

**ДЕПАРТАМЕНТ КУЛЬТУРЫ ГОРОДА МОСКВЫ**

**Государственное автономное учреждение культуры  
"Московское агентство организации отдыха и туризма"**

**Управление подготовки и программ  
детского и семейного отдыха**

**Отдел обучения педагогического персонала**

**ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИОННАЯ РАБОТА**

**"Методическая папка вожатого"**

**Выполнила:**

Гурова                      Наталия  
Алексеевна  
учебная группа ВВ–7/22

**Москва, 2022**

# Содержание итоговой аттестационной работы "Методическая папка вожатого"

## 1. Отрядный план-сетка

День смены, период смены	Утро	День	Вечер
1 Организационный период	11:00-12:00 Квест “Орел и решка” (знакомство с территорией лагеря)  12:00-13:00 Хозяйственный сбор “Наши правила” + инструктаж по технике безопасности	16:30-17:00 Игры на первичное знакомство и игры ледоколы (“Великолепная Валерия”, “Назовись и назови”, “Самурай, дракон, принцесса”, “Хомяки, домики”)  17:00-18:00 Сбор рождения отряда  18:00-18:50 Подготовка к линейке открытия смены	21:00-22:00 Огонек знакомства (легенда об орлятском круге, вручение символа отряда)
2 Организационный период	9:30-10:00 Информационный сбор  10:40-11:40 Игры на выявления лидеров (“Пальчики”, “Ехали цыгане”, “Делай раз”)	17:20-18:20 Сбор планирования	21:30-22:00 Вечерний сбор отряда (“Пицца впечатлений ”)
3 Организационный период	9:30-10:00 Информационный сбор  10:00-11:30 Игры на вторичное знакомство (“Построения”, “Три факта”, “Найди похожего на себя”)  11:30-13:00 КТД “Разведка боем”	16:30-17:30 Организационный сбор  18:20-19:00 Подготовка к вечернему мероприятию “Сказки на ночь у костра”	21:30-22:00 Вечерний сбор отряда (“Облако слов”)

4 Основной период	<p>9:30-10:00 Информационный сбор</p> <p>10:00-11:30 Мастер-класс “Записки путешественника”</p> <p>11:30-13:00 Викторина “Дом из песка и тумана”</p>	<p>16:30-17:00 Игры на внимательность (“3-13-33”, “Радиоэфир”)</p>	<p>21:30-22:00 Вечерний сбор отряда (“Кубик”)</p>
5 Основной период	<p>9:30-10:00 – Информационный сбор</p> <p>10:00-11:30 Фото-квест “День охоты”</p> <p>11:30-13:00 Эрудит-игра “Три зернышка апельсина”</p>	<p>17:30 – 18:00 Игры на сплочение (“Треугольник, квадрат”, “Путаница”, “Льдина”)</p> <p>18:00-19:00 Подготовка к вечернему мероприятию (дискотека-флешмоб)</p>	<p>21:30-22:00 Вечерний сбор отряда (“Дерево”)</p>
6 Основной период	<p>9:30-10:00 – Информационный сбор</p> <p>11:00-12:00 Игры на свежем воздухе (“Охотники и утки”, “Мяч соседу”)</p>	<p>17:30-18:30 Мастер-класс “Морские узлы”</p>	<p>20:00-21:30 Тематическая дискотека-флешмоб “Под звуки флейты”</p> <p>21:30-22:00 Вечерний сбор отряда (“Паутинка”)</p>
7 Основной период	<p>9:30-10:00 – Информационный сбор</p> <p>10:00-11:30 Подготовка к вечернему мероприятию “Покорители планеты”</p> <p>11:30-13:00 Игры на взаимодействие</p>	<p>17:30-18:20 Конкурс актерского мастерства “Актер из будущего”</p>	<p>21:30-22:00 Вечерний сбор отряда (“Пять пальцев”)</p>

	(“Рисунок на спине”, “Паутина”, “Механизм”)		
8 Основной период	9:30-10:00 – Информационный сбор  10:00-11:00 Дискуссия “О длинных полетах”  11:00-12:00 Игры на свежем воздухе (“Золотые ворота”, “Стой”)  12:00-13:00 Викторина “Осторожно, злая собака”	17:30-18:30 Подготовка к вечернему мероприятию “Цирк”  18:30-19:00 Игры на внимательность (“Колдуны”, “Нью- Йорк”, “Муха)	21:30-22:00 Вечерний сбор отряда (“Шоколадка чувств”)
9 Основной период	9:30-10:00 – Информационный сбор  10:00-11:30 КТД “Как создать дракона”  11:30-12:30 Подготовка к вечернему мероприятию (поставить танец на танцевальный марафон)	17:30-18:30 Конкурс гербариев “Волшебные краски”	20:00-21:30 Беседа “Быть человеком”  21:30-22:00 Вечерний сбор отряда (“Единый рассказ”)
10 Основной период	9:30-10:00 Информационный сбор  10:00-11:00 Мастер-класс “Магическая собака”  11:00-12:00 Игры на взаимодействие (“Узнай, кого нет”, “Найди	16:30-17:00 Игры-минутки (“Пиф- паф”, “Земля, вода, огонь, воздух”, “Да, если”)  18:00-19:00 Подготовка к вечернему мероприятию “Бюро путешествий”	21:00-21:50 Огонек “Экватор”

	пару”, “Поворот в прыжках”)  12:00-13:00 Беседа “Внешность обманчива”		
11 Основной период	9:30-10:00 Информационный сбор  10:00-10:30 Игры минутки и игры на внимательность (“Лягушка”, “Соноскоп событий”, “Птица, рыба, зверь”)	16:30-17:30 Фото-кросс “История о форме огня”  17:30-18:20 Эрудит-игра “Тайное общество”	21:30-22:00 Вечерний сбор отряда (“Черный, белый камень”)
12 Основной период	9:30-10:00 Информационный сбор  10:00-11:00 Викторина “За бортом”  11:00-12:00 Подготовка к вечернему мероприятию “Юный турист”	16:30-17:00 Игры на взаимодействие (“Секретный фарватер”, “Механизм”)	21:30-22:00 Вечерний сбор отряда (“Стена из кирпичей”)
13 Основной период	9:30-10:00 Информационный сбор  10:00-10:30 Игры на свежем воздухе (“Удочка”, “Затопленный остров”)  10:30-11:30 Беседа “Звенья одной цепи”  11:30-13:00 КТД “Буквы изо льда”	16:30-17:20 Станционная игра “Игры судьбы”  17:30-18:00 Подготовка к соревнованиям по спортивному ориентированию	21:30-22:00 Вечерний сбор отряда (“Облако слов”)

14 Основной период	<p>9:30-10:00 Информационный сбор</p> <p>10:00-10:30 Игры на внимательность, на взаимодействие (“Викинги в музее”, “Джойстик”)</p> <p>10:30-11:30 Подготовка к конкурсу песни</p> <p>11:30-13:00 Мастер-класс “Дотронуться до неба”</p>	<p>17:00-17:40 Конкурс песни “Одолжи мне счастье”</p>	<p>21:30-22:00 Вечерний сбор отряда (“Кубик”)</p>
15 Основной период	<p>9:30-10:00 Информационный сбор</p> <p>10:00-11:00 Фото-кросс “Я иду искать”</p>	<p>16:30-17:30 КТД “Новые берега”</p> <p>18:10-19:00 Подготовка к вечернему мероприятию “Песни путешественников”</p>	<p>21:00-21:50 Тематический огонек “Здесь и сейчас”</p>
16 Основной период	<p>9:30-10:00 Информационный сбор</p> <p>10:00-11:00 КТД “Тайна луны”</p> <p>11:00-12:00 Беседа “Дорога в жизнь”</p>	<p>17:20-18:00 Подвижные игры (“Охотники и утки”, “Духовой теннис”)</p>	<p>21:30-22:00 Вечерний сбор отряда (“Шоколадка чувств”)</p>
17 Основной период	<p>9:30-10:00 Информационный сбор</p> <p>10:00-11:00 Квест “По ту сторону реки”</p>	<p>16:30-17:30 Подготовка к конкурсу социальных проектов по произведениям Пришвина</p> <p>17:30-18:00 Игры на свежем воздухе (“Стульчики из рук”, “Мяч соседу”)</p>	<p>21:30-22:00 Вечерний сбор отряда (“Дерево”)</p>

18 Основной период	9:30-10:00 Информационный сбор  10:00-11:30 Мастер-класс “Стеклянный флаг”	16:30-17:30 Эрудит-игра “Осколки прошлого”  17:30-18:20 Дискуссия “Твоя правда”  18:20-19:00 Подготовка к вечернему мероприятию (КИС)	21:30-22:00 Вечерний сбор отряда (“Единый рассказ”)
19 Итоговый период	9:30-10:00 – Информационный сбор  10:00-11:30 КТД “Рыцарский турнир”  11:30-13:00 Мастер-класс “Ловушка для солнца”	16:30 – 17:30 Подготовка к линейке закрытия смены  17:30 – 18:00 Игры на внимательность (“Да, нет, черное и белое – не говорить”, “Нос, пол, потолок”)	21:30-22:00 Вечерний сбор отряда (“Четыре стены”)
20 Итоговый период	9:30-10:00 – Информационный сбор  11:30-12:30 Операция “Собери рюкзак в дорогу”  12:30-13:00 Фото-квест “Истории застывшие мгновенья”	16:30-17:10 Итоговый сбор отряда	22:30-23:30 Прощальный огонек (“Взмахнем на прощанье крылом”)
21 Итоговый период	9:30-10:00 Информационный сбор  11:00-12:00 Игры минутки (“Импульс”, “Словесный волейбол”, “Пиф- паф”, “Есть контакт”)		

