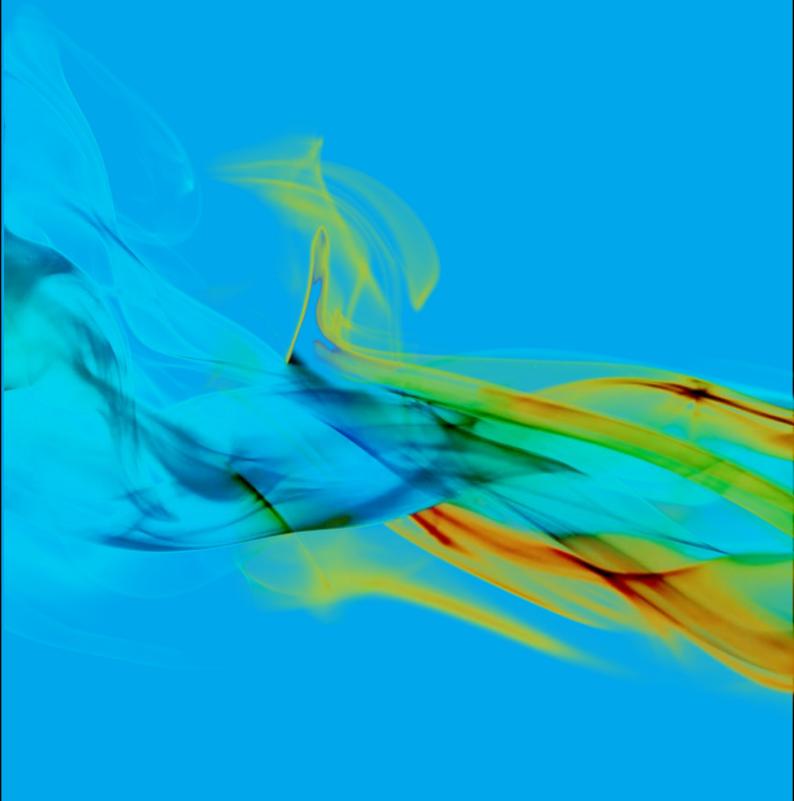


Сборник игровых проектов педагогических отрядов Тульской области



Рекомендовано к внедрению в работу педагогических отрядов детских профильных лагерей оздоровления и отдыха





# СДЕЛАЕМ ДОСУГ ДЕТЕЙ ИНТЕРЕСНЫМ И ПОЗНАВАТЕЛЬНЫМ!

#### Уважаемые читатели!

Предлагаем вашему вниманию уникальное издание. Под его обложкой – не один десяток лучших игровых проектов, разработанных членами педагогических отрядов профильных детских лагерей Тульской области.

В 2018 году активисты Тульского регионального фонда социально-экономического, экологического и культурно-научного развития региона Оксана Кряжева, Никита Митин и Вероника Трухачева совместно с авторитетными экспертами в области педагогики и мололодежной политики региона провели областной конкурс среди членов педагогических отрядов детских лагерей на лучший игровой проект.

На конкурс было прислано большое количество заявок. И хотя далеко не все наработки участников, в конечном итоге, вошли в настоящий сборник, каждый получил возможность принять участие в итоговом двухдневном форуме-фестивале игровых проектов "Мы в игре!".

В данном издании представлены 30 проектов, которые, по мнению компетентного жюри, оказались более яркими, интересными, несущими в себе воспитательную и просветительскую роли. Изначально мы собирались к каждому публикуемому проекту размещать имена их авторов. Однако, в этом случае мы смогли бы создать лишь формальный конкурсный сборник-отчет, не имеющий под собой цели для практического применения.

Именно с этим посылом было принято окончательное решение создать полноценное издание, которое, уверены, станет на долгие годы незаменимым методическим помощником для каждого педагога детских лагерей — без лишней ненужной информации.

Стоит отметить, что проведение конкурса среди педагогических отрядов Тульской области, включая выпуск данного сборника и организация двухдневного итогового форума-фестиваля "Мы в игре!" в Алексине стала возможна, благодаря финансовой поддержке Фонда президентских грантов.



# 30 ЛУЧШИХ ИГРОВЫХ ПРАКТИК, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ДЛЯ ВАШЕЙ РАБОТЫ

- 1. «BIG LOVE SHOW»
- 2. «Глянец»
- 3. «Сокровища Гая Фокса»
- 4. «Цифры»
- 5. «От звонка до звонка»
- 6. «Веселые забавы»
- 7. «Волшебство»
- 8. «Один за всех и все за одного!»
- 9. Олимпийские игры
- 10. «Последний герой»
- 11. «Последняя героиня»
- 12. «Свечи»
- 13. «Термометр»
- 14. «Водная игра»
- 15. «Вперед за приключениями!»
- 16. «Навстречу новому»
- 17. «5 минут до отправления»
- 18. «Миссия невыполнима или как остаться сухим»
- 19. «Терпи беги»
- 20. «Голова-ноги»
- 21. «Миллион лет до нашей эры»
- 22. «Банковское хранилище»
- 23. «Час молчания»
- 24. «Код Да-Винчи»
- 25. «Необитаемый остров»
- 26. «Захват флага»
- 27. «Поле спорта»
- 28. «Школьный звонок»
- 29. «Осторожно, заколдовано!»
- 30. «Чья тень»

# **BIG LOVE SHOW**

*Цель игры*: научить ребят работать в парах с противоположным полом, развить логику, проявить свои творческие таланты

Тип игры: творческий

Место проведения: помещение, желательно наличие сцены

Краткое описание игры:

Из каждого отряда выбирается пара (мальчик + девочка) возрастом 14+

На вечернем мероприятии проводится жеребьёвка между всеми мальчиками и девочками, в итоге жеребьёвки получаются другие пары, т.е. мальчик и девочка в каждой получившейся паре будут из разных отрядов.

Основная игровая задача: Ребята познакомятся поближе с ребятами из других отрядов. А также наладится взаимоотношение между мальчиками и девочками

Возраст участников: 14+

Количество участников: в зависимости от количества отрядов

Время проведения игры: вечером

Ведущие: парень и девушка

*Игровое действие*: Образовавшиеся в начале мероприятия новые пары проходят все испытания вдвоём. Только так они смогут заполучить титул «Лучшая пара».

Конкурсная программа:

Перед парами стоит задача пройти все «испытания» вдвоем, работая настоящей командой. Только так они смогут заполучить титул «Лучшая пара»

#### 1. «Контакт».

Паре задается вопрос, мальчик и девочка должны назвать свой ответ, как можно быстрее, одновременно. Баллы получает та пара, которая сказала одновременно одно и то же слово, ДАЖЕ ЕСЛИ ЭТО НЕПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ НА ВОПРОС, ПАРА ПОЛУЧИТ БАЛЛ.

Что вкуснее сок или морс?

Билан или Лазарев?

Столица Италии

Сколько смен было в ЮА, включая эту?

Есть на ночь или нет?

Красный или жёлтый?

Есть такая утка мандаринка?

Правда, что Алексину больше 600 лет?

Сова или жаворонок?

Чем похожи день и ночь?

Машина или велосипед?

Самая большая страна по площади в мире

Кто сильнее человек-паук или супермен?

Верить в приметы, это глупо?

Ты бы хотел жить в загородном доме?

#### 2. «Танцуй!»

У каждой пары спрашивают любые два числа от 1 до 6. Когда все пары назвали комбинации цифр, им поясняется, что первая цифра обозначает часть тела, которая связывается между собой, а второе число обозначает часть тела, которой они должны удерживать воздушный шар или любой другой предмет (лист, на котором указаны соответствие частей тела и цифр, находится у ведущего). Все это выполняется одновременно и под музыку. Чья пара дольше продержалась и попала в темп музыки, та и выигрывает.

#### 3.«Предмет X»

Даются слова на листе: Сатурн, Серьги, Голуби, Ножницы, Бревно, Гимнастика, Лук - это ассоциации к слову (кольцо), чья пара быстрее догадается, что это и принесёт кольцо из зала, та выиграла.

#### 4.«Кураж»

Каждой паре раздается бумажка с названием предмета, который нужно нарисовать вместе. Но каждой девушке завязывают глаза, а каждый парень не может говорить. Время на выполнение конкурса 2 минуты. Чья пара не нарушала правил и чей рисунок был более похож на загаданный изначально, та и выигрывает. Предмет: яблоки

#### 5.«Свидание»

Задача парней — назначить свидание без слов, парни вытягивают карточки с местом и временем свидания, о чем они должны будут «рассказать» своим спутницам с помощью жестов. Спутницы могут спросить/уточнить информацию таким же способом. Время на объяснение — 3 мин.

- 1) В 3 дня у зоопарка
- 2) В 10 утра у библиотеки
- 3) В 8 вечера у цирка
- 4) В 7 вечера у аптеки
- 5) В 4 дня у бассейна
- 6) В 10 вечера в лесу
- 7) В 8 утра на стадионе

#### 6. «Единодушие»

Каждой паре по отдельности называется слово на ушко (сначала мальчику, потом девочке). Мальчик должен написать 5 слов, которые ассоциируются у него с этим словом. Потом девочке называется то же слово, и она проделывает ту же процедуру. За каждое совпадение 1 балл.

Слова: учитель, отбой, маяк, любовь, лагерь, весна, рисование

Подведение итогов: жюри объявляют победителей и вручают грамоты и призы победившей паре.

Рекомендации организаторам и ведущим:

Дорогие организаторы, обратите внимание, чтобы участвовали именно ребята определённого возраста, чтобы было интересно ребятам. Ведущие, будьте активными и подбадривайте ребят, когда у них не будет что-то получиться.

#### Реквизит:

- 1. Воздушные шарики (сколько пар, столько и шариков) (конкурс «Танцуй)
- 2. Названия предметов на листе (конкурс «Предмет X»)
- 3. Маркеры + Листы А4 для рисования + Листочки, где написано, какой предмет рисовать парам (Конкурс «Кураж»)
  - 4. Карточки, где написаны место и время свидания (конкурс «Свидание»)



# ГЛЯНЕЦ

*Цель игры:* ребята будут развивать свои коммуникативные навыки, а также ребята сплотятся в ходе игры

Тип игры: подвижная

Место проведения: улица + помещение

*Краткое содержание*: игра проводится в несколько этапов, на каждом этапе отряды ждут новые задания.

Основная игровая задача: каждый отряд должен представть свой журнал

Возраст участников: 12+

Количество участников: все отряды

Время проведения игры: эту игру лучше проводить в середине дня

Ведущие: 7 человек (Бетти Морис + 6 её друзей)

Игровое действие: Задача каждого отряда сделать свой собственный журнал. Когда гости будут ходить к отряду, тогда ребята смогут узнать нужную информацию от гостей. Отряд внутри распределяется на определённые роли (приложение 1). В журнале должны быть определённые рубрики (приложение 1).

#### Конкурсная программа:

1 этап

На первом этапе организаторы игры собирают от каждого отряда по одному самому ответственному и сообразительному участнику, которому автоматически присваивается роль главного редактора.

Всем ребятам рассказывается в общих словах концепция игры и выдается лист с ролями для каждого члена команды (отряда) и пояснения к ним.

Приложение 1.

2 этап

Всех ребят собирают в одном определенном месте, где есть экран и проектор.

На втором этапе ребятам показывается ролик, в котором главная героиня - самая богатая в мире женщина, по совместительству являющаяся владелицей модного журнала, безумно не довольна штабом своей редакции, который уже давно не показывал новых форматов и не удивлял своих читателей шокирующими сенсациями. Бетти Моррис, именно так зовут нашу главную героиню, распустила всю редакцию, и сейчас ищет новую команду по всему свету.

#### Ролик 1

Бетти Моррис дает возможность нашим отрядам побороться за место в штабе редакции ее модного журнала. Для этого она устраивает конкурс и приглашает шестерых своих друзей, чтобы те дали интервью новоиспеченным участникам редакций.

После просмотра ролика появляется Бетти и поочередно шесть ее друзей, и в соответствии со своей ролью представляются.

#### Приложение 2.

#### 3 этап

На третьем этапе отряды расходятся по своим точкам и вместе с главным редактором распределяют роли в отряде (в соответствии с приложением 1), а также придумывают название своему журналу.

Через 15 минут после старта игры к ребятам в «редакции» приходят герои квеста (герои ходят сами по кругу). Задача ребят как можно больше и интереснее вытащить из героя информации, чтобы потом переработать ее в классную статью.

После того, как каждый герой побывал в «редакции», ребята начинают работать над журналом и его представлением.

Важно! Отряд делится на две части, одна из которых непосредственно занимается журналом, его обложкой, статьями и тд, а другая придумывает оригинальное представление журнала на 3-5 минут.

#### Подведение итогов:

После окончания времени данного на работу все отряды собираются вновь в вместе, где смотрят представление всех журналов. Далее всем ребятам дается жетон для того, чтобы проголосовать за лучший, по их мнению, журнал.

Важно! Отряды не могут проголосовать за свой журнал, поэтому все жетоны, которые раздадут ребятам, будут помечены символикой отряда (цвет, цифра, любой знак и тд).

После подсчета голосов объявляется победитель.

Рекомендации организаторам и ведущим: Обязательно посмотрите, чтобы все ребята в отряде были задейстованы в игре. Ведущие, кторые являются 6 друзьями, играйте, отвечайте креативно на задаваемые вопросы.

#### Реквизит:

- 1. Столько ватманов, сколько будет отрядов
- 2. Маркеры, карандаши, кисточки, краски и т.д., такой набор должен быть у каждого отряда
  - 3. Ролик
  - 4. Жетоны для голосования

#### Приложение 1

#### Редакция журнала

#### 1. Главный редактор

Человек, возглавляющий редакцию любого СМИ и координирующий его

работу. Должность главного редактора предполагает полную ответственность за информационное наполнение, содержание и выпуск подотчетного ему издания. Как правило, у него в подчинении находится весь творческий персонал СМИ.

#### 2. Шеф-редактор

Правая рука главного редактора правая. Он участвует в формировании концепции издания и координирует работу редакционного коллектива.

#### 3. Журналист

Это «ломовая лошадь» любой редакции. Его работа — находить самую интересную и актуальную информацию по заданной теме, а потом быстро и грамотно формулировать свои и чужие мысли на бумаге.

#### 4. Фотокорреспондент

Отвечает за фото и видеоотчет на протяжении всего мероприятия.

#### 5. Корректор

Специалист, исправляющий орфографические, пунктуационные, логические и прочие ошибки, пропущенные редактором.

#### 6. Рекламный агент

Придумывает оригинальную подачу рекламы и отвечает за ее размещение на страницах журнала.

#### 7. Дизайнер

Специалист, занимающийся оформлением журнала.

Тематика журнальных колонок:

- 1. Модная эволюция
- 2. Спорт в массы
- 3. Недельный гороскоп
- 4. Виртуальная реальность
- 5. Как добиться успеха в бизнесе?
- 6. Музыкальные новинки

#### Приложение 2

#### Герои квеста:

#### 1. Эраида Стар

Мать пятерых детей, жена скандально известного бизнесмена. Главной ареной ее деятельности является инстаграм, ведь именно там у нее почти миллион подписчиков. Сыроедение и новые практики йоги — вот что она преподносит в массы.

