

День 1

1. Фотополювання.

Команди отримують частини фото території, де проводиться табір, фото частини тіла одного з наставників, того хто був на сцені, чи зустрічав дітей.

Завдання знайти локацію, чи ту людину, яка зашифрована на фото. Біля локації території можна робити спільне фото з командою.

На локації виконати міні-завдання

- всією командою присісти 10 разів одночасно, взявшись за руки в колі

- відгадати загадку

- скласти слово (довгє) з букв, які будуть на цій локації

-стати по місяцю народження, від січня до грудня

-відгадати ребус по емоджі

(1. Крижане серце)



2. Рататуй



(3. Король Лев)



- з сірничків змайструвати будинок (можна зробити за допомогою двохстороннього скотчу, гарячого клею) показати приклад

- придумати свій креативний командний рух, який буде відрізняти вас від інших

2. Виконай-отримай нагороду

Перш ніж у всіх буде змога обрати стаканчик, команду розділiti на 2 групи і вони мають скласти список рис притаманних переможцю. Спочатку вони це обговорюють у своїх групах, потім озвучують це по черзі, лідер записує на великому ватмані.

Команди говорять по черзі, повторювати риси не можна, яка команда скаже останньою, учасники тої команди першими зможуть обрати стаканчик.

Стаканчики з подарунками + завданнями та питаннями на знайомство. В кожному стаканчику є маленький приз: шкарпетки, браслет, брілок, м'ячик, цукерка, чупа-чупс.

Стаканчики можуть бути пронумеровані, учасник обирає, який номер йому до вподоби, бере стаканчик, забирає зверху папір, яким був прикритий стакан, читає або питання та відповідає або виконує завдання і тільки після того може отримати приз.

Додаткова гра, коли треба передати стаканчик по колу. <https://www.instagram.com/reel/Cm6bmRptQ47/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D>

Проговорити, що важливо боротися з страхами та знайомитись першими, Бог звільнив нас від страху, тому у цій сфері нам важливо показати, що потрібно перемагати.

Можливі питання:

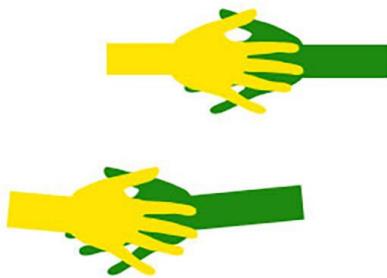
- Якщо б ти міг перенестися в будь-який світовий період, де б ти хотів би пожити і чому?
- Якби ти міг мати супер силу, яку б ти обрав?
- Якби ти мав 1млн доларів, куди б ти їх потратив?
- Яка твоя мрія?
- Яка твоя найбільша перемога за останній час?
- Якою ти б був машиною? Опиши
- Якщо спіймаєш золоту рибку, які три бажання загадаєш?

Можливі завдання:

- Назвати 5 марок автомобілів за 6 секунд
- Назвати 3 деталі від машини
- Назвати 5 рис характеру, як потрібно мати гонщику за 6 секунд
- Назвати 10 слів, які пов'язані машинною за 10 сек
- Показати пантомімою слово «азарт» для всієї команди, вона має відгадати, тільки тоді завдання виконане та можна забрати подарунок
- Кожен з команди має назвати марку машину на першу букву свого імені

3. Рухайся та перемагай

На початку загальна гра на знайомство. Всі учасники стають в коло, долоні як у прикладі на фото



по колу передають/кажуть своє ім'я. Дати 5 хвилин для досягнення найшвидшого результату у команді, потім розпочати основну гру.
Флорбол/фрісбі. Змагання для підкоманд. В житті бувають різні ситуації, суперники, поборотись за гарну оцінку, визнання, наголосити, що обман це не перемога.

