Департамент труда и социальной защиты населения города Москвы
Городское бюджетное учреждение дополнительного образования города Москвы
Центр творчества «На Вадковском»

СБОРНИК

«КОМАНДООБРАЗУЮЩИЕ ТРЕНИНГИ И ИГРЫ»

(ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ ГБУ ДО ЦТ «НА ВАДКОВСКОМ»)

Москва 2020

УДК 374.1
ББК 74.95

Редакционная коллегия ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском»:

Ермакова Н.П. - заместитель директора по воспитательной работе ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском»
Люстрова Н.Ю. - методист редакционно-издательской деятельности
ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском»

СБОРНИК

«КОМАНДООБРАЗУЮЩИЕ ТРЕНИНГИ И ИГРЫ»

(ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ ГБУ ДО ЦТ «НА ВАДКОВСКОМ»)

Сборник составлен из упражнений, тренингов и игр, применяемых педагогами-организаторами ЦТ «На Вадковском» во время проведения организационных сборов, выездных семинаров и детских лагерей. Предназначен для специалистов, организующих отдых детей разного возраста.

Содержание

Введение…….4

Этап знакомства и формирования команд (отрядов)

Ермакова М.А., Степаненко Н.В. «Тренинг знакомства»…….5

Ермакова М.А. «Игры на знакомство»……7

Ермакова М.А., Рубаненко А.Л. «Эстафета знакомства»……..9

Этап сплочения команд

Ветров А.С., Ермакова М.А. «Тренинг командообразования «Веревочный курс»……..14

Этап командного взаимодействия

Рубаненко А.Л. «Игра Кубок вызова»……..25

Литература……..29

Введение

Командообразование – или, как сейчас модно говорить, тимбилдинг (англ. Team building – построение команды) – насущная необходимость для любого коллектива, тем более временного (детского лагеря, выездного сбора). Командообразование позволяет создать не просто сплоченный коллектив, а сделать каждого человека, в первую очередь, командным игроком, позволяет научить не просто быть единой командой, но и сформировать общие навыки работы в команде.

Командообразование - один из инструментов формирования благоприятного психологического климата детских коллективов.

Само явление уже давно известно нам из далекого советского прошлого - коммунарских сборов и лагерей актива. Знаменитые детские здравницы «Артек», «Орленок», а позже и «Океан» создали не только отработанную систему эффективной работы с временным детским коллективом, но и целую методику успешного формирования отношений и сплочения этих коллективов.

Командообразующая деятельность включает в себя как специально подобранные коммуникативные или психотехнические игры, так и специальные командообразующие эстафеты, мероприятия, и творчески ориентированную совместную деятельность детей.

Совместная деятельность приводит к сплочению детей, между ними преодолеваться естественные коммуникативные барьеры, формируется чувство доверия и зарождается стремление к конструктивному взаимодействию и сотрудничеству. Чем быстрее ребята узнают друг друга, тем раньше начнут выстраиваться доверительные отношения в команде (отряде).

Становление групповых отношений, знакомство и формирование лидерского ядра проходит в первые дни проведения лагеря или сбора. Грамотно проведенное знакомство друг с другом позволит заложить основы доверительной атмосферы в команде и создать благоприятный психологический климат.

Много лет педагоги и выпускники Центра творчества «На Вадковском» проводят выездные мероприятия для обучащюихся Центра и специалистов учреждений по работе с семьей и детьми, используя накопленный опыт командообразующей деятельности при формировании временных коллективов. В данный сборник включены игры, тренинги и эстафеты, использованные при проведении периода знакомства и сплочения команд в летних профильных творческих лагерях, выездных сборах актива и семинарах.

.

Этап знакомства и формирования команд (отрядов)

Тренинг знакомств

Ермакова М.А.,
педагог-организатор
ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском»
Степаненко Н.В., методист
ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском»

Командообразование начинается с этапа знакомства участников лагеря или выездного сбора и формирования команд. Проходит этот этап в первые дни и включает в себя: тренинг знакомства, игры для знакомства в командах, эстафету знакомства с территорией лагеря.

Проводится в первый день лагеря (выездного сбора) или на первом предварительном сборе (если такой проводится).

Цель тренинга – познакомить ребят друг с другом, а также со взрослыми, которые будут с ними работать.

Задачи:

– создать комфортную, доверительную атмосферу, позволяющую раскрыться каждому участнику тренинга;
– провести упражнения, направленные на знакомство участников друг с другом;
– провести упражнения, позволяющие участникам узнать некоторые увлечения друг друга;
– сформировать команды для дальнейшей работы;
– провести внутри команд игры на знакомство.

Участники:

– дети лагеря (или участники выездных сборов);
– вожатые (организаторы выездного сбора).

Время проведения – 30 - 40 минут.

Порядок проведения:

1. Построение команд по кругу.

Приветствие участников сбора. Ведущий просит всех участников встать по кругу.

2. Знакомство с программой и организаторами.

Ведущий представляет детей, приехавших в лагерь (или на сбор), из каких объединений или организаций они приехали. Затем представляются люди, организовавшие лагерь (или сбор) и их направления деятельности. Дальше идет знакомство с основными направлениями работы в лагере (или программой сбора).

3. Игры на знакомство всего коллектива лагеря (или выездного сбора).

Игра «Здравствуйте!»

Участникам игры предлагается в течение минуты поздороваться как можно с большим количеством ребят, называя при этом свое имя и запоминая имя того, с кем здороваешься. Затем все встают в круг, и ведущий спрашивает, с каким количеством людей кому удалось познакомиться: с одним, с двумя, с тремя и т.д. Того, кто назвал наибольшее количество, просят произнести все имена.

Это задание затем можно усложнить, попросив здороваться всех по команде ведущего разными частями тела. Например, рукой, ногой, локтем, головой и т.д.

Игра «Времена года»

Участники игры встают в круг. По команде ведущего они должны соединиться в 4 группы по временам года (в зависимости от даты рождения): лето, осень, зима, весна.

Таким образом, вы узнаете, сколько у вас ребят, рожденных в разное время года.

По такому принципу можно предложить ребятам соединиться по цвету глаз, волос, размеру ноги и т.д.

Игра «Стихии – огонь, вода, земля, воздух»

Всем участникам предлагается в течение минуты собраться по группам, в соответствии с тем, с какой стихией они себя символизируют.

Варианты «Разделение на команды»

После проведения общего знакомства участников сбора или лагеря проводится разделение по командам для дальнейшей деятельности. Ведущий просит всех участников тренинга встать в круг.

1. Построение по кругу всех участников тренинга.

Ведущий просит участников встать в круг по объединениям деятельности. Это необходимо для того, чтобы дети из одного объединения (или участники сбора из разных организаций) попали в разные команды, и попробовали работать с незнакомыми людьми.

2. Разделение на команды (6 команд или любое число команд, необходимое в соответствии с программой).

Ведущий просит участников рассчитаться на 1 – 6, и запомнить свой номер. Затем представляет инструкторов (или вожатых), стоящих во главе команд. Все расходятся по командам в соответствии с названным номером.

