

**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:**

Гарипова Дарина  
Денисовна  
учебная группа ВД–5/22

**Челябинск, 2022**

**Содержание итоговой аттестационной работы  
"Методическая папка вожатого"**

**1. Отрядный план-сетка**

**Возраст: 14-17 лет**

**Тематика смены: Сообщество**

<b>День смены, период смены</b>	<b>Утро</b>	<b>День</b>	<b>Вечер</b>
1 Организационный период	12:00 – 13:00 Расселение, операция "Уют"	16:30 – 17:00 Игры на знакомство ("Имя- символ", "Знакомства", "Олени", "Покрывало" и т.д.)  17:00 – 18:00 Хозяйственный сбор "Наши правила"+ инструктаж по технике безопасности  18:00 – 18:30 Экскурсия по лагерю	20:00 – 21:00 Огонёк знакомств (Легенда об орлятском круге, общая песня, вручение символов отряда)
2 Организационный период	09:45 - 10:00 Информационный сбор (обсуждение плана на день)  11:00 - 12:00 КТД «Уголок»	14:00 - 15:00 Подготовка к открытию смены (репетиция речевки отряда, названия, девиза и т.п.)  15:00 – 15:30 Игры на вторичное знакомство («Граница», «Разговор», «Символ»)	21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда «Пять пальцев»
3 Организационный период	09:45 - 10:00 Информационный сбор (обсуждение плана на день)  11:00 - 11:30 Игры на	16:30 - 16:45 Организационный сбор  17:00 – 18:00 Заучивание лагерных песен	21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда (Я хочу сказать...)

	<p>выявление лидера («Руководитель», «Пчелка»)</p>	<p>19:00 – 19:45 Игры на сплочение («Человек к человеку», «Минное поле (БИП)»)</p>	
<p>4 Основной период</p>	<p>09:45 - 10:00 Информационный сбор (обсуждение плана на день)</p> <p>11:00 - 12:30 КТД «украшение комнат»</p>	<p>16:30 - 17:00 Игры на свежем воздухе («Голова дракона»; «Я знаю пять имен» и т.п.)</p> <p>17:00 – 17:30 Подготовка к общелагерному конкурс «я – звезда»</p>	<p>21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда (Дом)</p>
<p>5 Основной период</p>	<p>09:45 - 10:00 Информационный сбор (обсуждение плана на день)</p> <p>10:00 - 11:00 Заучивание лагерных песен</p>	<p>15:30 – 16:00 Игры на внимательность («Не собоюсь!»; «Бесконечное кольцо» и т.п.)</p> <p>16:00 – 18:00 КТД «киноленты»</p> <p>18:00 - 18:50 Отрядный конкурс плакатов «жить – здоровым быть»</p>	<p>21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда (Ниточки)</p>
<p>6 Основной период</p>	<p>09:45 – 10:00 Информационный сбор (обсуждение плана на день)</p> <p>10:30 – 11:00 Игры на взаимодействие («Привет!»; «СМИ» и т. п.)</p>	<p>17:00 – 18:00 Подготовка к общелагерному мероприятию «МузБитва»(репетиция песни и танца)</p>	<p>21:00 – 21:30 Вечерний сбор отряда (Конверт откровений)</p>

7 Основной период	09:45 – 10:00 Информационный сбор (обсуждение плана на день)  10:00 -11:00 Заучивание лагерных песен	14:00 - 13:00 Отрядная викторина «Медиа»	21:00 –21:30 Вечерний сбор отряда (Если бы я был...)
8 Основной период	09:45 – 10:00 Информационный сбор (обсуждение плана на день) 10:00 – 10:45 Игры на свежем воздухе («Невод», «Терминатор»)	15:00 -16:00 Дискуссия (Обсуждение экологических проблем)	21:00 –21:30 Вечерний сбор отряда (Я хочу сказать...)
9 Основной период	09:45 – 10:00 Информационный сбор (обсуждение плана на день)  11:00 – 11:30 Игры – минутки («Пиф-паф», «Себе соседу»)	12:00 – 13:00 Отрядная фотосессия	21:00 –21:30 Вечерний сбор отряда (Картина)
10 Основной период	09:45 – 10:00 Информационный сбор (обсуждение плана на день)  11:00 – 11:30 Игры на свежем воздухе («Борьба за флажки», «Падающая палка»)	17:00 – 18:00 Подготовка к общелагерному мероприятию «Танцуй, пока молодой»(репетиция танца)	21:00 –21:30 Вечерний сбор отряда (Я)
11 Основной период	09:45 – 10:00 Информационный сбор (обсуждение плана на день)	14:00 – 15:00 Игра в волейбол (мальчики против девочек)	21:00 –21:30 Вечерний сбор отряда (Позитрон)