## 2. Игротека

	Младший школьный возраст (7–10 лет)	Подростковый возраст (11–14 лет)	Ранний юношеский возраст (15–17 лет)
На первичное знакомство	1. Великолепная Валерия 2. Звездный дождь 3. Мы идем в поход	4. Назовись и назови 5. Имя жест 6. Математика	7. Догадайся сам 8. Из спичек - имена 9. Пропой свое имя
На вторичное знакомство	10. Кораблик 11. Любимое занятие 12. Одеждо	13. Построения 14. Три факта 15. Найди похожего на тебя	16. Суета сует 17. Клубочек 18. Эмблема
На сплочение	19. Треугольник, квадрат 20. Пенка или коврик 21. Скалолаз	22. Путаница 23. Гусеница 24. Счет до	25. Лыдина 26. Солнечный круг 27. Избушка
На взаимодействие (коммуникативные)	28. Рисунок на спине 29. Узнай, кого нет 30. Слон	31. Паутина 32. Ассоциации 33. Найди пару	34. Механизм 35. Секретный фарватер 36. Поворот в прыжках
На внимательность	37. Брито-стрижено 38. Себе-соседу 39. Нос – пол – потолок	40. 3-13-33 41. Колдуны 42. Нью-Йорк	43. Радиоэфир: Первый-второму 44. Муха 45. Лягушка
Игры-ледоколы (игры на снятие эмоционального напряжения)	46. Молекулы-хаос 47. Самурай, дракон, принцесса 48. Гуляющий алфавит	49. Дотронься до 50. Белки, орехи, шишки 51. Повесь поздравление	52. Сигнал 53. Геометрическая задача 54. Викинг в музее
На выявление лидеров	55. Камушки 56. Семейная фотография 57. Американочка	58. Пальчики 59. Ехали цыгане 60. Делай раз	61. Волшебный мячик 62. Полет на Марс 63. Скульптура
Игры-минутки	64. Импульс 65. Птица, рыба, зверь 66. Цвета	67. Пиф-паф 68. Словесный волейбол 69. Земля, вода, огонь, воздух	70. Есть контакт 71. Соноскоп событий 72. Да, если
Игры с залом	73. Летит 74. У оленя дом большой 75. У тети Моти	76. Регулятор громкости 77. Ребята, встаньте!	79. Как чихает слон 80. Ипподром 81. Путешествие на самолете



		78. Э пицце хат	
Игры на свежем воздухе (на пляже, дворовые и т.д.)	82. Голова дракона 83. Золотые ворота 84. Удочка	85. Духовой теннис 86. Мяч соседу 87. Охотники и утки	88. Стой 89. Затопленный остров 90. Стульчики из рук

### **1) Великолепная Валерия<sup>1</sup> (3–5 минут)**

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например: Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

### **2) Звездный дождь<sup>2</sup> (3–5 минут)**

Каждый из ребят получает по бумажной звездочке. На ней они должны написать свое имя. После этого ведущий обходит всех с коробочкой в руках. Каждый бросает в коробку звездочку и громко произносит свое имя. После того как все звездочки собраны, ребята по очереди начинают вытягивать их из коробки. Достав звезду, игрок читает написанное на ней имя и отдает ее владельцу.

### **3) Мы идем в поход<sup>3</sup> (3-5 минут)**

Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя своё имя и предмет, который он берёт с собой в поход. Ведущий начинает: " Меня зовут Катя, я беру с собой калачи". Всем участникам необходимо догадаться о том, что предмет должен начинаться с той же буквы, с какой и имя. Кто догадался, того ведущий берёт в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

### **4) Назовись и назови<sup>4</sup> (10-12 минут)**

Игроки стоят по кругу и держат перед собой вытянутые руки. Начинаящий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом свое имя. После броска игрок опускает руки, и больше ему мяч не бросают. Игра продолжается до тех пор, пока все ребята не опустят руки. Игру повторить два раза. На третий раз имя бросающего мяч называет тот, кто мяч поймал.

### **5) Имя - жест<sup>5</sup> (3-5 минут)**

Участники игры, по очереди, называют свою имя, но сопровождают характерным для себя жестом, движением (присесть, лечь, все на что хватит фантазии), затем все хором называют имя участника игры и повторяют его

<sup>1</sup> [https://summercamp.ru/Великолепная\\_Валерия](https://summercamp.ru/Великолепная_Валерия)

<sup>2</sup> <https://mosgortur.ru/campleader/knownledges/game-room.htm>

<sup>3</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-igry-na-zna/>

<sup>4</sup> [https://summercamp.ru/Назовись\\_и\\_назови](https://summercamp.ru/Назовись_и_назови)

<sup>5</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-igry-na-zna/>

жест.

### **6) Математика<sup>6</sup> (3-5 минут)**

Дети сидят в кругу. Вожатый даёт задание: «Начнём считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное трём, произносит вместо цифры своё имя». Меняем цифру, на которую нужно делить, пока каждый не скажет свое имя.

### **7) Догадайся сам<sup>7</sup> (7-10 минут)**

Участники игры садятся в круг. Ведущий сообщает о том, что внезапная случайность сковала уста всех игроков. Поэтому они не могут прямо представиться и познакомиться с остальными. Разрешено лишь делать подсказки, в которых есть 2 слова-ассоциации, или исторические личности, по которым можно узнать имя. Например:

Я-сестра Ольги Лариной (Таня);  
Я-тезка Маяковского (Владимир);  
Мое имя означает большое чувство (Любовь)

### **8) Из спичек - имена<sup>8</sup> (7-10 минут)**

Группе выдается коробок спичек: 10 спичек на одного члена группы. Задача игроков, используя все спички, лежащие в коробке, выложить имена всех членов группы. Имена должны соприкасаться или пересекаться. Одна буква одновременно может принадлежать разным именам.

### **9) Пропой свое имя<sup>9</sup> (3-5 минут)**

Каждый игрок по очереди поет свое имя. Все остальные должны повторить имя, т.е. спеть его так же, с теми же интонациями и т.д.

### **10) Кораблик<sup>10</sup> (10-20 минут)**

Всем выдаются кораблики, и каждый по очереди рассказывает о себе, как о кораблике («Мой кораблик зовут “Ксюша”, он любит читать книги о путешествиях...») Маленьким детям легче рассказывать о каком-либо предмете, чем о себе.

### **11) Любимое занятие<sup>11</sup> (5-7 минут)**

Все участники сидят в кругу на стульях. Ведущий в центре, он произносит некую характеристику (например, кто любит танцевать, кто играет на гитаре, кто любит мороженое и др.), относящие её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то

---

<sup>6</sup> <https://www.spb-zerkalny.ru/doc/metod-na-znakomstvo-big.pdf>

<sup>7</sup> [https://summercamp.ru/Догадайся\\_сам](https://summercamp.ru/Догадайся_сам)

<sup>8</sup> <https://www.spb-zerkalny.ru/doc/metod-na-znakomstvo-big.pdf>

<sup>9</sup> [https://summercamp.ru/Пропой\\_свое\\_имя](https://summercamp.ru/Пропой_свое_имя)

<sup>10</sup> <https://mosgortur.ru/campleader/knownledges/game-room.htm>

<sup>11</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-igry-na-zna/>

игрок без стула становится ведущим.

### **12) Одеяло<sup>12</sup> (5-7 минут)**

Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянуто одеяло. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал – забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая «перетянет» к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имён.

### **13) Построения<sup>13</sup> (5-10 минут)**

Ведущий предлагает построиться участникам по цвету глаз (от самых светлых до темных); по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря; в алфавитном порядке по первым буквам полных имен и т.д.

### **14) Три факта<sup>14</sup> (5-10 минут)**

Каждый участник сообщает группе свое имя и три факта о себе. Один из них является реальным, а два других — вымышленными. Задача остальных участников — определить, какой именно из представленных фактов соответствует действительности (участникам предлагается поочередно проголосовать за истинность каждого из фактов). Потом участник, который представлялся, раскрывает истину: говорит, какой из приведенных фактов реален.

### **15) Найди похожего на тебя<sup>15</sup> (10-15 минут)**

Каждому участнику игры выдается небольшой листок и ручка, на котором необходимо в столбик записать ответы на 10 вопросов: «имя», «год рождения», «знак зодиака», «цвет волос», «цвет глаз», «рост», «любимый день недели», «любимое занятие», «любимый фильм», и т.п. Задача участников собрать подписи других, имеющих что-либо общее с его ответами за ограниченное время.

### **16) Суета сует<sup>16</sup> (5-7 минут)**

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано задание. Суть одна: записать имя человека, который - ловит рыбу, и держит дома собаку, любит мечтать под звездами и т.д. Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т.д. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена.

---

<sup>12</sup> [https://summercamp.ru/Набор\\_игр\\_на\\_знакомство\\_25](https://summercamp.ru/Набор_игр_на_знакомство_25)

<sup>13</sup> Книга “Океанские игры. В помощь организаторам отдыха детей и подростков”, стр.7

<sup>14</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-igry-na-zna/>

<sup>15</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-igry-na-zna/>

<sup>16</sup> [https://summercamp.ru/Суета\\_сует](https://summercamp.ru/Суета_сует)

### **17) Клубочек<sup>17</sup> (5-7 минут)**

Играющие становятся в круг. Клубочек перебрасывается от одного играющего другому, сообщая своё имя и увлечение. После того как клубочек полностью разматывается (не останется играющих без нитки) - клубочек сматывают, по средствам называния имени и увлечения того, от кого пришла нить клубочка. Тот от кого начал разматываться клубочек должен назвать имя и увлечение последнего, кому пришла нить. О правилах сматывания клубочка заранее сообщать нельзя.

### **18) Эмблема<sup>18</sup> (10-12 минут)**

Каждому участнику предлагается придумать и нарисовать свою эмблему, свой собственный значок, а затем рассказать о том, что отражает его эмблема. Так автор кратко знакомит остальных участников с собой, со своими увлечениями, чертами характера.

### **19) Треугольник, квадрат<sup>19</sup> (10-12 минут)**

Все встают в круг и берутся за руки. Затем все закрывают глаза. Ведущий просит: «Ребята! В полной тишине, без слов, постройте мне треугольник... квадрат... ромб и т.д.».

