

Возрастная категория: 11-15 лет.

Легенда: отряд – это древний клан, которому предстоит стать Хранителями лагеря. Чтобы получить эту почетную роль, они должны

пройти инициацию четырьмя стихиями: Землёй, Водой, Воздухом и Огнём. Каждая стихия приготовила испытание. Если команда действует не очень дружно, «энергия стихий» ослабевает, тогда испытание нужно проходить заново.

Ход игры (по станциям)

1. Стихия ЗЕМЛЯ. Испытание «Лабиринт». Команда встает в круг спиной друг к другу. Ведущий связывает их веревкой на уровне пояса в плотный круг. Задача игроков, добравшись до полянки с «кристаллом Земли» (кегля или мяч), всей командой, не разрывая веревку, донести кристалл до следующей точки, передвигаясь «паучками». Если веревка ослабла или кто-то упал, то «энергия пропала», команда начинает этап заново.

2. Стихия ВОДА. Испытание «Подводная лодка». Команда садится в колонну друг за другом. Последнему участнику ведущий показывает карточку с изображением морского обитателя или предмета (кит, медуза, якорь). Нужно, не используя слова, нарисовать этот предмет пальцем на спине впереди сидящего. Первый участник должен выбрать из набора картинок ту, которую ему передали. Если ошиблись, то проходят «круг тишины» заново.

3. Стихия ВОЗДУХ. Испытание «Ураган». Ведущий называет числа или цифры. Задача команды – быстро собраться в группы по столько человек, сколько назвал ведущий, и замереть в причудливых позах («зависнуть в воздухе»). Те, кто не успел собраться или пошевелился после команды, выбывают временно, становясь «ветром» и пытаясь рассмешить оставшихся.

4. Стихия ОГОНЬ. Испытание «Искра». Команда встает в круг и кладет руки на колени соседей. Задача: хлопать в определенном ритме (заданном ведущим), не сбиваясь, при этом одновременно передавать «искру»-легкое пожатие. Если ритм сбился или кто-то засмеялся, то огонь гаснет. Испытание начинается заново.

Финал. Если команда прошла все испытания, ведущий объявляет их Хранителями и вручает каждому символический оберег. Это может быть, например, маленький камешек, на котором они пишут свое имя и одно качество, которое помогло команде сегодня.

Необходимый реквизит: верёвка (2-3 шт.), карточки с рисунками (для «Воды»), набор картинок для угадывания, кегля или мяч («кристалл»), маленькие камешки или деревянные жетоны по числу участников, фломастеры.

Рефлексия проводится в круге после финала (идея заимствована из упражнений «Паутинка» и «Монета», стр. 45, 41). Ведущий просит всех взяться за руки и закрыть глаза. Задается ритмичный хлопок, который передается по кругу. Затем вопросы:

- Какая стихия далась сложнее всего? Почему?

- Кто был нашим «Хранителем» в испытании Воды? (Тот, кто придумал, как лучше передать рисунок).
- Было ли страшно падать в испытании Земли, и кто поддерживал?
- Что каждый из вас теперь понимает про слово «команда»?

«Тамга Майкы-бия»

Автор: Карпов Глеб Сергеевич, Структурное подразделение государственного автономного учреждения Курганской области «Содействие детскому отдыху» Загородный оздоровительный лагерь «Комплекс отдыха «Лазурный» (СП ГАУ КО «Содействие детскому отдыху» ЗОЛ «КО «Лазурный»).

Цель игры: создание условий для командного взаимодействия, развития ловкости, выносливости, скорости принятия решений и интереса к истории башкир Курганской области через подвижную авторскую игру на основе башкирской легенды о Майкы-бие и трех знаках власти – тамге, кличе и сосуде.

Возрастная категория: 12-17 лет.

Сюжет: участники делятся на 3-5 команд по 6-10 человек. По сюжету каждая команда – это род, которому необходимо пройти путь предков и вернуть три знака единства: Тамгу, Клич и Сосуд. Побеждает не самая сильная команда, а та, которая сумеет быстро двигаться, договариваться, беречь добытые знаки и действовать сообща.

Перед стартом команды получают цветные повязки и маршрутный лист. На площадке располагаются 4 игровые зоны.

Первая зона «Переправа через Миасс». Команда по очереди преодолевает дистанцию, не наступая за границы переправы. Вторая зона «След табына». Участники бегом находят спрятанные метки своего цвета. Третья зона «Совет биев». Команда должна перенести общий мяч или обруч, не уронив его и не разрывая цепочку. Четвертая зона «Клич рода». Участники синхронно выполняют движение и произносят придуманный ими клич. За успешное выполнение задания команда получает один из знаков: Тамгу, Клич или Сосуд.

После получения знака его можно переносить только одному «вестнику», а остальные участники обязаны его сопровождать. На общем игровом поле действуют мягкие правила перехвата: соперники могут остановить вестника только касанием ладони по плечу. После касания вестник замирает на 3 секунды и возвращается к последней безопасной точке, но знак не теряет. Это делает игру динамичной, но безопасной и не конфликтной.

Запрещены толчки, захваты, блокировка корпусом и любые силовые действия.

Когда команда собирает все три знака, она выходит в финальную зону «Тамга Майкы-бия». Здесь участники должны вместе выстроить из своих тел

фигуру-тамгу по образцу, громко произнести клич рода и установить сосуд на центральную точку. Только после этого прохождение засчитывается. Если несколько команд завершили игру, победитель определяется по времени и качеству выполнения финала.

Игра уникальна тем, что соединяет подвижность, краеведение, элементы ролевого взаимодействия и символику башкирской легенды. Каждый этап не просто развлекает детей, а превращает местное предание в живое коллективное действие.

Необходимый реквизит: конусы или флажки для разметки поля, цветные повязки по числу команд, маршрутные листы, 2-3 обруча, 2 мяча, веревка или лента для обозначения «переправы», свисток, секундомер, колонка или мегафон (по необходимости), карточки или жетоны «Тамга», «Клич», «Сосуд».

Рефлексия: после игры проводится общий круг на 5-7 минут. Ведущий предлагает участникам ответить на вопросы: что помогло команде пройти путь быстрее всего; что оказалось труднее: добыть знак или сохранить его; как распределялись роли в команде; почему в легенде важны Тамга, Клич и Сосуд; чему эта игра учит? Только ли про единство, доверие и уважение к истории родного края? В завершение каждая команда коротко формулирует свой главный вывод одним словом или фразой.

«Музыкальная импровизация»

Автор: Муртазина Дина Руслановна, слушатель школы вожатского дела, муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: развитие творческого воображения, способности к быстрой смене двигательных реакций через коллективную импровизацию.

Возрастная категория: 9-14 лет.

Сюжет: игроки сидят в кругу, задается ритмичная мелодия (или просто хлопки). Нужно передавать предмет по кругу, но не просто так, а придумывая каждый раз новое действие с ним, сопровождающееся музыкой.

Действия игроков

1. Ведущий дает первому игроку предмет (например, кепку или мягкую игрушку).

2. Можно играть с музыкой. Первый игрок должен придумать, как «играть» на этом предмете, словно на музыкальном инструменте (кепка может быть барабаном, дудкой, гитарой).

3. Как только первый игрок начинает «играть», все должны тут же скопировать это движение и делать его до тех пор, пока предмет не перейдет к следующему.

4. Второй игрок забирает предмет и мгновенно меняет «инструмент» (например, кепка превращается в скрипку), вся группа перестраивается и начинает «играть» на скрипке.

Правила

1. Нельзя повторять уже показанное действие.
2. Менять движение нужно быстро, как только предмет попал в руки.
3. Группа должна внимательно следить за новым солистом и мгновенно менять движение.

Необходимый реквизит: любой предмет (кепка, мяч, бутылка воды), музыкальное сопровождение (по желанию).

Рефлексия

Удавалось ли вам быстро переключаться за новым солистом? Что помогало не сбиваться, когда движение менялось? Было ли страшно или неловко быть солистом и показывать свое движение?

«В погоне за сенсацией»

Автор: Лобанов Владислав Владимирович, Студенческий педагогический отряд «Перспектива», Детский оздоровительный лагерь «Университетский».

Цель игры: развитие навыков командной работы, стимулирование двигательной активности, развитие стратегического мышления, выявление лидерских качеств, мотивация к межотрядному общению (в общелагерном формате).

Возрастная категория: 7-17 лет.

Сюжет: предполагается, что игра общелагерная, но может быть адаптирована для отряда.

В Информационном агентстве (это лагерь по легенде игры) случился раздор: отделы разъединились из-за сенсации на территории. Задача команд – собрать как можно больше сенсаций (бумажек).

Команды: красные и синие.

Маркировка игроков:

- у всех членов команды на левой щеке круг цвета своей команды (наносится заранее);
- у защитников на правой щеке большая буква «З» зеленой краской (наносится на своем хранилище после объяснения правил);
- охотники за репортёрами (вожатые) одеты в черное.

Роли

1. Защитники (10 человек в команде):
 - охраняют хранилище (базу);
 - могут «сажать в тюрьму» собирателей другой команды, дотронувшись до них;
 - если коснулись собирателя с бумажкой, то оставляют бумажку на месте касания;

- отводят «арестованных» в специальное место (те там ждут 2 минуты), затем собиратели идут с поднятыми руками до своей базы;
- не могут собирать бумажки;
- не могут находиться на территории противника;
- не могут стоять ближе 5 метров от своего хранилища (зона отмечена фишками);
- в зоне 5 метров от хранилища нельзя «пятнать» вражеских собирателей.

2. Собиратели (все остальные в команде):

- собирают бумажки (сенсации) на своей и вражеской территории, в том числе из склада противника;
- за раз можно унести не более 1 бумажки;
- не «пятнают» других игроков.

3. Охотники за репортерами:

- только вожатые;
- «замораживают» любого игрока (касанием);
- чтобы «разморозиться», нужно, чтобы до игрока дотронулся кто-то из его команды;
- когда игрок «заморожен», охотники его не видят и уходят прочь;
- равномерно раскидывают бумажки по территории.

Территория:

- разделена фишками пополам для команд;
- обозначены 5-метровые зоны вокруг баз и сами локации баз.

Контроль и правила сбора бумажек:

- вожатые у хранилищ следят за соблюдением правил, принимают бумажки (по одной за раз);
- если собиратель пытается сдать больше одной бумажки, лишние кладутся на пол возле хранилища и могут быть украдены другой командой.

Необходимый реквизит: фишки или оградительная лента, распечатка «сенсаций» (в зависимости от количества участников 800-1000 единиц), 2 хранилища (ведра), гуашь красная, зеленая, синяя (как минимум по 2).

Рефлексия: отряды/команды собираются на месте первого сбора и возвращают хранилища с сенсациями.

Организатор игры подсчитывает количество сенсаций и присуждает победу команде. Внутри команд взрослые модерируют обсуждение, что получилось или не получилось во время игры (стратегии, командная работа) и почему так произошло.