Основні правила флорболу

- ✓ Ділимо учасників на дві команди, в кожного своє поле та ворота для гри
- ✓ Торкатися м'яча можна тільки ключкою. Ногою дозволяється лише зупиняти м'яч, але не атакувати ворота. Також можна зупинити м'яч корпусом, але без стрибка.
- ✓ Піднімати клюшку вище колін заборонено
- ✓ Граємо на рахунок, яка команда заб'є більше голів у грі, за визначений час

Основні правила фрісбі:

Мета кожної команди – забити гол, а саме: щоб гравець зловив диск у заліковій зоні, яку атакує його команда. Бігати з диском заборонено; натомість, диск передається повітрям будь-якому гравцю своєї команди у будь-якому напрямку. У разі незавершеного пасу, відбувається втрата, і команда, що захищалась, отримує диск і право атакувати, щоб забити гол. Як правило, ігри грають до 15 очок. (при потребі перечитати правила в інтернеті)

4. На підлозі розкидані цифри, вдвічі більше, ніж учасників у команді. (якщо 30 учасників, 60 цифр)

Завдання: кожен учасник має стати на дві цифри,(одна нога-одна цифра) так, щоб не стояти на цифрах, які йдуть підряд. (4, 5 одна людина стояти не може) Потім порахувати попорядку.

Всі учасники відходять від основного поля гри. Після пояснення завдань та правил, варто дати 5 хв на стратегію для команди

Секундомір вмикається, коли учасники забігли в кімнату, територію/поле гри, стали кожен на дві цифри. Вимикається, коли закінчили рахувати. Для команди добитись найменшого часу, за який вони виконають це завдання.

Робимо кілька раундів, щоб була змога досягнути кращого результату, тобто виконати це завдання за найменшу кількість часу. Результати записувати у таблицю.

Ремарка для ведучого: після кожного раунду мотивувати учасників, що вони можуть більше, не здаватись пробувати.

Варіант рефлексії (обговорення зворотнього зв'язку) після гри: кожен має вибрати тварину, яку ви попередньо роздрукували. (можна деякі в кількох екземплярах)
Приклади тварин: лінівець, хом'як, кіт, пес, лев, коала, лисиця....Потім діти згідно до цієї тварини розказують, як вони себе почували. « Я почував себе у цій грі як собачка, бо я просто виконував те, що мені скажуть, я відчував себе як лінівець , бо навколо всі шось робили, а я не встигав)

Проговорити, не здаватись, завжди прагнути більшого, нам дані люди в житті, друзі, сім'я, всі маємо взаємовідносини часто і непорозуміння, образи – це потрібно перемагати разом для якісного життя.

При потребі заміни чи додаткової бонусної гри: Групі в 10 чоловік необхідно простояти 30 секунд, використовуючи всього лише 4-5 кінцівки або точки опори, дивимось залежно від віку команди та їх можливостей (для прикладу: на команду 10 людей можна використати 3 ноги, дві руки...)

5. **Гра на знайомство:** всі учасники стають в коло, один ведучий стає посередині, називає два імені, ті чиї імена прозвучали, мають помінятись місцями між собою, а ведучий за ой час зайняти місце одного з них, хто не встиг встати в коло стає ведучим. Пізніше можна називати 3-4 імені.

Загальна скакалка. Команда обирає двох учасників, що крутилися скакалку. (або це роблять наставники). На сигнал ведучого перший учасник стрибає через скакалку. Один раз вдалось – приєднується інший учасник команди, вийшло ще раз – третій, вже стрибають троє. Завдання: зробити рекорд з своєю командою на найбільшу кількість стрибків підряд разом.

Для скакалки великої використовувати канат.

6. **Індивідуальний кращий результат.** Кінці вушних паличок чи звичайних паличок дерев'яних зафарбувати в різні кольори, за допомогою яких потрібно скласти фігури, яку показує ведучий, відповідно до кольорів на кінці палички. (схеми відмалювати від руки).