### **20) Пенка или коврик<sup>20</sup> (5–7 минут)**

Отряд или команда становится ногами на пенку (туристический коврик). Задача: перевернуть пенку другой стороной вверх. На землю наступать нельзя, если кто-то оступится, начинают сначала.

### **21) Скалолаз<sup>21</sup> (5–7 минут)**

Группа играющих встает на невысокую скамеечку плотно друг к другу, взявшись под локотки. По очереди каждый игрок должен будет пройти по краю скамеечки, держась за стоящих на ней людей, не оступаясь и не сталкиваясь со скамьи игроков.

### **22) Путаница<sup>22</sup> (7–10 минут)**

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию». Число игроков должно быть четным. Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатию» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек). 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.

---

<sup>17</sup> <https://www.spb-zerkalny.ru/doc/metod-na-znakomstvo-big.pdf>

<sup>18</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-igry-na-zna/>

<sup>19</sup> [https://summercamp.ru/Треугольник\\_квадрат](https://summercamp.ru/Треугольник_квадрат)

<sup>20</sup> [https://summercamp.ru/Пенка\\_или\\_коврик](https://summercamp.ru/Пенка_или_коврик)

<sup>21</sup> [https://summercamp.ru/Пенка\\_или\\_коврик](https://summercamp.ru/Пенка_или_коврик)

<sup>22</sup> <https://summercamp.ru/Путаница>

### **23) Гусеница<sup>23</sup> (7–10 минут)**

Команда становится друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что команда – это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать, как она спит; как ест; как умывается; как делает зарядку; все, что придет в голову.

### **24) Счет до<sup>24</sup> (10–15 минут)**

Все участники сидят в кругу с закрытыми глазами. Задание: сосчитать до <количество участников>, при этом каждое число называет кто-то один, не договариваясь между собой. Если одновременно назвали одно и то же число несколько человек, то счет начинается заново.

### **25) Льдина<sup>25</sup> (7–10 минут)**

Участникам выдается большой газетный лист, который они расстилают на полу. Ведущий зачитывает инструкцию: «Представьте себе, что вы оказались на отколовшейся льдине, дрейфующей посреди бушующего моря. Льдина – это ваша газета. Вам всем нужно разместиться на ней и продержаться несколько минут, чтобы дождаться спасателей. Касаться пола за пределами газеты нельзя – кто сделает это, тот считается «утонувшим». Когда участники разместятся на «льдине» и продержатся в таком положении 15 — 20 секунд, ведущий сообщает, что шторм отломил по кусочку от каждой из льдин, и отрывает примерно по 1/4 части от каждой из газет, предлагая участникам разместиться на том, что остаюсь. Так повторяется 2 — 3 раза. Если в команде «тонет» один человек, она получает предупреждение, если два или больше – игра заканчивается. Задача – продержаться как можно дольше.

### **26) Солнечный круг<sup>26</sup> (10–12 минут)**

Необходимый реквизит: веревка, разрезанная на равные отрезки (50 см.) по количеству участников, теннисный мяч, скотч, плоская платформа (возможно использование пластиковой или бумажной тарелки). С помощью данного реквизита необходимо сконструировать «солнце», где веревки – это его лучи, а теннисный мяч на платформе – его ядро (центр).

Задание: Команде с помощью данного устройства необходимо перенести «Солнце» (всю конструкцию) из пункта А в пункт Б. Управлять им можно с помощью веревок. Ограничения: держаться можно только за петли, находящиеся на концах веревок. Один человек должен держать один луч. «Солнечный круг» должен перемещаться строго по обозначенному ведущим маршруту. «Ядро» (мяч) не должно упасть на землю. Нарушение правил приводит к выполнению упражнения сначала. Сложность и длительность выполнения упражнения зависит от маршрута и целей ведущего.

---

<sup>23</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/>

<sup>24</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/>

<sup>25</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/>

<sup>26</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/>

Максимальное количество участников - 30 человек.

### **27) Избушка<sup>27</sup> (5-7 минут)**

Построить избушку так, чтобы пола касалось как можно меньше конечностей.

### **28) Рисунок на спине<sup>28</sup> (5-7 минут)**

Предложите группе сесть или встать друг за другом в одну линию. Если группа большая, разделите ее на две команды.

Ведущий на ухо должен сказать слово последнему в шеренге человеку. Слова должны быть не сложными, такими, чтобы их можно было изобразить. Например, дом, солнце, цветок, человек, стол и т. д.

Последний на спине предыдущего человека должен неотточенным карандашом "нарисовать" то, о чем сказал ведущий. Тот, на спине которого рисовали, должен понять, о чем идет речь, и нарисовать на спине своего соседа спереди то же самое и т. д. от игрока к игроку.

Когда на спине первого, стоящего в шеренге, "нарисуют" рисунок, он должен сказать ведущему то, что было нарисовано у него на спине. Ведущий сравнивает слово, которое сказал последнему человеку и услышал от первого. Если слова совпадут, т. е. "солнце-солнце", то команда близка друг к другу, они могут прочувствовать ход мыслей другого. Если же нет - то необходимо посоветовать проявлять больше доверия друг к другу, быть ближе в общении.

### **29) Узнай, кого нет<sup>29</sup> (5-7 минут)**

Все участники закрывают глаза, а ведущий в это время трогает кого-нибудь за плечо. Тот, кого он тронул, бесшумно уходит. По сигналу ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Кто первым назовет отсутствующего игрока, тот выигрывает.

### **30) Слон<sup>30</sup> (10-12 минут)**

Все участники за ограниченное время (1-2 минуты) должны выложить на полу из веточек, палочек, пуговиц, шишек и других мелких предметов изображение слона. Главное условие – задание выполнять в полной тишине.

### **31) Паутина<sup>31</sup> (10-12 минут)**

Между столбов или деревьев натягиваются веревки на уровне шеи и щиколоток, а между веревками – резинки, имитирующие паутину. Через одну ячейку может пройти только один человек. Резинок касаться нельзя, разговаривать запрещено. Задача – пройти сквозь паутину, не задев ее.

---

<sup>27</sup> <https://www.spb-zerkalny.ru/doc/metod-na-splochenie.pdf>

<sup>28</sup> [https://summercamp.ru/Рисунок\\_на\\_спине](https://summercamp.ru/Рисунок_на_спине)

<sup>29</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/>

<sup>30</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/>

<sup>31</sup> [https://summercamp.ru/Набор\\_игр\\_на\\_сплочение\\_27](https://summercamp.ru/Набор_игр_на_сплочение_27)

### **32) Ассоциации<sup>32</sup> (10-12 минут)**

Дети садятся в круг. Ведущий уходит. Дети загадывают одного человека из круга. Ведущий возвращается и задает разным участникам вопросы: с каким деревом ассоциируется у тебя этот человек, с какой музыкой и т.д. Можно спрашивать про любые ассоциации. Задача ведущего – угадать, кого загадали.

### **33) Найди пару<sup>33</sup> (10-12 минут)**

Играющим на спину крепятся таблички с именами сказочных героев (старик, старуха) или части имен (царь, Горох). Необходимо найти свою пару (царю найти Гороха, Ивану – царевичу – лягушку). Нельзя спрашивать прямо: «Что написано у меня на спине?».

### **34) Механизм<sup>34</sup> (15-20 минут)**

Необходимо построить любой действующий механизм. Вспомогательного материала нет. Машина строится из представителей группы. Группа 10 мин. только обсуждает, как будет выполнять задание, репетировать нельзя. Затем 10 мин. строит модель, не произнося слов. Если было произнесено слово или звук, ведущий снимает 1 мин. выполнения задания. По истечении времени группы представляют свои механизмы. После выполнения задания, ведущий проводит анализ произошедшего в группе.

### **35) Секретный фарватер<sup>35</sup> (10-15 минут)**

Участники выстраиваются паровозиком и держатся друг за друга. Всем кроме первого завязываются глаза. Первый участник – рулевой. Рулевой должен провести свой корабль до противоположной стены минуя препятствия-мины без единого слова. Основная сложность заключается в том, что «хвост» имеет свойство вилять и налетать на «мины», чтобы этого не случилось каждый участник должен в точности повторять движение предыдущего. Упражнение можно усложнять, увеличивая количество мин.

### **36) Поворот в прыжках<sup>36</sup> (5-10 минут)**

Участники рассредоточиваются в пространстве таким образом, чтобы расстояние между соседями составляло не менее полуметра, и встают лицом в одном направлении. Далее по условному сигналу ведущего все одновременно выполняют прыжок на месте. В прыжке можно повернуться в любую сторону на 90°, 180°, 240° или 360°. Каждый сам решает, куда и насколько ему повернуться, договариваться об этом нельзя. Каждый следующий прыжок производится по очередному сигналу из того положения, в которое участники приземлились ранее. Задача здесь — добиться того, чтобы после очередного прыжка все участники приземлились, повернувшись лицом в одну сторону.

---

<sup>32</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/>

<sup>33</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/>

<sup>34</sup> [https://summercamp.ru/Игры\\_на\\_взаимодействие\\_коллектива](https://summercamp.ru/Игры_на_взаимодействие_коллектива)

<sup>35</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/>

<sup>36</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/>

Фиксируется количество попыток, потребовавшихся для этого. Более сложный вариант на момент каждого прыжка участники закрывают глаза. Можно выполнять упражнение и не открывая глаз, но тогда целесообразно разрешить тактильный контакт между участниками, иначе задание окажется почти невыполнимым, особенно в большой и не очень сплоченной группе.

### **37) Брито-стрижено<sup>37</sup> (5-7 минут)**

Вожатый напоминает детям о сказке, в которой жена назло мужу всё делала наоборот, и говорит, что игра будет в чём-то такой же: все движения ведущего игрокам нужно будет выполнять наоборот, например, если ведущий поднимает руку вверх, дети опускают свою вниз. Другой вариант: ведущий разводит руки – игроки соединяют их вместе; ведущий быстро взмахивает рукой справа налево – участники медленно ведут рукой слева направо. Игрок, который ошибся, становится ведущим.