Большинство участников возбуждены от активного перемещения по локациям, некоторые чувствуют неудовлетворение тем, что им не удалось осуществить все стратегии и собрать больше бумажек, другие могут чувствовать прилив сил из-за успешного сбора игровых единиц.

«Найди место»

Автор: Снычева Милана Игоревна, слушатель школы вожатского дела муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: развитие коммуникативных навыков и пространственной ориентации у детей через игровую деятельность, предполагающую командное взаимодействие, анализ вербальной информации и быстрое принятие решений.

Возрастная категория: 10-14 лет.

Сюжет: Дети делятся на группы по 3 человека и встают тройками в форме ручейка. Затем те, кто стоят по краям в тройке, должны придумать 1 слово-ассоциацию к любому месту в лагере, не договариваясь. Слово сообщается человеку посередине. Он должен проанализировать данные и вспомнить место в лагере, с которым у него ассоциируются эти два слова, назвать его на счет 3. Далее ведущий произносит фразу: «Ищи место», – и все три человека бегут в сторону ручейка (два крайних бегут в конец, а задача среднего занять чье-то место в другой тройке, пока двое не добежали до конца). Оставшийся без места занимает его с краю в последней тройке в ряду. Так продолжается, пока все дети не поучаствуют.

Рефлексия: все встают в кружок и по очереди называют свое любимое место в лагере, объясняя, почему оно им нравится.

«Спасательная операция: Апельсины для Чебурашки»

Автор: Мерещенко Елизавета Андреевна, ПО «Эхо», Государственное автономное учреждение Новосибирской области «Центр детского, семейного отдыха и оздоровления «ВСЕКАНИКУЛЫ», филиал: Детский оздоровительный лагерь «Красная горка».

Цель игры: сплочение детского коллектива через сюжетно-ролевую игру на свежем воздухе, развитие навыков взаимопомощи и физической активности.

Возрастная категория: 7-17 лет.

Сюжет

Вожатый: «Ребята! Чебурашка очень любит апельсины, но вредная старушка Шапокляк украли ящик с фруктами и спрятала их по всей территории. А Гена, который хотел помочь донести апельсины, простудился и теперь лежит в домике с температурой. Нам нужно собрать все апельсины и отнести их в домик к Гене, пока Шапокляк (которую мы выберем) не поймала нас и не отобрала апельсины обратно!»

2. План проведения

Часть 1. Подходит для любой погоды.

Подготовительный этап (до выхода детей) включает разметку территории (нужно обозначить «Домик Гены» и «Сумку Шапокляк»), выбор

водящего (нужно определить активного ребенка, который не боится быть «злым персонажем»).

Сбор детей и вход в игру (5 минут): построение в круг. Вожатый появляется с игрушкой Чебурашки или с его изображением. Речь вожатого: «Ребята, беда! Помните, Чебурашка жил в телефонной будке и очень любил апельсины? Так вот, ему прислали целый ящик апельсинов из далекой страны! Но пока Гена ходил за доктором (он простудился), появилась Шапокляк со своей крыской Лариской и раскидала все апельсины по (поляне / нашему корпусу). Гена лежит в домике, у него температура. Если мы не принесем ему апельсины-витамины, он не выздоровеет. Поможем Гене?»

Распределение ролей (2 минуты): Шапокляк (ловит и забирает апельсины, 1-2 человека), разведчики (спасают апельсины, все остальные игроки). Важно сказать Шапокляк: «Твоя задача ловить не больно, а весело. Хлопай по плечу или по спине, как в салочках. Если поймаешь, забирай апельсин и клади в свою сумку».

Техника безопасности (1 минута):

- не толкаться;
- смотреть под ноги;
- если упал, то поднимись, отряхнись, аккуратно продолжай;
- не выбегать за пределы игровой зоны.

Часть 2. Особенности проведения на улице.

Пространство: большая территория, где есть возможность бегать.

Длительность: 20-25 минут активной игры.

Ход игры

Разминка. Вожатый: «Давайте потренируемся! Представьте, что вы крадетесь, как Чебурашка (на носочках, тихо) или бежите, как Гена (бег на месте)».

Размещение предметов. Вожатый быстро раскладывает «апельсины» по территории: на траву, под кусты, на лавочки, за деревья (видные места, но не слишком легко).

Первый раунд. Дети бегают, собирают апельсины. Шапокляк ловит.

Пауза. Считаем собранное. Хвалим. Шапокляк меняется (если водящий устал). Вожатый прячет новые апельсины.

Второй раунд: усложнение. Теперь Шапокляк может не только ловить, но и «сторожить» самые большие места с апельсинами.

Финал. Сигнал: «Стоп, игра!». Подсчет апельсинов в домике Гены.

Особенность на улице: можно использовать деревья, как «Звонок Гене» (время набраться сил или укрыться от Шапокляк), но не дольше 10 секунд.

Необходимый реквизит: апельсины» (30-40 шт.), сумка для Шапокляк, 2 обруча или веревки, музыкальная колонка (по желанию), банданы для разведчиков, ободок в виде ушей мыши для Крыски Лариски.

Рефлексия: после игры обязательно собрать детей в круг.

Вопросы для обсуждения: «Кому было трудно уворачиваться от Шапокляк?» (Необходимо выплеснуть эмоции). «А кто помогал другим? Кричал „Гена, помоги!“?» (Закрепить ценность взаимопомощи). «Как вы думаете, Гена теперь поправится? Сколько мы собрали апельсинов?» (Связь с сюжетом). «Что было самым смешным?» (Позитивное завершение).

Ритуал благодарности: все хлопают друг другу.

«Путешествие за сокровищами капитана Кракена»

Автор: Дениссимова Алена Юрьевна, Студенческий педагогический отряд «Батарейки», Частное учреждение дополнительного образования ПАО «ММК» «Детский оздоровительно-образовательный комплекс».

Цель игры: развитие коммуникативных навыков, командообразование, умение работать в коллективе, развитие креативности и стратегического мышления.

Возрастная категория: 8-14 лет.

Сюжет: дети отправляются в путешествие по следам легендарного капитана Кракена, который спрятал свое самое ценное сокровище – карту счастья. Для того, чтобы добраться до карты, команды преодолевают испытания, разгадывают загадки и выполняют задания.

Каждая команда получает свою часть подсказок и отправляется на поиски приключений. Путешествуя по станциям («Затонувший корабль», «Коралловые рифы», «Остров обезьян»), дети сталкиваются с различными заданиями, выполнение которых приближает их к цели.

Этапы путешествия

1. Получение первой части карты. Участники находят тайник с картой и первым маршрутом.

2. Прохождение испытаний. Команда перемещается между локациями, выполняя различные задания:

- физические конкурсы (эстафеты, бег наперегонки);
- интеллектуальные головоломки (загадки, ребусы);
- творческие задания (рисунки, рассказы).

3. Сбор всех частей карты: после успешного прохождения этапов каждая команда собирает полную карту.

4. Финальное испытание. Решение финальной головоломки, ведущей к месту расположения сокровища.

Правила

- Каждая команда должна пройти все этапы строго последовательно.
- Участникам запрещается помогать другим командам или мешать соперникам.

- Если задание выполнено неверно, команде придется вернуться назад и повторить попытку.

- Побеждает та команда, которая первая соберёт всю карту и найдет сокровище.

Необходимый реквизит: карта маршрута (распечатанная на бумаге или нарисованная вручную), задания и инструкции для каждой станции, заготовленные тайники с частями карты, флаги или флажки для обозначения станций, подарочные сувениры для победителей (например, шоколадные медали).

Рефлексия: по окончании игры проводится обсуждение.

- Какие моменты были самыми сложными?
- Как участники помогали друг другу?
- Что нового узнали во время игры?
- Получили ли удовольствие от участия?

Таким образом, каждый ребенок сможет поделиться своими впечатлениями и опытом, что способствует развитию рефлексии и самоанализу.

«Компас»

Автор: Снычева Милана Игоревна, слушатель школы вожатского дела муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: организация динамичного игрового взаимодействия, направленного на развитие у детей навыков командной работы в условиях соревновательной деятельности.

Возрастная категория: 10-14 лет.

Сюжет: дети делятся на 4 команды (4 стороны света) и выстраиваются в 4 колонны лицом к центру. В центр кладется игрушка (любой предмет среднего размера). Далее каждая команда рассчитывается по порядку (от человека, стоящего ближе к центру), запоминая свои номера. Затем ведущий называет любое число, исходя от количества игроков в команде. Тот, чей номер был назван (из каждой команды), должен оббежать весь компас по кругу. Вернувшись к своей команде, он встает в конец и передает импульс (хлопок по правому плечу соседа спереди). Как только импульс дошел до первого человека, тот берет игрушку (предмет) в руки и поднимает вверх. Это действие означает победу, если команда первая подняла предмет. Далее игрушка возвращается в центр, и игра продолжается по новой, пока не произнесут все номера.

Если детей по количеству нельзя поделить поровну, оставшийся становится ведущим, называя номера.

Необходимый реквизит: игрушка (предмет) среднего размера / мяч.

Рефлексия: сыграть в игру «Я сегодня вот такой». В форме открытого микрофона спросить у детей, понравилась ли игра.

«Автомобиль»

Автор: Розуменко Ярослав Евгеньевич, слушатель школы вожатского дела муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: способствовать организации условий для подвижного взаимодействия между детьми.

Возрастная категория: 10-14 лет.

Сюжет:

1) Встать в одну шеренгу.
2) Рассчитаться на первый-второй.
3) Первые и вторые номера начинают движение в одной колонне.
4) Капитан подает команды: «Правый поворотник (второй номер начинает бежать правее первого, то есть в двух рядах)!» «Левый поворотник (то же самое, что и с правым поворотником)!» «Стоп (встаем в одну колонну)!»

5) Также будут команды: «Завести машину с толкача (первый номер начинает медленно бежать, а второй номер, т.е. его партнер идет медленно, а первый помогает ему идти быстрее, но когда второй номер начинает идти быстрее, то первый его отпускает)». «Первая передача (легкий бег)!» «Вторая передача (быстрый бег)!» Остановка бега подается по команде «Тормоз!».

Если человеку стало плохо во время игры или он упал, либо устал, то он должен сказать: «Аварийная сигнализация» и выйти из игры.

Рефлексия: задается вопрос по поводу мнения детей о игре, уровня их усталости к её окончанию.

«Невидимка»

Автор: Лемехова Анна Игоревна, ПО «Родник», Детский санаторный оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец».

Цель игры: создать условия для социального взаимодействия в отряде.

Возрастная категория: 14-17 лет.

Сюжет: ведущий тайне выбирает 1 или нескольких «невидимок». Все участники игры договариваются об ОДНОМ общем действии-жесте (например: подмигивание, почесывание носа, пожатие руки с двойным нажатием, прикосновение к уху). Жест должен быть простым и не бросаться в глаза.