Кожен учасник отримує набір паличок і змагаються за найвищий кращий результат. Тут важливо показати, що часто нам приходиться перемагати себе, бо ми живемо своє життя, і команда замість нас у житті перемагати не буде, і важливо робити малі перемоги у своєму житті. Перемога це тоді коли ти сьогодні кращий, ніж був вчора, а якщо зупинишся на тому, що маєш не отримаєш перемогу.4

Записувати результат кожного участника на стікеру перед ним.

День 2

1. **Відео-станція.** Команда має створити своє відео на хвилину (можливо більше) на задану тематику.

Кожній команді буде роздано завдання про різні види транспорту, історію їх створення, коротка інформація про того, хто створював, можливо про невдачі, труднощі з якими стикався.

Завдання команди творчо показати, який шлях пройшов той герой, чи історію створення того чи іншого транспорту, наголосити, що пройшов герой для того щоб отримати кінцевий продукт. Можливо в нього невірили, сміялись, показати, що пробував кілька разів, щоб воно таки запрацювало. Це було нелегко, але він зміг. (приклад : історія-створення літака «мрія»)

Зробити висновок, що у нашому щоденному житті все так само, щоб отримати перемогу в одній сфері потрібно прикласти багато зусиль, зробити багато кроків, зробити кілька маленьких перемог, щоб отримати бажане.

Історії:

1) Ан-225 Мрія був створений, перш за все, для потреб космічної програми, для транспортування вантажів, зокрема космічних кораблів багаторазового використання «Буран» і компонентів ракетної системи «Енергія». Літак може перевозити також великогабаритні вантажі іншого призначення, які можуть розміщуватись як у фюзеляжі, так і «на спині». Мета створення Ан-225 була для транспортування космічних човників.

Розробка літака почалася в 1985 році й тривала рекордно короткий час — 3,5 року. 21 грудня 1988 року літак Ан-225 «Мрія» виконав свій перший політ. Головний конструктор — Віктор Ілліч Толмачов. Цей літак став світової сенсацією, його презентували в багатьох країнах світу та захоплювались ним, ним було встановлено близько 200 світових рекордів. Літак пройшов багато повітряних випробувань перед тим, як піднятись в небо.

Після повномасштабного вторгнення росії в Україну, він був розбомблений ворогами. Але за джерелами офіційних джерел українці почали створення нового літака. До сьогодні він є мрією усіх українців, навіть його зруйнування не забере його. Український народ прагне перемоги і він її отримає, а створення нового літака стане одним з кроком відновлення всієї України.

Завдання: створіть креативне відео всією командою, тривалістю 1-2 хв, де ви покажете, на вашу думку, пройдені труднощі у створенні літака, які переживання мав головний конструктор при конструюванні....

2) Історія створення першого українського автомобіля почалася в Одесі, а саме в механічній майстерні інженера В. Н. Стасюлевича. В 1909 році, на основі закордонної вантажівки, інженером Стасюлевичем був побудований перший на території сучасної України — автобус. Цей автобус мав дуже великий радіатор, оскільки скопіювати його з іноземної вантажівки не вдалося.

3) Корся Володимир Юрійович (нар. 5 вересня 1993, Одеса, Україна) — український авто- та мотоспортсмен, майстер спорту України. Абсолютний чемпіон України з ралі серед других водіїв. На 2021 рік є наймолодшим українським ралістом, який взяв участь в більш ніж 100 змаганнях з ралі різного рівня. Він починав 17 юнаком та допомагав асистуючи на гонках,

потім сам спробував себе у цьому спорті. Крок за кроком, перемога за перемогою, часто зазнавав невдач, але став абсолютним чемпіоном України

4) Олександр Васильович Галуненко (*1 березня 1946, Троїцьке) — льотчик-випробувач Авіаційного науково-технічного комплексу імені О. К. Антонова, помічник генерального конструктора з льотних питань, кандидат технічних наук, Президент ГО «Федерація авіаційного спорту України», член Наглядової Ради НАУ, Голова координаційної ради ГО «Асоціація літакобудівників», Герой України (з врученням ордена «Золота Зірка» № 1), почесний громадянин Бучі.