12 Основной период	09:45 – 10:00 Информационный сбор (обсуждение плана на день)	12:00 – 13:00 Игры на внимательность («Хлопаем, топаем», «Детективы»)  15:00 -17:00 Подготовка к общелагерному мероприятию «Мисс лагерь»	21:00 –21:30 Вечерний сбор отряда (Картина)
13 Основной период	09:45 – 10:00 Информационный сбор (обсуждение плана на день)  10:00 – 11:00 Игры на снятие эмоционального напряжения («Бурундуки», «Необычная эстафета»)	12:00 – 13:00 КТД «Нарисуй добро»	21:00 –21:30 Вечерний сбор отряда (Передай эстафету)
14 Основной период	09:45 – 10:00 Информационный сбор (обсуждение плана на день)	12:00 – 13:00 Игры на взаимодействие («Там- там », «Согласованность мыслей»)	21:00 –21:30 Вечерний сбор отряда (Цветовая гамма)
15 Основной период	09:45 – 10:00 Информационный сбор (обсуждение плана на день)  11:00 -12:00 Игры на свежем воздухе («Духовой теннис », «Заяц без логова»)	14:00 – 15:00 Информационный час «Если хочешь быть здоров»	21:00 –21:30 Вечерний сбор отряда (Камешки)

16 Основной период	09:45 – 10:00 Информационный сбор (обсуждение плана на день)	12:00 -13:00 Игры на внимательность («Колдуны», «Математика »)  15:00-16:00 Отрядная интеллектуальная викторина «Морской бой»	21:00 –21:30 Вечерний сбор отряда (Числа)
17 Основной период	09:45 – 10:00 Информационный сбор (обсуждение плана на день)	12:00 – 13:00 Игры на внимательность («Хлопаем, топаем», «Детективы»)  15:00 – 16:30 КТД «СоцСеть»	21:00 –21:30 Вечерний сбор отряда (Шахматная доска)
18 Основной период	09:45 – 10:00 Информационный сбор (обсуждение плана на день)  11:00 – 11:30 Игры – минутки («Пиф-паф», «Себе соседу»)	15:00 -17:00 Отрядный квест «Тропойю страха»	21:00 –21:30 Вечерний сбор отряда (Мишень)
19 Итоговый период	09:45 - 10:00 Информационный сбор (обсуждение плана на день)  11:00 -12:30 КТД «Фотоэкстрим»	16:30 - 17:00 Игры на свежем воздухе («Голова дракона»; «Я знаю пять имен» и т.п.)  18:00 – 19:30 Отрядный мастер- класс «Обережки» Тема: Изготовление оберега из ниток	21:00 –22:00 Итоговый сбор отряда (Подведение итогов, награждение по номинациям)
20 Итоговый период	09:45 - 10:00 Информационный сбор (обсуждение плана на день)	15:00 – 16:00 Отрядное дело «Истории нашего отряда»	21:00 –22:00 Огонек прощания

	10:00 - 11:00 Подготовка к закрытию смены (репетиция выступления)	17:00 – 18:30 Отрядный вечер караоке «Музыкалити»	«Круг пожеланий»
21 Итоговый период	09:45 – 10:00 Информационный сбор (обсуждение плана на день) 10:00-11:00 Операция «Чистота»	13:00 Отъезд детей из лагеря	

## 2. Игротека

	Младший возраст (6-9)	Средний возраст (10-13)	Старший возраст (14-17)
На первичное знакомство	1.Имя в кругу 2.Давай-ка познакомимся	4.Имя-символ 5.Верим - не верим	7.Знакомства 8.Пусто справа 9. Поле чудес