Разделение на команды можно провести с помощью упражнения **«Молекулы».** Ведущий объясняет, что все могут двигаться по площадке в свободном направлении, по команде ведущего участники объединяются в «молекулы» по названному ведущим числу, например – 3, все участники соединяются руками в круг по 3 человека, и т.д. Последним ведущий называет число, соответствующее количеству человек в каждой команде.

3. Сбор команд с инструкторами (вожатыми).

Знакомство в команде (смотри игры на знакомство). При проведении игр на знакомство вожатый выявляет ребят с лидерскими качествами и предлагает им попробовать себя в роли командира при проведении эстафеты знакомства с территорией лагеря. Выбор названия команды, оформление бейджиков с именами ребят (бейджи можно заменить на значки, сердечки, солнышки и т.д.).

Игры на знакомство

Ермакова М.А.,
педагог-организатор
ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском»

Игры на знакомство – это игры, при помощи которых можно познакомиться с ребятами и познакомить их друг с другом. Условно их можно разделить на две группы: первые - это те, которые дают возможность узнать и запомнить имена, вторые – это игры, которые помогают ближе узнать друг друга, В ходе них мы узнаем интересы, увлечения, способности и некоторые черты характера участников.

При проведении игр следует придерживаться нескольких правил:

- не проводить более 2-3 игр сразу;
- игра не должна быть продолжительной по времени;
- правила игры должны иметь четкие формулировки, понятные каждому;
- в любой игре должен присутствовать момент состязательности;
- необходимо учитывать возрастные особенности детей.

ПОСМОТРИ-КА НА МЕНЯ

Эта игра позволяет детям быстро запомнить друг друга внешне. Все становятся в круг, и вожатый дает задание: через одну минуту построиться в линию по цвету глаз. Справа налево, от темных глаз к светлым. Как только ребята выполнили первое задание, они снова становятся в круг, чтобы лучше видеть друг друга, им дается второе задание: построиться в линию по преобладающим цветам в одежде, слева направо, от более светлых цветов — к более темным. Далее конкурсы переходят к шуточным - по величине ушей, длине носков, шнурков, длине волос и ресниц. Проявляйте фантазию!

СНЕЖНЫЙ КОМ

Играющие сидят в кругу. Первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое имя. Третий называет два предыдущих и свое. И так далее, пока первый не назовет имена всех сидящих в круге. Игру можно усложнить, называя имена с середины, с конца.

ПРЕДСТАВЬ ПАРТНЕРА

Играющие разбиваются на пары. Всем дается 3 минуты, чтобы узнать как можно больше о своем партнере, в первую очередь узнается имя (что любит делать в свободное время, что коллекционирует, что любит есть, есть ли у него животные и т.д.). Затем все участники собираются и пары по очереди представляют друг друга.

МЯЧ ПО КРУГУ

Играющие встают в круг, ведущий держит в руках мяч. Он называет свое имя и одно из своих качеств на букву, с которой начинается его имя, например: Маша – маленькая, Оля – очень веселая, Саша – смелый. Затем он кидает мяч одному из ребят и тот называет свое имя и качество, и так, пока все ребята не представятся.

ИМЯ - ЦВЕТ, ИМЯ - АССОЦИАЦИЯ

Все участники находятся в общем кругу. Каждый по очереди должен назвать свое имя и цвет (образ: предмет, животное, растение), на который, по его мнению, он похож, и обосновать свою похожесть (перечислить сходные качества).

МЫ ИДЕМ В ПОХОД

Игрок, назвав свое имя, называет предмет, начинающийся на первую букву его имени, который он может взять с собой в поход. Например: «Меня зовут Катя, я иду в поход и беру с собой компас». Следующий игрок произносит: «Меня зовут Сережа, я иду в поход и беру с собой спальник, а еще Катю с компасом», и так далее, пока не будут названы по имени все.

ЛОВИ ПАЛКУ

Участники игры становятся по кругу и называют свои имена. Ведущий (вожатый) становится в центре круга. В руках у него палка высотой 1 метр. Он ставит один конец палки на пол, а другой придерживает рукой. Затем громко называет чье-нибудь имя и быстро отпускает палку, отбегая в сторону. Играющий, имя которого назвал ведущий, должен подбежать и схватить палку, прежде чем она упадет. Затем играющий, держащий палку, называет также чье-либо имя и отбегает. Игрок, чье имя прозвучало, должен подбежать и успеть схватить палку. И так далее.

Эстафета знакомств

Ермакова М.А.,
педагог-организатор
ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском»,
Рубаненко А.Л.,
педагог дополнительного образования
ГБУ ДО ЦТ «На Вадковском»,
организаторы летнего профильного
творческого лагеря «БРИЗ»

Этап знакомства и формирования команд после проведения тренинга знакомства продолжается знакомством с территорией лагеря. В этом вам может помочь эстафета знакомства. Эстафета проводится для всех команд по системе «кругосветка». Каждой команде вручается маршрутный лист, в котором указывается последовательность прохождения эстафеты. С организаторами, ответственными за этапы оговаривается система оценок результата выполнения заданий.

Можно сделать эстафету с заданиями, которые участники должны найти сами, тогда в маршрутном листе даются координаты каждого пункта и описание места, оговаривается время прохождения маршрута.

В целом, эстафета не должна проходить больше 1-1,5 часов. Этапы эстафеты и их количество, содержание заданий определяется в зависимости от количества команд и возможностей организаторов.

Цель: Познакомить ребят с территорией лагеря и друг с другом.

Задачи:

– познакомить ребят внутри команды;
– выявить лидеров в команде, а также дать возможность каждому проявить свои таланты в разных видах деятельности;
– познакомить ребят с основными объектами на территории лагеря, на которых им придется бывать в течение лагерной смены.

Участники: все дети лагеря.

Время: 9 этапов по 5-10 минут (вместе с переходами), примерно 1,5 часа. Время на этапе согласовывается организаторами перед началом эстафеты.

Место действия: вся территория базы.

Правила: Каждой команде выдается маршрутный лист, в котором указывается место этапа и его название. Проходить этапы команды должны обязательно в том порядке, в котором они записаны в маршрутном листе. Как только начинается «Эстафета знакомств», ответственный за этап засекает 10 минут, по истечении которых команда должна покинуть этап и перейти на следующий этап. Чем быстрее команда попадет на этап, тем больше времени останется на выполнение задания. После прохождения этапа ответственный (инструктор) проставляет свою оценку команде за выполнение испытания (максимально 10 баллов). И снова засекает 5-10 минут и т.д.

Этапы: Количество этапов формируется по необходимости для каждого коллектива (от 5 и более). Желательно располагать этапы на местах, которые дети обязательно должны знать (около столовой, медпункта, спортивной и костровой площадок, клуба и т.д.).

Результат: Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

Примерные варианты этапов:

Танцуют все!