### **38) Себе - соседу<sup>38</sup> (5–7 минут)**

Дети встают в круг. Левую руку держат вытянутой вперед, вверх открытой ладонью, правую – вниз ладонью щепоткой (будто что-то в ней держат). На слово "себе" дети правой рукой как будто что-то вкладывают в свою левую руку. На слово "соседу" – правой рукой "вкладывают" что-то в левую руку соседа справа. Все одновременно выполняют движения и произносят: "Себе – соседу". На самом деле по кругу передается небольшой предмет (монетка или камешек.). Вожатый (в центре круга) должен заметить, у кого монетка. Когда это ему удастся, он и игрок, у которого найдена монетка, меняются местами.

### **39) Нос – пол – потолок<sup>39</sup> (5–7 минут)**

Ведущий называет: «нос» или «пол», или «потолок». И сам показывает пальцем на пол, на потолок или на нос (иногда не на то, что говорит, чтобы запутать играющих). Участники показывают то, что называет ведущий. Тот, кто ошибся, делает шаг вперед.

### **40) 3-13-33<sup>40</sup> (5–7 минут)**

Играющие образуют круг. Задача игроков: после того как вожатый назовет одно из чисел, входящих в название игр, ребята должны выполнить определенное упражнение. Например, названо число 3 – все хлопают в ладоши, 13 – приседают, 30 – маршируют на месте. Можно условиться и о любых других упражнениях.

Вожатый называет эти числа не по порядку, при этом еще и хитрит, растягивает первые слоги: "Три-и-надцать", "Три-и-идцать", "Три-и-и-и-и", и после окончания слова делает еще отмашку рукой. Сначала играют медленно, потом темп игры ускоряется. Кто ошибется и среагирует на названное число

---

<sup>37</sup> <https://mosgortur.ru/campleader/knownledges/game-room.htm>

<sup>38</sup> <https://mosgortur.ru/campleader/knownledges/game-room.htm>

<sup>39</sup> [https://summercamp.ru/Набор\\_игр\\_на\\_внимание](https://summercamp.ru/Набор_игр_на_внимание)

<sup>40</sup> <https://mosgortur.ru/campleader/knownledges/game-room.htm>



неправильно, тот делает шаг вперед и продолжает игру вне общего строя, совершит вторую ошибку – еще шаг вперед, третью – ещё.

#### **41) Колдуны<sup>41</sup> (5–7 минут)**

Из числа участников выбирается “белый маг”. Все становятся в круг и закрывают глаза. Водящий обходит круг и лёгким прикосновением к плечу «назначает» колдунов. Затем все открывают глаза и начинают за руку здороваться друг с другом. Колдуны, здороваясь с кем-либо, должны незаметно почесать или слегка сдавить ладошку, т.е. «заколдовать». Тот, кого заколдовали, должен ещё два раза с кем-нибудь поздороваться, а затем уйти к колдуну «в плен». Важно, чтобы те, кого «заколдовали», не показали своим видом на того, кто колдун. Задача колдунов – «заколдовать» всех игроков, задача мага – вычислить колдунов. Колдуны побеждают, если успевают заколдовать половину участников. Маг побеждает, если успевает вычислить колдунов.

#### **42) Нью-Йорк<sup>42</sup> (3-5 минут)**

Ведущий просит участников повторить громко 10-15 раз «Нью-Йорк», затем неожиданно спрашивает: «Столица США?». Дети должны не сбиться и дать правильный ответ – «Вашингтон». Кто сбился, выбывает из игры. Игра продолжается: теперь ведущий просит повторить 10 – 15 раз слово «красный», затем спрашивает: «На какой цвет переходят улицу?». Затем ведущий просит повторить слово «молоко» и спрашивает: «Что пьёт корова?» и т.д.

#### **43) Радиоэфир: Первый - второму<sup>43</sup> (10-15 минут)**

Играющие сидят в кругу. Перед началом игры они должны рассчитаться по порядку номеров. Затем один из участников объявляет, кому посылает свое сообщение, например, "Первый-Десятому!". Десятый перехватывает инициативу и передает дальше сообщение, например, "Десятый – Седьмому". И так далее. Если кто-то из играющих ошибается, путается или обращается к номеру "соседа", т.е. "Второй", не может обратиться к "Первому" и "Третьему", ему придумывается новый позывной, и он уже с новым позывным играет, и к нему так же обращаются, например, "Первый – Золушке".

Если ошибся второй раз, то к позывному добавляют второе слово, например, "Золушка Московская".

#### **44) Муха<sup>44</sup> (10-12 минут)**

Вообразите перед собой квадрат, разделенный на девять клеток как при игре в крестики-нолики. Вообразите также, что в правом нижнем углу сидит муха. Своим приказом вы можете перемещать ее либо по оси “вверх-вниз”, либо по оси “вправо-влево”. Ходы делают по очереди, и проигрывает тот

---

<sup>41</sup> [https://summercamp.ru/Набор\\_игр\\_на\\_внимание](https://summercamp.ru/Набор_игр_на_внимание)

<sup>42</sup> [https://summercamp.ru/Набор\\_игр\\_на\\_внимание](https://summercamp.ru/Набор_игр_на_внимание)

<sup>43</sup> <https://mosgortur.ru/campleader/knownledges/game-room.htm>

<sup>44</sup> [https://summercamp.ru/Набор\\_игр\\_на\\_внимание](https://summercamp.ru/Набор_игр_на_внимание)

участник, после хода которого муха окажется выведенной за пределы игрового поля. Обратные ходы делать нельзя.

Потом игру усложняем - превращаем квадрат в куб (27 кубиков).

Усложняем еще: “Представьте себе, что через каждые три хода нижний слой из 9 кубиков исчезает и появляется сверху, становится верхним слоем нашего игрового куба. Если в одном из кубиков нижнего слоя в момент переноса окажется муха, то она переносится вместе со слоем.”

#### **45) Лягушка<sup>45</sup> (3-5 минут)**

Все дети становятся в круг, выбирается один фермер (он становится в центр круга) и один вода (он выходит за круг). Вода говорит: наступила ночь - уснул фермер, заснули все комары и лягушки. В то же время вода идёт по кругу за спинами стоящих и дотрагивается до спины одного из детей - этот человек теперь лягушка. Остальные участники - комары. Вода: "Наступило утро и лягушка вышла на охоту!" Все открывают глаза, теперь задача фермера определить, кто лягушка. Задача лягушки съесть как можно больше комаров - показывая участникам язык (кому показали - тот садится). Лягушка побеждает, если она съела больше 3/4 от всех комаров. Фермер побеждает, если находит лягушку вовремя.

#### **46) Молекула-хаос<sup>46</sup> (5-7 минут)**

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде вожатого: " Молекула по 2, по 3 и т. д.", игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек. Как только звучит команда: " Хаос", участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.

#### **47) Самурай, дракон, принцесса<sup>47</sup> (5-7 минут)**

Участники делятся на 2 команды. Команды договариваются, кого будут изображать: принцессу, дракона или самурая.

Ведущий показывает командам характерные движения для принцессы, дракона, самурая.

Принцесса: кокетливо делает реверанс; дракон: с устрашающим видом, поднимая руки вверх, шагает вперед; самурай: делает движение взмаха саблей. После того, как команды выбрали себе роль, ведущий сообщает:

“Принцесса очаровывает самурая. Самурай убивает дракона. Дракон съедает принцессу”. Затем команды выстраиваются в 2 шеренги друг напротив друга и по команде ведущего характерным движением показывают роль, которую выбрали.

По одному очку получает команда, чья роль оказывается наиболее выгодной. Побеждает та команда, которая набрала, больше баллов.

---

<sup>45</sup> <https://summercamp.ru/Лягушка>

<sup>46</sup> <https://summercamp.ru/Молекула-хаос>

<sup>47</sup> [https://summercamp.ru/Театр\\_Кабуки](https://summercamp.ru/Театр_Кабуки)

#### **48) Гуляющий алфавит<sup>48</sup> (5-7 минут)**

Поделите отряд на две команды. Каждому члену команд дайте по одной букве алфавита (у обеих команд набор букв должен быть одинаковым). Задайте ребятам вопрос, на который можно ответить одним словом (буквы для этого слова должны быть у игроков). Их задача – посоветоваться, выбрать ответ и выслать тех членов команды, у которых есть буквы к искомому слову. Те, в свою очередь, должны выстроиться так, чтобы это слово получить. Кто первый справился – получает очко.

#### **49) Дотронься до<sup>49</sup> (7-10 минут)**

Все участники игры становятся в общий круг, ведущий говорит цвет одежды, до которого все должны дотронуться (но только не на себе), так последовательно перечисляется наибольшее количество цветов. Участникам нужно успеть дотронуться до названного цвета пока ведущий считает до 5-ти, потом до 4-х и дальше по уменьшению.

#### **50) Белки, орехи, шишки<sup>50</sup> (7-10 минут)**

Подготовка: играющие рассчитываются по три. Первые номера — белки, вторые — орехи, третьи — шишки. Каждая тройка (белка, орех, шишка) выстраивается в ряд лицом в центр круга. Ведущий стоит в середине площадки (получается солнце из ведущего в центре и лучей-троек).

Игра: ведущий кричит: «Белки!» — и все играющие, названные белками, должны поменяться местами, а водящий в это время старается занять любое освободившееся место. Если он сумеет это сделать, то становится белкой, а оставшийся без места — ведущим. По команде «Орехи!» или «Шишки!» меняются местами другие игроки.

Вариант игры: в разгар игры можно подать команду: «Белки, орехи, шишки!» Тогда все игроки должны поменяться местами.

#### **51) Повесь поздравление<sup>51</sup> (10-12 минут)**

Разделите людей на команды. Дайте каждой команде бельевую веревку, ножницы, булавы, бумагу, и карандаши. По сигналу каждая команда избирает 2 человек держать натянутую веревку. Команда вырезает из бумаги буквы любой фразы (Пример: «Добро пожаловать», «Церковь направо», такие надписи потом можно использовать!!!) Буквы прикрепляют к веревке. Первые, кто это делает, победители. Возможен приз для тех, чья фраза красивее всех.