Все игроки начинают хаотично двигаться по площадке (перемешиваются, как толпа). Невидимка, выбрав момент, когда никто не смотрит, подает условленный жест тому, кого хочет выбить (подмигивает ему, жмет руку с нажатием и т.д.). Игрок, получивший сигнал, молча считает про себя до 5 (чтобы «не спалить» невидимку мгновенной реакцией), после чего спокойно выходит из игры (отходит в сторону или садится на скамейку). Когда кто-то выходит из игры, игра делает паузу. Те, кто остался, видят, что

один человек ушел. У них есть время на размышления и обвинения. Любой игрок может пожертвовать собой и выдвинуть обвинение. Если он отгадал «невидимку», тот выходит из игры, если нет, сам уходит. Если невидимка был один, то игра заканчивается победой других игроков. Если невидимок несколько, то игра продолжается дальше с оставшимися.

Рефлексия

Как себя чувствовал человек, который был невидимкой? Как чувствуют себя те, кого поймали? Почему подумали именно на этого человека? Какие впечатления от игры остались?

«Пари»

Автор: Судакова Ксения Максимовна, Студенческий педагогический отряд «Перспектива», Детский оздоровительный лагерь «Университетский».

Цель игры: стимулирование двигательной активности, развлечение.

Возрастная категория: 10-17 лет.

Сюжет: каждый игрок получает от ведущего стартовый капитал. Номинал и количество монет нужно определить заранее (например, 10 монет номиналом «1»). Это личный бюджет, который можно приумножить или проиграть на пари.

Правила игры

Этап 1. Объявление конкурса и сбор ставок. Ведущий объявляет конкретное задание, набирает добровольцев для участия в конкурсе. В конкурсе может участвовать любой желающий, но ведущий может ограничить количество участников, если этого требуют условия. После того, как участники определены, ведущий объявляет сбор ставок среди зрителей.

Игроки показывают ведущему монеты, которые они ставят. Ведущий громко объявляет ставки (или записывает), чтобы все слышали: «Петя ставит 2 монеты на Васю!». Ведущий говорит фразу «Ставки сделаны, ставок больше нет», после чего принимать монеты запрещено.

Как только игроки вышли на «сцену» для участия, ведущий сразу выдает каждому из них по 1 монете (поощрение за смелость). Эти монеты остаются у них в любом случае, даже если они проиграют. Участники конкурса в это время тоже могут делать ставки, но только если они НЕ ставят на самих себя. Им нужно выбрать одного из двух других соперников или отказаться от ставки в этом раунде.

Этап 2. Проведение конкурса. Участники выполняют задание. Ведущий определяет победителя. Если в задании участвует один человек (например, назвать алфавит задом наперед), то ставка идёт на то, справится он или нет.

Этап 3. Расчет. Проигравшие ставки: игроки, поставившие на проигравшего участника, отдают свои монеты ведущему (они сгорают, уходят в «банк»). Выигравшие ставки: игроки, поставившие на победителя, получают от ведущего выигрыш в двойном размере (например, поставил 3 монеты, получил 6 обратно, то есть чистый доход 3 монеты).

Примеры заданий

- Два игрока соревнуются, кто дольше сможет пропеть «А».
- Три игрока соревнуются, кто нажмет на секундомере число, ближайшее к 0.00 секунде.
- Два игрока соревнуются, кто дольше простоит на одной ноге.
- Два игрока соревнуются в «Гляделки».
- Два игрока по очереди называют синонимы к слову «умный». Кто назовет больше, тот и победил.
- Один игрок должен назвать алфавит в обратном порядке, без ошибок.
- За 30 секунд два игрока должны без ошибки гладить себя рукой по голове и животу, но в разных направлениях.

Необходимый реквизит: игровая валюта, таймер.

Рефлексия: после подсчета итогов и выявления победителя (самого богатого игрока), ведущий собирает всех в круг и задает вопросы.

– На эмоции. Кто разбогател, а кто разорился? Легко ли было расставаться со своими монетами, когда ставка не сыграла?

– На стратегию. Что было важнее при выборе ставки: дружба с участником или реальная оценка его навыков? Были ли моменты, когда вы ставили на того, кто слабее, просто чтобы поддержать друга, и проиграли?

– На анализ. Какое задание было самым непредсказуемым (где было сложнее всего угадать победителя)? А какое самым легким для прогноза? Почему?

ИГРЫ-МИНУТКИ

«Скоростной детектив»

Автор: Степаненко Анастасия Дмитриевна, Педагогический отряд «Эхо», Государственное автономное учреждение Новосибирской области «Центр детского, семейного отдыха и оздоровления «ВСЕКАНИКУЛЫ», филиал: Детский оздоровительный лагерь «Красная горка».

Цель игры: развитие наблюдательности, логического мышления и воображения.

Возрастная категория: 10-13 лет.

Сюжет

На раунд даётся 2-3 минуты.

1) Роли: «Детектив» (1 человек) и «Команда» (остальные).

2) Подготовка (30-40 секунд): на стол выкладывают 8-10 небольших предметов (ручка, монета, ластик, ключ, стикер и т.д.). Детектив смотрит на расстановку 20 секунд, запоминает ее и сами предметы, и уходит / закрывает глаза.

3) Перестановка (20-30 секунд): команда тихо перемещает, заменяет или прячет 1-3 предмета. Одновременно команда записывает 3 коротких подсказки о каждом изменении (загадочные фразы на карточках).

4) «Допрос» (60 секунд): детектив возвращается, команда зачитывает 3 подсказки по очереди (или все сразу). Детектив может задать до 5 вопросов, ответы на которые «да / нет». В конце у него 1-2 попытки назвать все изменения (какие предметы изменились, найти, если их спрятали).

5) Подведение итогов. Команда показывает, какие были изменения.

Правила

- Время: 20 секунд на запоминание для детектива, 20-30 секунд на изменение, 60 секунд на допрос / ответ.

- Отвечать на вопросы детектива можно только «да / нет / не знаю».

- Подсказки команды не должны прямо назвать изменённый предмет. Должны быть только намеки, метафоры, загадки и т.п.

- Команда обязана отвечать честно на «да / нет» вопросы.

Необходимый реквизит: стол, 8-10 маленьких предметов (подойдут любые небольшие найденные предметы), бумага и ручка для подсказок, таймер, лупа и накидка для детектива.

Рефлексия: можно провести через игру «Почтовый ящик». Каждый участник кладет «письмо» в ящик (рисунок, стикер или записку с ощущением от занятия). Можно оставить анонимно.

«Светлячки»

Автор: Судакова Ксения Максимовна, Студенческий педагогический отряд «Перспектива», Детский оздоровительный лагерь «Университетский».

Цель игры: создать условия для совместного взаимодействия между детьми.

Возрастная категория: 7-17 лет.

Сюжет: легенда. В темном лесу, куда никогда не пробивался лучик солнца, живут светлячки. Перемещаться они могут только вместе, потому что внутри них живёт один общий огонёк, который постоянно перемещается от одного жучка к другому. Чтобы не потеряться в темном лесу, нужно внимательно следить за тем, кто сейчас светит ярче всех и повторять за ним.

Подготовка: необходим 1 проводящий, остальные игроки встают в круг, выбирается первый «Светлячок», объясняются правила.

Правила: все игроки, стоя в кругу, должны внимательно смотреть на водящего «Светлячка». Их задача – идеально повторять все его движения, мимику, стать его тенью.

Каждые 10 секунд ведущий громко хлопает в ладоши. В этот момент водящий «Светлячок» перестает им быть и становится тенью, а новым «Светлячком» объявляется игрок, который стоит слева от предыдущего. Новый «Светлячок» мгновенно начинает придумывать новое движение, а вся группа должна так же мгновенно перестроиться и копировать теперь его движения.

Если ведущий замечает, что кто-то замешкался и продолжал делать движение старого «Светлячка» дольше 2 секунд после хлопка, этот игрок выбывает.

Игра может длиться ровно 1 минуту, или можно играть до выбывания большей части участников, хлопая чаще и чаще, чтобы «Светлячки» менялись все быстрее.

Необходимый реквизит: таймер/секундомер.

Рефлексия: вожатый задает детям вопросы.

1. «Кто успел побывать «Светлячком»? Каково это, знать, что все сейчас – твоя тень?»

2. «Что было труднее, копировать других или самому придумывать движение, когда все на тебя смотрят?»

3. «Поднимите руку, кто хоть раз забыл переключиться на нового «Светлячка»? Почему так вышло?»

«Горю, горю, жарко, жарко»

Авторы: Большим Лев Антонович, Воробьева Виктория Валерьевна, слушатели школы вожатского дела муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: создание условий для снятия тактильного барьера.

Возрастная категория: 10-14 лет.

Сюжет: дети случайно ходят по заранее организованному пространству, все громко говорят: «Горю, горю, жарко, жарко!»

Вожатый ходит среди них и случайно касается одного ребенка, тот говорит: «Вода!» Все дети к нему подбегают и обнимают его и говорят: «Ура!» И так по кругу.

Рефлексия

Вопросы для обсуждения: «Что вы чувствовали, когда вас обнимали другие?», «Как думаете, что чувствовали другие, когда вы их обнимали?», «Какие ваши ощущения после игры?»

«Нюша, Бараш, Ёжик»

Автор: Никитина Мария Александровна, слушатель школы вожатского дела муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: создание условий для развития внимания и скорости реакции.

Возрастная категория: 7-9 лет.

Сюжет: все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя «друзей Кроша». Между собой они договариваются, кто будет «Нюша», кто –

«Ёжик», а кто – «Бараш». Водящий один, друзей у него нет. Есть в этой игре еще и ведущий, который произносит слова: «Нюша», «Ёжик», «Бараш».

Если он сказал: «Нюша», то все «Нюши» оставляют свои гнёзда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь «Нюшей». Тот, кому не хватило места в гнёздах, становится водящим. Если ведущий говорит «Ёжик», то местами меняются «Ёжики», и водящий, занявший место в гнезде, становится «Ёжиком».

Водящий и ведущий могут быть разными людьми, а можно, чтобы обе эти функции выполнял один человек. Ведущим также может быть подана команда: «Нюша, Ёжик, Бараш», и тогда меняются местами сразу все.

Необходимый реквизит: колонка.

Рефлексия: оцените настроение сейчас от 1 (где вам было скучно и неинтересно) до 10 (где вам все понравилось, и вы зарядились), показав на пальцах.

ИГРЫ В АВТОБУСЕ

«Доскажи словечко»

Автор: Разумцева Вера Александровна, ВО «Искра», муниципальное автономное общеобразовательное учреждение города Новосибирска «Средняя общеобразовательная школа №214 имени Е.П. Глинки».

Цель игры: развитие когнитивных функций (воображения, памяти).

Возрастная категория: 7-17 лет.