Команде предлагается назвать цифру от 1 до 10 - это номер трека на диске. Начинается музыка. Нужно угадать музыкальный стиль/направление (правильный ответ –

1 балл) и поставить танец для всей команды, причем на максимальные 9 баллов обязательно сделать 2 смены рисунка и показать не менее 5 разных движений.

Реквизит: Магнитофон, диск с песнями.

Приходи, сказка!

Написать письмо другу/маме/президенту/Деду Морозу. Каждое слово должно начинаться с одной и той же буквы, заданной инструктором. В тексте обязательно должно быть приветствие, рассказ о своих последних достижениях/новостях, просьба, вопрос, прощание.

Реквизит: Бумага, ручки.

Портрет слона

Цель задания – нарисовать животное (слона, жирафа, крокодила, зебру, льва, носорога, верблюда, собаку, кошку, зайца). Члены команды распределяют между собой, кто какую часть рисует (один тело, следующий хвост и т.д.). Рисующему завязывают глаза. Но команда может подсказывать, например, правее/левее.

Реквизит: Листы бумаги, фломастеры, повязки на глаза.

Удиви меня

Импровизация. Цель команды – представить инструктору что-то необычное. Кто во что горазд: выстроить фигуру, сочинить оду, показать фокус.

Лейся, песня

Каждый участник берет по одной бумажке со словом. Задача: спеть отрывок из песни (не менее двух строк), в котором есть заданное слово. Петь должен каждый в одиночку, но если кто-то не может вспомнить песню, команда может подсказывать.

Реквизит: Бумажки со словами.

Попрыгушки

Два члена команды крутят канат, остальные прыгают. Сначала один пять раз, потом вдвоем пять раз, потом втроем, пока все 8 человек не пропрыгают пять раз. Запнулись – всё с начала.

Реквизит: канат.

Найди пару

На листе написаны названия картин, литературных и музыкальных произведений, фамилии художников, писателей, поэтов, скульпторов, композиторов и т.д. – всё в перемежку. Задача: написать через тире автора и его произведение. Например, Чайковский – Лебединое озеро.

Реквизит: Бумага, ручки, лист с заданием.

Будильник

Команда встаёт в круг. Первый человек отвечает за цифру 1, второй за цифру 2 и т.д. до 12. Инструктор (или 13-й член команды) называет время, например, половина второго, значит, член команды - цифра 1 хлопает и говорит свое имя, а другой - цифра 6 говорит «бом» и говорит свое имя.

Измерь длину команды

Команда измеряет себя в дюймах, вершках, саженях и т.д.

Реквизит: Распечатанные старинные меры длины, рулетка.

Эмблема команды

Команда придумывает и делает аппликацию эмблемы.

Реквизит: Форматка А-3, цветная бумага, клей, ножницы, фломастеры.

Ода лету

Каждый член команды придумывает рифму, затем вся команда пишет оду.

Реквизит: Бумага, ручки.

Зашкодник

Выбрать правильный вариант перевода со славянских языков на русский (варианты вызывают смешные ассоциации).

Реквизит: Набор игры «Зашкодник».

Фото на память

1. Команде необходимо придумать и красиво нарисовать свое название.
2. Фото с названием в руках в необычной позе/конструкции/пирамиде.

Реквизит: Фотоаппарат, длинная бумага, маркеры.

Спорт, спорт, спорт

Спортивные конкурсы со скакалкой, мячом и т.д.

Реквизит: Мячи, скакалки, обручи.

Игротека

Логические игры, народные игры, загадки.

Реквизит: набор игр.

Медпункт

Оказание первой медицинской помощи.

Реквизит: Набор медикаментов, перевязочных средств.

Шумовой оркестр

Конкурс на изготовление музыкальных инструментов из подручных средств. Исполнение песни под аккомпанемент «оркестра».

Реквизит: Бубны, дудки, пластиковые бутылки, камешки и пр.

Криптограмма (ребус)

Команде выдается разрезанная по кусочкам фраза (фраза должна состоять из нескольких слов). Большие слова (для усложнения задания) возможно разделить по частям. Команде необходимо собрать все кусочки фразы и отгадать саму фразу.

Реквизит: Разрезанные загадки, ответы для ведущего.

Городки

Команда учится выстраивать правильную схему и сбивает ее.

Набор «Городки».

Самая длинная и компактная команда

1. Все члены команды по очереди прыгают вперед, каждый следующий от того места, где приземлился предыдущий. Ведущий измеряет рулеткой длину команды.

2. Команда должна, выстроившись в шеренгу, свернуться улиткой как можно плотнее. Ведущий измеряет рулеткой окружность команды.

Реквизит: Рулетка.

Шатер-имена

Команда держит большой тканевый шатер, на котором лежит мяч. Нужно подбрасывая его, называть имена членов команды. Если мяч упал, начинаем сначала.

Реквизит: Шатер из ткани, резиновый мяч.

Музыкальный класс

Команде дается детский стих. Они его должны выучить, если не знают, и спеть на определенный мотив. Например, «Не кочегары мы, не плотники». Стихотворения вытягиваются по жребию

Реквизит: Распечатки стихов, названия песен, музыка, магнитофон.

Зомби

Команда стоит в кругу, водящий «зомби» стоит в середине круга, он идет к любому игроку со словами «раз-два-три, не успел - выходи». Игрок должен быстро назвать имя любого члена команды, если не успевает, становится «зомби».

Реквизит: мел для рисования круга.

Водопад

Команда должна поднять ведро с водой при помощи веревок (по количеству членов команды 8-9 шт.) и перелить воду в другое ведро.

Реквизит: два ведра, веревка, вода.

Планета друзей

Каждый участник команды делает символ-эмблему своей команды, пишет свое имя и прикрепляет его на нарисованную планету лагеря.

Реквизит: стол, плакат с нарисованной планетой, бумага цветная и белая, фломастеры, ножницы, клей.

Рассыпашки

Команда выстраивается в определенном порядке, каждый запоминает свое место и соседей, затем всем участникам завязывают глаза. С завязанными глазами по команде ведущего «Рассыпашки» все перемешиваются, а потом по команде ведущего «Собирашки» все должны выстраивается в изначальном порядке, при этом не разговаривая.

Анаграмма

Команда должна разгадать анаграмму (слово, образованное путем перестановки букв от исходного слова).

гаир – игра, тепь – петь, учкар – ручка, юруис – рисую.

Примеры заданий:

1. МЕ(...)ОЛАД БАР(...)НО; НО(...)ОЛ; ПОРЯ(...)ТОР; ПО(...)ОТ; ОБЫ(...)КА; ПО(...)АРЬ, БЕГЕ(...)ОР; ВАМ(...)АМИДА; У(...)ОВА; СВИР(...)НИК; СНА(...)ОВОЙ; ПЕ(...)ОЛ; БАЛ(...)ЕДА
2. Интересная книга

аМам пилаук нигук. амТ тисих и акритник. отВ имакш и айзак. А утт яТан и кямич. Я бюлюл тичать тиэ хитис

3. Яблоко

У киер ылб ольбойш асд. В отм асуд номог лоподывх еревьедв. реСид инх орасл дечусаня блояня. И ресозавол ан ейн олькот ноод дечусоен клоябо. нОо лезачивало юлбую нура.