#### 2. Черная колдунья

Именно так себя называет ведьма в шестом поколении, победительница шоу «Битва экстрасенцов» 6 сезона. Черная колдунья возьмется за дело любой сложности: от поиска на карте местонахождения вашей пропавшей собачки до составления гороскопа успешных дней до конца вашей жизни.

#### 3. Ольга Бузова

Российская теле- и радиоведущая, модель и певица, автор нескольких книг, бывшая

участница, а позднее ведущая телепроекта «Дом-2» на канале ТНТ,

#### 4. Григорий Окрапян

Лучший боксер России с двадцатилетним стажем. Григорий неоднократно поднимался на самые высшие ступени пьедестала на соревнованиях международного уровня, но, к сожалению, такими же высокими результатами в умственной деятельности похвастаться не может. Окрапян считает, что физическая сила правит миром, ведь его фирменный удар не раз решал все его проблемы.

#### 5. Эдуард Пинк

Звездный модельер. Не мало актрис в его платьях блистали на красной дорожке Канского фестиваля. Знает все о моде и новых трендах. За пять секунд сможет подобрать ультрамодный наряд даже самой неприметной девушке.

#### 6. Катерина Петрова

Независимый коуч по карьере и самореализации. Катерина профессионально занимается составлением бизнес-планов, проводит марафоны про их продвижению, а также сама является владелицей крупной сети ресторанов по России



# СОКРОВИЩА ГАЯ ФОКСА

Цель: командная, направленная на сплочение

Тип игры: комплексная

Место проведения: обширная территория улицы

*Краткое содержание*: Поджигатель Гай Фокс стережет ключ от сокровищ, никого к себе не подпускает. Старик из деревни знает, как победить его.

Основная игровая задача: Достать ключ у Гая фокса, достать сокровища.

Возраст участников: 12 - 17

Количество участников: По 7-12 человек в команде

#### Игровое действие:

В начале игры ведущий не раскрывает место нахождения Фокса, а дает участникам листок бумаги, на которой предварительно написано молоком какое-то слово. Чтобы разгадать слово, дети по территории лагеря ищут спрятанные спички, коробок (спрятаны раздельно), свечу. Зажигают свечу и нагревают листок. Проступает слово "мяч".

Ищут мяч. Найдя мяч, с его помощью выбивают с дерева картонку, на которой написано, что Гай прячется в старой башне. Они бегут к башне, но Фокс им не дает ключа. Чтобы победить Фокса, ребята ищут по лагерю Старика. Они заговаривают с ним и понимают, что тот глухой. Для общения с ним на территории спрятаны листок и карандаш. Переписываясь со стариком, они узнают, что Гай Фокс боится коров, поэтому нужно найти маску коровы.

Снова поиск. Маска коровы крепко привязана к дереву и оторвать ее, не повредив, нельзя. Чтобы отрезать маску, ищут ножницы. Отрезают маску. Один из ребят надевает маску, пугает Фокса и достает ключ. На ключе написано: "Ищите красный шарик". Шарик висит на балконе вожатого, проживающего на втором этаже или выше, либо на общем балконе.

По пути в корпус находят дротик. Двое смелых поднимаются на балкон и спускают на веревке сокровища. Лопание дротиком шарика символизирует победу в охоте за сокровищами.

#### Конкурсная программа:

- 1) Прочитать надпись, написанную молоком на бумаге
- 2) Выбить мячом флаг с местоположением Гая Фокса
- 3) Найти маску коровы и отрезать ее (не повредив)
- 4) Достать ключ
- 5) Найти на территории воздушный шар и лопнуть его дротиком

Подведение итогов: Победа за командой, первой нашедшей сокровища.

Рекомендации: В начале игры ведущий не раскрывает место нахождения Фокса,

но говорит о существовании старика на территории.

Реквизит: Спички, коробок, свеча, молоко (для письма на бумаге), мяч, картонка, маска коровы, маска Гая Фокса, дротик, воздушные шарики, два листка бумаги, карандаш, ножницы, веревка, сокровища (кулек конфет, например).



# ЦИФРЫ

Цель: Сплочение коллектива, на выявление лидерства.

Тип игры: Подвижная, эстафета.

Место проведения: Улица.

Краткое содержание: Это игра на удачливость и везение. Каждый участник должен угадывать, у какого человека цифра окажется меньше, чем у него. Нужно собрать как можно больше цветных жетончиков других команд

Основная игровая задача: Как можно больше захватить жетончиков у игроков других команд.

Возраст участников: Старшие подростки и старшеклассники.

Количество участников: Несколько групп.

Время проведения игры: 1-1,5 часа.

Ведущий(ие): Несколько человек, которые следят за нарушениями и за процессом игры.

#### Игровое действие:

Все участники делятся по равному количеству на команды. Каждой команды дается неограниченное количество цифр и жетончиков с их цветом. (Цифры пишутся от 1 до 10) После этого, каждый выбирает себе цифру и берет себе жетон с цветом. Когда игра начинается, участник должен подбегать к человеку из другой команды, и просить показать свою цифру. Если у данного участница цифра оказывается меньше, то другой человек забирает себе его жетон с цветом команды. \*Примечание: Если встречаются игроки с цифрами 1 и 10, то выигрывает человек с цифрой 1.

#### Подведение итогов:

Выигрывает та команда, у которой окажется наибольшее количество цветных жетонов других команд.

#### РЕКОМЕНДАЦИИ ОРГАНИЗАТОРАМ И ВЕДУЩИМ:

Постоянное пополнение цифр и цветных жетонов каждой команды.

#### РЕКВИЗИТ:

Заранее заготовленные цветные жетоны для каждой команды и цифры.

# ОТ ЗВОНКА ДО ЗВОНКА

Цель: проверить, насколько ребята сплотились за смену

Тип: сплочение

Место: вся территория лагеря

Краткое содержание: провести конкурсы и узнать, насколько ребята сплотились за

всю смену

Возраст: любой

Количество: по отрядам

Время: у каждого станции по времени на маршрутном листе

#### Игровой процесс:

Ребята начинают свой путь по времени, на каждую станцию определенное время, С детьми ходят 2 помощника. Один звонит комиссару, когда задание выполнено верно, второй когда не верно.

После этого комиссар звонит, кому-то из ребят, поэтому перед игрой нужно всех предупредить, чтобы все взяли телефоны. И ребята должны выбрать 3х ребят, которые будут говорить, но если кто-то кому нельзя говорить, скажет хоть слова, у одного забирают голос, и если задание не выполнено тоже забирают голос, об этом сообщает комиссар по телефону, кому-то из ребят. Так же на всех станциях висят бумажки с заданиями, и их читают только те, у кого есть голос.

#### Конкурсы:

Поднять веревку без помощи рук.

Повесить ленточку на дерево и загадать желание.

Стоит свечка и лист бумаги, написать самое плохое за смену и сжечь до конца.

Встать всем на бордюр, и все должны пройти по бордюру с помощью людей.

Упасть с чего-то высокого и отряд должен тебя поймать.

Реквизит:

Веревка

Ленточки

Свечка

Бумага

Ручка

Телефоны

Итог: ребята почувствуют себя командой, и поймут, как важно слышать друг друга, и понимать без слов

# ВЕСЕЛЫЕ ЗАБАВЫ

Цель: Коллективно-творческое дело, Направленное на выявление творческих способностей детей, сплочение коллектива через совместную деятельность.

Типы игры: комплексная

Место проведения: игра проводится на улице.

#### Краткое содержание:

Ребята будут проходить станции. Всего их 10. Время прохождения станции 3-5 минут. В этой игре ребята проявят все свои способности и интеллектуальные, и спортивные, и танцевальные, и креативные.

Основная задача: задача ребят заключается в том, чтобы пройти все станции как можно сплоченнее и за определенное время.

Возраст участников: 7-12 лет

Количество участников: несколько микрогрупп

Время проведения игры: 1-1,5 часа

#### Конкурсная программа:

1) Станция «Ну-ка ,дети, встаньте в ряд!»

Задача ребят построиться по

Рост

Возраст

Цвет глаз

2) Станция «Молекула»

Вовремя прохождения игры будет игратьмузыка, кактолькоо назаканчивается, задача ребят объединиться в группу из определенного количества человек. Число людей в группе называет стнционщик. Тот, кто не успел попасть в ту или иную группу-выбывает.

3) Станция «Отгадай-ка!»

Задача ребят отгадать загадки.

4) Станция «Прыг-скок»

На асфальте будут нарисованы кружки, задача ребят по очереди добраться до ФИНИША, прягая только на эти кружечки.

5) Станция «Глазастики»

На территории станции будут спрятаны бумажные шарики, задача ребят найти их.

Инвентарь: 10 бумажных шариков.

6) Станция «Попробуй повтори»

На этой станции ребята должны будут повторять танцевальные движения за станционщиком.

7) Станция «XA-XA»

Ребята становятся в одну шеренгу или круг, задача каждого их них сказать ХА

столько раз, сколько соотвествует его нмеру, т.е. человек, который стоит первый говорит XA 1 раз, второй-2 раза, третий- 3 раза и т.д. Тот, кто превый засмеется-выбывает, а игра продолжается.

8) Станция «Командная работа»

Задача ребят на данной станции перевернуть одеяло все командой так, чтобы никто не оказался на земле.

9) Станция «Самый быстрый»

Ребята становятся в круг. Водящий подает сигнал .Ребята начинают кидать мяч друг другу, стараясь от него как можно быстрее избавиться. Когда водящий подает сигнал(напрмер хлопок в ладоши), то тот, у кого в руках остался мячик, выбывает из игры. Когда останется 1 игрок, игра заканчивается, и он становится победителем.

#### 10) Станция «Ушастики»

Ребята выстраиваются в ряд. Первый в ряду шепчет на ухо своему соседу какое-то слово — тот повторяет это слово другому шепотом и так далее. Последний называет услышанное им слово.

#### Реквизит:

1 станция:не нужен

2 станция:колонка

3 станция:загадки 20 шт

4 станция:мел

5 станция:15 бумажных шариков

6 станция:колонка

7 станция:не нужен

8 станция:покрывало

9 станция:мяч

10 станция: не нужен



# **ВОЛШЕБСТВО**

Цель: Коллективно-творческое дело, Направленное на выявление творческих способностей детей, сплочение коллектива через совместную деятельность.

Тип игры: Игра на сплочение ребят. Не на победителя.

#### Краткое содержание:

Игра проводится в здании, каждая станция в отдельной комнате. Вначале игры каждый участник вытягивает свою фигуру (определенного цвета, со своей цифрой, буквой и т.д.) После прохождения каждой станции все ребята бегут на старт и формируются новые команды. Таким образом, на каждой станции у каждого игрока будет новая команда. В игре будет 8 команд по 8 человек.

В течении дня ребята могут находить или зарабатывать «звездочки» у звездочета , исполняя его желания. Пример: скушать целую тарелку каши на завтрак, и получиться звездочку. Эти звездочки ребята по итогам каждой станции могут давать кому-то из своей команды или ведущему станции в знак того, что он чем-то выделился на станции. (Звезды в конце не подсчитываются.)

Основная задача: Сплочение ребят и успешное прохождение всех станций одной дружной командой.

Для какого возраста: ребята с 8 до 15 лет

Количество участников: несколько микрогрупп

#### Конкурсная программа:

Станции на сплочение и близкую работу друг с другом. Они будут идти по 5-6 минут, и на каждой станции мы планируем развесить новогоднюю гирлянду.

#### Станции:

1) Одеяло

Ведущий просит участников пройти и встать на разложенное одеяло. Задача: перевернуть одеяло, не наступая на пол.

2) Фонарики и Мячи

Станция проходит в 2 этапа:

- 1 Этап: ребята становятся в круг и достаются телефоны. Задача: не сговариваясь включать фонарики на телефоне, если включаются 2 одновременно, то всё начинается сначала. Соседям включать нельзя.
- 2 этап: Ребята остаются в кругу. Ведущий запускает в круг 1 шарик, он должен побывать в руках у каждого в кругу. После того как шарик побывает в руках у половины участников, ведущий запускает в круг 2-ой шарик, он так же должен побывать у всех на руках, потом таким же способом запускается 3-ий шарик, после того как 1-й побывал у

всех в руках, его передают ведущему, так же происходит и с остальными. Шарики нельзя передавать соседу, передавать через одного, передавать через 2 человек. Станция заканчивается, как только ведущий получает все 3 шарика. При зароне всё начинается сначала.

#### 3) Футболка

Берётся большая футболка. Её надевают на одного из участников. Задача: передать майку по кругу одевая её на следующего человека без помощи рук. Станция заканчивается, когда майка будет на первом участнике, с которого всё и начиналось.

4) Выбирается комиссия, определяются желающие попробовать себя в роли сдающих экзамен, остальные участники образуют группу поддержки, которая может помогать так, чтобы не заметила комиссия.

Экзаменующимся раздаются роли-маски и номера билетов согласно роли: билет №1-Золушке; №2-Буратино; №3-Шапокляк; №4-поросенку Нуф-Нуфу; №5-Карлосону; №6-Джину; №7-Коту в Сапогах.

Организуется пространство.

За стол с билетами приглашается комиссия(станционщик). На столе экзаменатора лежатбилетытекстомвниз, номербилета указансверху. Участникитя нутбилеты, занимают свои места и начинают готовиться. Комиссия может предложить кому-то ответь без подготовки. Группа поддержки в праве подсказать отвечающему так, чтобы экзаменатор этого не видел (например, один отвлекает, а другой подсказывает).

Количество отвечающих может быть разным.

- 5) Ребята становятся в круг, поднимают руки на уровень плеч. Между 2 ребятам ставится обычный карандаш, который они будут зажимать указательными пальцами, получится замкнутый круг. Держа карандаши таким способом они должны выполнять задания(присесть, подпрыгнуть, пройти круг и др.) При зароне хотя бы 1 карандаша все начинается заново.
  - 6) Общая станция «Массовое заполнение блокнотов»

Как на последней свечке, подходишь к человеку просишь написать его у себя в блокноте а сам пишешь ему.

#### Реквизит:

Станция 1:покрывало;

Станция 2:мячи(3шт),фонарики(ребята берут с собой телефоны,если у кого-то не будет с собой,то станционщик дает свой телефон):

Станция 3:футболка самого большого размера;

Станция 4:билеты с вопросами;

Станция 5:карандаши 10-12 штук;

Для всех станций гирлянда (5шт);

Для промежуточной игры: звездочки.

# ОДИН ЗА ВСЕХ И ВСЕ ЗА ОДНОГО

Цель игры: сплоцение команд, выявление лидеров

Тип игры: подвижный

Место проведения: территория лагеря, лес

Основная задача: участники должны научиться слышать и слушать друг друга,а так

же поддерживать друг друга морально и физически

Возраст участников: от 12

Количество участников: 50-150

Время игры: 1,5 / 2 ч.

Ведущие: ведущий, станционщики

#### Конкурсная программа:

- 1. Между двуми деревьями веревки натянуты так, что образуют много ячек разных размеров. Задача ребят пройти на другую сторону паутинки. Через одну ячейку может пройти только один человек, больше эту ячейку использовать нельзя!
- 2. Все участники стоят в кругу, у каждого есть листок А4, который ребята держат над головой. Задача передать шарик от пинпонга по кругу только листочками так, чтобы шарик не упал.
- 3. Все участники стоят в кругу. Задача ребят передат апельнин подбородком так, чтобы он не упал
- 4. Ребята стоят в колоне друг за другом, руки на плечах впередистоящего. У всех, кроме последнего человека, закрыты глаза. Ребята должны пройти нарисованый на асфальте лабиринт. Последний человек передает сигнал впередистоящему хлопками по плечу. Хлопой правой рукой-бери правее, левой-левее.