	3.Это – я	6. Ассоциации	
На вторичное знакомство	10. Граница 11.Разговор спинами друг-другу 12. 5 и 5	13.Я никогда не... 14.Рулетка(знание имен) 15.Поменяйтесь местами	16.Объявление в газету 17.Угадай, кто 18. Анонимка
На сплочение	19.Человек к человеку 20. Путаница 21. Гусеница	22.Минное поле (БИП) 23.Коллективный счет 24.Льдина	25.КВН 26.Пирамида 27.Броуновское движение
На взаимодействие (коммуникативные)	30. Там-там 28. Привет! 29. Мимикрия	31. Ручка 32. СМИ 33.Здравствуй! Ты представляешь...	34.Проникнуть в круг 35.Веревочка 36.Гуляющий алфавит
На внимательность	37.Хлопаем, топаем 38.Брито-стрижено 39.Запрещенное движение	40.Не собьюсь! 41.Вопрос соседу 42.МПС	43.Бесконечное кольцо 44. Колдуны 45.Математика
Игры-ледоколы (игры на снятие эмоционального напряжения)	46. Хохотунчики 47.Найди свою пару 48. Телетайп	49.Проходка 50.Разрастающийся танец. 51. Чепуха	52.Глобальная задача 53.Необычная эстафета 54.Найди применение
На выявление лидеров	55.Индикатор 56.Проводник 57.Скульптура	58.Пчелка 59.Построения 60.Делай раз	61.Карабас 62.Палатка 63.Фигуры
Игры-минутки	64.«Пиф-паф» 65.Великаны-карлики 66.Пальчики	67.Себе соседу 68.Сантики-фантики–лимпомпо 69.Циклоп	70.«Контакт» 71.Предмет 72. Дракон. Принцесса. Самурай
Игры с залом	73.Ребята... 74.Ипподром 75.Охотники	76. Гол-мимо 77. Чайничек 78.Регулятор громкости	79.Плохие-хорошие 80.Дыра на дне морском

			81.Летит по небу шар
Игры на свежем воздухе (на пляже, дворовые и т.д.)	82.Невод 83.Заяц-волк 84.Поймай хвост дракона	85.Рыбы, птицы, звери. 86.Терминатор 87. Птицы, гнёзда и птенцы	88.Догони 89.Круговой «обстрел» 90.Замок

### 1. **Имя в кругу**<sup>1</sup> (10 минут)

Участники стоят в кругу. Каждый по очереди делает шаг в круг, называет свое имя и показывает любое движение. Затем все участники одновременно повторяют движение, которое он только что показал и говорят «привет, /имя/».

### 2. **Давай-ка познакомимся**<sup>2</sup> (10-13 минут)

Дети становятся в круг. Ведущий начинает игру словами: «Ты скорее поспеши, как зовут тебя, скажи...», бросая при этом мяч одному из игроков. Тот ловит мяч, называет свое имя, потом он бросает мяч другому игроку при этом снова произносятся слова: «Как зовут тебя, скажи...» и т.д.

### 3. **Это – я**<sup>3</sup> (8-10 минут)

Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени (одно женское, второе - мужское). Игроки, чьи имена назвали, кричат: «Это - Я» и меняются местами. Задача ведущего - занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим. Если из двух названных имен, среди играющих есть только один человек, то он кричит: «Это - Я» и остается на своем месте

### 4. **Имя и символ**<sup>4</sup> (10 минут)

Отряд сидит в кругу, у каждого есть карточка и фломастер. Каждый участник должен придумать себе символ, первая буква которого совпадает с первой буквой его имени, и нарисовать его на карточке. Затем ребята по очереди показывают карточки и представляются по имени. Например «Вика с велосипедом, Гриша с гербом, Паша с планетой и т.д.» Следующий участник повторяет имя и символ предыдущего игрока, а затем представляется сам (как в снежном коме). Игра продолжается, пока не будет пройден весь круг.

### 5. **Верим - не верим**<sup>5</sup> (10-13 минут)

Игроки встают или рассаживаются по кругу. По очереди каждый человек говорит, как его зовут, и сообщает о себе три факта: два правдивых, а один — выдуманный. Вожатый проводит голосование, по итогам которого определяется, чему ребята поверили, а чему — нет. Затем игрок говорит, что он выдумал.

### 6. **Ассоциации**<sup>6</sup> (18-20 минут)

<sup>1</sup> Официальный сайт ЗЦДЮТ «Зеркальный» - <https://www.spb-zerkalny.ru/doc/metod-na-znakomstvo-big.pdf>

<sup>2</sup> Сайт Rules.net.ru для вожатых - <http://rules.net.ru/vznak.php?id=3>

<sup>3</sup> Сайт Rules.net.ru для вожатых - <http://rules.net.ru/vznak.php?id=3>

<sup>4</sup> <https://blog.nextcamp.ru/teamleader/314-v-kopilku-vozhatego-igry-na-znakomstvo.html>

<sup>5</sup> Сайт Rules.net.ru для вожатых - <http://rules.net.ru/vznak.php?id=3>

<sup>6</sup> Игры на знакомство <https://lektsii.org/16-83411.html>

Участникам игры нужно познакомиться друг с другом, не называя имен. Можно лишь давать подсказки, по которым можно отгадать имя. Это могут быть любые 2 слова или известные личности, с которыми ассоциируется имя.