Встановив 263 світових авіаційних рекордів. За встановлення 110 світових авіаційних рекордів в одному польоті на Ан-225 «Мрія» його ім'я занесено у книгу рекордів Гіннеса (1991).

2. Побудувати гоночну трасу для автомобілів.



Вся команда має побудувати дорогу для автомобілів, так як це було задумано наставником гри. Як буде виглядати траса, які елементи буде мати, кожен вирішує самостійно, залежно від можливостей.

Основні рекомендовані елементи:

- Елементи дороги (паперові, дерев'яні...)
- Модельки машинок
- Дорожні знаки
- Світлофори
- Зелень, квіти, дерева

Всі схеми, які потрібні для гри, можуть бути вами промальовані завчасно чи сфотографовані. Наставник має мати цілісну трасу, аби вкінці перевірити. Залежно від кількості учасників, можна добавити елементи, чи зняти (тоді уважно щодо функцій). При потребі можна добавити людей, які можуть тільки говорити, чи тільки будувати трасу.

Вкінці гри: успішної, чи ні важливо провести обговорення того, що було, аби через гру зрозуміти істину дня.

Можливі питання:

1. Що було складно? Чому?
2. На що це похоже у нашому житті?

Щоб перемогти потрібно зробити багато кроків, задати багато питань, адже ти не отримуеш її автоматично чи одразу, це клопітка праця, часто потрібно допомога інших, співпраця і важливо перемагати свої страхи, погані якості характеру (нетерплячість, ображання інших, залежно як проходила гра), щоб отримати кінцевий переможний результат.

Ролі та функції учасників команди.

1. Ти спікер, можеш говорити скільки завгодно, але ти не можеш нічого торкатись
2. Ти знаєш схему дороги (намальовано на листочку), але ти не можеш говорити, рухатись та нічого торкатись, можеш використовувати слова «так, ні, знаю, не знаю»
3. Ти знаєш, де розташовані світлофори, але ти не можеш говорити, рухатись та нічого торкатись, можеш використовувати слова «так, ні, знаю, не знаю».
4. Ти знаєш, де встановлені дорожні знаки, але ти не можеш говорити, рухатись та нічого торкатись, можеш використовувати слова «так, ні, знаю, не знаю».
5. Ти знаєш, де розташовані машини, але ти не можеш говорити, рухатись та нічого торкатись, можеш використовувати слова «так, ні, знаю, не знаю».
6. Ти знаєш, де посаджені дерева але ти не можеш говорити, рухатись та нічого торкатись, можеш використовувати слова «так, ні, знаю, не знаю».
7. Ти можеш торкатись тільки дерев, тільки якщо знаєш, де вони точно посаджені, перед тим, ти не рухаєшся, не говориш нічого, окрім слів «так, ні, знаю, не знаю».
8. Ти можеш говорити, рухатись, але не можеш торкатись елементів дороги, дорожніх знаків та дерев.
9. Ти можеш говорити, рухатись, але не можеш торкатись дорожніх знаків, елементів дороги та дерев.
10. Ти можеш говорити, рухатись, але не можеш торкатись світлофорів, машин та дерев
11. Ти можеш говорити, рухатись, але торкатись можеш тільки елементів дороги
12. Ти можеш торкатись всього, та рухатись, але не можеш говорити
13. Знаєш, де є парковка, але ти не можеш говорити, рухатись та нічого торкатись, можеш використовувати слова «так, ні, знаю, не знаю».

14. Ти можеш говорити, рухатись і можеш торкатись тільки елементів парковки.
15. Ти можеш говорити, рухатись, але можеш торкатись тільки елементів дороги.

3. Гоночна траса

(4-5 етапів) ділимо команду на дві підкоманди і вони змагаються між собою.

1 етап: <https://www.instagram.com/reel/CpZlLyOgHG8/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D>



Дійти естафетно всією командою з точки А в точку Б. Фіксуємо, хто зробив це перший.