#### Подведение итогов:

т.к игра на слочение, в ней нет победителя

#### Реквизит:

маршрутные листы, апельсин, листы А4, шарик для пинпонга, веревка, мел.

# ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ

Цель игры: Выплеснуть энергию, узнать новые виды спорта

Тип игры: подвижная

Место проведения: территория лагеря

Возраст участников: от 12 Кол-во участников: 50-80 Время проведения: 2ч

Кто и как ведет игру: сигнальщик, ведущий, станционщики

Время на станции: 5 минут

#### 1-й уровень сложности.

#### 1.Джай-Алай

Цель игры TOM, чтобы ракеткой, похожей на черпак, швырнуть мяч стену, находящуюся В зоне оппонента. Соперник (стоящий на в свою очередь, должен поймать мяч прямо в воздухе или же первым отскоке от стены. В противном случае игрок или команда потеряют очки. Участники команды проходят станцию ПО одному разу.

#### 2.Пальчиковый реслинг.

Участники садятся за стол, выбирают по пальцу. Побеждает тот, кто три раза подряд прижмет палец противника. Сколько человек прошло-столько и баллов.

#### 3. Игры деревенщины. Метание сидений унитаза.

Задача участников бросить сидение дальше своего противника. Участникам даётся три попытки.

#### 4.Игры деревенщины.

Задача участников очистить как можно больше семечек в мерный стакан. Кол-во баллов будет зависить от мерки, которая достигла Ваша горсть семечек.

#### 5.Очеровывание червей.

Закопать червей в замле на участке 3х3. Задача участника найти в сех червей на станции.

#### 2-й уровень сложности.

На этом уровне участвую две команды. Время на станции: 7 минут.

#### 1. Метание полотенца.

При помощи жребия определяется команда "метающие" и "опоясовающие". Команда, "метающие" выбирают одного игрока, вокруг которого обе команды становятся в круг через одного. Водящего раскручивают и он бросает полотенце так, чтобы попасть в участников, стоящих вокруг него. Если водящий попадает в участников из своей команды, то очко присуждается команде "метающих". Но если попадает в участников из другой команды, очко присуждается команде "опоясовающих". После каждого броска водящий меняется на участника из команды "метающих".

#### 2. Шахбокс.

От команды выбирается один человек, который будет играть в шахматы. Остальные игроки занимают позиции на поле "Твистер". Участники делают ход в соответствии с ходом людей играющих в твистер. Шаг в шахматах-шаг в твистере. Съедение шашки-удар. Кол-во баллов зависит от кол-во выигрынных игр в шахматах и твистере.

#### 3-й уровень сложности.

Финал. Время не ограниченно.

Наэтомуровнесражаютсякоманды, укоторых поитогамигрынаи большее кол-вобаллов. Всем участникам на пояс привязывается "конкер". Задача конкурсантов разбить все конкеры участников из противоположной команды таким образом, чтобы их конкеры остались целыми.

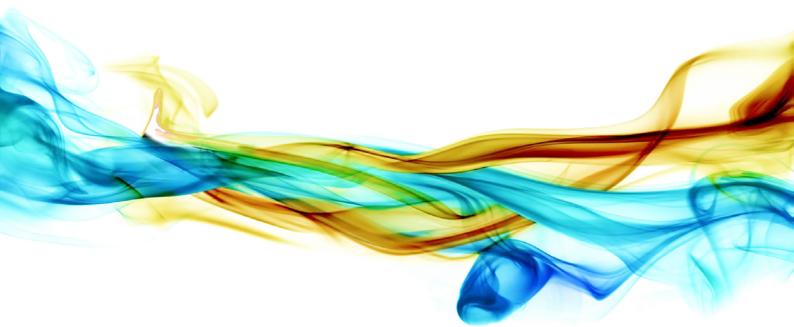
Если один конкер противника разбит, участник имеет право помогать своему товарищу уничтожить конкер соперника. Если Ваш конкер разбивается, вы выбываете из игры. Побеждает та команда, у которой наибольшее кол-во целых конкеров.

#### Реквизит:

Черпак-1шт., мяч-1, Картон с двумя дырками под палец-1шт., стульчак унитаза, картонный-2шт., семечки-2-3 упаковки, стаканчики одноразовые - 5шт., листы бумаги-20шт., мерный стакан, Черви, лопаточки.

Полотенце-1шт, Шахматы, Твистер, Верёвка-12шт., Яйца-20шт., Маршрутные листы-4шт. Табличка для баллов-1шт., Листочки с фамилиями спортсменов-4шт.

Полиэтиленовые пакеты-много.



# последний герой

Цель игры: выявить лидера (победителя)

Тип игры:подвижная

Место проведения :футбольное роле

#### Краткое содержание:

парни соревнуются за звание «последний герой» и только самый лучший получит этот титул

Основная игровая задача :проявить свои лидерские качества

Возраст участников: 14-17 лет

Количество участников: 40 человек

Время проведения игры: с 11:30 до 12:30

Ведущие: ведущий один

#### Игровое действие:

Команды- это отряды ,только мальчики, или всех мальчиков делим на 4 команды ,приблизительно по 10 чел.

#### Конкурсная программа:

1 этап. Игровое поле делится на две равные части . Кидается жребий какая первая команда начнет. Один игрок из команды забигает на сторону противника, набрав максимальное кол-во воздуха ,как только забигает ,начинает кричать слово «Король», пока он кричит может салить провников. Как только заканчивается воздух и он замолкает, то должен успеть убежать на свою сторону ,а противники должны его осалить, если он убегает от них, то те кого он поймалуходят с поля. Очередь переходит к другой команде. Если деление происходит по отрядам ,то этот этап проводится два раза. Если нет ,то один.

2 этап. Захват флага. То же поле ,команда на команду. Флаги расположены на стороне каждой команды, задача захватить флаг. В процессе пробирания к цели, участники могут замораживать противников, соответственно размораживать союзники.

3 этап. А)Команда победившая всех участвует. Её участники должны на скорость кто первый, отжатся 10 раз, присесть 15, 15 прыжков с хлопками. Двое первых (финалистов) на цуефа скидываются кто станет победителем.

Б)Комиссар бросает мяч, кто дальше ударит тот победил(на двоих)

На 5 полоса препятствий: челнок по полю с мышеловкой

На 10 чел. Раскручиваем 15 раз, отпускаем и участники должны коснуться чей-то ладошки.

Рекомендация вожатым и ведущему: следить за безопасностью детей

Реквизит: флаг, мяч.

# ПОСЛЕДНЯЯ ГЕРОИНЯ

Цель игры:выявить лидера (победителя)

Тип игры:подвижная

Место проведения :футбольное роле

#### Краткое содержание:

девушки соревнуются за звание «последняя героиня» и только самая лучшая получит этот титул

Основная игровая задача :проявить свои лидерские качества

Возраст участников: 14-17 лет

Количество участников: 40 человек

Время проведения игры: с 11:30 до 12:30

Ведущие: ведущий один

#### Игровое действие:

каждая девушка должна поучаствовать в конкурсе и в конце выяснится кто из них самая-самая

#### Конкурсная программа:

1этап. Игровое поле. Отряд на отряд, только девочки, за каждой участницей болтается хвост из ткани. Задача: украсть все хвосты противоположой команды.

2 этап . команда на команду. Вызывается 1 игрок из команды ,становится за вторую команду. Ему загадывается слово. НА 3,4 Команда и игрок должны кричать . Команда игрока должна услышать его слово.противник должен перекричать его.

3 этап. Дорога из колец. По одному прыгают навстречу друг другу,встречаются и из соседних колец скидываются на цуефа,победитель продолжает прыгать дальше ,до тех пор пока не встретит противника,проигравший уходит в конец строя. Кто доберется до конца такой дороги ,тот зарабатывает 1 очко.На 10 мин,кто больше соберет очков.

4 этап. Последняя героиня.

Скидываемся на цуефа. Кто выйграл, тот должен успеть схватить ватман и ударить по голове противника, а та должна успеть подставить подушку. Очко дается только за попадание по голове.

Приседание одновременное с книжкой на голове.

Бой подушками.

Рекомендация вожатым и ведущему: следить за безопасностью детей

Реквизит: 1. Ткань для хвоста

2.кольца, книжка

3.ватман

4. Подушка

# СВЕЧИ

Цель игры: сплочение отряда

Тип игры: подвижная

Место проведения: улица

#### Краткое содержание:

Игра проводится в конце смена, чтобы показать ребятам, как сильно они сплотились, что могут доверять друг другу, быть опорой друг для друга.

Основная игровая задача: В конце игры отряды должны прийти такими же группами, только уже с развязанными руками и освободив своих ловких и сообразительных товарищей.

Возраст участников: 12+

Количество участников: все отряды

Время проведения игры: лучше проводить вечером когда уже потемнеет на улице, но если есть возможность провести ночью, будет ещё лучше.

Ведущие: 1 человек, который в конце говорит финальные слова, а также сопровождающие отряды.

#### Игровое действие:

Игра проводится в несколько этапов. Отряды проходят разные станции, расположенные на территории лагеря. С отрядами ходят сопровождающие.

#### Конкурсная программа:

#### Первый этап (в помещении)

1. Вступление – мотивация к игре (легенда обыгрывается в живую).

Легенда. Когда-то давным-давно люди не знали ни добра, ни зла. Ничего не тревожило их души. Но одному юноше не нравилась такая жизнь. Это была не жизнь, а просто существование. Он решил отправиться в путешествие, но не знал, правильно ли он поступает. Ведь до него этого никто не делал. Чтобы сделать правильный выбор, он решил спросить совета у одного старца. «Что мне на это сказать? — ответил старец. — Если я тебе скажу: «Да, иди», и в дороге с тобой что-нибудь случится, то ты станешь меня обвинять в том, что это я тебе так посоветовал.

Если скажу: «Не рискуй и оставайся дома, живи своей прежней жизнью», то тебе эта жизнь наскучит, и ты будешь проклинать меня за то, что ты упустил то время, когда еще можно было рисковать. Я не буду давать тебе совета, я просто расскажу тебе одну легенду. Эта легенда дарится не каждому, а избранным, тем, к кому лежит сердце, когда тебе трудно или радость переполняет твою душу. Но знай, что после того, как я расскажу тебе легенду, между нашими душами протянется тоненькая ниточка отношений, и тогда ты будешь зависеть от меня, а я от тебя, потому что эта ниточка настолько тонкая, что

ничего не стоит ее порвать резким словом, косым взглядом, опрометчивым поступком. Еслиты готов после моих слов отправиться в путь, то иди. Пусть тебя ждет удача!» Юноша, выслушав старца, отправился в путь. На пути он встречал различных людей, завязывал с ними знакомства, на его тоненькой ниточке появлялось все больше и больше узелков. Это были узелки, напоминающие о новых друзьях, отношениях.

Главный ведущий: - Я предлагаю вам пройти тот путь, который преодолел юноша. Сейчас между мной и вами протянется тоненькая ниточка отношений, которую не сможет порвать никакая беда, ни время, ни расстояние. А для того чтобы между вами протянулись ниточки отношений, вам необходимо пережить вместе определенные испытания. Но я вам не могу сказать, где и когда вас ожидают испытания, скажу только одно—идите на свет, на огонек, и с каждым новым огоньком ваши нити взаимоотношений будут становиться крепче.

Насколько крепкими они будут — зависит от вас. Для того чтобы вы не потерялись, с вами будут сопровождающие, только они не в праве давать вам какие-либо советы и помогать пройти испытания. Проходить испытания вы будете своими отрядами (ребята встают своим отрядом, сопровождающий раздает веревочки). Теперь, когда вы разбиты на отряды, я вас попрошу определиться, кто в вашей группе самый ловкий и самый сообразительный.

Самому ловкому мы завяжем глаза, а самому сообразительному мы завяжем рот. Но и веревочки вам были розданы неспроста. Теперь вы должны, взявшись за руки, образовать цепочку, и сопровождающие свяжут вам кисти рук попарно, чтобы ваша цепочка не порвалась.

Ваша задача — через час прийти такой же группой, только уже с развязанными руками и освободив своих ловких и сообразительных товарищей. Запомните одно главное правило: все, что не запрещено, то разрешено. Удачи! Встречаемся на этом месте через час.

(Каждая группа получает белый лист, на котором ведущие станции ставят отметку о прохождении.)

#### Второй этап (территория лагеря)

Маршрутного листа у отрядов нет, поэтому отряд должен следовать за сопровождающим в полной тишине. Задача отряда — идти на горящую свечу сопровождающего (только тот знает правильный маршрут прохождения этапа командой); на каждой станции за правильное выполнение задания отряд может выбрать: развязать руки, открыть глаза или рот своего товарища.

1) Станция «Толкни!». Группе рассказывается легенда о юноше, который полюбил одну девушку. Но она не верила в его любовь, и однажды, когда они гуляли в горах, она решила проверить его чувства. Девушка сказала юноше, что если он действительно ее любит, то он должен прыгнуть со скалы. Что же на это ответил юноша? (Ребята имеют право задавать вопросы, требующие ответа «да», «нет», «не имеет значения».) В ходе вопросов можно ответить, что юноша все-таки доказал, что любит девушку, он остался

живым. Правильный ответ: юноша встал на край скалы и сказал всего лишь одно слово – ТОЛКНИ!

- 2) Станция «Муха». На площадке расчерчено поле 4 х 4, на котором нарисован лабиринт. У ведущего на станции есть правильный маршрут (есть единственный правильный вход, маршрут и выход). Задача группы, пробуя различные варианты, разгадать правильный маршрут и провести по нему всю группу.
- 3) Станция «Сороконожка». Задание для группы: встать на 6 ног, т. е. они должны встать группой таким образом, чтобы общее количество ног, стоящих на земле равнялось 6. Так они должны пройти небольшую дистанцию, а точнее определенное количество шагов.
- 4) Станция «Спасение». Команде предстоит спасти одного члена своей команды, которого выберут сами, не зная до этого момента задания. Ребята ложатся на спину в рядочек между «берегами». Ноги и руки не должны касаться земли. Задача команды перенести игрока с одного «берега» на другой, не уронив человека.
- 5) Станция «Круговорот». Вся команда садится на корточки и образует круг. У каждого участника будет в зубах пластиковый стакан. Ведущий станции должен первому от себя участнику в стакан налить воды (чуть больше половины). Команда по кругу должна передать эту воду, при том что у них попарно связаны кисти и им запрещается вставать.
- 6) Станция «Колосс Родосский». Команда разделяется на две части, первая состоит из трех человек, вторая из остальных. Три человека встают в конец дистанции, таким образом, что два человека, взявшись «стульчиком», держат на руках третьего , в руках которого находится пустая емкость. Остальные идут в начало дистанции. Они разбиваются по парам. Им предстоит пройти лабиринт и наполнить пустую емкость как можно больше. Лабиринт проходят таким образом , что один человек запрыгивает на второго (передом), тот стоит к лабиринту спиной. Задача сидящего подсказывать дорогу, но при этом в зубах у него стакан с водой, которую он должен перелить в емкость.
- 7) Станция «Узел». Отряд встает в шеренгу. Теперь представьте, что вы это веревочка. Ваша задача завязать узелок на веревочке и развязать.