Этап сплочения команд

Тренинг командообразования «Веревочный курс»

Ветров А.С., Ермакова М.А.,
педагоги-организаторы,
организаторы летнего профильного
творческого лагеря «БРИЗ»

«Веревочный курс» - это систематизированный активный тренинг командообразования и личностного роста. Программа тренинга представляет собой комплекс упражнений, которые развивают в участниках «командный дух», чувство доверия, ответственности и уважения к каждому участнику коллектива. Эти упражнения состоят из интересных задач, которые можно выполнить только всей командой с полной отдачей каждого участника. Победа приходит только в том случае, если упражнение выполнено каждым участником на 100 %.

«Веревочный курс» стимулирует участников тренинга к командной работе и командному взаимодействию, вырабатывает чувство уверенности в собственных силах, повышает самооценку.

«Веревочный курс» может проводиться одновременно для нескольких групп. В каждой группе упражнение проводит специально подготовленный ведущий.

Цель: сплочение группы в процессе преодоления трудностей, создание атмосферы взаимного доверия и поддержки в коллективе.

Задачи:

1. Создание атмосферы доверия, взаимовыручки, поддержки.
2. Адаптация ребят и быстрое вхождение в коллектив группы.
3. Создание взаимодействия, сотрудничества, коммуникации между участниками команды.
4. Налаживание эффективных межличностных взаимоотношений между участниками.

Участники: подростки и взрослые, количество участников – не более 12 человек. Участники одеты в спортивную форму.

Продолжительность: 1-1,5 часа.

Количество упражнений должно быть больше, чек команд участниц, чтобы у них был выбор. Карточки с названиями заданий и местом проведения команды забирают на месте старта, туда же возвращаются за новым заданием, возвращая предыдущую карточку.

Место проведения: большая территория, включающая участки леса и спортивную площадку.

Используемые материалы: веревки, туристские коврики, одеяло, палка длиной 1,5 метра, бревно, скамейка (шириной 20 сантиметров и длиной 7-8 метров), цветная лента, ножницы, карандаши, тарелочка, вода.

Обязательное требование «Веревочного курса» («ВК»): обеспечение для его участников безопасности.

Функции ведущего:

– в начале каждого упражнения зачитывает группе его задание и правила. При возникновении у участников вопросов, задание и правила повторно зачитываются без дополнительных объяснений. При выполнении задания действует принцип: «Разрешено все, что не запрещено», но участники должны сами догадаться об этом;

– во время выполнения упражнений ведущий не помогает и не мешает группе, помнит, что группа всего должна добиться сама на собственном опыте;

– во время прохождения группой «ВК» поддерживает хорошее настроение в группе, осуществляет страховку и организует ее силами самих участников.

Восковая палочка

Описание:

1. Группа встает в круг плечом к плечу. Один из участников встает в круг, закрывает глаза, обнимает себя за плечи и, стараясь не отрывать пяток от земли, ровно, словно палочка, падает в любом направлении. Участники, стоящие в кругу, держат руки перед собой и ладонями аккуратно отталкивают падающего, заставляя его качаться внутри круга, словно маятник. Почувствуйте свое единство, руки ваших друзей, доверьтесь им! После прохождения через круг всех участников, проведите обсуждение ваших чувств.

2. Участники встают в плотный круг, плечам к плечу, руки полусогнуты ладонями к центру круга. В середине встает человек, прижимает руки к груди, закрывает глаза, расслабляется и плавно падает на руки участников. Их задача передать человека по кругу, а его в это время полностью расслабиться, но не сгибать колени и не топтаться. Это не совсем стандартный трек ВК, но его хорошо проводить в начале, что бы группа как бы «потрогала друг друга», научилась доверять.

Тростинка

Реквизит: Тонкая длинная палка.

Описание: Выбирается тонкая длинная палка или камыш. Задача ребят поднять с земли эту палку над головой, используя только указательные пальцы рук.

Узел (Путаница)

Реквизит: Канат или плотная веревка длиной не менее 5 метров.

Описание: Все члены команды берутся двумя руками за один длинный канат, равномерно распределяясь по всей его длине. Команде необходимо завязать узел посередине каната, не отпуская от него рук и не перемещая их по длине каната.

Улитка/Якорь

Описание: Веревка длиной ~ 15-20 м привязана одним концом к дереву, второй конец в руках у команды (за веревку держится каждый одной или двумя руками). Команда стоит на таком расстоянии от дерева, чтобы веревка была натянута. Задача команды: дойти до дерева так, чтобы веревка всегда была натянута, переставлять руки на веревке нельзя.

Печатная машинка

Реквизит: листы с напечатанными крупными буквами алфавита.

Описание: Группа встает в шеренгу, перед ними раскладываются буквы по количеству человек, в два-три ряда в порядке алфавита. Буквы распределяются между участниками. Ведущий показывает слово. Человек, у которого первая буква, хлопает в

ладоши один раз, вторая – хлопает в ладоши два раза. Если у человека две буквы подряд, он хлопает в ладоши два раза подряд. Если ошибаются, начинают сначала.

Лабиринт

Реквизит: мелки и платочек

Описание: На земле начерчен лабиринт, сквозь который должен пройти один человек с закрытыми глазами от входа до выхода. Остальная команда стоит вокруг. Каждый член команды говорит ТОЛЬКО ОДНО слово и СТРОГО по очереди. Если кто-то произнес два слова (например, «чуть вправо»), «слепой» возвращается в начало лабиринта.

Тарелочка

Реквизит: Тарелка с водой.

Описание: Команда садится в круг на корточки. Задача команды: предать по кругу тарелочку с водой. Нельзя: касаться руками земли, проливать воду, вставать.

Пещера

Реквизит: 2 обруча разного размера.

Описание: Команда встает в круг, держась за руки. С одной стороны круга на руках висит большой обруч, с другой стороны – обруч поменьше. Задача команды: пройти через обручи так, чтобы они оба прошли полный круг.

Река памяти

Реквизит: Веревка или сигнальная лента 20 м.

Описание: На земле размечен веревкой следующий рисунок: две линии сходятся и расходятся примерно параллельно друг другу. Команда выстраивается перед этими линиями лицом друг к другу и соединяют руки ладонями в шахматном порядке. То есть: правая ладонь первого участника с левой ладонью второго участника, правая ладонь второго участника с левой ладонью третьего участника и т.д. Задача команды пройти по этим линиям от начала и до конца. Руки должны быть соединены на всем протяжении маршрута от старта до финиша. Если кто-то из участников разъединит ладони – команда начинает все сначала. Это можно сделать в том случае, если участники, доверяя друг другу, будут в равной степени друг на друга опираться. Если кто-то падает или расцепляет ладони, задание начинается сначала.

Лыжи

Реквизит: две довольно крепкие плоские доски, четыре плотные веревки, резинка для препятствия.