#### **52) Сигнал<sup>52</sup> (7-10 минут)**

Участники стоят по кругу, достаточно близко и держатся сзади за руки. Кто-то, легко сжимая руку, посылает сигнал в виде последовательности

---

<sup>48</sup> [https://summercamp.ru/Набор\\_командных\\_игр\\_8](https://summercamp.ru/Набор_командных_игр_8)

<sup>49</sup> [https://summercamp.ru/Дотронься\\_до](https://summercamp.ru/Дотронься_до)

<sup>50</sup> [https://summercamp.ru/Набор\\_ледоколов\\_11](https://summercamp.ru/Набор_ледоколов_11)

<sup>51</sup> [https://summercamp.ru/Набор\\_командных\\_игр\\_8](https://summercamp.ru/Набор_командных_игр_8)

<sup>52</sup> [https://summercamp.ru/Набор\\_ледоколов\\_14](https://summercamp.ru/Набор_ледоколов_14)

быстрых или более длинных сжатий. Сигнал передается по кругу, пока не вернется к автору. В виде усложнения можно посылать несколько сигналов одновременно, в одну или в разные стороны движения.

### **53) Геометрическая задача<sup>53</sup> (7-10 минут)**

Отряд делится на команды по 5-6 человек. Каждой команде выдается 6 спичек. Задача: сложить из спичек четыре треугольника. (Из трех спичек сделать треугольник, а остальные три поставить внутри пирамидой – получится 4 треугольника). Побеждает та команда, у которой получится быстрее справиться с заданием.

### **54) Викинги в музее<sup>54</sup> (7-10 минут)**

Группа людей делится на команды «по 4-5 чел.». В отдельную коробку кладутся всевозможные предметы: «шнурки, часы, шары, закладки и т. д.» На листочках бумаги «по количеству команд» пишутся разные личности: например, «викинги, дворники, дантисты, и т. д.». На других листках, в том же количестве, пишется место действия: «подвал, бассейн, огород» Из каждой команды выходит один человек и берёт сначала 3 любых предмета, после берёт листок с личностью и местом действия «листки должны лежать лицом вниз». После того, как все команды взяли всё необходимое. Дается им 10-15 мин. на то, чтобы с помощью 3-х предметов, которые они взяли, показать в пантомиме тех людей и в том месте, которое им досталось. Остальные должны догадаться о ком идет речь. Выигрывает та команда, которая лучше всего изобразит требуемое.

### **55) Камушки<sup>55</sup> (5-7 минут)**

В коробочку высыпается большое количество камушков различной формы и цвета. Группа садится в круг за один стол. Коробочка кладется на середину. Участникам говорится, что необходимо выбрать тот камушек, который им больше нравится. Далее дается задание молча, не прикасаясь к камушкам других участников, выстроить камушки в линию по убыванию, составить из них букву, расположить от самого темного к самому светлому и пр.

### **56) Семейная фотография<sup>56</sup> (5-7 минут)**

Ведущий предлагает участникам представить, что все они — большая семья, и всем вместе надо сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать "фотографа". Он должен расположить всю "семью" для фотографирования. Первым из семьи выбирается "дедушка"; он тоже может участвовать в расстановке членов "семьи". Более никаких установок для участников не дается, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. После распределения ролей и расстановки "членов семьи" "фотограф" считает до трех. На счет "три!" все дружно и очень громко кричат "сыр" и делают

---

<sup>53</sup> [https://summercamp.ru/Набор\\_ледоколов\\_11](https://summercamp.ru/Набор_ледоколов_11)

<sup>54</sup> [https://summercamp.ru/Набор\\_ледоколов\\_19](https://summercamp.ru/Набор_ледоколов_19)

<sup>55</sup> <https://summercamp.ru/Камушки>

<sup>56</sup> <https://mosgortur.ru/campleader/knownledges/game-room.htm>

одновременный хлопок в ладоши.

### **57) Американочка<sup>57</sup> (3-5 минут)**

Приготовьте правый кулак. Ваша задача по моей команде выкинуть любое количество пальцев. Но это еще не все. Нужно, чтобы за как можно меньшее количество попыток у всего коллектива количество пальцев совпало.

### **58) Пальчики<sup>58</sup> (3-5 минут)**

Играющие сидят на стульях. Ведущий показывает несколько пальцев на руки, и ровно столько человек должны подняться. Ведущий проигрывает несколько комбинаций (2, 6, 1, 5...), наблюдая при этом, кто из детей берет на себя функции координатора, руководителя (придумывает систему, по которой будут вставать участники, невербально дает команды и т.п.)

### **59) Ехали цыгане<sup>59</sup> (5-7 минут)**

Ведущий предлагает участникам построить "цыганскую повозку", состоящую из "телеги", "тройки лошадей", "стен телеги", "крыши", "колес", "извозчика", "пассажиров", "жеребенка на привязи". Время на подготовку задания 3 – 5 минут.

### **60) Делай раз<sup>60</sup> (3-5 минут)**

Ведущий просит участников стать за свои стулья и дает команду: "На команду "Делай раз!" вы должны поднять свои стулья на высоту один метр от пола. Внимание, ваша задача — опустить стулья одновременно". Как правило, первый из участников, скомандовавший: "Делай два" ("три-четыре" или "опустили"), является лидером-организатором. Если стулья опускаются хаотично и неорганизованно, без команды, ведущий должен снова скомандовать: "Делай раз!"

### **61) Волшебный мячик<sup>61</sup> (5-7 минут)**

У вожатого в руке мячик (сделанный из одного листа бумаги формата А4). Называя свое имя, он кидает мячик любому ребенку из круга, ребенок другому. Мячик должен пройти всех ребят. Затем вожатый дает следующие задание: «Теперь мячик должен пройти всех вас в том же порядке за 1 минуту». После того как у них это получилось, вы сокращаете время: 30 секунд, 3 секунды и 1. Знайте, что это возможно. Во-первых, ребята могут двигаться. Во-вторых, мячик должен пройти все руки. В-третьих, его нельзя взять одному ребенку и провести по ручкам остальных. Необходимо добиться того, чтобы ребята собственными, размышлениями и пробами дошли до следующего решения: Соединяя руки всех участников, построили колодец.

---

<sup>57</sup> <https://summercamp.ru/Пальчики>

<sup>58</sup> <https://summercamp.ru/Пальчики>

<sup>59</sup> <https://mosgortur.ru/campleader/knownledges/game-room.htm>

<sup>60</sup> <https://mosgortur.ru/campleader/knownledges/game-room.htm>

<sup>61</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-3-igry-na-vyya/>

## **62) Полет на Марс <sup>62</sup> (7-10 минут)**

Это еще один вариант выявления лидера, состоящий из нескольких игр. Для этого ребята делятся на 2-3 группы. Каждая команда выбирает себе название. Вожатый предлагает условия: «Сейчас команды должны будут выполнить несколько заданий. Выигравшей будет считаться та команда, которая быстрее и точнее выполнит задание». Таким образом, создается дух соревнования, который является весьма немаловажным, для ребят. Сейчас каждая команда должна сказать хором какое-нибудь одно слово. «Начали!»

Для того чтобы выполнить это задание, необходимо всем членам команды как-то договориться. Именно эти функции берет на себя человек, стремящийся к лидерству.

### **Второе задание**

Сейчас все команды летят на космическом корабле на Марс, но для того, чтобы полететь, нам нужно как можно быстрее организовать экипажи. В экипаж входит: капитан, штурман, пассажиры и «заяц». Часто лидер выбирает себе роль «зайца».

### **Третье задание**

Мы прилетели на Марс и нам надо как-то расселиться в марсианской гостинице, а в ней только трехместный номер, два двухместных, один одноместный. Необходимо как можно быстрее распределиться, кто в каком номере будет жить. Проведя эту игру, вожатый может увидеть наличие и состав микрогрупп в своем отряде. Одноместные номера обычно достаются либо скрытым, не выявленным лидерам, либо «отверженным». Предложенное количество номеров и мест в них составлено для команды, состоящей из 8 участников. Если в команде больше или меньше участников, то количество и вместимость номеров составляется таким образом, чтобы были трехместные, двухместные и один одноместный. Эта методика дает довольно полную систему лидерства в коллективе.

## **63) Скульптура <sup>63</sup> (7-10 минут)**

Вожатый предлагает ребятам построить скульптурную экспозицию "Наша семейка в лагере" в течении 5 минут. По тому, кто возьмет на себя роль прораба, судят о лидерах.

## **64) Импульс <sup>64</sup> (3-5 минут)**

Играющие встают в круг. Вожатый несильно пожимает руку соседа справа или слева. Тот так же пожимает руку своего соседа. Пожатие происходит от одного к другому пока не вернется к вожатому.

Потом усложняем упражнение: импульс передается вправо то, получающий его говорит “Эх!”, а если влево – “Ох!”. Если будет передача импульса и вправо, и влево, то тот, на ком эти импульсы встречаются говорит “Ха-ха!”.

---

<sup>62</sup> [https://summercamp.ru/Игры\\_минутки](https://summercamp.ru/Игры_минутки)

<sup>63</sup> [https://summercamp.ru/Выявление\\_лидера\\_2](https://summercamp.ru/Выявление_лидера_2)

<sup>64</sup> [https://summercamp.ru/Полет\\_на\\_марс](https://summercamp.ru/Полет_на_марс)

### **65) Птица, рыба, зверь<sup>65</sup> (5-7 минут)**

Участники стоят в кругу или сидят на стульях по кругу. Ведущий подходит к любому из игроков и произносит слова: «птица», «рыба», или «зверь». Игрок, к которому подошёл ведущий, должен быстро сориентироваться и дать название птицы, рыбы или зверя. Повторяться нельзя! Кто не назовёт, выбывает из игры.