#### 7. **Знакомства**<sup>7</sup> (15 минут)

Детям раздаются листочками, на которых в столбик написаны дни недели. Задача детей - договориться друг с другом и назначить встречу с кем-то из отряда на каждый день, т.е. на бумажке в итоге должен оказаться список, типа: ПН - Вася, ВТ - Маша... Когда вся неделя у всех заполнена ведущий объявляет, что наступил понедельник. Дети идут на встречу с тем, с кем договорились. Им вбрасывается тема для общения (кино, спорт, лучший подарок...) и засекается время. Следом наступает вторник

#### 8. **«Пусто справа»**<sup>8</sup>

Дети становятся в круг и оставляю 1 пустое место справа. Тот человек, у которого пусто с права, должен заполнить это место. Он указывает на любого человека из круга (кроме соседей), выкрикивает «имя?», «цвет», «книга», «хобби» и т.д., и этот человек должен назвать свое имя, любимый цвет, книгу и т.д. и заполнить пустое место. Игра проводится без остановок, постепенно ускоряясь. Если человек долго думает, он выбывает из игры

#### 9. **Поле чудес**<sup>9</sup> (18-20 минут)

Игрок дает остальным подсказки, чтобы они могли отгадать его имя.  
Например:  
В моем имени содержится 4 буквы;  
Первая буква моего имени – «Е»;  
В моем имени 2 согласных (Егор).

#### 10. **Граница**<sup>10</sup> (10-13 минут)

Чертится (определяется) граница, вожатый предлагает перейти на одну сторону тем, кто объединен каким-то общим признаком. Вожатый устанавливает простые критерии объединения, например, перейти на другую сторону границы можно тем: кто любит мороженое; у кого есть дома собака (кошка); кто любит петь и т.д.

#### 11. **Разговор спинами друг-другу**<sup>11</sup> (18-20 минут)

Дети разбиваются на пары и встают друг к другу спинами. По команде самый смелый в паре описывает внешность партнёра (цвет глаз, одежду, количество пуговиц), а партнёр оценивает точность описания по пятибалльной системе. Затем дети меняются ролями.

#### 12. **5 и 5**<sup>12</sup> (7-10 минут)

Все играющие хаотично двигаются по площадке. Их задача – найти 5 человек, с которыми у них что-то совпадает, (они любят смотреть мультфильмы, они любят утром поспать и т. д.), а затем найти 5 человек, с

<sup>7</sup> Сайт next-camp - <sup>7</sup> <https://blog.nextcamp.ru/teamleader/314-v-kopilku-vozhatogo-igry-na-znakomstvo.html>

<sup>8</sup> Авторская разработка

<sup>9</sup> Игры на знакомство <https://lektsii.org/16-83411.html>

<sup>10</sup> Сайт Лекции.org - <https://lektsii.org/16-83411.html>

<sup>11</sup> Сайт Лекции.org - <https://lektsii.org/16-83411.html>

<sup>12</sup> Сайт Лекции.org - <https://lektsii.org/16-83411.html>

которыми есть 5 различий, (люблю красный цвет, а Петя – синий). Все это они записывают. Выигрывает тот, кто первый выполнит задание.

**13. Я никогда не...**<sup>13</sup> (15-20 минут)

Все садятся в круг и кладут руки на колени.

Первый игрок говорит то, чего он никогда в жизни не делал. Например, он говорит: «Я никогда не летал на самолете». Если кто-то из игроков летал, то он подгибает один палец на руке. Затем говорит следующий игрок и т.д. по кругу. Побеждает тот, кто быстрее всех загнет все пальцы.

**14. Рулетка (знание имен)**<sup>14</sup> (12-15 минут) (вторичное)

Группа делится на две команды, и образует два круга: внутренний и внешний. Во внутреннем круге участники смотрят в центр круга, во внешнем круге участники смотрят в противоположную сторону. По команде ведущего оба круга начинают вращаться: один круг по часовой стрелке, другой - против часовой стрелки. По команде ведущего движение прекращается. Те участники, которые стоят спина к спине, не видя друг друга, по команде ведущего поворачиваются и смотрят друг друга. Тот, кто первый назовет имя другого, забирает его в свой круг, и игра повторяется.