Описание: Две доски, четыре веревки, которые можно просунуть под доски и удерживать руками (начало и конец каждой лыжи). Вся команда встает на «лыжи»: правая нога – на правую лыжу, левая – на левую. И проходит дистанцию. Дистанцию надо организовать с препятствием (чтобы те, кто на лыжах, наклонялись и пролезали под препятствием).

Карусель

Реквизит: Канат, набор предметов по количеству участников.

Описание: Судья становится в центр круга, образованного членами команды, и начинает раскручивать канат. В интервале между отдельными вращениями каната, каждый должен успеть вбежать в круг, взять находящийся там предмет и вернуться на свое место так, чтобы его не задел канат.

Шарики

Реквизит: 6 штук надувных шариков.

Описание: 6 штук надувных шариков удерживать в кругу, чтобы они не упали на пол, в руки при этом не брать, только отбивать.

Матрёшка

Реквизит: матрешка из 4-х штук, повязки на глаза, стол.

Описание**:** Из тренинга «диалоги в темноте». Темная комната, в крайнем случае, можно просто всем завязать глаза. Команда располагается вокруг стола. На столе разобранная матрешка. Надо ее собрать всей командой. Упражнение делается вслух!!! Не молча!

Паутина вертикальная

Реквизит: веревка.

Описание: Между деревьями натянута паутина. В каждую ячейку может пролезть только один человек. Задача команды – перебраться на другой «берег», не задев паутину и в полном молчании.

Ограничения:

– сквозь одну ячейку может пролезть только один человек;

– над «паутиной» и под ней могут пролезть два участника;

– обходить «паутину» нельзя ни в ту, ни в другую сторону;

– участник, который переправился на другую сторону, не может вернуться, обойдя паутину, и помочь команде;

– нельзя касаться «паутины» (веревки);

– при касании любым участником "паутины" (веревки) упражнение выполняется всей группой с самого начала.

Плен

Реквизит: 30 м веревки 18 колышков (при расчете на паутину 4×5 ячеек размером 50×50 см).

Описание: На этапе параллельно земле растянут участок паутины в виде сетки на высоте 10-15 см от земли. По одну сторону паутины собирается команда, а по другую становится один из участников, которого и надо будет спасти. Вызволить его можно только, переправив на ту сторону паутины, на которой собралась команда. Чтобы сделать

это остальным участникам также придется забраться в «паутину». Но при этом необходимо соблюдать следующее правило: Паутина состоит из 4-5 рядов, в каждом из которых от 2 до 6 ячеек. Как только участник встает в ячейку – он тоже запутывается в паутине и может выйти из нее только тогда, когда будет спасен главный пленник. Значит, команде доступны только ближайшие к ним два ряда, как же достигнуть остальных? Алгоритм: Когда участник ставит ногу (или руку) в какую-либо ячейку – он тоже «запутывается» в паутине и уже не может достать ногу из ячейки. Но он может поставить вторую ногу в более далекую ячейку. Таким образом, он приблизится к спасаемому, но сам «увязнет» в паутине. Следующий участник становится напротив него подобным же образом. Далее, они на руках переправляют следующего участника в ближайшие к пленнику ряды. И еще одного напротив него. Образуется еще одна пара. Теперь эти две пары могут переправить следующую пару практически вплотную к пленнику. Таким образом, выстраивается ряд пар от свободной стороны к пленнику и его можно на руках переправить на свободу. Подсказывать алгоритм командам нельзя, они сами должны догадаться об этом.

Зеркало

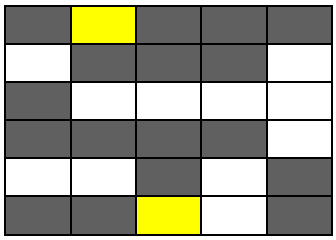
Реквизит: мелки (или скакалка), фотоаппарат.

Описание: На земле начерчена линия. Это - «зеркало». Команда выбирает одного человека, он отходит и отворачивается. Остальные члены команды принимают не повторяющиеся позы перед «зеркалом». Потом водящий поворачивается, изучает эту «скульптуру» 30 секунд, все члены команды меняют позы. Водящий должен выстроить всю команду в зеркальном отражении относительно линии. Именно зеркально – это важно. Все это делается молча. Если обнаруживается отличие – водящий заменяется и все начинается заново. Примечание – у инструктора должен быть с собой фотоаппарат для того, чтобы фиксировать «скульптуру».

БИП/Минное поле

Реквизит: мелки

Описание: На земле расчерчено поле из 20 – 30 клеток, в каких-то из них скрыты мины. Где есть мины, знает только ведущий. Задача команды: пройти через поле, не нарвавшись на мины. Пробуют по одному. Когда участник нарывается на мину, ведущий говорит «БИП!», участник сходит с пути, следующий начинает сначала. Подсказывать человеку, находящемуся на поле, запрещено (вся команда начинает заново). Рисунок будет приложен (мины расположены так, что есть только один путь от начала в конец минного поля). Рисунок с минами (серые клетки – мины, желтые – вход и выход).



Осиное гнездо

Реквизит: 50 воздушных шариков, нитки, скотч 2 штуки – для каждой команды; металлический стакан (кружка), бумажный шар, диаметра чуть больше стакана.

Описание: На возвышении, в отдалении от команды установлен стакан с шариком. На месте старта приготовлено множество не надутых воздушных шариков и скотч. Задача команды – надуть шарики и, скрепив их скотчем в одну длинную указку, сбить шарик.

При этом нельзя заступать за территорию, ограниченную сигнальной лентой, нельзя сбивать шарик мотками скотча.

Крокодил

Описание: Исходные условия: участники садятся на землю (пол) вплотную друг за другом, вытянув в стороны ноги. Руки участников подняты над головой и согнуты в локтях. Первый участник встает и ложится спиной на руки, сидящих за ним, скрестив свои руки на груди. Участники передают его на руках в «хвост» группы. Задание: переправить, таким образом, всех участников.

Ограничения:

– переправляющим участникам нельзя вставать;
– переправляемый участник не должен касаться земли (пола);
– при падении или касании земли (пола) передаваемым человеком упражнение выполняется всей группой с начала.

Башня

Реквизит: Картонные коробки различной величины(10-12шт)

Описание: Задача команды: построить максимально высокую башню, использовав все коробки. Если какая-то коробка падает – задание начинается сначала.

Амеба

Реквизит: Веревка.

Описание: Группа держится за руки, задача перебраться через веревку, натянутую чуть ниже уровня пояса среднего участника. Если группа расцепляется или задевает веревку (одежда в счет), то начинают сначала.

Есть более сложный вариант, когда нельзя еще и разговаривать.

Пианино

Описание: Участники сидят в линию. Каждый кладет свою правую ладонь на левую ногу соседа справа; левую ладонь на правую ногу соседа слева. Хлопок по коленке - нажатие клавиши пианино. Ритм передается с одного конца на другой. Чтобы запустить ритм в другую сторону, крайний участник делает двойной хлопок. Тот, кто ошибается, убирает свою ладошку. Более сложный вариант: выполнять упражнение с закрытыми глазами.