### **66) Цвета<sup>66</sup> (5-7 минут)**

Ведущий предлагает всем играющим по очереди назвать пять предметов одного цвета (синего, желтого, красного и т. д.). Так он перебирает разные цвета. Тот, кто не сможет за одну минуту припомнить пять предметов названного цвета, выходит из игры. Повторять уже названные предметы не разрешается.

### **67) Пиф-паф<sup>67</sup> (5–7 минут)**

Все игроки становятся в круг. Игроков должно быть не менее 6-7 человек. Сначала ведущий называет имя любого игрока. Названный должен присесть. А его соседи справа и слева начинают дуэль. Ее принцип очень прост. Надо вытянуть руку в виде пистолета в сторону противника и сказать: "Пиф-Паф". Проигрывает тот, кто сделает это чуть позже своего противника или вместо "Пиф-Паф" скажет, например, "Птыж" (что случается очень часто). Если человек, имя которого назвали, вовремя не присел, то он убит, т.к. он оказывается между двумя стреляющими. Убитый (проигравший) садится. Выигравший поединок называет чье-нибудь имя и все повторяется. Нельзя называть имена своих соседей. Победители - двое оставшихся в круге. При желании можно устроить дуэль и между ними. Спорные моменты (если выстрелили одновременно) можно решать следующим образом: если игроков много - убиты оба, мало - переигрывается.

### **68) Словесный волейбол<sup>68</sup> (5-7 минут)**

Все игроки становятся в круг и кидают мяч через центр круга. При этом игрокам необходимо называть слово, существительное. Тот, кто ловит мяч, одновременно добавляет подходящий по смыслу глагол. Например, «облако» – плывет, «костер» – горит, кто называет бессмыслицу – выходит из игры.

### **69) Земля, вода, огонь и воздух<sup>69</sup> (5-7 минут)**

Ребята становятся в круг, в середине – водящий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «земля», «вода», «огонь» или «воздух». Если водящий сказал «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово «вода» играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово

---

<sup>65</sup> [https://summercamp.ru/Набор\\_игр\\_на\\_внимание](https://summercamp.ru/Набор_игр_на_внимание)

<sup>66</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-12-igry-na-vni/>

<sup>67</sup> <https://summercamp.ru/Пиф-Паф>

<sup>68</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-12-igry-na-vni/>

<sup>69</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-12-igry-na-vni/>

«воздух» – названием птицы. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, взмахивая руками. Затем мяч возвращается ведущему. Медлительные, неповоротливые и невнимательные ребята выходят из игры после первой ошибки.

### **70) Есть контакт<sup>70</sup> (7-10 минут)**

Один из игроков загадывает слово и говорит на какую букву оно начинается. Все остальные должны разгадать слово. Например, ведущий говорит, что слово начинается с буквы "л". Для того, чтобы ведущий открыл вторую букву, необходимо подобрать слово на букву "л" и дать ему небольшую характеристику. Например, кто-то из игроков говорит: "Это есть ночью на небе". Кто догадался, говорит "контакт" и вместе с игроком, который давал характеристику, считают до 5 и называют слово. Если слова оказались разными, тогда игроки продолжают подбирать слова на букву "л". Если слова совпали, тогда ведущий называет следующую букву, например, буква "а" и тогда образуется слог "ла". Теперь начинают подбирать слова на этот слог, давать характеристику им, считать до 10 и т. д. Ведущий тоже может отгадывать слова, которые участники характеризуют. Если он отгадает, тогда придётся подбирать новые слова. В этой игре ведущему важно, чтобы его слово как можно дольше не смогли разгадать.

### **71) Соноскоп событий<sup>71</sup> (3-5 минут)**

Сейчас по нескольким разным звукам попытайтесь воссоздать какую-то невероятную историю. Победит самый остроумный и находчивый. Итак, все закрывают глаза. Ведущий изображает несколько звуков, можно стукнуть по каким-то предметам. Затем все открывают глаза и по очереди рассказывают свои истории. Побеждает самая невероятная история.

### **72) Да, если<sup>72</sup> (3-5 минут)**

Играющие дети становятся в круг. Каждый игрок придумывает вопрос, на который самый вероятный ответ «нет». Первый игрок выбирает любого играющего и задает ему свой вопрос. Задача второго игрока – дать положительный ответ и объяснить его реалистичность. Например, «Можно ли скушать дом?», «Да, если он из шоколада». После чего ответивший задает свой вопрос.

### **73) Летит<sup>73</sup> (3-5 минут)**

Ведущий проводит состязание на внимание.

-Сокол летит... - говорит и поднимает вверх правую руку.

Все ребята тоже поднимают руку и повторяют за ним:

-Летит!

-Орел летит!

---

<sup>70</sup> <https://mosgortur.ru/campleader/knownledges/game-room.htm>

<sup>71</sup> <https://www.spb-zerkalny.ru/doc/metod-na-vnimanie-big.pdf>

<sup>72</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-12-igry-na-vni/>

<sup>73</sup> <https://summercamp.ru/Летит>



-Летит!  
-Ворон летит!.. Скворец летит!.. Голубь летит!.. Сова летит!..  
-Овца летит!.. – Водящий поднимает руку, а кто последовал его примеру и еще сказал, что летит, “выбивает из игры”.

#### **74) У оленя дом большой<sup>74</sup> (3-5 минут)**

Ведущий разучивает слова с детьми и поясняет, что каждое слово обыгрывается соответствующими движениями рук. Темп постоянно нарастает.

- У оленя дом большой. - показываем руками над головой крышу дома.
- Он глядит в свое окно. - показываем руками перед собой квадратное окно.
- Заяц по лесу бежит. - изображаем бег на месте.
- В дверь к нему стучит. - изображаем стук кулаком в дверь.
- Тук-тук! - стучим правой ногой в пол.
- Дверь открой! - открываем дверь.
- Там в лесу... - показываем большим пальцем за плечо.
- Охотник злой! - изображаем руками ружье.
- Быстро двери открывай, - показываем рукой приглашение в дом.
- Лапу мне давай! - выставляем руку вперед ладонью наружу.

#### **75) У тети Моти<sup>75</sup> (3-5 минут)**

У тети Моти четыре сына, четыре сына у тети Моти, они не ели, они не пили, а только пели один куплет (с начала ритмично двигают одной рукой, потом другой и так постепенно доходим до всего тела, включая язык). При этом постоянно повторяем текст игры.

#### **76) Регулятор громкости<sup>76</sup> (3-5 минут)**

Очень простой способ быстро успокоить зрительный зал и установить тишину, когда все друг с другом разговаривают и на обычные просьбы уже не реагируют. Встаёте на сцене лицом к залу и объявляете, что ваши вытянутые руки являются своеобразным регулятором громкости в зале. Горизонтальное положение (руки в стороны) - тишина, вертикальное (одна вверх, другая вниз - максимум). В течении полминуты крутите руки, поднимая и опуская громкость зала, обязательно дав возможность вдоволь покричать "с разрешения" вожатого. Потом резко ставите руки в горизонтальное положение, и в результате полная тишина в зале.

#### **77) Ребята, встаньте!<sup>77</sup> (3-5 минут)**

Ведущий предлагает выполнять его команды только в том случае, если он произнесет обращение <ребята>. Например, <Ребята, хлопните в ладоши>, все должны хлопнуть. <А теперь топните>, никто не должен двигаться, т.к. не

---

<sup>74</sup> [https://summercamp.ru/У\\_оленья\\_дом\\_большой](https://summercamp.ru/У_оленья_дом_большой)

<sup>75</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-4-igry-s-zalo/>

<sup>76</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-4-igry-s-zalo/>

<sup>77</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-4-igry-s-zalo/>

было сказано обращения <ребята>

### **78) Э пицца хат<sup>78</sup> (3-5 минут)**

Эта американская игра называется именем закусочной - “Э пицце хат”. Перед началом игры вожатый договаривается с детьми, как они будут показывать пиццу и кентуккийских жареных цыплят. Произносится следующий текст:

Э пицце хат (изображаем пиццу круговыми движениями кистей рук),  
Э пицце хат,  
Кентукки фраед чикен  
Энд э пицце хат,  
Э пицце хат,  
Э пицце хат,  
Кентукки фраед чикен  
Энд э пицце хат,  
МакДональдс  
МакДональдс  
Кентукки фраед чикен,  
Энд э пицце хат.

Следующим этапом, играющим предлагается изобразить все это в увеличенном масштабе, а затем наоборот - в уменьшенном.

### **79) Как чихает слон<sup>79</sup> (35 минут)**

Ведущий предлагает ребятам послушать, как чихает слон. Для этого зал делится на три части. Правая часть говорит: «Хрящики!»; середина — «Ящики!»; левая часть — «Потащили!». Ведущий поочередно взмахивает руками, указывая на ту или иную часть зала, а ребята произносят слова. Когда ведущий поднимает обе руки вверх, каждая часть зала кричит свое слово, и получается такой звук, словно чихает слон.

### **80) Ипподром<sup>80</sup> (3-5 минут)**

Ведущий в начале игры может поинтересоваться у игроков, бывали ли они на скачках, и предложить побывать им в роли лошадей. Игра начинается со слов: «На старт, внимание, марш!» «Лошади» зацокали копытами по дороге (все выполняют поочерёдные хлопки правой и левой руками по коленям), вдруг – барьер (руки поднимают вверх и ударяют о колени), двойной барьер (руки поднимают вверх и ударяют о колени, и так 2 раза), поскакали по болоту (оттягивают поочерёдно правую и левую щёки), поскакали по мостовой (кулаками бьют себя по груди), по песочку (трут ладони друг о друга). И вот уже видна финишная линия. Кто же быстрее? Интересно добавлять героев и препятствия. Тёща (стреляет из автомата - трата-тата-та), клоуны (корчат рожи), трибуна девочек (визжат девочки), трибуна мальчиков (орут мальчики), стена (тормозим – тпр-р-р) и так далее по договорённости.