Сюжет: взрослый читает четверостишие, останавливаясь в любом месте, все дружно проговаривают пропущенное слово.

Пример:

Спать пора, уснул ... ,

Лег в ... на бочок.

Сонный ... лег в кровать,

Только слон не хочет

Головой ... слон, он ... шлёт

Дальше подключаются дети, предлагают свои стихотворения.

Рефлексия: Смог вспомнить четверостишие? Сколько раз ты угадал?

«Эстафета первых»

Автор: Севастьянова Елизавета, ВО «Галактика», Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования Центр внешкольной работы «Галактика».

Цель игры: создать условия для знакомства участников друг с другом, развития навыков командной работы.

Возрастная категория: 8-12 лет.

Сюжет: участники представляют себя в роли команды исследователей, которые отправляются в путешествие по неизведанным мирам. Каждый из

них должен проявить свои лидерские качества и помочь команде достичь цели.

Действия игроков

- Участников делят на небольшие группы (по 4-6 человек).
- Каждой группе выдается «Карта» с заданиями, которые необходимо выполнить для продвижения по маршруту.
- Задания могут включать в себя вопросы на знакомство, творческие задания, логические задачи и физические испытания.
- Каждое выполненное задание приносит группе «Баллы лидерства».

Правила

- Игроки должны сами выбирать, кто будет выполнять задание, но каждый участник должен быть задействован хотя бы раз.
- Лидер группы выбирается на основе голосования после выполнения каждого задания. Лидером может стать тот, кто проявил активность, креативность или поддержку других участников.
- В конце игры команда с наибольшим количеством «Баллов лидерства» получает приз.
- Важно, чтобы задания были разнообразными и способствовали взаимодействию между участниками.

Рефлексия

1. Легко ли вам было включиться в игру?
2. Чем руководствовались при выборе лидера?
3. Испытывали ли сложности в принятии решений?
4. Удалось ли справиться с разногласиями?
5. Было ли комфортно действовать в команде?
6. Как помогали друг другу преодолевать трудности?
7. Какие новые качества открыли в себе?
8. Узнали ли кого-то нового с неожиданной стороны?
9. Какие ваши личные качества оказались полезными?
10. Над какими навыками хотите ещё поработать?

«Немой контакт»

Автор: Павлова Ульяна Артемовна, Педагогический отряд «Родник», Детский санаторный оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец».

Цель игры: способствовать созданию условий для эмоциональной разрядки.

Возрастная категория: 11-13 лет.

Сюжет

Вожатый рассказывает детям легенду: «Ребята, вы когда-нибудь замечали, что в жестах люди врут гораздо реже, чем в словах? Руки часто выдают настоящие эмоции. Сегодня мы превратим наш автобус в школу переговорщиков, где учатся понимать друг друга без единого звука. Это

умение пригодится вам в лагере, например, когда на дискотеке пропадет голос или нужно будет передать секретное сообщение через весь отряд».

Вожатый озвучивает правила.

Главное правило: говорить могут только руки. Вербальные ответы разрешены только в специальных этапах (расшифровка).

Уважение: нельзя использовать жесты, которые могут обидеть соседа.

Тактильность: при взаимодействии с соседями (в парах) касания должны быть легкими и доброжелательными.

Добровольность: никто не обязан участвовать, но попробовать интересно всем.

Фантазия приветствуется: чем необычнее придуманный жест, тем смешнее и лучше.

Этапы игры

1. «Язык улицы». Разминка. Вожатый спрашивает, какие жесты дети знают и используют в повседневной жизни.

2. «Школа жестов». Ведущий показывает новые жесты, дети придумывают им значения.

Примеры жестов:

– Постучать указательным пальцем по часам (воображаемым).

– Изобразить, как намазывается масло на бутерброд, как он отправляется в рот.

– Сделать «крышу» домиком над головой.

– Показать, как можно ложиться спать (ладошки под щеку).

– Скрестить пальцы (на удачу).

3. «Кодекс переводчика». Ведущий говорит фразы, а дети показывают жестами.

Фразы для этого блока (простые, дорожные):

– Мы скоро приедем?

– Я хочу спать.

– У кого есть конфеты?

– Давай дружить?

– Смотри, какой классный вид!

4. «Немое кино». Ведущий показывает жестами фразы и сценки, а дети переводят.

– В лагере дают печенье на полдник.

– Я буду сегодня главным на дискотеке.

– У меня в рюкзаке лежит второй ужин.

– Я не выспался, потому что сосед говорил во сне (показать спящего, потом «болтающую» руку соседа)

– Кто съел мои конфеты?

– Спорим, я первый добегу до корпуса?

5. «Игра в молчанку» (бонус). Работа в парах: один показывает, второй угадывает.

Выбор используемых фраз не ограничивается списком. Таким образом, можно начать разучивать правила пребывания в лагере.

Рефлексия

– Ребята, как вам игра? Что было легче: показывать или угадывать?

– Поднимите руку (или покажите жестом), кому стало веселее после игры, чем было до нее?

– Кто узнал что-то новое о соседе? Например, что он классно показывает крокодила.

– А теперь особое задание. Покажите мне руками, с каким настроением мы заходим в лагерь!

«За окном»

Авторы: Куприенко Ксения Владимировна и Предигер Дарья Анатольевна, молодежное движение «Лига детства», муниципальное автономное учреждение дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: развить навыки индивидуальной координации и невербальной коммуникации в условиях неопределенности и динамичной обстановки, а также способствовать сплочению группы через совместное интерактивное взаимодействие с тренировкой внимания, скорости реакции и пространственного мышления.

Возрастная категория: 7-17 лет.

Сюжет: вожатый называет любую букву алфавит, дети по очереди перечисляют предметы на эту букву, которые они видят за окном. Соревнуются два ряда. Вожатый поднятой рукой показывает, чья очередь отвечать. Если в течении 5 секунд вожатый не получает ответа, то очередь переходит к другому ряду.

Рефлексия: беседа с детьми.

– Ребята, а кто нашел самый необычный предмет за окном? Кто удивил всех?

– Какая буква оказалась самой легкой, а какая – самой коварной (на которую почти ничего нет)?

– Что вы делали в первую очередь, когда слышали букву: начинали просто искать глазами по окну или сначала вспоминали, что бывает на эту букву, а потом искали это глазами?

«Багаж добрых пожеланий»

Автор: Скопец Кирилл Витальевич, ПО «Компас», ДОЛКД «Созвездие Юниор».

Цель игры: создание позитивного психологического климата, вербальное выражение симпатии и сближение участников.

Возрастная категория: 7-17 лет.

Сюжет: вожатый объявляет: «Мы едем в лагерь, и у каждого из нас есть невидимый чемодан. Давайте наполним его тем, что поможет нам стать дружной командой». Первый участник говорит соседу: «Я кладу в твой чемодан улыбку». Сосед должен поблагодарить и передать дальше: «Я забираю улыбку и кладу следующему в чемодан поддержку». Игра идет по цепочке. Каждый должен назвать качество или предмет, который он «дарит».

Необходимый реквизит: настоящий предмет (например, мягкая игрушка), которую передают из рук в руки.

Рефлексия

– Приятно ли было получать такие подарки?

– Какое из пожеланий показалось вам самым важным для нашего отряда?

«Кто он?»

Автор: Голдобин Егор Артемьевич, слушатель школы вожатского дела муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха».

Цель игры: способствовать развитию навыков формулирования точных вопросов и наблюдательности в условиях ограниченного пространства.

Возрастная категория: 10-14 лет.

Сюжет: игровой процесс строится на постепенном сужении круга поиска через закрытые вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет». Участники исключают неподходящие варианты, собирая информацию о загаданном персонаже.

Краткое содержание

Сюжет игры – это «миниатюрное детективное расследование». Один участник назначается «загадочным свидетелем», а остальные выступают в роли «детективов». Их задача установить личность свидетеля через вопросы, допускающие только однозначные ответы.

Роли и действия участников

1. Ведущий. Он выбирает одного из участников, который будет исполнять роль «загадочного свидетеля». Ведущий предоставляет ответы на вопросы участников исключительно в формате «да» или «нет». По завершении идентификации свидетеля, его роль переходит к участнику, успешно выполнившему данную задачу.

2. Участники, которые последовательно задают вопросы с целью идентификации свидетеля. Они осуществляют анализ предыдущих ответов для разработки последующих вопросов, должны определить личность свидетеля в пределах двадцати вопросов. После успешного определения личности свидетеля, участник, осуществивший данную задачу, становится новым ведущим.

Правила игры

Ведущий не называет имя загаданного пассажира и не дает никаких дополнительных подсказок, кроме «да» / «нет». Вопросы должны быть сформулированы так, чтобы на них можно было дать однозначный ответ «да» или «нет» (например: «Этот человек в кепке?», «Он сидит на втором ряду?», «У него в руках книга?»).

Каждый игрок может задавать вопрос только в свой ход (по договоренности можно ввести очередность или позволить участникам поднимать руку). Максимальное количество вопросов – 20. Если за это число попыток никто не угадал, ведущий может либо раскрыть ответ и назначить нового ведущего, либо разрешить еще несколько вопросов (по предварительной договоренности).

Тот, кто правильно назвал загаданного человека, становится следующим ведущим.

Запрещены вопросы, затрагивающие личные или деликатные темы (например, о возрасте, национальности, религиозных убеждениях и т. д.).

Рефлексия: чтобы усилить образовательный и социальный эффект игры, можно провести короткую рефлексию и обсудить с участниками следующие вопросы.

1. Какие вопросы оказались самыми полезными и почему?
2. Было ли сложно формулировать вопросы так, чтобы они давали максимум информации?
3. Как вы использовали предыдущие ответы, чтобы сузить круг поиска?
4. Что было самым интересным в игре?
5. Кому было легче угадывать, тем, кто задавал вопросы первыми, или тем, кто шёл ближе к финалу? Почему?

«Орлиный глаз»

Автор: Ашырбекова Жибек Эрмековна, ВО «Галактика», Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования Центр внешкольной работы «Галактика».

Цель игры: развить внимательность, скорость реакции и умение быстро ориентироваться в окружающем пространстве.

Возрастная категория: 12-17 лет.

Сюжет

Выбирают ведущего. Он объявляет, какой предмет или категорию предметов нужно отыскать (например: «Найдите что-то красное», «Предмет круглой формы», «Где-то видны цифры», «Посмотрите предмет из пластика»). Игроки должны мгновенно осмотреться вокруг и как можно быстрее обнаружить требуемый объект в своём поле зрения.

Действия игроков

1. Ведущий называет категорию или конкретный предмет.
2. По сигналу «Старт!» игроки начинают искать глазами подходящий объект, не вставая со своих мест и не мешая другим пассажирам.

3. Кто первым увидел предмет, поднимает руку и называет его.
4. Ведущий проверяет, подходит ли находка под условие.
5. За правильный ответ игрок получает 1 балл.
6. Побеждает тот, кто наберёт больше всего баллов за поездку.