#### Третий этап (помещение)

Через час все отряды возвращаются В актовый залл/ холл. Ведущий: Независимо от того, все ли станции вы прошли, а их всего было 7, развязались вы или нет, вы – молодцы. Вы справились с этими испытаниями вместе. Теперь можно с уверенностью сказать, что между вами появились нити отношений. Но эти нити появились не только между людьми, которые были в одном отряде, но и между отрядами, т. к. каждый отряд прошел одни и те же испытания, поэтому, я думаю, вы понимаете, что каждому было тяжело и каждому нужна поддержка. Все становятся в круг.

Ведущий: - Закройте, пожалуйста, глаза и протяните ладони, сложенные вместе, немного вперед. (В это время люди, которые стояли на станциях, вкладывают каждому ребенку в ладоши

маленькую бумажную руку – символ дружеской руки, руки помощи.)

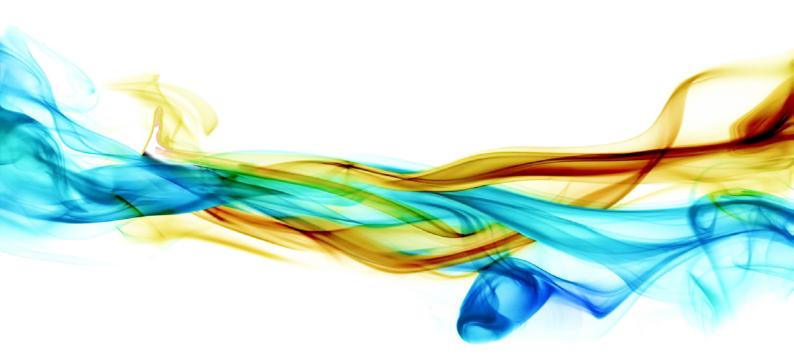
Теперь вы можете открыть глаза и посмотреть, что находится в ваших ладонях. Это маленькая бумажная рука — символ дружбы, рука помощи. Сегодня, я думаю, вы почувствовали, насколько важно в трудной ситуации почувствовать руку друга. И помните, настоящий друг — это тот, кто будет держать тебя за руку и чувствовать твое сердце!

Подведение итогов: В конце игры собираются все отряды в помещении, где подводится итог смены, ребятам вручаются ладожки.

Рекомендации организаторам и ведущим: Будьте внимательны, чтобы ребята сохраняли тишину, не ругались, а если у них что-то не получается, то нужно подбодрить их.

#### Реквизит:

- 1. Свечи по количеству станций
- 2. Свечи у каждого сопровождающегося отряд
- 3. Мел
- 4. Спички
- 5. Верёвочки по количеству ребят
- 6. Ёмкость
- 7. Стаканчики пластмассовые
- 8. Ножницы
- 9. Повязки на глаза
- 10. Ладожки на количество участников



# **TEPMOMETP**

Цель:выявление лидерских качеств

Тип игры:азартная, подвижная Место проведения: игра в зале

#### Краткое содержание:

Ребята играют в игру, и пытаются победить путём участия в конкурсах

Основная игровая задача: победить, выиграв в наибольшем количестве конкурсов

Возраст участников: 14-17

Количество участников:30 человек Время проведения игры: 19:00

Ведущие: три ведущих будут вести игру

Игровое действие:ребята борются за победу в конкурсах

#### Конкурсная программа:

#### 1. Интеллект.

Задание: на сцену выходят 3 участника от команды. Вытягивают вопросы с подноса. Их задача за 3 секунды ответить на вопрос. Если участник не успевает, то не зарабатывает очко. Всего 3 этапа.

Реквизит: Поднос с вопросами

#### 2. Красноречивый.

Задание: на сцену выходят 3 участника. Каждому из них понадобится напарник, которого ведущий определит жеребьевкой (задаст три вопроса, кто ответит на них, тот и идет в пару к участнику). Игрок должен прорекламировать своего напарника, убедить судей, что он (напарник) является лидером

#### 3. Стильный.

Задние: на сцену выходят 3 участника. Их задача доказать ,что определенный предмет(футболка, кофта, очки и т.д.) должен находится в гардеробе ЛИДЕРА. Предметы участники будут доставать из мешка, который будет у одного из ведущих.

Реквизит: Мешок с вещами.

#### 4. Веселый.

Задание: на сцену выходит по одному из участников команды и пару себе берут когонибудь из отряда. Задача каждой пары спеть песню на тот лад, который им попался в картачке. Последовательность выступлений определяется номером, присущим песне.

Песни выбирают жеребьевкой. Текст будет написан на карточках.

Реквизит:

- 1. Карточки с песнями.
- 2.Песни:
- 5. Пунктуальность (конкурс с подвохом).

Задание: на сцену выходит по одному представителю от команды. Задача каждого из игроков, найти бумажку в зале(её не будет) за 1 минуту. Победит тот участник, который будет ближе всего к сцене.

6 Энергичный.

Задание: на сцене 3 участника. Их задача танцевать под видео и не сбиться,. Реквизит:

- 1.Видео с танцем
- 7. Дружелюбный.

Задание: от команды один представитель. Задача ребят собрать как можно подписей в зале зато время, пока играет музыка. Следовательно, кто больше соберёт росписей, тот и выиграет.

\*Расписываться можно везде: на ногах, на руках, на голове.

Реквизит:

- 3 фломастера
- 8. Внимательный.

Задание: на сцене стоит 3 участника, по одному от каждой команды. Задача каждого из игроков посчитать сколько «ЛА-ЛА» прозвучит в песне.

Рекомендация организаторам и ведущим : быть веселыми и держать атмосферу в зале

Реквизит

Песни:

- 1. Jah Khalib- out of my had(32)
- 2. Мокренькая кисонька(18)
- 3. Шакира(35)
- Молодежка(28)
- 5. Baxтерам(10)
- 6. Из «Ну,погоди!»(36)

# ВОДНАЯ ИГРА

Цели игры:

Сплочение

Поднятие эмоционального фона

Степень активности:

Подвижная

Место проведения:

Вся территория лагеря

#### Краткое содержание:

Ребята собираются на месте линейки, где ведущий делит ребят на 4 команды. Каждая каманда получает свой маршрутный лист из 6 станций. Проходя станции ребята будут получать по одной бумажке со словом.

Задача:

Собрать из 6 бумажек фразу «Без воды ни туды ни сюды».

Возраст участников:

12-14 лет

Количество участников:

От 20 человек

Время проведения игры:

Первая половина дня

Ведущие:

1 человек, который расскажет ребятам о правилах игры и позже подведёт итоги.

#### Конкурсная программа

- 1.Перед ребятами 10 стаканчиков с водой, участники должны попасть камнем в стаканчик с расстояния 2 метров.
- 2.На расстоянии 20 метров стоят два ведра. Одно наполненное водой, другое пустое. Задача ребят наполнить пустое ведро водой, при помощи стаканчиков, которые они должны будут нести над головой.
  - 3.Ребята отгадывают загадки, связанные с водным миром.
- 4. На определённом расстоянии стоя 2 ведра. Одно наполнено водой, второе пустое и на дне лежит теннисный шарик. Ребята должны переносить воду в стаканчиках и наполнять ведро до того момента, как теннисный шарик выплывет и ведра.
  - 5. Ребята должны вспомнить 5 песен про моря и спеть их.
- 6. Ребята берут кружки, наполненные водой. Затем поджимают одну ногу под себя, а затем приседают на одной ноге, выигрывает тот, кто сможет присесть больше, чем ведущий станции.

#### Подведение итогов:

# 33 стр. "Мы в игре!" Сборник игровых проектов педагогических отрядов Тульской области.

Ребята собираются на линейке и составляют предложения из своих бумажек. Первая команда, которая составит фразу выигрывает. Ведущий поздравляет победителей и объявляет о окончании игры.

Реквизит:

Стаканчики 15 штук

4 ведра

2 кружки

Запас воды



# ВПЕРЕД ЗА ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ!

Цель: креативное мышление команды, а так же умение работать в команде.

Тип игры: творческая

Место проведения: зал или любое закрытое помещение

#### Краткое содержание:

игра проводится в 3 этапа. В первом этапе каждой команде дается название страны и за определенное количество времени они пишут 5 ассоциаций к своей стране. Дальше команды должны придумать сценку к этим ассоциациям, главное что бы вне присутствовали эти слова. Во 2 этапе от команды потребуется от 1 до 5 человек. Им дается проблема и они должны за некоторое время найти выход из этой проблемы и обыграть это смешно. В 3 этапе ребята вытягивают 1 песню и одну страну. На полученную песню они придумывают танец в стиле полученной страны.

Основная игровая задача: сплотить команду и научить ребят слушать друг друга. Раскрыть таланты детей и хорошо провести время.

Возраст участников: возраст может быть любой, но начиная с 9 лет т.к. не все ребята младшего возраста смогут найти подход к игре и придумать что либо.

Количество участников: от 10 до 20

Время проведения игры: игру можно провести за полтора часа.

Ведущие: двое ведущих, которые будут подбадривать и веселить ребят.

#### Игровое действие:

ведущие приветствуют ребят в зале и рассказывают небольшую историю, можно разыграть мини сценку. Потом ведущие объявляют 1 этап и рассказывают правила. Потом вставить какую-нибудь игру с залом. Правила второго этапа. Можно потанцевать или поиграть опять в игру с залом. Объяснения 3 этапа. Заключение или завязка мини сценки.

#### Конкурсная программа:

3 этапа игры и можно сделать викторину.

РЕКОМЕНДАЦИИ ОРГАНИЗАТОРАМ И ВЕДУЩИМ: хорошо подбадривать ребят и поддерживать настроение в зале.

РЕКВИЗИТ: много листов и листочки для жеребьевки.

# НАВСТРЕЧУ НОВОМУ

Цель игры:

Познакомить ребят с территорией

Показать атмосферу лагеря

Познакомить ребят с комиссарами и помощниками

Интерактив с ребятами

Тип игры:

Подвижная по станциям

Место проведение игры:

Территория лагеря от ворот до корпусов

Основная игровая задача:

Игра по станциям, чтобы ребята поняли тему смены (остров), и почувствовали атмосферу лагеря. Станции, связанные с тематикой смены.

Возраст: не важно

Количество: количество ребят приехавших в лагерь

Время: пока всех ребят не расселят Ведущие: люди проводящие станции

#### Игровой процесс:

Ребята заезжают в лагерь, и по пути к их корпусам, они проходят различные станции, связанные с тематикой смены. Тем самым проходя эти станции, начинают понимать тематику смены. Все станции связанны только с этим. Ребята(парни) помогают носить всем сумки. Остальные стоят на станциях, и просто подбадривают ребят. Пример: тема остров

#### Конкурсы:

- 1 станция. Сдача и проверка документов.
- 2 станция. Вы приехали в аэропорт, вам нужно пройти проверку. Стоит полицейский, и проверяет сумки, чтобы не было ничего опасного.
- 3 станция. На дереве висят бананы, и обезьянка рассказывает, что шариками нужно сбить станции, и тогда она пропустит их дальше
- 4 станция. Девушка в гавайском костюме встречает ребят ,и говорит вы должны на видео спеть песенку про остров, голосом мульти героев
  - 5 станция. Опрос. Ребятам задаются вопросы:
  - 1. Увас сломался телевизор, что вы будите делать?
  - 2.Куда чаще всего туристы ходят на отдыхе?
  - 3. На что туристы больше всего тратят деньги?
  - 4.Кого туристы встречают в иностранных отелях?
  - 5.Куда чаще всего летают отдыхать люди?
  - 6.На каком море чаще всего отдыхают?

6 станция. Ребятам включают музыку и они должны танцевать, проходя под шваброй или веревкой, все ниже и ниже

7 станция. Фотография на паспорт, у ребят всю смену будут паспорта, и им нужно сделать фото на паспорт.

8 станция. Фото зона, у нас заранее подготовлена фото зона, на тему остров, ребят фотографирует фотограф, а потом после смены остаются замечательные фото.

Итоги: Ребята займут время до расселения, поиграют , повеселятся и кто-нибудь уже познакомится.

Реквизит:

Костюм полицейского

Бананы

Бумажные шарики

Телефон

Лист с вопросами и ручка

Швабра или веревка

Фотоаппарат

Шарики

Плакаты

Гирлянды



### 5 МИНУТ ДО ОТПРАВЛЕНИЯ

Цель игры: Познакомиться поближе с ребятами из отряда, с территорией. Сплотить отряд и выявить лидеров. Провести время весело. Заработать символические билеты на поезд.

Тип игры: Комплексная

Место проведение игры: Территория лагеря

#### Краткое содержание:

Это игра проводиться в первые дни смены. Символизирует приезд ребят и отправление их в большое путешествие. Но чтобы им начать это путешествие, им надо получить билеты на поезд. Их можно собирать на станциях.

Основная задача на протяжении игры: Зарабатывать билеты для каждого участника команды, а так же конверты и кусочками общего билета.

Возраст участников: 10-17 лет

Количество участников: тах 8 отрядов по 10-15 человек

Время проведения игры: 1,5 часа

Ведущие: Комиссары, которые проводят станции.

#### Игровое действие:

- 1) Каждая команда проходит по станциям, на которых вне зависимости получает по 2-3 билета для команды и конверт с кусочками пазла большого билета.
- 2) Проходя станции, ребята смогут не только повеселиться, но и познакомиться друг с другом, узнать друг друга поближе.
  - 3) Команды следуют по маршрутному листу.
- 4) Переход на следующую станцию происходит точно по времени, на переход дается 1 мин. Каждая станция длится 4 мин. В каждом маршрутном листе будет написано во сколько начинается следующая станция с учетом перехода.
- 5) У каждой команды есть свой сопровождающий, который будет следить чтобы команда не расходилась и помогать передвигаться по территории, а также поддерживать ребят и не давать им сориться.
  - 6) Конверты, которые команды заработают, ребята отдают сопровождающему.
- 7) После прохождения всех станций, все команды встречаются на линейки, их спрашивают; «У всех есть билеты на поезд до города». Если нет, то комиссары и помощники раздают оставшиеся билеты.
- 8) После чего ребятам говорят: «Но у кого, то нет билетов, а ну вскрывайте свои конверты» Ребята должны из кусочков собрать большой билет, на котором написано для комиссаров и помощников и вручить им, после чего всем говорится, что мы дружно отправляемся в большое путешествие по смене.