2 етап: <https://www.instagram.com/reel/CpLud7lpO2-/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D> за відведений час 5-6 хвилинні назбирати м'ячів для наступного етапу.



@edf.prof.marcos

Наставник по середині крутить шнуром, на кінці з чимось м'яким (скручений одяг чи напівздутий м'яч). Завдання учасників двох команд назбирати якомога більше шарів/м'ячів/зжм'яканого паперу для наступного етапу. Може забирати тільки один учасник з команди, тому підбігати по черзі, забирати можна тільки один предмет. Якщо учасника зачепив той шнур який крутиться, учасник не має права взяти щось з кола, а повертається назад.

3 етап:



Варіант 1

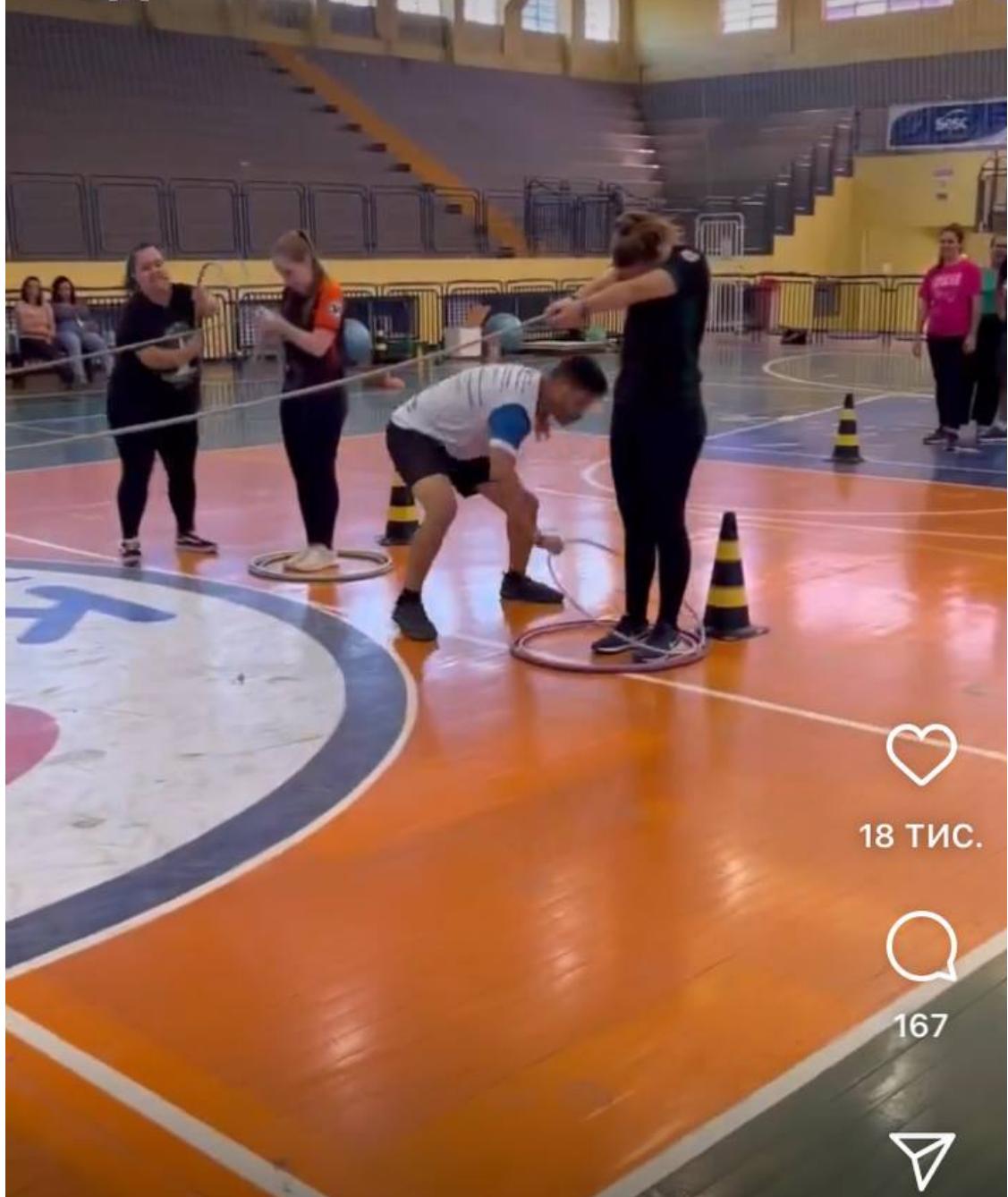
(у випадку, якщо збирали м'ячі)