Джойстик

Реквизит: платки (банданы), стол с разными предметами на нем.

Описание: Вся команда держится друг за друга следующим образом: левой рукой - за большой палец правой руки соседа, правая рука сжата в кулак с выставленным большим пальцем. Первый участник в цепи выполняет роль джойстика, управляя пальцем правой руки, как джойстиком. Задача команды: максимально точно по цепи передать движения джойстика, чтобы последний человек в цепи своей правой рукой совершил

определенное действие (вверх, вниз, влево, вправо). Всё это для того, чтобы достичь цели – сорвать яблоко, обрезать веревку, коснуться мишени и т.д. (Задания для разных команд могут быть разными, сообщаются инструктором только в момент, когда у всех завязаны глаза). Глаза закрыты у всех, кроме первого участника (джойстика).

Вариант: Можно глаза никому не закрывать. Главное – обеспечить, чтобы первый и последний человек не видели глаз друг друга.

Задание, например, такое: взять со стола яблоко, откусить его, поменять местами с грушей.

Бревно

Описание: Бревно такой длины, чтобы участники, встав «паровозиком», уместились впритык. Команда выстраивается на бревне.

Задание: участникам группы - поменяться местами так, чтоб первый с конца стал первым сначала, второй с конца - стал вторым сначала и т.д. Итак, начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке. Ограничения: при касании земли любым участником упражнение выполняется всей группой сначала.

Гелиевая палочка

Реквизит: гимнастическая палка.

Описание: Команда встает в две шеренги напротив друг друга. Сгибают руку в локте, вытягивают указательный палец. На пальцы кладется гимнастическая палка. Задача команды положить палку на землю. Если палка «падает», упражнение повторяется.

Колодец

Описание: Исходные условия: между тремя деревьями на высоте 1,5 метра натянута веревка. Внутри «треугольника» лежит прочная палка длиной 1,5 метра, способная выдержать на себе взрослого человека. Группа находится внутри «треугольника» («колодца»).

Задание: всей группе выбраться из «колодца» через «верх» над веревками.

Ограничения: нельзя касаться веревки и пролезать под ней. При касании любым участником веревки упражнение выполняется всей группой сначала.

Классики

Реквизит: платочки и мелки.

Описание: На земле начерчены квадраты на расстоянии шага (приблизительно). Нельзя наступать на ограничительные линии и за пределы квадрата. Команда выстраивается в колонну друг за другом и глаза завязываются через одного. Упражнение выполняется в молчании. Команде необходимо пройти через все квадраты и всем перебраться за последний из них.

При любом заступе на линию вся команда возвращается в исходное положение.

Монстр

Описание: Команде необходимо перебраться из пункта А в пункт Б, используя ограниченное количество конечностей (по формуле кол-во человек-2). Вопросы формулы можно дисскутировать.

Вариант: определять для каждой команды не количество конечностей, а количество используемых рук и ног.

Электрическая цепь

Описание: Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя, таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам. Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по трое. Задача остается прежней - встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из всей команды. Два главных условия этого упражнения:

1) электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами;

2) на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.

Тридцать три

Описание: Команда встает в круг на вытянутые руки, разворачивается на 180 градусов. Задача команды – досчитать до 33-х. Команда начинает заново, если: число было сказано несколькими участниками одновременно, один и тот же человек сказал два числа подряд, если один из членов команды не назвал ни одного числа. Договариваться ни о чем нельзя, смотреть друг на друга тоже.

Художник

Реквизит: швабра, маркеры, обои, скотч, картинки.

Описание: К длинной палке (можно швабре) прикрепить маркер (веселее кисть), на стене висит ватман, есть заготовленная картинка. Команде необходимо взяться одной рукой за палку и всем вместе перерисовать картину.

Зомби

Описание: Все участники, кроме одного, садятся на стулья в линию, один стул остается свободным. Оставшийся участник играет роль зомби и ходит вдоль стульев, чтобы занять свободный стул. Задача других участников – пересаживаться со стула на стул так, чтобы «зомби» не смог его занять. Чей стул в итоге занимается, становится зомби вместо предыдущего участника.

Шлем

Реквизит: Две 5-литровые бутылки (шлем), мячики для пинг-понга.

Описание: Из двух верхних половин 5-литровых бутылок изготавливается шлем таким образом, чтобы одна часть бутылки надевалась на голову игроку, а вторая находилась обрезанной частью к верху (как миска). В команде выбирается игрок, который надевает шлем и встаёт на расстоянии 2-3 метров от команды. Команде выдаются мячики

для пинг-понга, их задача забросить как можно больше мячей в шлем. Каждому участнику даётся три попытки.

Стройка

Реквизит: элементы стройки.

Описание: На земле начерчены два одинаковых квадрата. В одном из них сложена определенная композиция из предметов по количеству человек в команде. Задача команды перенести все предметы из одного квадрата в другой и расположить их там в таком же виде (как было в первом). Запрещается заходить за ограничительную линию. Каждый член команды может перенести только один предмет.

Чернильница

Реквизит: доска, веревки, стакан с водой, 2 конуса.

Описание**:** на полу лежит квадратная доска, к ней привязаны веревки по количеству человек в команде, в центре доски стоит стакан с водой. Задача команды: поднять доску с помощью веревок (каждый участник берет одну веревку) и перенести доску со стаканом из точки А в точку Б, не пролив воду.

Карабины

Реквизит: Веревка, карабины.

Описание: Между кустами или деревьями натянута веревка с карабинами. Задача команды: взявшись за руки между собой и прицепив первого и последнего участника карабинами к веревке, пройти дистанцию

Крути педали

Реквизит: Велосипед, 3 гимнастических коврика.

Описание**:** Один из членов команды садится на велосипед, его задача: проехать по коврикам из точки А в точку Б. Задача команды: перемещать коврики по траектории движения велосипедиста, чтобы он прошел свой маршрут.

Обои

Реквизит: Рулон обоев 10м, склеенный в большое кольцо

Описание**:** Команда встает в колонну друг за другом внутри кольца из обоев. Задача команды: пройти в таком виде из точки А в точку Б.

Желоб

Реквизит: пластиковые тарелки по количеству участников, вода, ведро.

Описание: участники должны держать тарелки друг за другом, сверху вниз, чтобы получился желоб, в самом низу стоит ведро.

Ведущий начинает наливать воду сверху. Задача участников: наполнить ведро водой, чтобы при этом ничего не разлилось.

Баскетбол

Реквизит: одеяло, мяч, баскетбольное кольцо.

Описание: команда распределяется вокруг одеяла, в центре которого располагается мяч. С помощью одеяла команда должна забросить мяч в баскетбольное кольцо.

Одеяло

Реквизит: Одеяло.

Описание: Вся команда встает на одеяло. Задача: перевернуть одеяло на другую сторону, не заступая за его границы.

Рельсы

Реквизит: песочная площадка, лента.