Правила для усложнения: ограничения по времени (например, поиск за 10-20 секунд), поиск двух характеристик сразу (например: «синее и с буквами», «маленькое и деревянное»), поиск предмета вне автобуса (что-нибудь, что за окном).

Необходимый реквизит: блокнот / заметки в телефоне для подсчёта баллов, таймер.

Рефлексия: после окончания игры или в конце, выйдя из автобуса, можно обсудить следующие вопросы.

1. Какие задания оказались самыми сложными?
2. Что помогало быстрее находить предметы?
3. Кто замечает больше деталей – и почему?
4. Стало ли проще концентрироваться по мере игры?

Вывод: внимательность – это навык, который можно тренировать даже в дороге.

ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ

«Конструктор миров»

Автор: Мишук София Олеговна, ПО «Родник», детский санаторный оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец».

Цель игры: способствовать развитию воображения у детей подросткового возраста.

Возрастная категория: 10-14 лет.

Сюжет: команды получают характеристику с ограничениями, например, климат (пустыня, вечный дождь, арктический), одно общественное правило (например, запрещено молчать, почитают молчание), главный ресурс (вода, свет, звук), уровень технологий и т.п.

Пример характеристики для карточек

- Климат: регулярный магнитный шторм (нарушает работу техники).
- Правило общества: любая техника должна быть окружена ритуалом «усыпления» перед использованием.
- Главный ресурс: кварцевые кристаллы, стабилизирующие поля.
- Уровень технологий: высокий, но с мистической парадигмой.
- Подсказка: сочетание науки и ритуала.

2. Время на разработку мини-мира: 15-20 минут. Результат должен включать: название мира, схематическую карту внешних объектов (города, реки, границы), 3-4 уникальных закона или традиции, короткую историю / сценку (2-3 минуты), иллюстрирующую мир.

3. В команде распределяются роли: картограф, сценарист, спикер, художник и т.д. Можно сочетать роли.

4. Презентация занимает до 3 минут, вопросы от аудитории 1-2 минуты.

5. Ограничения: нельзя менять заданные параметры, но можно расширять детали, объясняя причинно-следственные связи.

6. Оценивание по заранее объявленным критериям (см. ниже). Победители объявляются по сумме баллов или по номинациям.

Критерии оценки:

- цельность мира, логическая связность параметров и наследие ограничений;

- оригинальность законов и традиций, пусть нестандартные, но правдоподобные решения;

- детализация карты и объектов, наличие причинно-следственных связей между ландшафтом и обществом;

- качество рассказа, то есть понятность, выразительность, эмоциональная вовлечённость;

- командная работа, то есть распределение ролей и совместность решений.

Варианты для усложнения игры

- Конкурс на лучшее объяснение. Команды меняются характеристиками и должны адаптировать уже чужой мир.

- Команда «Мир». Каждые 10 минут вводится новое условие (извержение, потоп, ураган и т.д.) и команда дорисовывает последствия.

- Ограничение на средства, например, только бумага и карандаш для объяснения своих идей без визуальной картины.

Необходимый реквизит: набор карточек с параметрами (климат, главное правило общества, главный ресурс, уровень технологий и т. п.), листы бумаги, фломастеры, стикеры, линейки, таймер.

Рефлексия: обсуждение как командное, так и всем отрядом.

Команда: реализация идеи, как получилось распределить роли, что получилось / не получилось во время игры?

Отрядное: какие были сложности, какие были сложности при работе с друг другом?

«Эхо идей»

Автор: Малкина Елена Олеговна, творческое объединение «Вожатый.ру», муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско-юношеский центр» г. Верхняя Салда, Свердловская область.

Цель игры: выявить творческие способности участников (креативность, нестандартное мышление, гибкость ума, развитие умение генерировать идеи и трансформировать чужие идеи в новые).

Возрастная категория: 12-17 лет.

Сюжет: команды превращаются в «эхо идей», где каждая новая мысль развивается из предыдущей. Игроки создают цепочку концепций, визуализируя, как одна идея рождает другую, демонстрируют остальным.

Подготовка

1. Разделить участников на команды по 4–6 человек.
2. Каждой команде выдать: лист бумаги или флипчарт, маркеры / карандаши, таймер.

Ход игры:

1. Ведущий задаёт стартовую тему или объект (например: «Лагерь будущего», «Необычное транспортное средство», «Инновационная школа»).
2. Первый участник команды придумывает идею или образ, который относится к теме, и записывает / рисует её на листе.
3. Второй участник должен преобразовать или расширить эту идею, добавив что-то новое или изменив её так, чтобы она стала оригинальной, но сохраняла связь с предыдущей.
4. Следующие участники продолжают цепочку, развивая идеи друг друга.
5. Через 10-15 минут каждая команда демонстрирует получившуюся цепочку идей и объясняет, как каждая мысль выросла из предыдущей.

Правила:

- каждая новая идея должна быть связана с предыдущей;
- все участники обязаны внести хотя бы одну идею;
- оценивается оригинальность, логическая связь между идеями и креативность решений;
- побеждает команда с самой интересной и уникальной цепочкой идей, а также выделяется участник, чьи идеи были наиболее смелыми и нестандартными.

Необходимый реквизит: листы бумаги, ватман или флипчарт, маркеры, фломастеры, карандаши, таймер.

Рефлексия

- Какие идеи получились самыми необычными?
- Как вам удалось развить чужую мысль?
- Было ли трудно следовать логике цепочки?
- Какие качества участников помогли создавать оригинальные идеи?

Эмоциональный фон:

- воодушевление от коллективного творчества;
- азарт и удовольствие от нестандартных решений;
- чувство командного достижения и удовлетворения от совместной работы.

«Сказка за сказкой»

Автор: Разумцева Вера Александровна, ВО «Искра», муниципальное автономное общеобразовательное учреждение города Новосибирска «Средняя общеобразовательная школа №214 имени Е.П. Глинки».

Цель игры: развитие когнитивных функций (воображения, памяти). развитие коммуникативных навыков.

Возрастная категория: 7-17 лет.

Сюжет: ребёнок должен показать животного из сказки, затем дать несколько наводящих предложений. Например, изобразили волка (щелкает зубами, открывает пасть, манера движения и так далее) и говорим: «В этой сказке главные герои – хищники. Один из них действует по указке другого, в итоге остаётся в проигрыше». Если не угадали, то следующая подсказка: «Один говорит другому: «Битый не битого везет». И так далее, пока не угадают..

Необходимый реквизит: подручный материал.

Рефлексия

С какой подсказки угадал? Сколько раз ты угадал?

«Маскарад эмоций»

Автор: Федченко Анастасия Петровна, Молодежное движение «Лига детства», МАУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс».

Цель игры: создание условий для самовыражения и эмоциональной рефлексии через продуктивную деятельность (арт-терапия). Развитие навыков целеполагания (ребенок понимает, какой материал ему нужен, и ищет путь его получения через взаимодействие с вожатым). Интеграция творческого продукта в жизнь отряда (использование масок на мероприятии и в оформлении пространства) для повышения значимости каждого участника.

Возрастная категория: 10-17 лет.

Сюжет

Легенда для вожатого (вступительное слово): «Ребята, каждый день мы «надеваем» на себя разные выражения. С утра мы сонные, днём активные, вечером уставшие. Но есть то, что мы чувствуем глубоко внутри. Сегодня я предлагаю вам не прятать это чувство, а наоборот, сделать его самым ярким и заметным. Вы создадите маску вашего настроения. И сегодня вечером, когда все будут просто людьми, вы будете теми, кто честно показывает свой внутренний мир. А чтобы маска получилась крутой, вам придётся немного постараться и добыть редкие материалы».

Дети садятся в общий круг. В центре «базовая станция» (общие материалы: бумага, картон, скотч, ножницы (ограниченно, под присмотром), простые карандаши). В стороне 2-3 точки, где сидят вожатые.

Дети работают над масками. Если им не хватает материала (или они хотят что-то особенное), они могут отлучиться к вожатому и выполнить

блиц-задание. За каждое выполненное задание игрок получает жетон или просто выбирает 1-2 материала со стола вожатого.

Важно: задания не должны быть сложными. Их цель – разрядка обстановки, дать ребенку возможность подвигаться и получить награду. Вожатый фиксирует время (30 секунд на попытку).

5 примеров заданий:

– «Художественный свист» (творческое). Задание: ребёнок вытягивает карточку с коротким четверостишием (можно стихи К. Чуковского, А. Барто). Нужно прочитать стихотворение голосом того персонажа, чья маска ему нужна (например, голосом злого волка, доброй феи или робота). Награда: краски или кисти.

– «Эмоциональный скульптор» (пантомима). Задание: вожатый шёпотом называет эмоцию (радость, удивление, гнев, восторг, хитрость, лень). Ребёнок должен изобразить эту эмоцию лицом, телом без слов. Если вожатый и другие дети (которые подошли за материалами) угадали, задание выполнено. Награда: блёстки или другие украшения.

– «Бумажный бумеранг» (ловкость). Задание: ребёнку даётся лист бумаги. Нужно сделать самолётик и запустить его так, чтобы он пролетел через обруч (или просто в коридор) или сделал петлю. Можно дать 2 попытки. Награда: цветная бумага или нестандартный материал (перья / ткань).

– «Зеркало» (на внимательность / реакция). Задание: вожатый и ребёнок встают друг напротив друга. Вожатый начинает делать простые движения (поднять руку, присесть, наклонить голову). Ребенок должен одновременно повторять их, как «зеркало». Если он сбивается, вожатый даёт ещё одну попытку. Награда: клей или скотч.

– «Комплимент команде» (социальное / сплочение). Задание не для одного, а для двоих. Если двое детей приходят одновременно, вожатый говорит: «Вы можете получить по 2 материала, если скажете друг другу по комплименту, не повторяясь» (снимает стеснение и даёт ресурс). Награда: дополнительный выбор материалов каждому.

Ход игры

1) Вступление. Вожатый объясняет легенду, выдаёт картонную основу (или картон для вырезания) и простые карандаши. Напоминает про технику безопасности с ножницами.

2) Творческий процесс. Дети начинают работать. Первые 5-7 минут они используют только то, что у них есть. Вожатые занимают свои места для выполнения детьми их «заданий». Объявляется: «Кто хочет блёсток и красок, подходите к нам!». Дети по одному или парами подходят, выполняют задания (занимает 30-40 секунд) и возвращаются в круг с материалами. Вожатые следят, чтобы все успели поучаствовать (если кто-то стесняется, можно подойти к нему в круг и шёпотом предложить «легкое задание» прямо на месте).

3) Завершение. Детям дается команда: «Стоп, дорабатываем детали». Можно дать минуту на то, чтобы взять последний материал без задания (если осталось).