---

<sup>78</sup> <https://www.spb-zerkalny.ru/doc/metod-s-zalom-big.pdf>

<sup>79</sup> [https://summercamp.ru/Как\\_чихает\\_слон](https://summercamp.ru/Как_чихает_слон)

<sup>80</sup> <https://summercamp.ru/Ипподром>

### **81) Путешествие на самолете<sup>81</sup> (3-5 минут)**

Зал делится на 4 команды: Индия, Россия, Япония, Чукотка. Каждой команде соответствуют определенные восклицания и выражения. Индия - «Джимми, Джимми, ача-ача!» (проговаривая эти слова, поднять кисти рук, имитируя движения индийского танца). Россия - «У-уух, ты, елы-палы!» (при этом почесать затылок). Чукотка - «Хайя-хайя-хайя-хо!» (нужно поднять согнутые в локтях руки с открытыми ладонками и сделать покачивающиеся движения влево-вправо – наподобие мультфильма «Чунга-чанга»). Япония - «Канитива!» (нужно сложить ладонки у груди и сделать полупоклон, наподобие того, какой делают японцы при приветствии). Задача команд заключается в том, чтобы хором выкрикнуть свою фразу, когда будет произнесено их название. Пример. Мы летим на самолете над Россией («У-уух, ты, елы-палы!»). Россия («Ууух, ты, елы-палы!») — большая страна: мы пролетаем над Чукоткой («Хайя-хайя-хайяхо!»). Чукотка («Хайя-хайя-хайяхо!») - большая и красивая земля. А мы поворачиваем на юг, летим дальше и видим Японию («Канитива!»). В Японии («Канитива!») много японцев. Японию («Канитива!») называют Страной восходящего солнца. А вот теперь на горизонте мы увидели Индию («Джимми. Джимми, ача-ача!»). В Индии («Джимми, Джимми, ача-ача!») много слонов и обезьян. А священным животным в Индии («Джимми. Джимми, ача-ача!») считают корову. У нас уже заканчивается топливо, и мы решили дозаправиться в Японии («Канитива!»). Мы залили полные баки и вылетаем из Японии («Канитива!»). Возвращаемся домой (пролетаем в обратном или любом произвольном порядке). Перед посадкой мы поднялись высоко-высоко в небе и увидели все страны вместе. Вообще-то можно полетать гораздо дольше — все зависит от фантазии ведущего и того, какие ситуации он может придумать.

### **82) Голова дракона<sup>82</sup> (5-7 минут)**

Играющие цепляются друг за друга как паровозик. По команде ведущего голова дракона – первый человек – пытается поймать хвост – последнего человека. Тот в свою очередь должен увернуться. Когда последний пойман, он переходит в начало цепочки.

### **83) Золотые ворота<sup>83</sup> (5-7 минут)**

Из участников образуются "планеты" (по 3-4 человека), которые, взявшись за руки, становятся в круг. Остальные образуют змейку, где каждый держится за талию другого. Под музыку или участники-"планеты" все вместе говорят: "Золотые ворота пропускают не всегда. Первый раз прощается, второй раз запрещается, а на третий раз не пропустим вас!" (в это время опускаются руки "планет"), змейка пробегает под руками "планет". При остановке музыки "планеты" захватывают тех, кто не успел пробежать под руками. "Планеты" растут, и так до последнего участника – самого шустрого.

<sup>81</sup> <https://www.spb-zerkalny.ru/doc/metod-s-zalom-big.pdf>

<sup>82</sup> <https://mosgortur.ru/campleader/knownledges/game-room.htm>

<sup>83</sup> <https://mosgortur.ru/campleader/knownledges/game-room.htm>

#### **84) Удочка<sup>84</sup> (5-7 минут)**

Участники встают в круг. Ведущий встает в центр с "удочкой" – скакалкой или веревкой, на конце которой привязан мешочек с песком. Ведущий крутит удочку по кругу, а участники должны подпрыгивать, стараясь ее не задеть.

#### **85) Духовой теннис<sup>85</sup> (5-7 минут)**

Сформируйте 2 команды. Команды садятся по разным сторонам большого теннисного стола. По центру стола сделайте разметки. Все кладут руки за спину. Ведущий пускает теннисный мяч по разметке и свистит в свисток. Все члены команд одновременно дуют на мяч, пытаясь задуть его за край стола на стороне противника. При этом никакими частями тела нельзя касаться стола. Начните с одного мяча, а затем, постепенно, вводите еще в игру мячи.

#### **86) Мяч соседу<sup>86</sup> (7-10 минут)**

Играют на площадке или в зале. Для игры требуется 2 волейбольных мяча. Участники становятся в круг, мячи находятся на противоположных сторонах круга. По сигналу руководителя игроки начинают передавать мяч в одном направлении как можно быстрее, чтобы один мяч догнал другой. Участник, у которого одновременно окажутся оба мяча, проигрывает. Затем мячи передаются на противоположные стороны, и игра продолжается. После игры отмечают участники, которые хорошо передавали мяч. Игрок, уронивший мяч, должен его взять, встать на свое место и продолжить игру. Во время передачи мяча нельзя пропускать игроков.

#### **87) Охотники и утки<sup>87</sup> (15-20 минут)**

Играющие делятся на две команды: одна – «охотники», другая – «утки». Чертится большой круг, за которым становятся «охотники», а «утки» внутри. По сигналу «охотники» стараются попасть волейбольным мячом в «уток», которые, бегая внутри круга, уворачиваются от мяча. Игрок, осаленный мячом, выбывает из игры. Когда все «утки» будут выбиты, команды меняются местами, и игра продолжается. Игру можно проводить на время. Отмечается, какая команда выбила больше «уток» за одинаковое время. «Утка», которой коснулся мяч, считается осаленной.

#### **88) Стой<sup>88</sup> (15-20 минут)**

Игра может проводиться на площадке или в зале. Для ее проведения требуется волейбольный или резиновый мяч. Играющие становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Водящий с мячом в руках стоит в центре

---

<sup>84</sup> <https://mosgortur.ru/campleader/knownledges/game-room.htm>

<sup>85</sup> [https://summercamp.ru/Игры\\_на\\_свежем\\_воздухе](https://summercamp.ru/Игры_на_свежем_воздухе)

<sup>86</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-8-podvizhnye/>

<sup>87</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-8-podvizhnye/>

<sup>88</sup> <https://orlenokvolga.ru/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-8-podvizhnye/>

круга. Он подбрасывает мяч высоко вверх и называет любой номер. Вызванный игрок старается поймать мяч, а остальные разбегаются в стороны. Если игрок ловит мяч, не дав ему упасть, он называет другой номер и подбрасывает мяч снова вверх. Игрок, поймавший мяч с отскоком от земли (или пола), кричит «Стой!». Все останавливаются, а водящий пытается попасть мячом в ближайшего игрока, который старается увернуться от мяча, не сходя с места. Если водящий промахнется, то вновь бежит за мячом, а взяв в руки, снова кричит «Стой!» и старается осалить мячом ближайшего игрока. Осаленный игрок становится водящим, а игроки снова становятся в круг, и игра продолжается. После команды «Стой!» все игроки останавливаются, а пока водящий не поймал мяч, игрокам разрешается передвигаться по площадке в любом направлении.

### **89) Затопленный остров<sup>89</sup> (10-12 минут)**

Место проведения: лес. Оборудование: любые 2 доски и 2 небольшие деревянные площадки, можно нарисовать круги вместо площадок.

Ход игры. Легенда о гибнущем острове, о том, что вы единственные жители, оставшиеся на Земле. Спасти эти оставшиеся земляне могут, только перебравшись на большой цветущий «зеленый» остров, используя две доски (одна короче другой). Дети, не наступая на землю, только по доскам, договорившись, поочередно переправляются на этот новый остров.

### **90) Стульчики из рук<sup>90</sup> (10-12 минут)**

Две команды. Старт, финиш и дистанция. Формируются команды по три человека. Два члена команды скрещивают руки, образуя стульчик, а третий садится на него. Игрока несут к финишной линии и обратно, стараясь сделать это как можно быстрее. Затем игроки меняются – и так до тех пор, пока каждый член команды не посидит на стульчике. Можно проводить игру в мелком бассейне, в глубоком – тащить члена команды, плывя по воде. Победитель – команда, которая первой перенесёт всех своих игроков на стульчике.

---

<sup>89</sup> [https://summercamp.ru/Коммуникативные\\_игры](https://summercamp.ru/Коммуникативные_игры)

<sup>90</sup> <https://infourok.ru/metodicheskiy-material-dlya-letnego-lagerya-podvizhnie-igri-1171732.html>

### 3. Коллективное творческое дело

1. Название – Как создать дракона
2. Цель – Развить творческие способности детей
3. Ход дела

#### Объяснение задания

Необходимо создать собственного дракона и максимально подробно его описать, т.е. придумать

1. Имя
2. Характер, привычки
3. Сильные и слабые стороны
4. Отличительные черты от других драконов
5. Экосистему, в которой он живет

#### Вступительное слово ведущего

Ребята, а у кого из вас есть домашние животные? Кто-нибудь мечтал когда-нибудь о необычных домашних животных?

А есть ли среди вас такие, кто хотел бы иметь ручного дракона?

Давайте сегодня немного пофантазируем и придумаем, какими могли бы быть наши домашние драконы. Поразмышляем над тем, что они могли бы делать, в каком мире жить и как взаимодействовать с нами.

Но придумывать драконов мы будем не просто так. У каждого дракона будет свой отличительный герб. Чтобы дракон появился, Вам необходимо найти в этой комнате герб вашего дракона. Подсказка: герб выглядит как кружок желтого, зеленого, красного, синего или фиолетового цвета. Когда найдете, подходите ко мне, чтобы узнать, что делать дальше.

Всем понятно, что нужно сделать?

Тогда можете начинать поиск.

#### Способ разбивки отряда на микрогруппы



Для разбивки вожатым необходимо подготовить из бумаги или картона 5 видов разноцветных жетонов. Эти жетоны – гербы классов драконов. Жетоны нужно заранее спрятать в разных местах комнаты, где проводиться КТД.