Описание: на песке чертится две линии, начинающиеся из одной точки и расходящиеся, чем дальше, тем шире друг от друга. Задание выполняется парами. Пара встает друг напротив друга, опираясь ладонями друг на друга. Задача: дойти до самой широкой части «рельс», при этом, удержав баланс.

Бабочка

Реквизит: веревки, карабин.

Описание: Команде надо переправиться с одного условного берега на другой по веревкам, натянутым в форме «бабочки».

Сбор орехов

Реквизит: 2 корзины, гимнастические палочки по количеству участников, теннисные мячи (орехи) 5 шт.

Описание: Задача команды: перенести всем вместе с помощью палочек собранные орехи из одной корзины в другую (перенести за один раз можно только один орех)

Обруч

Реквизит: обруч, веревка.

Описание: На небольшой высоте от земли подвешен обруч. Команде необходимо переправиться через него, не задев за него. Коснувшись обруча, игра начинается сначала.

Акведук

Реквизит: пластиковые трубы диаметром 6-8 см с отверстиями длиной 50-60 см по количеству членов команды, мячики для пинг-понга – 5 шт., ведро.

Описание: Участники беру по трубе, соединяют их с наклоном так, чтобы запущенные мячики могли спуститься по ним в ведро, стоящее внизу.

Биг-мак

Реквизит: карточки с парными словами, например биг-мак, волк-заяц; большая площадка.

Описание: 1-ый вариант игры. Всем участникам раздаются карточки. По команде ведущего все начинают передвигаться по площадке, выкрикивать свое слово и искать человека с парным словом.

2-ой вариант игры. Все участники встают в круг, разбиваются на пары и каждая пара придумывает свои парные слова. Затем все закрывают глаза, ведущий разводит партнеров друг от друга. По команде ведущего все начинают называть свое слово и искать своего партнера. Как только пара нашла друг друга, ведущий отводит их в сторону, давая возможность остальным найти свою пару. После этого все называют свои слова для остальных участников.

Гусеница

Реквизит: шары или карандаши на один меньше, чем количество человек в команде.

Описание: Команда встает в колонну друг за другом, между каждым человеком зажимается шар. Первому завязывают глаза, команда направляет ведущего и должна пройти, не держась за шары, из пункта А в пункт Б, стараясь не уронить шары. Если у кого шар падает, все начинается сначала.

Этап командного взаимодействия

Игра «Кубок Вызова»

Рубаненко А.Л.,
педагог дополнительного образования,
организатор летнего профильного
творческого лагеря «БРИЗ»

Игра «Кубок вызова» проводится для сформированных 10 команд лагеря, прошедших веревочный тренинг, с целью сплочения команд и выработки навыка принятия коллективного решения в ходе соревновательной игры с другими командами.

Участники, время: команды лагеря, 5 этапов по 15 минут (вместе с переходами), всего 1,25 часа.

Задачи: познакомить членов команд с игроками других команд, внутри каждой команды выявить лидеров, на определенных этапах дать возможность проявить себя.

Ход игры: Каждая команда имеет свой маршрутный лист, в котором обозначен порядок прохождения этапов. Согласно схеме каждая команда пройдет все этапы и познакомится с другими командами. На 4-х этапах команды играют в разные игры, на 5-ом этапе все команды попарно играют в одну игру, выбранную организаторами. На каждом из этапов команды соревнуются друг с другом, в маршрутном листе инструктором на этапе записывается заработанные на данном этапе баллы (3-выигрыш, 1-ничья, 0-проигрыш). По окончании игры количество баллов у каждой команды подсчитывается, выявляется победитель.

Схема для игры «Кубок Вызова»

	1 кп	2кп	3кп	4кп	5кп
9-30 – 9-45	**1-3**	**2-5**	**4-6**		
9-45 – 10-00	**2-6**	**1-4**		**3-5**	
10-00 – 10-15		**3-6**	**1-5**	**2-4**	
10-15 – 11-00	**4-5**		**2-3**	**1-6**	
11-00 – 11-15					**1-2, 3-4, 5-6**

Этапы:

1 этап «Вопросы «на засыпку»

Вся команда распределяется по возрасту. Выходят первые номера, представляются. Задается вопрос. Кто первый ответил – тому начисляются очки. Если первым ответил нидивидуал, то - 3 очка, если команда – то 1. Тот, кто ответил неправильно (будь то индивидуал или команда), больше не может отвечать на этот вопрос. Если все ответили неправильно или не дали ответа – 30 секунд ждем и даем правильный ответ. Вопрос разыгран, индивидуал возвращается к своей команде, выходят следующие номера.

Реквизит: 13 вопросов, 15 минут. 2 звонка, 2 свистка, 2 инструктора (ведущий, следящий за игроками).

2 этап «Музыкальный»

Команда играет целиком. Звучит музыкальный фрагмент (максимально 30 секунд). Команда, которая первой подняла руку, называет произведение и автора (или произведение и исполнителя). Отвечающий представляется и дает ответ. Если ответ правильный, команда может забрать из противоположной команды любого из ее членов (назвав его по имени). Если ответ неверен, отвечающий сам переходит в противоположную команду. Если ответ неверен, музыкальный фрагмент продолжает

играть (оставшиеся секунды). У любой из команд есть в это время еще попытка правильно ответить. Если по истечении этих 30 секунд правильного ответа не прозвучало, инструктор выбирает из каждой команды по одному человеку в качестве «бонуса». Этот «бонус» может вернуться в команду 2-мя способами: если его команда ответила правильно и вместо выбора игрока противоположной команды решила освободить его; или если ни одна из команд не ответила правильно, а «бонус» ответил правильно (тогда он уходит к своей команде).

По истечении времени, предоставленному на этап подсчитывается количество игроков в каждой команде. Побеждает тот, на чьей лавочке больше народу.

Реквизит: приблизительно 20 музыкальных фрагментов по 30 секунд (10 классика+5 попса+5 иностранная попса), ноутбук с колонками, 1 инструктор

3 этап «Спортивный» (игра «Большие шашки»)

На асфальте рисуется поле для шашек, команды занимают нужные клетки и играется партия. На обдумывание одного хода дается 30 секунд (за этим следит инструктор). Если ход не сделан, то противоположная команда вправе вместо хода вывести с поля любого игрока.

Реквизит: мелки, поле нарисовать, 2 инструктора (следящий за временем следить, следящий за игроками)

Место: асфальтированная площадка или большое помещение.

4 этап «Близнецы»

Команда делится на пары. Каждая пара представляет собой «сиамских близнецов», у которых есть одна правая и одна левая рука. Каждая пара по очереди выполняет то задание, которое вытянет по жребию. На выполнение задания дается 1-1,5 минуты. Кто быстрее, тот и победил. Заданий 6 (завязать шейный платок; застегнуть пуговицы; завязать шнурки на ботинках; пришить пуговицу; сделать самолетик из бумаги; заплести косичку). Если в команде 13 человек, тот, кто остался без пары запускает сделанный самолетик (кто дальше).