#### Конкурсная программа:

- 1. Песня по звукам. В первый раз команда выбирает участника, который будет объяснять команде с помощью звуков песню, которую ему скажет ведущий. Тот, кто угадал песню выходит и объясняет следующую. Так участники меняются, команда должна за 4 мин угадать 15-20 песен, но если этого не происходит, ведущий говорит, что огромные молодцы и дает 2билета и конверт.
- 2. Кандалы. Команда делится на две маленькие команды. (внутри этой станции). Команды становятся друг против друга на расстоянии 4 метра берутся за руки крепко. По очереди каждой командой говорятся следующие слова: «Кандалы» первая команда, «Закованы» вторая, «Раскуйте нас» первая, «Кем из нас» вторая. Затем первая команда выбирает с противоположной любого человека и он должен разбить их цепь, если он не разбивает, то входит в состав первой команды. Затем команды меняются, т.е. слова начинают говорить вторая команда. Играем 4 мин. Побеждает та команда, в которой оказалось больше человек. В конце дается 2 билета и конверт.
- 3. Переливайка ногой. Каждому участнику команды на правую ногу на уровне колена прикрепляется стаканчик. Команда встает в шеренгу. Первому участнику в стакан наливается определенное количество воды, его задача перелить эту воду следующему в цепочке и так далее. В первый раз команда должна либо потерять как можно меньше воды, во второй как можно быстрее «доставить» таким способом до последнего участника. В конце дается 2 билета и конверт.
- 4. Котэ в шляпе. Участники выстраиваются в колону, выбирают одного участника, который будет ловить головой шляпу. Если участник поймал шляпу то, он меняется с другим игроком, так же меняется после каждого броска игроки в колоне, так должны все покидать шляпу и по возможности ее поймать головой. Или снежки
- 5. Шарик на скорость. Даётся шарик (тенистый мячик) и он должен за как можно короткое время коснуться рук каждого. Засекаем время. Сначала они просто передают его (потому что первое что приходит на ум). Время около минуты выходит. Радостно сообщаете, что у китайцев это время меньше секунды. Они вместе ломают голову как так можно было бы сделать. Находят решение (Например, встать в круг, ладони нужно поставить одна под другой (получится вертикальная дорожка из рук) и немного по наклонной, и затем запустить шарик сверху). Если ребята быстро придумали один способ, то предложить им придумать еще один. В конце дается 2 билета и конверт.
- 6. Часы. 1 вариант. По кругу расположены 12 стульев (как часы). Команда выбирает одного участника, который будет говорить куда двигаться остальным, а остальным участникам надеваются повязки на глаза. Ведущий называет время (два числа), задача команды по командам своего «капитана» указать стрелками из людей нужное время. 2 вариант. По кругу расположены 12 стульев (как часы). Команда делиться на две мини по 10 человек, если не хватает, то участвует ведущий и сопровождающий рассаживается в круг, участникам надеваются повязки на глаза. Ведущий называет время (два числа), задача команды сесть так, чтобы пустые стулья показывали заданное время. Нельзя произносить числа, имена; переходить через круг (можно пересаживаться на соседние

стулья по часовой стрелке). В конце дается 2 билета и конверт.

- 7. "Узелки". Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг. В конце дается 2 билета и конверт.
- 8. Счет. Процедура такова: Участники стоят в кругу, опустив головы вниз и, естественно, не глядя друг на друга. Задача группы называть по порядку числа натурального ряда, стараясь добраться до самого большого, не совершив ошибок. При этом должны выполняться три условия:
- во-первых, никто не знает, кто качнет счет и кто назовет следующее число (запрещается договариваться друг с другом вербально или не вербально);
  - во-вторых, нельзя одному и тому же участнику называть два числа подряд;
  - в-третьих, если нужное число будет названо вслух двумя или более игроками, ведущий требует снова начинать с единицы.

Общей целью группы становится ежедневное увеличение достигнутого числа при уменьшении количества попыток. Ведущий повторяет участникам, что они должны уметь прислушиваться к себе, довить настрой других, чтобы понять, нужно ли ему в данный момент промолчать или пришла пора озвучить число. В конце дается 2 билета и конверт.

- 9. Доверие без проверки. Участники выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи друг другу (если отряд большой, в 2 или 3 колонны). Вожатый объясняет правила:
  - \* нельзя разговаривать
  - \* у всех, кроме последнего, закрыты глаза (для надёжности глаза можно завязать)
  - \* последний человек проводник
  - \* хлопок по правому/левому плечу поворот вправо/влево
  - \* хлопок по обоим плечам вперёд
  - \* двойной хлопок по обоим плечам назад
  - \* хлопок по обоим плечам дробью стоп
- \* Задача проводника провести «паровозик» по маршруту, который укажет вожатый (несколько

поворотов). Для продолжения игры последний участник становиться впереди всех, маршрут повторяется. В конце дается 2 билета и конверт.

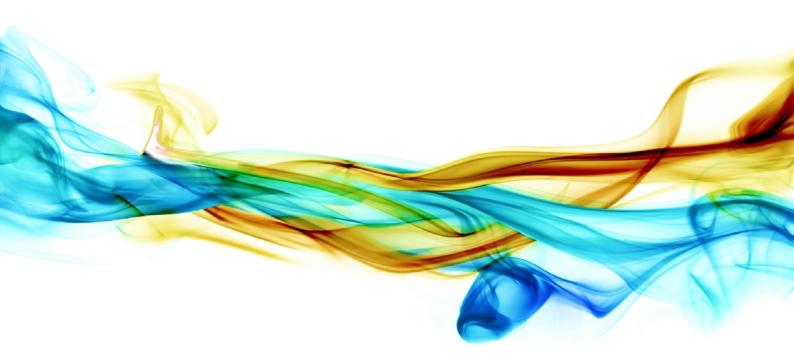
10. Упражнение «Математика». Дети сидят в кругу. Тренер дает задание: «Начинаем считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное трем, произносит вместо цифры свое имя». Эту игру можно использовать для развития памяти и внимания. В конце дается 2 билета и конверт.

Подведение итогов: В игре нет победителей и проигравшей. В конце у каждого должен быть билет на поезд.

Рекомендации ведущим и организаторам: Четко объяснять правила игры. Если надо повторять несколько раз. Следить, чтобы команды не ругались, а работали вместе.

#### Реквизит:

- \* Список известных песен ведущий станции делает сам, чтобы и он и ребята знали эти песни
  - \* Маршрутные листы (Приложение 1)
- \* Маленькие билеты 150 шт 4. Конверты с кусочками большого билета 80 конвертов
  - \* 20-30 Стаканчиков и резинки + 2 бутылки воды
  - \* Шляпа
  - \* Несколько теннисных мячиков
  - \* Стулья 9. Цифры от 1 до 12 10. Повязки на глаза много 11. Скотч



# МИССИЯ НЕВЫПОЛНИМА, ИЛИ КАК ОСТАТЬСЯ СУХИМ

Цель игры: Научить ребят работать в миксованных командах. Сплотиться за время игры и научиться принимать командные решения. Найти новых знакомых, подружиться и сплотиться новым коллективом.

Тип игры: Подвижная, соревновательная.

Место проведение игры: территория лагеря, в жаркий день.

#### Краткое содержание:

Ребята делятся по командам с помощью жеребьевки. Проходят станции, где на каждой соревнуются с новой командой. Зарабатывают шарики с водой. А в конце игры все дружно обливаются и получают положительный заряд настроения.

Основная задача на протяжении игры: Попытаться остаться сухим, заработать как можно больше шаров с водой и облить соперников в конце игры.

Возраст участников: 10-17 лет

Количество участников: 8 команд по 10-15 человек

Время проведения игры: 1,5 часа

Ведущие: Вожатые, которые проводят станции.

#### Игровое действие:

- 1. Ребята делятся на команды с помощью цветных бумажек, которые они вытягивают из шляпы. После чего расходятся по командам и собирают из бумажек одного цвета свой маршрутный лист корабль.
- 2. По сигналу команды расходятся по станциям. У каждой команды кроме маршрутного листа, будет бланк для пометки ведущим, победила команда или проиграла. На каждой станции встречаются 2 команды. Между ними идут соревнования.
- 3. Команда победители добавят 2 шарика с водой к своему банку. Так же каждая команда получает конверт, в котором спрятан кусочек карты, показывающая, где спрятан банк (у каждой команды свое место), но вскрывать эти конверты нельзя, пока все не пройдут станции. Эти конверты команда отдает сопровождающему.
- 4. Каждая станция длиться 5 мин и после дается 2 минуты на переход. В маршрутных листах будет указано время начала каждой станции с учетом перехода.
  - 5. После прохождения всех 10 станций все команды встречаются на линейке.
- 6. По команде все команды вскрывают свои конверты и собирают карты, на них отмечено место, где спрятан первоначальный банк, и ребята всей командой бегут за этим банком. В банке находится 10 шаров с водой. Пока все команды убегают вместе с сопровождающими, остальные ведущие раскладывают в коробки шары с водой, которые каждая команда заработали на каждой станции. В итоге, когда ребята прибегут с банком, на поляне будут лежать еще шары с водой, которые они заработали.

7. После того как все вернулись с банком, и у всех команд есть шарики с водой, начинается водяная перестрелка.

#### Конкурсная программа:

- 1. Медные трубы. С помощью трубы, которая открыта с каждой стороны, команда по очереди должны наполнять сосуд водой, который находится на противоположном конце от них, проходя преграды (ворота, которые надо проходить, подлезая под ними или перепрыгивая). Та команда, которая наберет больше воды и побеждает.
- 2. Приятности. Команда выбирает 3 участников, каждый из них должен достать из гидрогеливых шаров стеклянный, все это находится в сосуде, побеждает та команда, которая достала эти 5 шариков быстрее.
- 3. Смайл, господа, смайл! Участвует всякоманда одновременно. Налистке напечатаны картинки эмодзи, с помощью которых зашифрованы названия мультфильмов, фильмов, песен. Задача команды разгадать за 5 мин как можно больше. Чья команда отгадывает больше, та и победила.
- 4. Мыльная дорога. На земле находится клеенка, которая намазана маслом, водой или мылом, чтобы была скользкая, задача команды с помощью ведра с дырками перенести воду, бежав по клеенке с одного края на другой. Побеждает та команда, которая быстрее набрала сосуд с водой.
- 5. Остров сокровищ. В лесу спрятан мешочек с капитошками, которая команда может получить, если найдет, задача команд по инструкции найти этот мешок. Забирает та, которая быстрее его найдет. В инструкции указано количество шагов туда или обратно.
- 6. Бегущий в лабиринте. Команда выбирает одного участника, его задача заключается пройти лабиринт из веревки, к которой участник присоединяется с помощью карабина. Побеждает тот, кто вышел из лабиринта первый.
- 7. Топографический кретинизм. Участникам команды на минуту дается запомнить топографические обозначения, через минуту каждой команде дается лист с заданием, где они должны соотнести обозначения некоторых знаков с названиями. Побеждает та команда, которая больше смогла сопоставить правильно.
- 8. Обливайка. Каждая команда выбирает 6 участников. Задача всех 12 участников без помощи всего, кроме ног удержать таз наполненный водой, побеждает та команда, чьи участники останутся сухими или менее мокрыми, но это говориться только в конце игры, чтобы участники играли, честно держа таз долго. А так как игра может пройти быстро, участники меняются и можно проводить до 3 побед или 3 раза всего.
- 9. Мышиный фонтан. Команда выбирает одного игрока, его задача заключается в том, что он с завязанными глазами должен пройти по тонкому лабиринту на земле, команда может подсказывать, но противоположная команда будет мешать, обливая участника в этот момент водой из бутылок. Побеждает та команда, которая быстрее и точнее прошла лабиринт.
- 10. Черный ящик. Участники команды по очереди подбегают к черным пакетам и опускают туда руку, там они должны найти какой-то предмет. Всего таких предметов 5.

Побеждает та команда, которая быстрее это сделает.

Подведение итогов: В итоге в этой игре нет побудителя, так как в конце игры все ребята обливаются, что доставляет огромную радость всем.

Рекомендации ведущим и организаторам: Четко объяснять правила в начале игры, так и на каждой станции. Следить за временем прохождения станции. Одеться в морском стиле: тельняшки, шорты, шлепки, панамы. Предупредить ребят, чтобы оставили свои телефоны в комнате или сдали вожатому.

#### Реквизит:

2 трубки открытые с двух сторон (можно сделать из маленьких бутылок)

2 отрезанные канистры с метками для воды

2 ведра с водой

Палки (ворота)

Гидрогеливые шары

Стеклянные шарики – 10 шт

2 ведра или 2 канистры

2 ведры с дырками

2 больших ведра

Клеенка

Жидкое мыло/ фери/ масло

Мешки с шарами с водой – 4 мешка по 5 шаров

Инструкция шагов (делается на местности) – 8 одинаковых

Шары с водой - 160

Веревки или бечевка

2 Карабина с подвеской

Топографические знаки с ответами

Топографическое задание – разрезанные знаки с ответами

2 таза пластиковых

80 л воды=16 канистр с водой

Бечевка

Бутылки с пробитыми пробками – 40-50 шт

Повязки на глаза - 8 шт

10 предметов

Пакеты с разным наполнением

Карты и куски – 8 карт по 10 кусков

Конверты – 80 шт

Маршрутные листы – 8 шт

Ручки – 10 шт

Смайлы-загадки – с ответами для ведущего

Чистые листы для ответов

Ручки – 4 шт

#### ГОЛОВА – НОГИ

Цель: Сплочение ребят, научить работать в группах

Тип игры: Комплексная (подвижная и интеллектуальная)

Место проведения: Территория лагеря и помещение для интеллектуальной части

#### Описание:

Каждый отряд поделен на две группы. Каждая группа работает на общую победу отряда. В течение игры «интеллектуалы» выполняют задания которые помогаю группе «бегунов» зарабатывать очки для своей команды.

Задача: Пройти быстрее других все станции. Победит тот кто пройдет быстрее всех все станции за игровое время.

Возраст участников: 12+

Количество участников: 30-90 человек Время проведения игры: Утро или День

Ведущие: 2 человека в помещении с группами «интеллектуалов», 8-10 человек, проводящих станции для групп «бегунов»

#### Игровое действие:

Каждый отряд делится на две группы. Одна группа остается в помещении и решает интеллектуальные задачки. В этой группе 2-5 человек, в зависимости от количества человек в отряде. Остальная часть отряда это группа «бегунов». После начала игры каждой группе «интеллектуалов» дается карточка с ребусом или загадкой на логику, как только группа людей решила задачу, то группе «бегунов» этого «интеллектуала» (остальной части отряда) дается подсказка. В подсказке сказано куда бежать для прохождения первой станции. Как только команда «бегунов» прошла первую станцию она возвращается на страт за второй подсказкой.

Важно знать, что пока группа «бегунов» проходит станцию номер 1, группа «интеллектуалов» этого же отряда уже решает вторую задачку на логику, поэтому когда группа «бегунов» возвращается к старту есть шанс того что вторая подсказка их уже ждет. Так происходит до тех пор пока группа «бегунов» не пройдет все станции. Группа «интеллектуалов» после решения последней логической задачи может или присоседиться к своему отряду или остаться в помещении и ждать финала игры.

#### Конкурсная программа:

8-10 логических заданий по типу: У меня было два огурца. Я съел соленый огурец( С Аленой) сколько у меня осталось огурцов.

- 8-10 станий:
- 1. Плот
- 2. Попади в кольцо
- 3. Гусеница

- 4. Стоять
- 5. Попади в цель
- 6. 2 на 2
- 7. Первый
- 8. Рыбка

#### Подведение итогов:

Как только одна из команд закончит все станции, в помещении собираются все команды. Один из ведущих объявляет время команды и поздравляет ее с победой.