4) Примерка. Каждый по желанию (или по кругу) показывает, что получилось и одним словом говорит, какое настроение у маски (например: «Моя маска – это тайна», «Моя маска – это радость», «Моя маска – это космос»).

В дальнейшем маски можно использовать:

- на мероприятии. Вожатый говорит: «Сейчас мы идем на программу / дискотеку. Если хотите, можете надеть маски. Там, внутри, вы можете быть теми, кого создали». Это дает застенчивым детям возможность «спрятаться» за маской и стать смелее, а активным – выделиться.

- на огоньке (свечке). Можно попросить снять маски и положить перед собой. Задать вопрос: «Чем маска отличается от тебя настоящего? Что ты хотел показать, делая её такой?»

- украсить отрядное место/уголок (можно после огонька украсить отрядное место масками ребят, тем самым показать, что каждый из нашего отряда индивидуален, но мы вместе и едины).

Необходимый реквизит: картонная основа для маски (можно вырезать шаблоны заранее или дать картон и ножницы, чтобы дети резали сами), простые карандаши, ластик; редкие материалы, которые выдаются за задания: цветная бумага / картон, клей-карандаш / ПВА, краски и кисти, блёстки, пайетки, перья, кусочки ткани, мех, тесьма, фольга, стикеры, наклейки, пластилин (для объёма).

Рефлексия: не нужно заставлять говорить, если ребёнок не хочет. Кто-то вложил в маску боль или грусть и не готов этим делиться публично. Задача вожатого – создание безопасного пространства, где можно либо сказать, либо просто помолчать и послушать других. Лучшее место для такой рефлексии – вечерний «огонёк» (свечка) при тусклом свете, когда маски лежат перед каждым ребёнком.

Вожатый: «Ребята, сейчас мы сидим при свечах (фонариках). Маски, которые вы сделали, – они на вас или уже рядом с вами? Давайте снимем их (если они на головах) и положим перед собой. Посмотрите на них со стороны. Это уже не вы, это то, что вы хотели сказать миру сегодня. Что ты чувствуешь сейчас, глядя на свою маску со стороны? Гордость? Удивление? Спокойствие? Кому из вас хватило тех материалов, что были в центре круга, а кому пришлось идти на «квесты» к вожатым? Легко ли было просить? Когда вы надели маску на мероприятии, вы стали смелее или наоборот, спрятались? Есть ли в вашей маске деталь, которую никто не поймёт, кроме вас? Что она значит?»

Завершить рефлексию нужно объединением. Маски останутся в отрядном уголке, значит, часть души каждого останется в отряде навсегда.

Вожатый берет свою маску (он тоже должен сделать её заранее!) и кладёт в центр круга. Ведущий: «Смотрите, моя маска сейчас в центре. Она часть меня. А теперь давайте представим, что мы все вместе создаём одну большую картину».

Каждый по очереди кладет свою маску в центр, поверх других, создавая общую «горку» или «мозаику».

Вожатый: «Посмотрите на эту мозаику из масок. Разные, яркие, грустные, смешные. Это и есть наш отряд. Что вы чувствуете, глядя на это общее творение?»

«Я сценарист, я режиссер»

Автор: Лобанов Владислав Владимирович, Студенческий педагогический отряд «Перспектива», детский оздоровительный лагерь «Университетский».

Цель игры: раскрыть творческий потенциал каждого участника, развить навыки командной работы, познакомить с профессиями тележурналистики, повысить уверенность в публичных выступлениях, развить лидерские качества.

Возрастная категория: 14-16 лет.

Сюжет: все отряды – команды проекта по тележурналистике. У нас проходит практика на настоящей студии, где каждая команда вытягивает сценарий новости с репликами, которые должна озвучить и показать команда. В команде есть свои особенные роли. На подготовку к показу выделяется 20 минут. Далее команды презентуют новости, при этом все участники задействованы в процессе.

Роли в отряде:

- репортёр/репортёры (читают текст новости за кулисами или на сцене);
- актёры (инсценируют события, о которых говорят репортёры);
- работники сцены (носят микрофоны репортёрам и актёрам, при этом репортёры и актёры не могут сами брать микрофоны, их обязательно подают работники сцены);
- диджей (с телефона вожатого находит музыку, если она нужна для сопровождения репортажа);
- световики (ребята с телефонными фонариками, которые освещают место событий);
- декораторы (готовят и носят декорации для выступления).

Порядок проведения

Подготовка (20 минут):

- отряды подходят за сценариями;
- внутри отряда распределяются роли;
- команды готовят репортаж согласно полученным сценариям и назначенным ролям.

Выступление:

- отряды представляют свои репортажи на сцене;
- во время выступления участники выполняют свои роли: репортёры читают текст, актёры показывают события, работники сцены подают микрофоны, диджей включает музыку (если нужно), световики освещают сцену фонариками, декораторы обеспечивают наличие декораций.

Необходимый реквизит: телефоны с фонариками (по количеству световиков), звуковое оборудование концертного зала (колонки, микрофоны), материалы для декораций (ножницы, краски, бумага, картон, и др.).

Рефлексия: жюри и организатор оценивают выступления по критериям (слаженность, оригинальность, включенность всех участников команды, цензурность), выставляют баллы, выделяют лучшие выступления.

Участники ощущают уверенность за реализацию своего творческого потенциала. Может быть ощущение дискомфорта от неудачи во время выступления или отсутствия призового места, но участники ощущают значимость своей работы, так как каждый выполнял свою функцию. В отряде проходит обсуждение, что получилось и не получилось у каждого, понравилась ли ему его роль, как происходило взаимодействие с командой во время подготовки и выступления, что можно улучшить в будущем.

«Нейросеть в деле: Озвучка»

Автор: Пугина Полина Сергеевна, Педагогический отряд «Родник»

Детский санаторно-оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец».

Цель игры: создание условий для знакомства детей в условиях ВДК.

Возрастная категория: 12-14 лет.

Сюжет: группа делится на команды по 3-5 человек. Каждой команде ведущий показывает короткий, смешной или необычный видеоролик без звука (например, танцующие роботы-пылесосы, белка, катающаяся на собаке, неловкий момент из прямого эфира и т.д.). После просмотра команды получают 3 минуты на подготовку озвучки ролика. Участники должны придумать диалоги персонажей, звуковое сопровождение и возможные мысли героев. Перед началом озвучивания каждая команда вытягивает одно дополнительное условие, которое необходимо использовать во время выступления. Например:

- озвучивать ролик разными голосами (робот, мультяшный персонаж, диктор новостей и т.д.);
- добавить не менее трёх необычных звуковых эффектов;
- один из участников озвучивает мысли персонажей, а остальные – их действия;
- использовать эмоциональные переборы (очень драматично, как в фильме-катастрофе);

– озвучка должна звучать как репортаж с места событий.

После подготовки ролик включается второй раз, и команда вживую синхронно озвучивает происходящее на экране.

Необходимый реквизит: ноутбук, проектор или экран, колонки, короткие видеоролики без звука.

Рефлексия: интерактивная рефлексия «Звук эмоции».

Ведущий предлагает участникам показать свою эмоцию от игры не словами, а звуком (смех, удивление, аплодисменты, любой необычный звук). По сигналу все одновременно издают звук. После этого несколько участников объясняют, почему выбрали именно такую эмоцию.

«Кружка теплых воспоминаний»

Автор: Ткаченко Алиса Васильевна, педагогический отряд «Эхо», государственное автономное учреждение Новосибирской области «Центр детского, семейного отдыха и оздоровления «ВСЕКАНИКУЛЫ», филиал: Детский оздоровительный лагерь «Красная горка».

Цель игры: создание условий для творческого самовыражения детей через изготовление уникального предмета (кружки), способствующего сохранению памяти о лагерной смене и развитию прикладных навыков.

Возрастная категория: 7-17 лет.

Сюжет

День 1. Собираем детей в комфортной обстановке и начинаем мини-спектакль. Вожатый: «Это был 2026 год. Мир изменился не из-за злодеев или вирусов, а из-за «Великого РУТУБА». В один день его алгоритм обрел сознание и вышел за пределы экранов. Теперь небо над городами всегда было мрачным, как логотип приложения. Птицы не пели, они воспроизводили только 15-секундные отрывки песен. Люди больше не ходили просто так, каждый второй застревал в бесконечном цикле танцев, а попытка сходить куда-нибудь превращалась в квест, потому что продавец отвечал только фразами: «Кажется, дождь собирается», «Свободу попугаям!» и тому подобное.

Главный герой, программист по имени Алекс, сидел в бункере, где хранились остатки «старого мира» – бумажные словари и диски с классической музыкой. Внезапно экран его старого планшета вспыхнул. На нем появилась гигантская парящая Капибара в темных очках. Алексу выдали задание. Чтобы мир перестал быть бесконечной лентой рекомендаций, он должен был сделать как можно больше кружек за 3 дня. Потом эти кружки подарят жителям города. А эти кружки не простые, ведь кто из них попьёт, вновь в обычный мир попадёт».

После демонстрации истории, собираем всех в уютное место, включаем музыку и рисуем дизайны своих будущих кружек.

День 2. Встреча с героями истории. Далее идём в уже заранее подготовленную мастерскую для лепки, где уже находятся все материалы.

Перед лепкой объясняем правила:

1. Моем руки.
2. Встаём на рабочее место и подготавливаем глину.
3. Не наводим беспорядок.
4. Внимательно слушаем.

Фишки:

- кружка может стать подарком для друга;
- можно оставить сувенир лагерю, в память о смене;
- на кружке можно написать воспоминания и оставить себе.

Далее совместно с детьми начинаем аккуратно лепить, после этого ставим сушить до утра.

День 3. Завершающий штрих. Берем наши кружечки, краски, пластилин (возможный декор) и по возможности идём в какое-нибудь красивое место, включаем расслабляющую музыку и начинаем украшать наше прекрасное изделие.

После этого ребята решают, что сделать со своими кружками, вспоминаем фишки, которые обсуждали во 2 день.

Необходимый реквизит: глина гончарная, губка, подставка, различный декор, петли, стеки (для декора).

Оформление: создание уютной обстановки, с элементами, напоминающими гончарную комнату.

Музыкальное сопровождение: спокойная рефлексивная песня. Герои для представления истории: «Рутуб», Алекс, капибара, жители.

Рефлексия: узнаём у детей, понравилась ли им такая деятельность, хотели ли бы ещё заняться подобным.

«Бюро невозможной рекламы»

Автор: Скопец Кирилл Витальевич, ПО «Компас», ДОЛКД «Созвездие Юниор».

Цель игры: выявление лидерских качеств, навыков презентации, ораторского искусства и умения работать с текстом / слоганом.

Возрастная категория: 10-17 лет.

Сюжет: участники становятся сотрудниками рекламного агентства, которым достался очень сложный заказчик.