Варіант 2: (у випадку, якщо папір чи шаріки тенісні)

Натягнути тканину чи поставити папір, де вирізано різного діаметру дірки, щоб туди закинути папір. (можна збирати бали, чи рахувати хто скільки попав сумарно, фіксуємо результати для обох команд)

4 етап: https://www.instagram.com/reel/ClLjNx5Ah8_/?igshid=MDJmNzVkJY=

Відео Reels



Обговорення з командою. Наголосити, що все не буває зразу, потрібно рухатись крок за кроком. Поговорити, чи вірили у перемогу, що допомогло виграти? Перенести це все на реальне життя.

Можливо, одна команда спочатку програвала, але під кінець вирвалась вперед, все залежить від ситуації, яка склалась.

4. Вишикуватись по зросту

Команді дається дошка



Всі стають на дошку, в рандомному порядку, потім оголошується завдання: вишикуватись по зросту, чи місяцю народження не сходячи з дошки, якщо торкнулись землі, все спочатку.

5. «Кинь-знайди»

Грає парна кількість учасників, не менше 6 чоловік. Гравці шикуються шеренгу і розраховуються за номерами. Парні номери будуть однією командою, непарні — іншою. Відстань між гравцями 1м. Гравцям кожної команди видають невеликі палички, пофарбовані в певний колір. На кожній паличці є номер гравця. Гравці запам'ятовують колір паличок своєї команди та обмінюються нею з сусідом.

За сигналом всі повинні закинути палички якнайдалі, а за наступним сигналом побігти за ними. Кожен має знайти та підібрати свою паличку (яку закинув сусід). Якщо по дорозі трапляються палички чужої команди, їх можна закидати ще далі.

Перемагає команда, всі гравці якої раніше повернуться на місце зі своїми

Інвентар: канати для старту, 2 типи паличок різних кольорів з позначеннями цифрами. (класно грати на траві).

Додаткові варіанти активностей для дітей, якщо потрібна додаткова гра, чи заміна

1.



В кімнаті окреслити межі, надути шарік, дати дрібні м'ячик та відро.

Всі м'ячики перед грою розкидані в периметрі, в якому проходить гра, завдання учасника, поки шарік у повітрі закинути всі м'ячики у відро, якщо шарік торкнувся землі, грає наступний учасник. Під час гри учасник підбиває м'яч, щоб він тримався у повітрі.

<https://www.instagram.com/reel/CqoZSzxsomm/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D>

2. Активна гра, якщо команда складається більш ніж з 12-15 учасників. (можна грati як загальну гру на сцені в залі для усіх учасників.)Вмикаємо активну музику, коли ведучий каже слово, завдання відтворити ту фігуру, яку назвав ведучий.

Фігури, які є у відео:

- Крендель
- Стрибок кохання (можна замінити на : стрибок переможця)
- Курка в курнику
- Птах у клітці
- Собака у будці
- Курячий суп

- Рюкзак
 - Літак
3. Тік-ток для учасників команд (можна дати як домашнє завдання) Кинути у тік-ток чи інсту, позначити вашу сторінку, якщо вона є та наступного дня отримати приз. (Буде працювати як реклама вашого табору та поширення інформації про нього)

<https://www.instagram.com/reel/CpUfjczDV7d/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D>