Реквизит: 2 банданы, пара ботинок со шнурками, пуговицы, нитки, иголки, лоскуты для пришивания, бумага А4, резинки для волос, 2 инструктора (следящий за временем и ответственный за реквизит)

5 этап «Пойми меня»

Этап состоит из 2-х частей.

1-я часть: Каждой команде по жребию достается поговорка, которую они должны перевести в антонимы и озвучить противоположной команде. После этого каждая из команд должна придумать сама строчку из песни, перевести ее в антоним и представить

противоположной команде. Противоположная команда должна пропеть загаданную песню. Оценивается отгадывание и оригинальность перевода. (5 минут)

2-я часть: Каждая команда выбирает из противоположной команды одного нового игрока. Загадывает ему слово. Тот должен показать его своей команде используя мимику и жесты. Команды меняются местами. Затем процесс повторяется со старыми игроками. Игра может продолжаться до тех пор, пока все игроки не покажут своей команде по слову (10 минут).

Реквизит: 1 инструктор, 2 поговорки («без труда не вытянешь рыбку из пруда», «в тихом омуте черти водятся», «за двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь», «любишь кататься – люби и саночки возить», «много будешь знать – скоро состаришься», «не имей сто рублей, а имей сто друзей», «что написано пером – не вырубишь топором»)

6 этап «Игра в слова» (как на планшете в игре «Слова»)

Дается слово, из него команда придумывает много разных слов (игрокам известно заранее, сколько их всего). На это отводится 5 минут. Потом команды по очереди записывают придуманные слова. За каждое слово дается 2 балла. Если ход команды, а у нее не осталось слов, они могут взять подсказку-описание(-1 балл) или подсказку-слово(-3 балла). На обдумывание хода дается 15 сек. Если они пропускают ход (не могут сказать слово), с команды вычитается 1 балл и ход переходит другой команде.

По истечении времени на этап подсчитывается количество баллов у каждой команды.

Это последний этап для каждой команды, поэтому слова будут у всех разные (шифровка - 41, характер - 44, напарник:42)

Реквизит: тетрадка, ручка, фломастеры, 3 листа обоев (на которых команды будут писать слова), 3 инструктора (по одному на каждую пару команд)

7 этап «Спортивные крестики-нолики»

На земле, в некотором отдалении от команд, расчерчено поле для «крестиков-ноликов» (как вариант выложены небольшие обручи встык друг к другу 3х3). Команды выстраиваются в колонну. Первым трем игрокам из каждой команды выдается по платочку своего цвета (например, красные – это «крестики» и зеленые – это «нолики»). По сигналу ведущего начинается эстафета. Задача каждой команды, как в обычной игре, выложить горизонталь, вертикаль или диагональ своего цвета (кто быстрее). Если после третьего бегущего игрока (с платочком) победителя нет, следующий игрок из команды может переложить платок СВОЕГО цвета на свободную клетку. Этап эстафеты идет до тех пор, пока одна из команд не выиграет. Это игра не на скорость бега, а на соображение. Поэтому обычно, если первые три игрока пытаются играть на скорость и просто выкладывать свои платочки в два параллельных ряда, мы считаем этот раунд ничейным (даже если игроки одной из команд на секунду раньше выложили свой ряд). Дальше возможны вариации – игра идет до 7 побед (если время позволяет, можно увеличить эту цифру)

Реквизит: расчерченное поле 3х3, по 3 платочка разных цветов.

Место: любая дорожка метров 20 длиной.

8 этап «Именной баскетбол»

Задача – попасть мячом в кольцо как можно большее число раз и получить как можно большее количество очков. Игра проходит на баскетбольной площадке, на которой по всей площади нарисованы 13 квадратов. В каждый квадрат встает по одному игроку из каждой команды. Далее броски происходят по очереди – первая и вторая команды.

Условия:

– Члены команды сами решают, как они расставляются по нарисованным на площадке квадратам.

– Первым цикл начинает всегда член команды, стоящий в квадрате 1.

– Каждый игрок может дать пас одному и тому же игроку только один раз за всю игру.

– При передачи мяча другому игроку необходимо назвать свое имя и имя адресата.

– Во время игры запрещается переговариваться (кроме пункта 4). При нарушении пункта цикл начинается заново.

– При броске в кольцо цикл начинается заново (независимо от того, было попадание или нет).

За попадание в кольцо присваивается столько очков, сколько было сделано пасов за цикл.

Реквизит: расчерченные квадраты на площадке (по количеству членов в команде) и два баскетбольных мяча

Место проведения: баскетбольная площадка

9 этап «Английский класс»

Две команды соревнуются, кто раньше сможет выполнить действие, которое ей объясняет командир. Команда выбирает 1 человека из команды (лучше всего знающего английский язык). Это командир на данном этапе. Он читает про себя фразу, данную ему на листке, и объясняет ее на английском языке. Задача Команды выполнить это действие. Объяснение должно быть по действиям английскими словами, использовать движения при этом нельзя.

Примерные фразы:

сорвать подорожник	(Pick some ribworts)
построится по длине волос	(line up by hair length)
сделать зарядку	(to do exercises)
выстроится в квадрат	(line up in the square)
хлопнуть по плечу соседа	(slap the back of someone next to you)

Реквизит: приготовленные распечатанные фразы на английском языке.

Литература

1. Афанасьев С.П., Коморин С.В. Сто отрядных дел. Кострома, МЦ «Вариант», 2002.
2. Доценко И.Г. Проектирование смены в детском оздоровительном лагере. Екатеринбург: Перо, 2014.
3. Игры – обучение, тренинг, досуг (в семи книгах) / Под ред. В.В. Петрусинского. М.: ЭНРОФ, 1994.
4. Как помочь детям адаптироваться в лагере: психологическое сопровождение, занятия, упражнения, рекомендации / Авт.-сост. Т.В. Молоканова. Волгоград: Издательство «Учитель», 2007.
5. Куприянов Б.В., Миновская О.В., Ручко Л.С. Ролевая игра в детском загородном лагере: Учебно-методическое пособие для организаторов летнего отдыха детей и студентов педагогических специальностей вузов. М: Издательство «ВЛАДОС», 2010.
6. Латыпова Л.А., Лукина Т.И. Создание психологического комфорта в детском оздоровительном лагере: Рекомендации вожатым, воспитателям, педагогам дополнительного образования. М.: Новое образование, 2016.
7. Лаптева Е., Севостьянова Н., Суворов К. Карманная энциклопедия вожатого. СПб.: Фонд Содействия Занятости, 2014.
8. Леванова Е.А., Соболева А.Н., Плешаков В.А. Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия. СПб.: Издательство «Питер», 2013.
9. Настольная книга вожатого / Сост. В. Гугнин. М.: Альпина Паблишер, 2015.
10. Царев Н.П. Организация жизнедеятельности временного детского коллектива в летнем оздоровительном лагере. СПб.: ЛОИРО, 2013.
11. А.Н.Лутошкин «Как вести за собой». М., Просвещение, 1986 г.
12. Л.Томпсон «Создание команды». М., Вершина, 2006 г.