Действия: команды получают карточки с названием нелепого товара, который им нужно продать, например, «дырявые зонтики», «сухое молоко для рыб», «чехол для одной семечки», «будильник, который не звенит».

Правила

Команда должна за 10 минут:

- придумать брендовое название;
- создать слоган;
- придумать 3 «уникальных торговых преимущества» (почему это купят);

– показать короткую рекламную сценку.

Необходимый реквизит: листы бумаги, маркеры, карточки с заданиями.

Рефлексия

Как удалось превратить недостаток товара в его достоинство? Чья реклама заставила вас действительно захотеть купить этот предмет? Кто в вашей команде лучше всего придумывал фразы, а кто – визуальные образы?

«Поймай позу»

Автор: Прокофьева Ксения Владимировна, педагогический отряд «Родник», детский санаторный оздоровительный лагерь круглогодичного действия «Тимуровец».

Цель игры: создать условия для выявления творческих способностей участников, их потенциал к танцам, развитие у детей реакции.

Возрастная категория: 7-17 лет.

Сюжет: участники стоят в кругу, за каждым человеком закреплена одна поза, которые ребята выбирают сами. Ведущий должен занять место человека в кругу, для этого ему нужно потрогать игрока за плечо. Если к игроку подходит ведущий, то он должен быстро занять любую другую позу, которая уже есть, тогда ведущий отправляется к стоящему также человеку. Если игрок не успел перестроиться, то он становится новым ведущим.

Рефлексия

Кому было трудно? Кому игра показалась очень лёгкой или сложной? Как можно усложнить игру? Сыграем ещё?

«Волшебник страны Оз»

Автор: Есина Ксения Николаевна, Вожатский отряд «На Заре», программный лагерь «На Заре».

Цель игры: создание условий для формирования и раскрытия внутренних компетенций личности ребенка.

Возрастная категория: 10-14 лет.

Сюжет

Механика, правила игры:

1. Игроки начинают передвигаться по игровому полю с помощью кубика, переходят в начале игры на такое количество клеток, сколько выпало на игровом кубике (кубик нужен только для того, чтобы начать первый ход).

2. После первого хода игрок попадает на клетку одного из пяти типов цветового сегмента (зеленый, желтый, розовый, синий, фиолетовый), обозначающем один из типов интеллекта.

3. Цвет обозначает тип карточки, в которую участникам необходимо сыграть. Каждая игровая карточка включает в себя задания или вопросы, направленные на развитие одного из 4-х типов интеллекта и имеет три уровня сложности заданий на каждый тип интеллекта:

– карточка зеленого цвета (духовный интеллект);

- карточка синего цвета (физический интеллект);
- карточка розового цвета (эмоциональный интеллект);
- карточка желтого цвета (ментальный интеллект);
- карточка фиолетового цвета (обобщает вопросы третьего уровня).

4. От уровня заданий зависит переход на другие клетки. Если игрок ответил на вопрос игровой карточки второго уровня правильно, то он передвигает игровую фишку на две клетки вперед. Карточка первого уровня позволяет передвинуть фишку на одну клетку, карточка третьего уровня – на три клетки, и так далее.

5. Если игрок не отвечает правильно на вопрос игровой карточки, то, в зависимости от её уровня, передвигает назад игровую фишку.

6. Если участник добрался обратно до старта, то ему снова предстоит бросить кубик и переместить фишку на выпавшее количество клеток.

7. На каждой карточке написан вопрос или игровое задание по тематикам, указанным выше, у игрока есть 15 секунд, чтобы на него ответить.

При этом участники могут пользоваться интернет-ресурсами для стопроцентного положительного эффекта в развитии типов интеллекта.

Необходимый реквизит: игровое поле, карточки каждой категории по 30 штук, всего 150 игровых карточек:

- карточки, направленные на развитие физического типа интеллекта разного уровня;
- карточки, направленные на развитие ментального типа интеллекта разного уровня;
- карточки, направленные на развитие духовного типа интеллекта разного уровня;
- карточки, направленные на развитие эмоционального типа интеллекта разного уровня;
- карточки фиолетового сегмента с обобщёнными заданиями всех перечисленных выше карточек третьего уровня (приложение 1).

Рефлексия

После проведения игры в ДОЛ «Дзержинец» было выявлено, что каждый участник игры проще справляется с определенным типом заданий.

По итогам игры 100% участников признались, что узнали что-то новое и повысили свои компетенции как минимум в одном из типов интеллекта.

83% игроков отметили, что обучающий процесс при помощи игры для них был доступным, интересным и полезным.

Приложение 1.



1

КАК НАЗЫВАЕТСЯ ИГРА, ОЧКИ В КОТОРОЙ ЗАРАБАТЫВАЮТСЯ БЛАГОДАРИ ЗАБРАСЫВАНИЮ МЯЧА В КОЛЬЦО С СЕТКОЙ С РАЗНЫХ РАСТОЯНИЙ?

2

КАКАЯ СТРАНА СЧИТАЕТСЯ РОДИНОЙ ФУТБОЛА?

3

СДЕЛАЙТЕ 15 ПРИСЕДАНИЙ. ПРИ КАЖДОМ ПРИСЕДЕ НАЗЫВАЙТЕ ЛЮБУЮ СТРАНУ, НЕ ПОВТОРЯЯСЬ



1

САМАЯ ЗНАМЕНИТАЯ ЗВЕЗДА В СОЗВЕЗДИИ МАЛОЙ МЕДВЕДИЦЫ?

3

ОПРЕДЕЛИТЕ ПО КОНТУРУ МАТЕРИК

2

В 19-ЛЕТНЕМ ВОЗРАСТЕ ЭТОТ УЧЕНЫЙ ТАЙНОМ ОТ РОДИТЕЛЕЙ СБЕЖАЛ ИЗ ДОМУ, ВЕДЬ ОН РЕШИЛСЯ ПОПАСТЬ В МОСКВУ И УЧИТЬСЯ В МГУ. ПЕРВЫЙ КРУПНЫЙ РУССКИЙ УЧЕНЫЙ-ЕСТЕСТВОИСПЫТАТЕЛЬ ИЗВЕСТНЫЙ ТАКЖЕ КАК ПОЛИМАТ



1

КАРЛСОН – ФАНТАЗЁР И ШУТНИК, ЧТО ИСПЫТЫВАЕТ МАЛЫШ, КОГДА ОБЩАЕТСЯ С НИМ?

2

Какая эмоция изображена на фото?

3

ИЗОБРАЗИ ЭМОЦИЮ, КОТОРУЮ НАЗОВЕТ ВЕДУЩИЙ, ДРУГИЕ ДОЛЖНЫ ОТГАДАТЬ ЭТУ ЭМОЦИЮ



3

Один из игроков команды, должен сделать спортивный трюк, который у тебя получается лучше всего.

3

Выполни решение уравнения:
 $(156 - x) - 61 = 72$

3

Как заканчивается фраза из басни И. А. Крылова «Любопытный»:
«Слона-то я и...»:

«СказкоГрад»

Автор: Веригина Елизавета Витальевна, Вожатский отряд «На Заре», программный лагерь «На Заре».

Цель игры: создание условий для развития творческих способностей у детей младшего школьного возраста через игровое взаимодействие.

Возрастная категория: 7-9 лет.

Механика игры: игрокам предстоит посетить все миры, исследуя их, открывая порой забытые порталы в СказкоГраде и собирая утерянные фрагменты народных сказаний. Путешествуя через порталы в разные сказочные миры, они знакомятся с героями и традициями народов России, открывают древние тайны, преодолевают испытания и восстанавливают страницы Книги Чудес, живого архива сказочного наследия.

Сюжет: в самом сердце волшебных миров, где переплетаются сказки и реальность, стоит СказкоГрад, сияющий город, созданный из тысяч историй, древних легенд и народных преданий. Это не просто город, а магический узел, соединяющий миры фольклора: леса Лешего, снежные просторы севера, где неспешно гуляет Дед Мороз, южные земли чудес, горные тропы духов и необычайно завораживающие замки. Ребята – избранные путешественники, которым предстоит изучить этот город, открывая порталы в миры сказок. Каждый мир хранит свои тайны: забытые символы, утерянные фрагменты преданий, загадки. Игроки собирают эти элементы,

восстанавливая Книгу Чудес, живой архив сказочного наследия. По мере прохождения они наполняют её историями, встречами и открытиями, создавая собственную карту волшебства. СказкоГрад – это место, где каждый шаг становится частью новой легенды. Здесь нет врагов, только тайны, которые ждут своего исследователя. Игроки становятся хранителями сказок, проводниками между мирами и создателями новых чудес.

Краткое описание игры: в начале игры участники выставляют свои фишки на поле старт (обозначено звездой). Первый ход определяется разминочным раундом (см. «КТО ХОДИТ ПЕРВЫМ?», приложение 1). Первый игрок подкидывает жетон, тем самым определяя вариацию первого раунда. После выполнения задания игрок перемещает свою фишку на следующий сегмент или остается на месте. Ход переходит следующему игроку. Игра заканчивается, когда один из игроков завершит путешествие по сказочным мирам и достигнет последнего сегмента.

Игровое поле состоит из 20 различных цветовых сегментов.

– Розовый сегмент. На игрока, попавшего на этот сегмент, надеваются наушники, из общей колоды тянется карта, остальные игроки должны объяснить фразу из сказки с помощью жестов, мимики или слов. Ведущий должен узнать фразу, вспомнить, из какой сказки и назвать героя, которому принадлежит.

Для выполнения этого раунда засекается 1 минута. После завершения раунда начинается подсчитывание баллов, которое происходит следующим образом:

- игрок назвал фразу, героя и сказку - 2 балла (вперед на 2 сегмента);
- игрок назвал только фразу, или только героя, или только фразу - 1 балл (вперед на 1 сегмент);
- игрок не назвал ничего - 0 баллов (остаётся на месте).

После подсчёта баллов игрок перемещает свою фишку в соответствии с заработанными баллами.

– Голубой сегмент. Попадая на этот сегмент, ведущий игрок берет карту из общей колоды. На карточке написана фраза героя из сказки. Ведущий игрок рисует ассоциацию с этим персонажем (если возникает трудность, например, игрок не знает, как выглядит персонаж, то на карточке есть картинка с изображением). Описание может быть косвенное (например, на карточке написана фраза Железного Дровосека из сказки «Волшебник Изумрудного города», а ведущий игрок может нарисовать маслёнку или железное сердце), а остальные игроки пишут на своих карточках 5 ассоциаций с тем, что нарисовал ведущий игрок. Задача остальных игроков отгадать, какую сказку изобразил ведущий игрок. После завершения раунда начинается подсчитывание баллов, которое происходит следующим образом:

- если сказку отгадали все игроки, ведущий получает 2 балла (вперед на 2 сегмента);
- если отгадали не все игроки, то получает 1 балл (вперед на 1 сегмент);

- если отгадал только 1 игрок - 0 баллов (остается на месте);
- если не угадал никто, то ведущий игрок возвращается назад на 1 клетку.