#### Рекомендации:

Заранее подготовить ребусы, загадки и опробовать их на пед. составе. Подсчитать количество человек в отрядах, чтобы знать сколько в какую группу выделить человек. Если во всех отрядах сильно рознится количество человек можно размиксовать все отряды по разным командам.

#### Реквизит:

Карточки с загадками

Две подушки

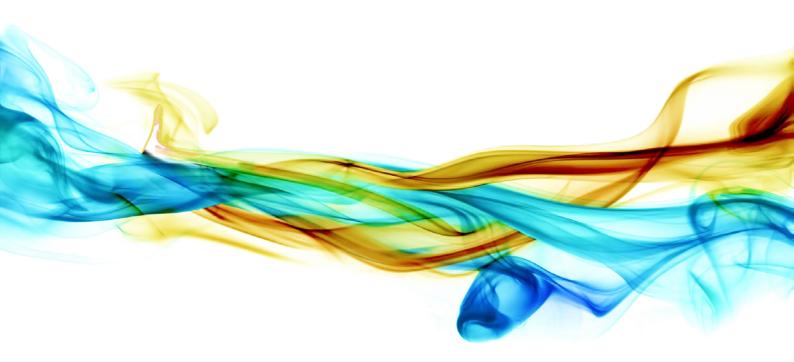
Мишень и дротики

Мел

Две длинные палки и рыбка из картона

Мяч

Покрывало



#### ТЕРПИ – БЕГИ

Цель: Сплочение ребят, оздоровление

Тип игры: Спортивная

Место проведения: Территория лагеря

#### Описание:

Каждый отряд поделен на две группы. Каждая группа работает на общую победу отряда. В течение игры «терпилы» выполняют задания которые помогаю группе «бегунов» зарабатывать очки для своей команды.

Задача: Продержаться дольше других в игре, и победить.

Возраст участников: 14+

Количество участников: Неограниченно Время проведения игры: Утро или День

Ведущие: 8-10 человек с группами «терпил», 1 человек, проводящий забег для

групп «бегунов»

#### Игровое действие:

Каждый отряд делится на две группы. Одна группа людей «терпил» выполняет спортивные упражнения. Например, 100 отжиманий 150 приседаний и 50 «берпи». Это количество упражнений на всю группу, поэтому если в группе 10 человек то каждый сделает 10 отжиманий 15 приседаний и 5 «берпи».

Как только группа «терпил» закончила спортивные упражнения, один «бегун» от этой команды стартует в забеге. Если он победил в забеге его команда остается в соревновании и выполняет все упражнения дальше. Игра ведется по олимпийской системе. (Проиграл- выбыл).

В течении игры «бегун» от каждой команды может меняться с одним из группы «терпил». С каждым новым кругом количество упражнений увеличивается.

#### Конкурсная программа:

Упражнения спортивные, эстафета.

#### Подведение итогов:

Как только в последнем кругу(финале) одна команда побеждает, ведущий поздравляет ее с победой.

#### Рекомендации:

Заранее посчитать количество человек в отрядах. Выделить тех кто будет делать спортивные упражнения. Проиграть самим, чтобы предполагать сколько нужно сделать раз того или иного упражнения. Расчертить зону для «бегунов» (старт-финиш)

Реквизит:

Мел

Свисток



# миллион лет до нашей эры

Цель игры: Воспитание интереса к палеонтологии; развитие познавательных и коммуникативных компетентностей учащихся.

Тип игры: подвижная, интеллектуальная.

#### Место проведения:

для проведения данного мероприятия подойдет любая местность.

#### Краткое содержание:

У ведущего 8 колод с вопросами (по 10 штук). По одному представителю от команды вытягивают свои первые вопросы, идут к своим командам совещаться. Если команда знает ответ, то может сразу дать ответ. Если ответ верный - обменивают на часть паззла скелета. Если команда не знает правильного ответа или ответила в первый раз неверно, она должна пройти станцию и получить яйцо динозавра

На территории лагеря существует 10 станций. Команда может пройти одну станцию только один раз! Станции относятся к определенному вопросу. При получении яйца, его можно обменять на часть скелета динозавра. Команды отправляются на станции по собственному маршрутному листу. Он хранится у каждого ведущего.

Основная игровая задача: Собрать первыми паззл «Скелет динозавра».

Возраст участников: От 13 до 16 лет.

Количество участников: 8 команд по 11-15 человек.

Время проведения игры: 1 час

Ведущие: 8 человек (по количеству команд). Должны следить за скоростью ответов на вопросы викторины.

#### Игровое действие:

На общем сборе перед игрой внезапно появляются два паникующих палеонтолога. между ними диалог:

- -Из лаборатории пропал ценный скелет динозавра.
- -Кто же сможет нам помочь в этих трудных поисках?

Обращают внимание на детей. Просят помощи.

#### Конкурсная программа:

Станции

- 1) Помоги тираннозавру. Нужно прижать руки к груди (лучше закрепить), встать в круг на определенные точки, ноги на ширине плеч. Задача команды передавать друг другу яйцо (можно настоящее) и не уронить его. Сначала по кругу, потом перекидывая через одного, двух.
  - 2) Добыча птеродактиля. Команда выбирает одного игрока самого ловкого

птеродактиля. Он должен перетащить добычу (свою команду) с одного места на другое за определенное время. Игрок находиться в обруче, чтобы взять добычу, нужно поместиться с ней в этом обруче. Можно переправлять только по одному человеку. Если совсем не получается успеть, то можно разрешить по два человека.

- 3) Раскопки. На картонке наклеены буквы (красные и зеленые). Зеленые нужны для прохождения станции, а красные нет. Буквы засыпаны мукой. Игроки поочередно подбегают, лицом расчищают одну букву. Кричат команде. Нужно составить слово «птеродактиль»
- 4) Украсть яйцо. Стоит два маленьких пластиковых стаканчика с водой. Члены команды поочередно пытаются выдуть теннисный шарик из одного стакана в другой. Нужно выполнить задание 5 раз.
- 5) Охота на динозавров. Участники команды поочерёдно стреляют из рогатки в фигурки динозавров. Нужно попасть 10 раз.
- 6) Командное выживание. На стене нарисован круг (примерный диаметр 60см). Команда становится напротив стены. У них есть покрывало, за которое они держатся все вместе, и волейбольный мяч. Задача участников с трех разных расстояний попасть в круг.
- 7) 30 динозавров. На столе стоят пять пластиковых стаканчиков вряд. На каждом написаны очки от1 до 5. Стаканчик с пятью очками стоит дальше всех. Участники команды поочередно бросают теннисный шарик в стаканчики. Получают яйцо тогда, когда набирают 30 очков.
- 8) Тяжелая ноша. (Боулинг). Выставляются 6 кегель (бутылки с водой или настоящие). На расстоянии 3 метров становится вся команда. Ребята поочередно бросают баскетбольный мяч. Задача выбить 5 страйков на всю команду.
- 1) Гнездо овираптора. Для станции нужно большое полотнище с вырезанным кругов внутри и легкий мячик. Вся команда берется за это полотнище левыми руками. Должны как можно скорее загнать мячик в отверстие.
- 2) Команда становится в круг. Задача ребят дуть на воздушный шар так, чтобы он 2 минуты продержался над их головами.

#### Подведение итогов:

Игра заканчивается, когда одна команда собирает паззл «Скелет динозавра». Палеонтологи снова выходят и благодарят всех детей за помощь. Награждают победителей.

#### Рекомендации организаторам и ведущим:

Заранее заготовьте каждому ведущему отдельный файл. В нем должны быть: колода из 10 карт с интеллектуальными вопросами (см. приложение), маршрутный лист для своей команды ( станции на маршрутном листе должны соответствовать порядку вопросов для определенной команды), ручка, скотч для склеивания паззла. На каждой станции должны быть комплекты яиц с подсказками к вопросам. Не забудьте

проверить весь инвентарь на станции. Так же вы можете адаптировать данную игру на другое количество команд. Удачи!

#### Реквизит:

Картонные яйца (80 штук)

Колоды карт по 10 штук с вопросами (8 штук по количеству команд)

Настоящие яйца (10 штук) или комок из обычной бумаги

Обруч

Картонка с красными и зелеными буквами

Маленькие пластиковые стаканчики с водой (2 штуки)

Теннисный мячик (5-7 штук)

Фигурки динозавров (5 штук)

Рогатка + снаряд (шишка, камушек и т.д.)

Мел

Покрывало

Мячи (волейбольный, баскетбольный, футбольный, резиновый детский)

Пластиковые стаканчики, на которых написаны очки от 1 до 5

6 кегель (можно использовать бутылки с водой)

Полотнище с отверстием в центре

Воздушные шары (10 штук)



### БАНКОВСКОЕ ХРАНИЛИЩЕ

Цель игры: Показать, как отряд сплотился за смену и как для них важны их комиссары. Игра на сплочение.

Тип игры: Комплексная

Место проведение игры: территория лагеря.

#### Краткое содержание:

Доказать, что ребятам важны их комиссары. Задача ребят заработать как можно больше денег и вызволить комиссаров из плена, но это сделать можно только, если все отряды объединяться и скинутся. Но об этом они должны догадаться сами.

Основная задача на протяжении игры: Заработать монеты и освободить своих комиссаров.

Возраст участников: 10-17 лет

Количество участников: 6 отрядов по 10-15

Время проведения игры: 1.5 часа

Ведущие: помощники, проводящие станции + банкир

#### Игровое действие:

- 1. Отрядам выдается первое место их станции. Каждое место станции зашифровано загадкой об этом месте.
- 2. Отряды проходят дружно станции на тему банка, где пытаются заработать монеты. За успешное прохождение станции команда получает некоторое число монет.
- 3. После прохождения каждой станции, отряд бежит на линейку к банкиру, который открывает новую ячейку с подсказкой о месте следующей станции. И так команды каждый раз прибегают к банкиру, пока не пройдут все станции.
- 4. Максимальное время станции 7 мин, если команда выполняет раньше, она может бежать к банкиру за новой станцией.
- 5. После прохождения всех станций все отряды приходят к месту заключения комиссаров, о котором будет написано в последней ячейке у банкира. Отряды просят бандитов отпустить комиссаров. Отряды платят за свободу комиссаров и освобождают их.

#### Конкурсная программа:

- 1.Кредит. Ребята должны придумать на что им нужен кредит, далее должны уговорить ведущего(кредитора) оформить кредит
- 2.Ключи. На определенной территории разбросаны ключи разные по форме и размеру. Ребята должны найти подходящий ключ к замку, который закрывает вход в здание и открыть его.
  - 3. Письмо. Ребята должны написать письмо в будущее на любую тему
  - 4. Ячейки-есть. 15 конвертов в одной из них слиток золота, задача ребят с 3 попыток

найти коробку с золотом если они не находят то им даются загадки, связанные с банком и за эти загадки они получают еще попытки

- 5. Курс. Ребятам дается \$5, €8 (к примеру), так же дается лист с курсом доллара и евро. Ребята должны перевести валюты и получить сумму в рублях. Количество переводов по количеству участников команды. Для успешного выполнения надо перевести в рубли 8 примеров.
- 6. Грабители. Каждый из ребят проходит полосу препятствий, после берет из коробки/пакета что-либо, тем самым как бы крадет и несет в мешок команды. Задача команды перетащить 25 предметов
- 7. Видеонаблюдение. Ребята снимают видео на определенную тему, связанную с банком.
- 8. Бегун-человек. (грабитель-ведущий) убегает от ребят их задача поймать его и вернуть деньги на место.
- 9. Обеденный перерыв. Перед ребятами лежат 8 ланч боксов с едой. По легенде все ланч боксы перемешались и задача ребят выбрать контейнер и скушать всё содержимое.

#### Подведение итогов:

весь лагерь победил, освободил своих комиссаров, доказав что они важны и нужны. В конце игры все обнимаются и радуются.

#### Рекомендации ведущим и организаторам:

Одеться, как бандиты. Вести себя, как бандиты. Торговаться с ребятами, чтобы они как бы получали меньше монет, но на результат всей игры это не влияет.

#### Реквизит:

- 1.Много ключей
- 2. Замок с правильным ключом
- 3. 2 Ручки
- 4. 6 конвертов
- 5. 6 листов бумаги
- 6. 15 конвертов + картинка золотого слитка
- 7. Загадки
- 8. 6 листов с курсом доллара и евро
- 9. 6 Листов переводов (доллары и евро)
- 10. Ручки 2
- 11. Коробка/пакет 2 шт
- 12. 25 предметов
- 13. Мешок с деньгами
- 14. 8 ланч-боксов/8 конвертов с блюдами
- 15. 8 блюд
- 16. Много монет.

### ЧАС МОЛЧАНИЯ

Цель игры: сплочение отряда

Тип игры: подвижная

Место проведения: на улице

#### Краткое содержание:

игру надо проводить в конце смены, так как ребята уже сплотились за смену, теперь они должны понимать друг друга без слов.

Каждая станция ограничена по времени. За прохождение этапа команде начисляются баллы (также они могут и сниматься). Чья команда наберет наибольшее кол-во баллов, будет иметь преимущество на балу. Когда ребята приходят станцию, им ведущий станции даёт листок, где написано задание.

Основная игровая задача: пройти все станции, не издавая ни единого звука

Возраст участников: 10+

Количество участников: все отряды Время проведения игры: вечером

Ведущие: Один человек рассказывает правила игры, 6 человек стоят на станциях.

#### Игровое действие:

Каждая станция ограничена по времени. За прохождение станции команде начисляются баллы (также они могут и сниматься). Чья команда наберет наибольшее кол-во баллов, будет иметь преимущество на балу

#### Конкурсная программа:

- 1. Планетарий. (10 мин) Ваша задача между каждыми двумя кружками (планетами) выстроитьизсвоихтелмост. Задачаодногоизучастников проползти поэтому путидопланет. Всего 9 планет. Чем больше планет вы преодолеете, тем больше получите баллов.
- 2. Агент X. (10 мин) Вам даётся лист А4 и водный пистолет. Ваша задача выбрать стрелка. Стрелок должен, встав в центр круга, стрелять по бумаге, которая будет передвигаться по вашим рукам (Стрелок имеет право открыть глаза и стрелять только по сигналу ведущего). Чем больше раз попадёт стрелок, тем лучше. Если бумага рвётся, то миссия проваливается.

Одно попадание-5 баллов. Один промах минус 5 баллов.

3. Переправа. (10мин)

Вы находитесь по одну сторону «берега». Ваша цель -наполнить как можно больше пустое ведро (на ведре находится шкала измерения), стоящее на другом «берегу» и перебраться всей командой.

Команда должна выбрать двух человек, которые на четвереньках попой к попе будут перетаскивать с одного «берега» на другой участников своей команды со стаканом в зубах. За один раз можно перетащить максимум 2-х людей.

За одного неперебравшегося человека минус 10 баллов.

За каждого перебравшегося человека – 10 баллов.

#### 4. Каракатица. (10 мин)

Перед вами на расстоянии 50см расставлены колышки (или любые другие предметы). Ваша задача, присев на корточки и держа друг друга за пояс, прости змейкой через колышки, не задев их. Задели, возвращаетесь обратно.

Команда не справилась с заданием минус 50 баллов.

#### Крокодил. (10 мин)

Каждый участник из вашей команды подбегает к стулу, на котором лежит стопка с бумажками, на который написаны слова. Участник берет слово, не нарушая порядок (не выбирая другое), и пытается без слов объяснить выбранное им слово своей команде. Если команда угадала, то она записывает слово на листке.