Перед началом вожатый показывает детям пример жетона, после чего дети должны найти оставшиеся жетоны (каждый по одному) и объединиться в группы. Идея в том, чтобы во время поиска дети смогли лучше познакомиться с теми материалами, что есть в комнате.

#### Выполнение задания

Команды создают свои модели драконов и миры, в которых они живут. Придумывают, как будут рассказывать о них другим группам.

Демонстрация задания



Дети рассказывают друг другу о своем драконе.

Подведение итогов, награждение

Тайным голосованием определяем лучшую модель.

Дополнительные номинации (выбираем четыре наиболее подходящих оставшимся группам):

1. За креативность
2. За красноречие
3. За сообразительность
4. За поиск скрытых резервов
5. За яркое художественное воплощение
6. За необычную технику исполнения
7. За сплоченность
8. За целеустремленность

Ребята получают грамоты и значки с драконами.

Заключительное слово ведущего

Мы все на славу потрудились и у нас получились очень интересные драконы. Думаю, они могли бы стать хорошими друзьями для нас и между собой.

Анализ прошедшего дела.

Обсуждение в отрядном кругу.

1. Насколько получившийся дракон похож на вас?
2. Что было интересно?
3. Что можно было бы добавить?
4. Что было сложно?
5. Что не получилось?

4. Предполагаемый результат

Дети развили свои творческие способности, получили навыки работы в команде, научились описывать и объяснять полученные результаты, договариваться друг с другом.

#### 4. Мастер-класс

1. Название – “Не стоит недооценивать простую силу пингвиной неотразимости”

2. Целевая аудитория – 15 человек, младший школьный возраст (7-10 лет)

3. Общее необходимое время – 40 минут + 20 мин (предварительной подготовки)

#### 4. Оборудование и расходные материалы

Особенности помещения:

Необходимо два стола (за каждым сидит по 7-8 человек)

Стулья ставятся так, чтобы все дети могли свободно видеть вожатого, проводящего мастер-класс.

На столы лучше положить клеенку или что-то подобное (чтобы не отмывать их от пластилина потом ☺).

Расходные материалы:

~3 коробки пластилина (каждому ребенку будет нужна одна полная полоска пластилина какого-то цвета, поэтому лучше считать, что необходимо количество пластин равно количеству детей, умноженное на три, чтобы не было проблем с выбором цвета) + 2 дополнительные белые пластины



5 пластилиновых стеков

##### 1. Сценарный план

Подготовительный этап – 20 минут (шаг 0) + 10 минут

Шаг 0 (без детей). Подготовить рабочее пространство. Заготовить для каждого ребенка квадратики белого (половина пластины) и рыжего (пятая часть пластины) цветов.

Шаг 1. Рассаживаем детей по местам

Шаг 2. Рассказываем, что будем делать и почему, плюс технику безопасности.

Вожатый: “Ребята, кто знает, кто живет в Антарктиде?”

Вожатый: “Правильно. Сегодня каждый из вас сможет создать своего пингвина, но сначала я должна рассказать вам технику безопасности. Все достаточно просто: пластилин не едим, в соседей не кидаемся, окружающий мир стараемся не портить. Запомнили? Хорошо, теперь можем начать.”

Шаг 3. Попросить каждого выбрать себе пластинку любого цвета кроме белого и рыжего. Раздать каждому подготовленные белые и рыжие кусочки.



Основной этап – 20 минут

Шаг 1. Отрезаем от цветного пластилина четверть, из большей части скатываем шарик (см. Фото 1)

Шаг 2. Из подготовленного шарика делаем деталь, по форме напоминающую яйцо-конус (см. Фото 2)

Шаг 3. От белого пластилина отрезаем два небольших кусочка и скатываем два шарика – глаза (см. Фото 3)

Шаг 4. Делаем пингвину “пузико” – разминаем оставшийся белый пластилин и делаем из него плоскую деталь, повторяющую форму туловища (см. Фото 4)

Шаг 5. Оставшийся цветной пластилин делим на две равные части, после чего из каждой формируем плоскую “каплю” – получаем крылья (см. Фото 5)

Шаг 6. Делаем клюв – берем половину рыжего пластилина, из него скатываем шарик и формируем конус (см. Фото 6)

Шаг 7. Оставшийся рыжий пластилин делим на две равные части, и точно также формируем “капли”, как это было с крыльями (см. Фото 7)

Заключительный этап – 10 минут

Шаг 1. Собираем пингвина из готовых частей (см. Фото 8-9)

Шаг 2. По желанию (и идее) ребенка украшаем пингвиненка (шарфики, шапочки и т.д.)

Шаг 3. Подводим итог

## 2. Планируемый результат

Каждый ребенок создал фигурку пингвина.

Дети развили мелкую моторику, пространственное воображение.

## 3. Примечания



Фото 1



Фото 2



Фото 3



Фото 4



Фото 5



Фото 6



Фото 7



Фото 8



Фото 9

## **5. Вечерний огонек**

1. Название – “Взмахнем на прощанье крылом”
2. Цель – подвести итог смены, создать эмоциональный настрой на отъезд
3. Необходимое время – 1 час
4. Реквизит, оформление места проведения

Реквизит: простыня, пледы/подушки, гирлянды, простыня, талисман, звук костра, свеча (или ее аналог), листы А4 и ручки (по количеству детей), звездочки из бумаги, ватман для наклеивания звездочек, клей, угольки (если в течение смены был костер).

Оформление места проведения: в середине комнаты подвешивается простыня (получается подобие шалаша), под него кругом кладутся подушки или пледы, в центр – гирлянда. Оставшиеся гирлянды развешиваются по комнате.

Из листов нужно сделать “льдины” (обрезать по краям).  
Ватман необходимо раскрасить как будто это космос.

5. Методики проведения огонька, лежащие в основе сценария
- “Живой уголек”
  - “Круг пожеланий”
  - “Звездопад”

### **1. Ход огонька (вступление, основная часть, заключение)**

Вступление

В:

Дорогие ребята! Вот и подошла к концу наша смена. Уже завтра мы разлетимся по домам, вернемся к обычной жизни. Но прежде, чем это случится, давайте последний раз посидим в отрядном круге, плечом к плечу, и вспомним все, что с нами было, все радостные и грустные моменты. Сегодня у нас прощальный огонек – последнее мероприятие этой смены. Но до того, как мы начнем, скажите, вы помните, что у огоньков есть правила? Давайте вместе шепотом их проговорим.

Д+В:

1. Внимательно слушать
2. Говорить вполголоса
3. Критиковать с целью помочь, а не унижить
4. Никого нельзя заставить говорить и никому нельзя запретить говорить
5. Уважать откровенность друг друга
6. Все, что сказано здесь, остается только здесь и в наших сердцах

В:

Отлично, теперь мы можем отправиться в полет. В какой полет, спросите вы? Ведь мы пингвинята, а пингвины, как известно, не летают. Они прекрасные

пловцы и крылья им нужны именно для этого. Так вот, скажу я вам - сегодня мы сделаем исключение и все-таки совершим прощальный полет над лагерем и нашей сменой. Ведь за время, проведенное здесь, мы стали настоящей командой, научились ценить дружбу и поняли, что никакие трудности нам ни по чем.

Основная часть

В:

Видите, огонек у меня в руках? Ярко он горит?

Давайте сделаем его еще ярче, наполнив самыми теплыми воспоминаниями.

Пусть это будет началом нашего полета. Я начну... (воспоминания вожатого).

Дети передают друг другу огонек и рассказывают о прошедшей смене. Когда огонек возвращается вожатому, он ставит его в центр круга.

В:

Запомните этот огонек. Надеюсь вы сохраните его в своем сердце. Пусть его тепло всегда согревает вас.

Песня “Что оставит ветер”

В:

Пока наш полет идет вполне успешно, но вот проблема – лететь над голым океаном не очень комфортно. Хочется, чтобы внизу всегда была земля или льдина, которая могла бы выручить нас в трудную минуту. Давайте создадим такие льдины.

Передаем “льдины” (листы А4) и ручки по кругу.

В:

Отлично, теперь у каждого из вас есть своя льдина, но не кажется ли вам, что сейчас наши льдины слишком скучные? Может быть стоит сделать их особенными?

В:

Хорошо, тогда подпишите внизу льдины свое имя.

Наши льдины будут плыть по кругу. Важное условие, когда до вас доходит льдина, нужно написать несколько пожеланий тому человеку, которому она принадлежит. Потом нужно загнуть часть со своей надписью и передать льдину человеку, сидящему слева от вас.

Дети пишут друг другу пожелания.

В:

Во время нашего полета мы и не заметили, как долетели до звезд. Смотрите, до них рукой подать.

Раздаем каждому ребенку по звездочке.

В:

Эти звезды светили нам в течение смены, но теперь настала пора прощального звездопада. Давайте напишем на этих звездочках прощальные слова, а также пожелания следующей смене.

Дети пишут пожелания.

В:

Соберем все звезды вместе - пусть возвращаются домой.

Вожатый и дети приклеивают звезды на ватман.

Заключение

В:

Наш полет был прекрасен, но пора возвращаться на землю. Не стоит грустить - мы с вами встретились в лагере, хорошо отдохнули, посвежели, и скоро каждый из вас с новыми силами поедет в свой город. Пусть те дружеские связи, которые вы здесь приобрели, не оборвутся, а продолжатся в письмах, звонках, встречах.

В:

Спасибо вам за эту смену! Я вас буду помнить, и надеяться, что в следующем году мы снова встретимся!

В:

Помните про тот огонек, что сейчас горит в центре круга. Пусть его искорка всегда будет в вашем сердце. А в этом вам поможет мой маленький подарок на прощание. Помните костер на открытии смены? Я хочу подарить вам по угольку из этого костра.

Раздаются угольки.

В:

Давайте сделаем фото на память.

В:

Спасибо вам, ребята! Сейчас все тихо идут по своим комнатам готовиться ко сну.

#### 7. Предполагаемый результат.

У детей остались наиболее положительные эмоции от смены, подведена эмоциональная черта.