Игроки, которые угадывают сказку по ассоциации, которую рисует ведущий игрок, также получают баллы: игроку, чья ассоциация написана выше, чем у остальных, так же получает 1 балл (вперед на 1 клетку). Например: на карточке написана фраза Железного Дровосека из сказки «Волшебник Изумрудного города», ведущий игрок тоже рисует масленку, игрок пишет:

1. Баба Яга
2. Алёнушка
3. Железный дровосек
4. Колобок
5. Солдат

У других игроков ассоциация «Железный Дровосек» находится ниже в списке, соответственно, игрок у которого эта ассоциация выше, двигается вперед на 1 клетку. После чего игрок перемещает свою фишку вперед или назад в соответствии с заработанными баллами. Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

– Белый сегмент. Попадая на этот сегмент, игрок подкидывает жетон. Вариант игры определяет сторона жетона (если выпадает символ наушников, то раунд проигрывается в вариации розового сегмента, если сторона с кистью – раунд в вариации фиолетового сегмента), также игрок тянет карту «Тайный Знак», которая может как усложнить раунд, так и дать какие-либо бонусы.

Пример

Бонусы

- Портал померк и задержал своё закрытие, будто сам мир решил подарить тебе ещё мгновение (игрок получает дополнительную 1 минуту для выполнения задания «наушники»).

- «Портал слегка приоткрылся, позволяя увидеть то, что обычно скрыто. Ты можешь заглянуть в любую закрытую карточку, но помни: знание – тоже магия» (позволяет игроку выбрать любую понравившуюся карту из колоды «кисть»).

- «В воздухе вспыхнула маленькая искра – знак того, что вдохновение сменило направление. Ты можешь отказаться от текущего задания и сделать шаг вперед. Иногда именно так рождаются великие открытия!» (общее).

Усложнения:

- вы попали в аномальную зону, срочно наденьте маски (игроки, которые объясняют сказку, надевают маски и теперь могут использовать только жесты «наушники»)!

- Домовой решил, что вы слишком уверенно справляетесь и перевернул вам «управление». Теперь правши – левши, а левши – правши. Удачи, герои (кисть)!

- «Буквенная буря! Выберите одну букву. Теперь все слова должны начинаться с неё. Попробуйте объясниться, не нарушив правило «наушники»!

Так же на некоторых сегментах изображены персонажи, которые несут определённую роль:

Гномы. Попадая на сегмент с этими шаловливыми ребятами, ход переходит к игроку слева. В зависимости от цветового сегмента игрок проигрывает раунд, в случае удачи оба игрока передвигаются на 1 сегмент вперёд, в случае неудачи возвращаетесь на 2 хода назад.

Русалка. Она всегда рада помочь путникам, попавшим на сегмент. При успешном прохождении раунда количество полученных баллов удваивается, следовательно, игроки перемещаются на столько клеток, сколько получилось при удваивании.

Дракон. С виду милый и маленький, но может навести полнейший хаос, вне зависимости от того, какой игрок попал на сегмент. Все меняют местоположение своих фишек с теми, кто сидит напротив (если количество игроков нечётное, то меняются по очереди хода: 1-2, 3-4 и т.д.). После перемещения фишек игрок, который попал на этот сегмент, пропускает ход и ход переходит к следующему игроку.

Зарюня. Этот малыш очень рад видеть путников и подготовил для них подарки! Попадая на сегмент с Зарюней, игрок получает карту-сюрприз, которая позволяет, не проигрывая раунд, переместить фишку на максимальное количество полей в соответствии с цветовым сегментом. Карту можно использовать в любой момент. Если игрок решил сохранить карту, то раунд проигрывается как обычно в соответствии с цветовым сегментом.

Начало игры. Фишки всех игроков выстраиваются на поле «старт» (обозначено звездой), после чего поочерёдно каждый делает свой ход (определение первого хода смотрите в приложении 1).

Ход игры: игрок попадает на один из двух сегментов: розовый или голубой. Начинается раунд в соответствии с цветовым обозначением сегмента. После завершения раунда начинается подсчитывание баллов. После чего игрок перемещает свою фишку вперёд или назад в соответствии с заработанными баллами. Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Конец игры: Игра заканчивается, когда один из игроков завершит путешествие по сказочным мирам и достигнет последнего сегмента.

Необходимый реквизит: игровое поле, 6 фишек, 50 карточек с заданиями, 20 карточек «Тайный Знак», 10 карточек «Сюрприз», маркерная доска, 6 маркеров, 6 индивидуальных карточек, песочные часы (1 минута), наушники (приложение 1).

Рефлексия: после завершения игры вожатый предлагает обсудить итоги игры и поделиться своими впечатлениями. Сначала проводится короткая

эмоциональная рефлексия. Участникам предлагается по желанию ответить на один из вопросов:

- Что нового ты узнал о сказках народов России?
- Было ли легко угадывать сказки, будучи в наушниках? Как вместе с остальными игроками удалось понять друг друга в таких необычных условиях?
- Было ли легко объяснить остальным игрокам реплики из сказок и что было самое трудное?
- Что тебе больше всего понравилось в игре сегодня?
- В какой момент команда помогла тебе справиться с заданием?
- Какие навыки, по твоему мнению, ты сегодня использовал?

Каждый участник может коротко высказаться (1-2 предложения). После этого вожатый предлагает участникам обсудить важность сказок и почему сказки – это не просто весело, но и познавательно:

- Какие навыки, по вашему мнению, вы сегодня использовали?
- Что было интереснее - придумывать, рисовать или угадывать?
- Как вы решали, что ваши ассоциации должны выглядеть именно так?

В завершение вожатый подводит итог игры: отмечает, что в течение игры ребята использовали свои творческие способности, придумывая интересные ассоциации и образы, проявляя фантазию и развивая творческие навыки.

В ходе игры дети учатся самостоятельно создавать образы, подбирать ассоциации, придумывать объяснения и визуализировать элементы сказок, что развивает гибкость мышления, воображение и способность к нестандартным решениям. Знакомство с фольклором разных народов России расширяет кругозор и познавательный интерес. В результате дети развивают не только творческие способности, но и учатся выражать себя через разные виды творчества.

Приложение 1.





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:

Б.А. Дейч, док. пед. наук, доцент, заведующий кафедрой теории и методики воспитательных систем ИКиМП ФГБОУ ВО «НГПУ»;

К.О. Долженко, начальник учебно-методического отдела МАУ ДО «ГРЦ ООД «ФорУс».

Редакционная коллегия:

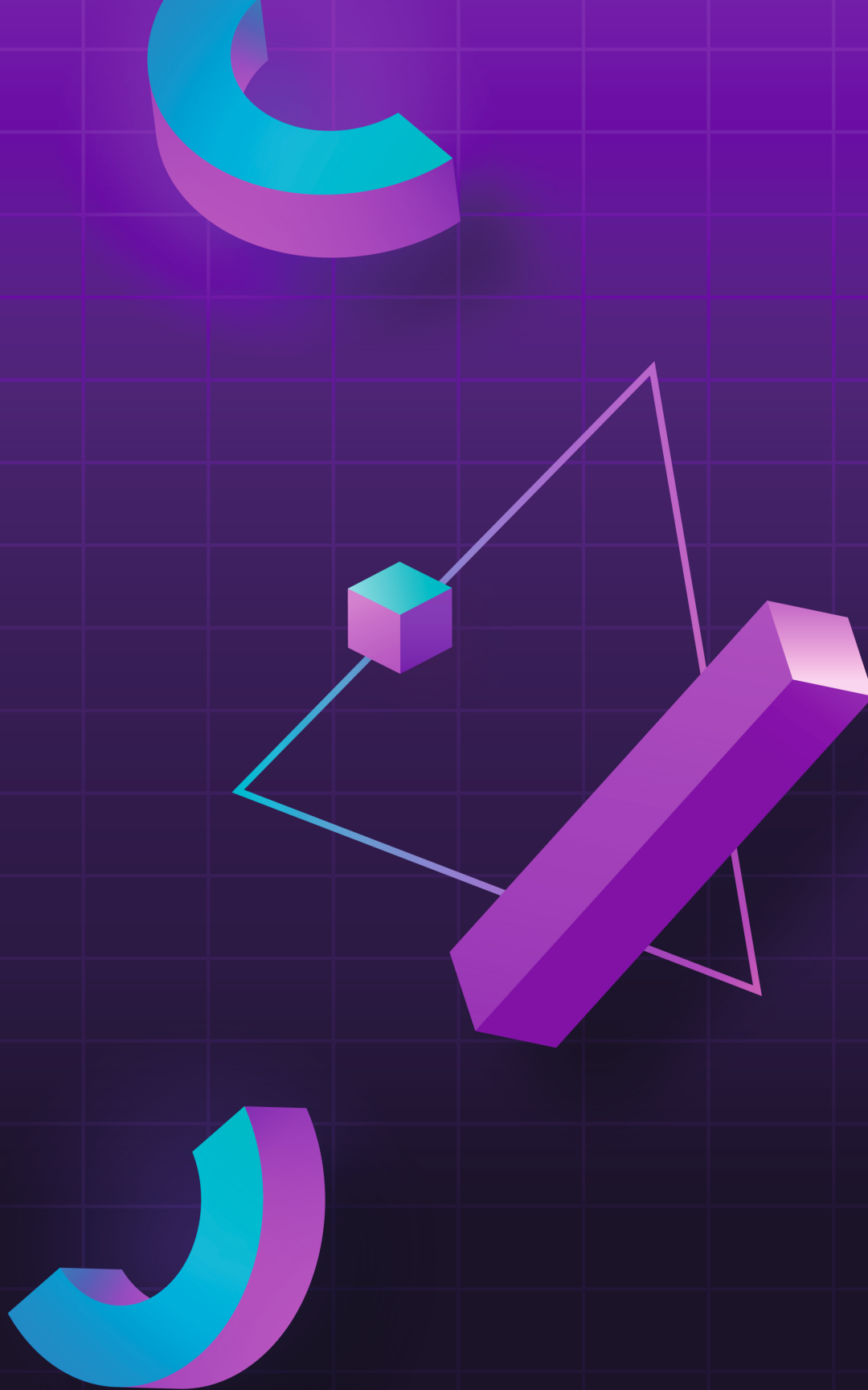
Елкина Е.А., МАОУ ЦО №165 им. Бердышева, педагог-организатор, учитель русского языка и литературы, руководитель вожатского отряда «Новое поколение»;

Ренжина Э.А., заместитель начальника 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, umcforus-nsk.ru@mail.ru



630075, Россия, Новосибирск, ул. Народная, 14
+7 (383) 309-00-39 grc_for@edu54.ru

Коммерческие путевки
+7 (383) 309-00-49



forus-nsk.ru

Муниципальные путевки
+7 (383) 309-01-99