Одно угаданное слово-10 баллов.

6. Шестое чувство. (10 мин)

Один из участников вашей команды становится в центр круга и закрывает глаза. Он знает, что сейчас к нему будут подходить по очереди остальные участники и прикосновением постараются передать одно из 4-х чувств: страх, радость, любопытство, печаль.

Человек, стоящий на станции, по очереди говорит каждому участнику команды чувство, которое он должен передать, стоящему в центре человеку. Задача центрального человека - определить по прикосновениям, какое чувство ему передавалось, при этом не говоря его, а показав определенное кол-во пальцев).

- 1-страх
- 2-радость
- 3-любопытсво
- 4-печаль

#### **ЗНАКИ**

За нарушение молчания рукой клювик и минус 20 баллов

#### Подведение итогов:

Выигрывает тот отряд, который соберёт больше баллов.

#### Рекомендации организаторам и ведущим:

Дорогие организаторы и ведущие, внимательно следите за тишиной, так как вся суть игры подвязана на тишине.

#### Реквизит:

#### **55 стр.** "Мы в игре!" Сборник игровых проектов педагогических отрядов Тульской области.

- 1) Распечатанные названия станций
- 2) 1 пачка мела (Станция «Планетарий»)
- 3) Листы A4 (15-20 шт) (Станция «Агент 007»)
- 4) Водный пистолет (Станция «Агент 007»)
- 5) Ведро (Станция «Переправа»)
- 6) 1,5 л бутылка (Станция «Переправа»)
- 7)Пластиковые стаканчики (как можно больше)

Минимум 10 шт (Станция «Переправа»)

- 8) 8-10 колышков (Станция «Каракатица»)
- 9) Слова (20 шт) (Станция «Крокодил»)
- 10) Повязка на глаза (Станция «Шестое чувство»)
- 11) Тайминг для команд, где прописано, во сколько каждый отряд приходит на станцию



## код да винчи

Цель игры: Сплочение ребят, как единой команды, выявление лидеров, проявление творческой смекалки.

Тип игры: Комплексная

Место проведения: Необходимо выбрать правильную погоду, ведь проводится эта игра на улице.

Краткое содержание: Команды состязаются на время, тренеруют свою смекалку, учатся проявлять себя как лидеры. Нужно собрать все части кода и спасти наш лагерь от всеуничтожающего взрыва.

Основная игровая задача: Обезвредить бомбу, спасти лагерь.

Возраст участников: от 10 до 15 лет

Количество участников: весь лагерь, по отрядам. Время проведения игры: первая половина дня.

#### Игровое действие:

Ведущий: Сегодня на территории лагеря бандиты заложили бомбу. Наше подразделение Инженерно-саперного батальона смогло вычислить местонахождение бомбы. Но террористы взломали наши компьютеры, внесли вирус, который зашифровал это местонахождение бомбы в виде кода. Уважаемые солдаты, именно так вас сегодня мы будем называть, вы должны найти этот код. Но код разделен на части и разбросан по всей территории лагеря. Вы будете искать, и добывать этот код по подсказкам, которые вам так же предстоит найти. На все операцию у вас есть 1,5 часа (или будет 2 часа), после чего бомба взорвется, и наша миссия будет считаться проваленной.

#### Конкурсная программа:

- 1. Код разделен на 12 частей, 9 из них вы будете искать и лишь 3 части вы получите за выполнение испытания.
  - 2. Коды будут спрятаны в пакеты, у каждой команды будет свой цвет пакета.
- 3. Так же в пакете кроме части кода, будет подсказка, указывающая на следующее местонахождение следующий части кода.
- 4. Во время игры на всем пути вам могут встречаться деньги, собирайте их, они помогут вам в дальнейшем проходить некоторые испытания.
- 5. Так же в некоторых местах у вас будут лежать 2 пакета с подсказками, один из которых может быть ложным, вы поймете это когда пойдете по подсказки из этого пакета на следующую точку и найдете там записку. ЭТО ОБМАН! ВЕРНИТЕСЬ НА ПРЕДЫДУЩИЙ ЭТАП!
- 6. В одном из 12 пакетов вы обнаружите флешку, она вам понадобится, на ней находится программа по местонахождению бомбы.
- 7. В игре так же есть магазин, в котором игроки будут покупать нужные им предметы для прохождения испытания. (Например: расшифровщик, пинцет, лопата, савок, ложка,

палка и др.)

- 8. После нахождения 9 пакетов и прохождения 3 испытаний, команда приходит в магазин, где находится компьютер. Здесь они используют все, что смогли найти: части кода, флешку.
- 9. Чтобы расположить части кода в нужном порядке, команда должна будет купить специальный ГРАФОКОД (Лист на котором указан порядок кода, с помощью картинок, которые есть на частичках кода). Команда выстраивает код в правильном порядке.
- 10. Если команда на испытаниях не смогла получить код, то она получает дополнительное задание, чтобы заработать все частички кода.
- 11. Если обе команды одновременно пришли к компьютеру, то они не вводят код на компьютер, а пишут его на бумажках, если написали верно, то получают фото места, где находится бомба. Если нет, то пытаются исправить построение кода.
- 12. Бомба, подсказки могут располагаться где угодно. (На дереве, в траве, на земле, БОМБА И В земле и др.)
  - 13. Побеждают те, кто быстрее обезвредят бомбу

#### Рекомендации организаторам и ведущим:

Четко знать правила игры ,чтобы помогать командам, объясняя непонятки и неточности.

#### Реквизит:

6 флэшек, бумага для кодов и т.п., 12 пакетов, 10 ручек, музыкальное сопровождение на всю игру.



### НЕОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

Цель игры: Сплочение ребят, как единой команды, выявление лидеров, проявление творческой смекалки.

Тип игры: Подвижная, станционка.

Место проведения: В теплое время –улица, в дождь можно перебазироваться в корпус на разные этажи.

#### Краткое содержание:

Команды состязаются на время, тренеруют свою смекалку, учатся проявлять себя как лидеры . Собирают части корабля, команда, первая собравшая их и весь корабль, становится победительницей. Она получает привилегию выбрать одну песню и искорку на орлятский круг.

Основная игровая задача: Выполняя задачи на станциях, собрать все части корабля.

Возраст участников: от 10 до 15 лет

Количество участников: весь лагерь,по отрядам Время провежения игры: первая половина дня.

#### Игровое действие:

Лагерь собирается на линейке. Начинается театрализированное представление. Выходит Робинзон с Пятницей, увидев новых людей на своем острове, они просят помочь собрать их корабль, части которого находятся у вождей на этом острове. Ребята разбегаются по острову на станции и проходят их в произвольном порядке, собирая каждая свой корабль.

#### Конкурсная программа:

Станция «без слов»

Участникам необходимо без слов обыграть какую-либо песню так, чтобы проводящий станцию отгадал эту песню. Необходимо отгадать 3 песни в течение 5 минут.

Станция «Танцы у моря»

Участникам необходимо синхронно станцевать под 5 треков, которые им будет включать ведущий станции. Движения не должны повторятся более 3 раз в разных танцах.

Станция «Вслепую»

Участники становятся в круг, закрывают глаза, ведущий перемешивает их и одного ставит в центр. Участники должны только с помощью прикосновений узнать человека. И таким образом троих участников необходимо отгадать. А в конце самого ведущего.

Станция «Тигр»

Здесь снова нужно встать в круг. В центр становится ведущий. Он начинает «нападать» на участника, чтобы спастисьне обходимо назвать имя члена своей команды. Ведущий же должен успеть осалить правой рукой того чьё имя назвали, пока он не успел назвать

имя другого.

Станция «Лианы-канаты»

Группа встает в круг, и все участники закрывают глаза (надевают повязки). На пол у ног игроков кладется веревка, и дается задание найти и поднять ее. Когда все участники держат веревку в руках, им предлагается складывать из нее различные геометрические фигуры. При этом соблюдаются правила: веревку должны держать все участники; члены группы могут говорить друг с другом, но никто не должен открывать глаза. Группе необходимо: образовать квадрат, создать равносторонний треугольник, сложить любую трапецию.

Станция «Носилки»

Игроки садятся в плотную колонну. Необходимо выпрямить вверх руки,и передавть участников с начала в конец, нужно не уронить участника и передвать строго по-дному ,каждый должен прокатится на таком «атракционе».

Станция «Большая рука»

Все встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На стол кладется небольшой предмет (монета, сережка и т.п.). Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет "джойстиком", передавая первому команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на предмет на столе.

Станция «ЗВЕРИ»

Каждый пишет на бумажке какое-нибудь животное, никому его не показывая. После того, как все животные написаны, все по очереди их зачитывают. После этого предлагается, не общаясь друг с другом, еще раз написать какое-нибудь животное. Итоговая цель: у всех должен оказаться один и тот же зверь (это надо объяснить после первого круга)

Станция «Паутина»

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию». Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатию» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек, и не тот человек, который стоит рядом). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое словесное общение.

#### Подведение итогов:

Все собираются на линейке, команда первая собравшая корабль объявляется победительницей.

#### Рекомендации организаторам и ведущим:

Отыгрывать свой персонаж вождя, подбадривать команды, четко и понятно

объяснятиь правила станции.

#### Реквизит:

Музыкальная колонка, вееревка 30 м, повязки на глаза 15 шт,костюмы ведущим станции, 10 ручек и 60 бумажек,стол и спичечный коробок.



### ЗАХВАТ ФЛАГА

Цель: сплочение ребят и развитие тактических умений.

Тип игры: подвижная, спортивная.

Место проведения: баскетбольное поле, без сетки.

#### Краткое содержание:

путем продуманной стратегии, сорвать флаг у противоположной команды и не дать захватить свой.

Основная игровая задача: сорвать как можно болье флагов.

Возраст участников: 14-17 лет.

Количество участников: каждая команда до 10 человек, количество команд не ограничено.

Время проведения игры: в зависимости от количества команд.

Ведущие: 2 судьи, следящие за соблюдением правил и четкость их выполнение.

#### Игровое действие:

предположим, что у нас 6 команд.

Первые 2 команды выходят на поле их задача, сорвать флаг у команды соперников, который весит около баскетбольного кольца. У каждой команды своя территория, территории разделены центральной линией поля. Как же захватывать флаг?

Необходимо добежать до него, сорвать и принести на свое поле, но не все так просто если ты наступил на территорию соперника, то он вправе тебя осалить и ты должен замереть, пока кто-то из твоей команды тебя не разморозит. Если участнику все таки удалось добежать до флага противника, то там есть линия, за которой его нельзя салить, но за ней можно находится только 1 минуту, иначе вешаешь флаг обратно и возвращаешься на свою территорию.

Если ты пробыл на той площадке меньше минуты и смог добежать до своей с флагом и тебя не осалили, то ты принес своей команде очко. Время останавливается, флаг вешают на место, все возвращаются к себе на территорию, время засекается дальше и игра продолжается. Каждые 2 команды соревнуются 7 минут, как только судья дал старт, игра началась.

Когда прошло 5 минут объявляется правило 10 секунд (когда ровно 10 секунд никто не может салить и любыми способами нужно сохранить свой флаг), как только 10 секунд закончились все возвращаются на свои территории и игра продолжается по обычным правилам. Как только закончатся все 7 минут ,игра этих 2 команд заканчивается, выявляется победитель, который будет соревноваться с победителями из других матчей, а команда проигравших больше не участвует, а только болеет.

Вылет происходит по олимпийской системе (например первоначально было 6 команд, из них 3 вылетело и 3 осталось. Команды

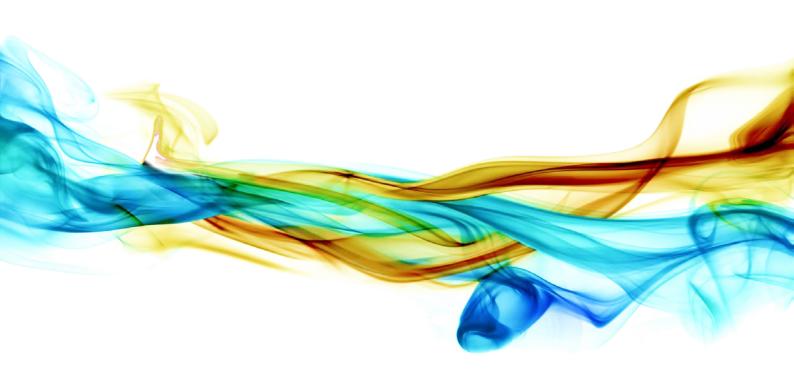
победителей каждая соревнуется друг с другом до 1 победителя).

#### Подведение итогов:

команда которая победила и является победителем.

#### Рекомендации ведущем (судьям):

четко следить за временем и за соблюдениями правил игры. Реквизит: 2 куска ткани являющиеся флагами.



### ПОЛЕ СПОРТА

Цель игры: Обыграть все команды, набрать больше баллов и угадать слова. Выявление лидеров, поднятие командного духа.

Тип игры: Комплексная.

Место проведение игры: актовый зал

#### Краткое содержание:

Команды играют в поле чудес, но при этом выполняют разные спортивные задания, чтобы получить допуск к угадыванию буквы.

Основная задача на протяжении игры: Отгадать слова и заработать, как можно больше баллов.

Возраст участников: 10-17 лет

Количество участников: тах 8 отрядов по 10-15 человек

Время проведения игры: 1,5 часа Ведущие: Комиссары и помощники.

#### Игровое действие:

- 1) Игра проводится в 2 этапа: 1 этап отборочный из 8 отрядов в финал пройдут 4. 2 ЭТАП ФИНАЛ
- 2) В каждом этапе всем задается вопрос на спортивную тему и команды по очереди называют букву, которая, как они думают, находится в данном слове, но перед этим команда выбирает на поле ячейку (например, Б3), в которой будет указано количество баллов или что-то еще, что команда должна сделать, чтобы получить баллы за правильный ответ (ячейка может быть и без задания или с бонусами).
- 3) Каждая команда называет по очереди букву, в независимости угадали ли они или нет, если буква угадана то ее открывают.
- 4) Если команда думает, что знает слово, то после первого круга команда имеет права написать ответ на листочке и сдать его. У каждой команды есть шанс на ошибку, следовательно, если первый раз команда ответила слово неправильно, то она продолжает играть дальше до второй попытки, если и во второй попытке она ошибается, в данном раунде для нее игра окончена.
- 5) 1 этап состоит из 2 раундов. В первом раунде из 8 команд во второй этап пройдет 2 команды одна, которая первая ответит правильно, вторая, которая наберет наибольшее количество баллов в данном раунде. Во втором раунде из 6 оставшихся команд во 2 этап проходит также 2 команды.
- 6) Во втором этапе участвуют 4 команды, среди них определяется победитель в номинации «Самый умный» за правильный ответ и «Самый удачливый» за наибольшее количество баллов.
- 7) Чтобы ребята не скучали между раундами и этапами будут проходить выступления отрядов на заранее подготовленные темы, которые ребята получат утром и подготовят

выступления до данного мероприятия.

8) Выступления ребята должны подготовить на выбранную наугад ими тему, но эта тема будет зашифрована в вопросе который они получат, отгадав его они будут делать выступление на отгаданную тему.

#### Конкурсная программа:

- 1.Отгадывают буквы и выполняют задания
- 2. Угадывают слово
- 3. Зарабатывают баллы
- 4. Показывают подготовленные сценки.

#### Подведение итогов:

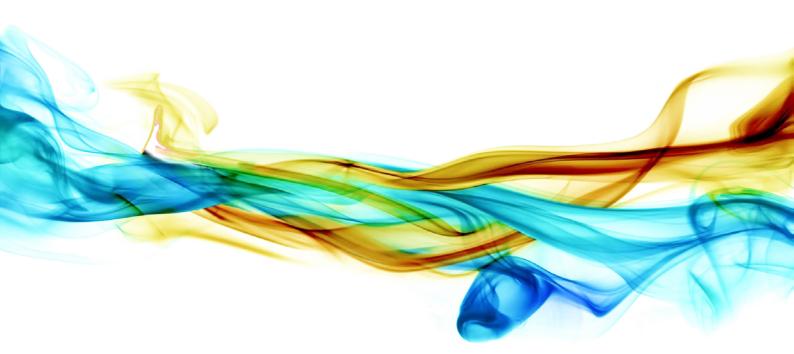
Определяется победитель в номинации «Самый умный» - за правильный ответ и «Самый удачливый» - за наибольшее количество баллов.

#### Рекомендации ведущим и организаторам:

Вести игру задорно и периодически между кругами игры, делать танцевальные паузы на флешмобы, чтобы чуть разрядить обстановку. А так же делать подводки к выступлениям команд

#### Реквизит:

- 1. Презентация со словами и полем с заданиями
- 2. Проектор
- 3. Экран
- 4. Вопросы по темам выступлений



### школьный звонок

Цель игры: Как можно дальше продвинуться по полю. Выявить лидеров в команде, которые помогают команде принимать правильные ответы.

Тип игры: Интеллектуальная.

Место проведение игры: актовый зал

#### Краткое содержание:

Команды отвечают на вопросы школьного уровня, и в зависимости от стоимости вопроса и правильности ответа продвигаются по полю.

Основная задача на протяжении игры: Как можно дальше продвинуться по полю и обыграть другие команды.

Возраст участников: 10-17 лет

Количество участников: тах 6 отрядов по 10-15 человек

Время проведения игры: 1,5 часа Ведущие: Комиссары и помощники.

#### Игровое действие:

- 1.На экране игровое поле, количество ходов зависит от того, какой вопрос выберет участник команды, которого она послала отвечать.
- 2. Существует 8 категорий вопросов связанных со школьной темой, в каждой категории 8 вопросов.
- 3. Участник, которого выбрала команда, выходит на сцену, выбирает категорию и наудачу тянет конверт с вопросом, в котором находиться вопрос и его стоимость шагов на игровом поле
- 4. Если участник ответил правильно то фишка его команды передвигается по полю, если же нет то остается на том же месте, где была до этого.
- 5. Через каждый круг команда будет показывать сценку, на определенную тему, которую они получат на линейки, эта тема так же связана со школой.
  - 6. У каждой команды будет шанс использовать подсказки: спросить любого из зала.

#### Конкурсная программа:

Вопросы по категориям:

- Математика
- Русский язык и литература
- История
- Биология
- Искусство
- Логика
- -Черный ящик (решить ребусы)
- Вопросы о лагере

#### Подведение итогов:

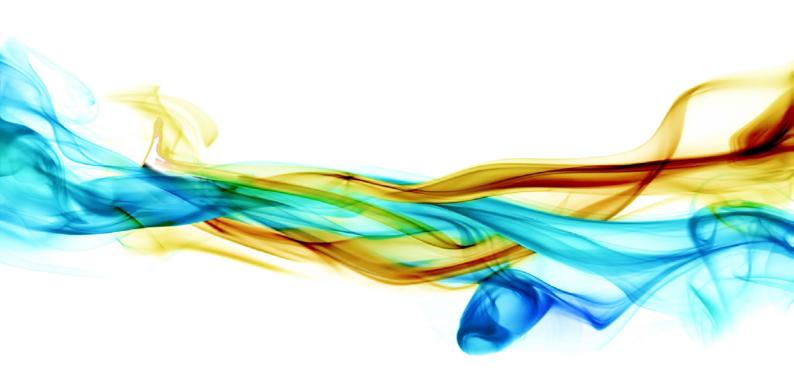
Побеждает та команда, которая продвинулась по игровому полю дальше всех

#### Рекомендации ведущим и организаторам:

Вести игру задорно и периодически между кругами игры, делать танцевальные паузы на флешмобы, чтобы чуть разрядить обстановку.

#### Реквизит:

Карточки с вопросами Проектор Экран Игровое поле – картинка Фишки на игровое поле – 6



### осторожно, заколдованно

Цель игры: Сплотить отряд и выявить лидеров. Провести время весело. Спасти лагерь от беды.

Тип игры: Комплексная

Место проведение игры: Территория лагеря

#### Краткое содержание:

Лагерь был заколдован. Все комиссары и помощники превратились в сказочных персонажей и злых животных. Задача команд снять это заклятие путем прохождения испытаний и если поймают колдунью.

Основная задача на протяжении игры: Пройти станции и расколдовать весь лагерь от чар колуньи.

Возраст участников: 10-17 лет

Количество участников: тах 6 отрядов по 10-15 человек

Время проведения игры: 1,5 часа

Ведущие: Комиссары и помощники, которые проводят станции.

#### Игровое действие:

- 1) Данная игра является игрой по станциям.
- 2) Игра на скорость, чья команда быстрее поймает колдунью, та и победила.
- 3) Чтобы попасть на следующую станцию, команды каждый раз прибегают в штаб к главному ведущему, и он направляет их на следующее испытание. Но место следующего испытания будет зашифровано каждый раз и по-разному, задача команды разгадать это место и направится туда)
- 4) У каждой команды будет лист отметки, на котором ведущий станции должен отмечать прохождение командой его испытания.
- 5) В зависимости от прохождения или не прохождения станции команда получает зачет/не зачет. Зачет дает -2 мин, а не зачет +4мин.
- 6) Подвох игры заключается в том, что по территории лагеря ходят или спрятались хищники, которые могут напасть на команду и украсть у них участника данной команды.
- 7) Все заложники (украденные) отводятся в тайное логово преступников. Оттуда у заложников есть шанс выбраться, но они должны пройти испытание. После того как заложник прошел испытание его отпускают, но ставят метку, чтобы потом его больше не брали в заложники.
  - 8) Станция Корпорация монстров, обязательно идет после Старца.
- 9) После прохождения всех станций, команда идет к главному ведущему в штаб и там считают сумму всех минут зачетов и не зачетов, после чего игроки стоят и ждут свое штрафное время, если такое есть, чтобы получать дальнейшее задание.
- 10) Получает у него координаты мета нахождения колдуньи, и ребята идут ее искать. Сложность в том, что она может оттуда убежать, но оставив при этом какие-то следы, по

этим следам команда ее и найдет.

11) Игра считается оконченной, когда одна из команд поймала колдунью.

#### Конкурсная программа:

- 1.Станция «Гарри Поттер». Команда выбирает двух человек Гарри и Рона, которым завяжут глаза (наденут маски). «Гарри и Рону» даются фломастеры и схема Хогварца. Их задача заключается в том что, с закрытыми глазами им надо нарисовать путь, чтобы встретиться с Гермионной на мосту, но при этом не попасться на глаза профессорам. Они становятся и одновременно рисуют, часть команды помогает Рону, другая Гарри. Гарри это синяя точка, и гари должен не попадаться профессорам и учителям, которые тоже отмечены синими точками. Рон это красная точка, и он должен не попадаться на глаза приведениям, которые отмечены красными точками. На выполнение задание дается 7 мин. Если команда прошла станцию, ведущий ставит им в листе ЗАЧЕТ, а если не прошли то НЕ ЗАЧЕТ.
- 2. Станция «Малыш Кевин» (Один дома). Ребята должны придумать ловушку из подручных средств, чтобы защитить свой дом от воров. На выполнение дается 3 мин. Если команда сделала ловушку, ведущий в листе ставит ЗАЧЕТ, если команда не сделали ловушку, то ставится НЕ ЗАЧЕТ.
- 3. Станция «Эльза» (Холодное сердце). Ребята должны с помощью бутылки с водой соединить точки на снегу, чтобы получился рисунок. Но сложность в том, что до бутылок они с самого начала не могут достать, они весят на балконе на веревочке. Им поможет снеговик. Ребята должны забрасывать снежки в баскетбольное кольцо. Если они попадают один раз в кольцо, бутылка опускается на 10-15см. Так они должны попасть столько раз, чтобы бутылка опустилась до земли. После чего ребята и смогут соединить точки. На выполнение задание дается 7 мин. Если команда прошла станцию, ведущий ставит им в листе ЗАЧЕТ, а если не прошли то НЕ ЗАЧЕТ.
- 4. Станция «Смурфики». Задача команды взяться за руки и перепрыгнуть через преграду (веревку). Ребята перепрыгивают через веревку по очереди. Сложность в том, что руки нельзя разрывать. Но участники команды могут помогать перепрыгнуть приподнять. Ребята должны оказаться на другой стороне от веревки, тем самым обозначив переход через портал. Так же ребята должны делать все дружно и не ругаясь. На выполнение дается 3 мин. Если команда прошла станцию, ведущий в листе ставит ЗАЧЕТ, если команда не смогла пройти, то ставится НЕ ЗАЧЕТ.
- 5. Станция Щелкунчик. Ребята без помощи рук должны нарядить новогоднюю елку. Каждый участник команды по очереди подходит к елке и наряжает ее. Команде надо надеть на елку 15 шариков и мишуру. На выполнение дается 5 мин. Если команда прошла станцию, ведущий в листе ставит ЗАЧЕТ, если команда не смогла пройти, то ставится НЕ ЗАЧЕТ.
- 6. Станция «Великан». На определенной территории в снегу спрятаны белые мешочки много-много, но только в некоторых мешочках есть конфеты. Ребята должны по очереди заходить на территорию и брать один мешочек. Но сложность в том, что

вы заходите (прыгая на одной ноге или садясь друг на друга). У каждого участника из команды должна будет быть конфета — это и считается проходом станции. На выполнение дается 5 мин. Если команда прошла станцию, ведущий в листе ставит ЗАЧЕТ, если команда не смогла пройти, то ставится НЕ ЗАЧЕТ.

- 7. Станция «Кот Базилио». На полу разбросаны буквы. Вся команда должна будет из букв собирать слова, которые им загадает ведущий. Нужно собрать 30 слов. На выполнение дается 5 мин. Если команда прошла станцию, ведущий в листе ставит ЗАЧЕТ, если команда не смогла пройти, то ставится НЕ ЗАЧЕТ.
- 8. Станция «Учительница». Команда выбирает одного участника, который будет расставлять числа. Перед игроком команды восемь изображений с вопросами. Задача игрока с помощью команды поставить правильную цифру к каждой картинке. Дополнительная сложность в том, что картинок восемь, а цифр десять. На выполнение дается 3 мин. Если команда прошла станцию, ведущий в листе ставит ЗАЧЕТ, если команда не смогла пройти, то ставится НЕ ЗАЧЕТ.
- 9. Станция «Корпорация монстров». После прохождения всех станций команда приходит сюда. Ведущий проверяет их лист зачетов. Суть станции найти принцессу в комнате. За 1 зачет команда получает 1 ключ. Ключ команда выбирает сама от любой комнаты наугад. Побеждает та команда, которая быстрее найдет принцессу. Если зачетов и ключей не хватило, чтобы найти принцессу, ведущий отправляет команду к старцу. Если команда приходит от старца с БАМом, то ведущий дает еще один ключ. На этой станции есть и лживые принцессы.
- 10. Станция «Старец». Ведущий говорит загадку команде. Задача команды за 2 мин разгадать загадку, если команда отгадала, она получает БАМ, за который получат в корпорации Ключ, но если команда не угадала, Бам они не получают. К старцу можно подходить после 5 мин, после каждого раза.

#### Подведение итогов:

В игре побеждает та команда, которая пройдет все станции и поймает колдунью быстрее всех.

#### Рекомендации ведущим и организаторам:

Создать себе образ сказочных героев, в которых проводите станцию. Вести себя, как те герои и придумать себе историю, как вы были и как вас заколдовали.

#### Реквизит:

Карты, фломастеры, маски, лист с ответом.

Разные материалы.

Бутылки с подкрашенной водой, веревка, схемы точек.

Веревка

Елка, игрушки, мишура.

Мешочки с конфетами, пустые мешочки.

Буквы, список вопросов и слов.

Числа, картинки с вопросами, Ответы.

3 куклы, ключи от комнат.

Бамы, загадки с ответами.



# УГАДАЙ, ЧЬЯ ТЕНЬ?

Цель: узнать больше новых фактов о комиссарах

Тип: интеллектуальная

Место: зал

#### Краткое содержание:

комиссары садятся за белую ширму, освещенную фонарем, чтобы ребята видели тень с другой стороны. И ребята должны угадать тень комиссара по фактам.

Возраст: все

Количество: по отрядам

Время:1,5-2 часа

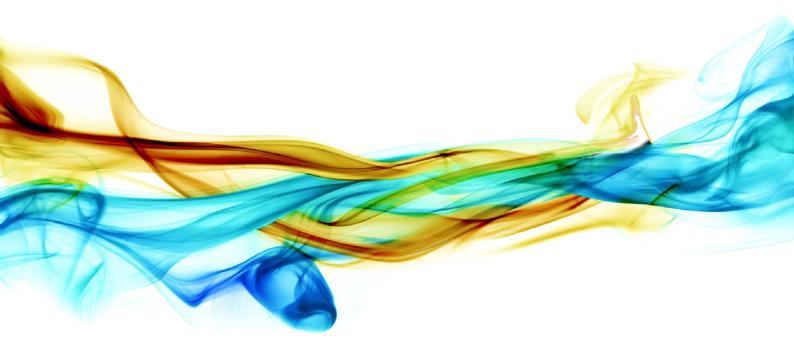
#### Игровой процесс:

Все комиссары сидят за ширмой, на экране у ребят несколько фактов, о каком-то комиссаре, ребята на листочке пишут номер тени, и сдают жюри.

Жюри смотрят, есть ли правильный ответ, если есть то комиссар встает. Игра проходит в 3 этапа. Когда комиссары уже входят в комнату с закрытым лицом, ребята должны написать список комиссаров по порядку, кто какая тень. По ходу игры должны уже догадываться, кто какой комиссар.

#### Итоги:

ребята узнают больше фактов о комиссарах.



# ...ПОСЛЕСЛОВИЕ

В этом сборнике мы постарались представить лучшие проекты, присланные педагогическими отрядами детских лагерей Тульской области на наш конкурс.

Некоторые из них могут показаться, на первый взгляд, странными, а порой даже вызывающими. Однако, все они помогают развить в детях качества лидера, стратегическое мышление, умение действовать в команде.

Наш сборник не претендует на энциклопедичность. Однако, мы надеемся, что он станет на многие годы добрым путеводителем в работе сотрудников детских лагерей Тульской области.





# Тульский региональный фонд социальноэкономического, экологического и культурно-научного развития региона

при финансовой поддержке ФОНД ПРЕЗИДЕНТСКИХ ГРАНТОВ