**15. Поменяйтесь местами**<sup>15</sup> (10-12 минут)

Все играющие сидят в кругу на стульях (свободных стульев нет). Ведущий стоит в центре круга, он произносит некую характеристику, относящую её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок, оставшийся без стула, становится ведущим. Пример характеристик: кто любит танцевать; кто играет на гитаре; кто любит мороженое; кто умеет плавать и др.

**16. Объявление в газету**<sup>16</sup> (20-25 минут)

Участникам игры предлагается написать о себе объявление в газету. Написанное собирается ведущим и затем зачитывается. В это время остальные пытаются угадать, о ком идет речь.

**17. Угадай, кто**<sup>17</sup> (12-15 минут)

Все участники пишут на листочках по три признака, которые их характеризуют.

Например:

я люблю играть в шахматы;

у меня есть брат-близнец

хочу получить профессию дизайнера.

Листочки подписывают и отдают ведущему. Он по очереди зачитывает написанные характеристики, а играющие называют людей, которые, по их мнению, написали такие сведения о себе. (Как вариант, ответы играющие могут записывать на отдельных листочках). В конце можно выбрать человека,

---

<sup>13</sup> Сайт Rules.net.ru для вожатых - <http://rules.net.ru/vznak.php?id=3>

<sup>14</sup> Технология игрового взаимодействия (М.Д. Батаева) - [https://vk.com/doc54672664\\_634079778?hash=368a9b06ef97aab11b&dl=c818e5487826ecc97f](https://vk.com/doc54672664_634079778?hash=368a9b06ef97aab11b&dl=c818e5487826ecc97f)

<sup>15</sup> Сайт Rules.net.ru для вожатых - <http://rules.net.ru/vznak.php?id=3>

<sup>16</sup> Сайт Rules.net.ru для вожатых - <http://rules.net.ru/vznak.php?id=3>

<sup>17</sup> Сайт Rules.net.ru для вожатых - <http://rules.net.ru/vznak.php?id=3>

который лучше всех угадывал и тех, кого отгадать было легче других. Можно также отметить человека, которого не смогли угадать по полученной информации.

**18. Анонимка<sup>18</sup> (18-20 минут)**

Участники сидят в кругу. Каждый пишет то, что знает о своем соседе справа.

Командор собирает анонимки и зачитывает их. Участники угадывают, о ком идет речь.

**19. Человек к человеку<sup>19</sup> (12-15 минут)**

Участники разбиваются на пары. Галящий дает команды, которые выполняются каждой парой. Например: рука к руке, спина к спине, ухо к уху и т.д. Фигура усложняется. После этой команды «Человек к человеку», каждый участник ищет себе новую пару. Задача галящего успеть найти себе пару. Оставшийся без пары становится новым галящим.

**20. Путаница<sup>20</sup> (15-17 минут)**

Водящий отворачивается. Участники, стоя в кругу и взявшись за руки, начинают путаться между собой, образуя живой клубок (запутывать может сам вожатый, играя вместе с детьми). Задача водящего – распутать этот клубок, не разрывая рук

**21. Гусеница<sup>21</sup> (15-17 минут)**

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

**22. Минное поле<sup>22</sup> (БИП) (15-20 минут)**

На земле расчерчено поле из 20 – 30 клеток, в каких-то из них "мины". Где есть "мины", знает только ведущий. Задача: перебраться всей командой через это "минное поле". На этом поле есть единственный правильный путь. Двигаться по полю можно только по одной клетке, вправо, влево, вперед, по диагонали вправо, по диагонали влево. Если шаг сделан неверно, звучит команда "Бип". В этом случае участник должен вернуться и встать в конец очереди. И теперь следующий участник пытается выполнить задание.

Упражнение выполняется в тишине (не разговаривая), и всем участникам, кроме стоящего на поле, нельзя пересекать линию старта.

**23. Коллективный счет<sup>23</sup> (15-17 минут)**

Участники стоят в кругу, опустив головы вниз, и, естественно, не глядя друг на друга. Ведущий называет число. Задача группы — называть по

---

<sup>18</sup> Сайт Rules.net.ru для вожатых - <http://rules.net.ru/vznak.php?id=3>

<sup>19</sup> Официальный сайт МУ "Городской оздоровительный центр для детей и молодежи "Орлёнок"(Для будущих вожатых) - <https://yandex.ru/turbo/orlenokvolga.ru/s/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/>

<sup>20</sup> Официальный сайт МУ "Городской оздоровительный центр для детей и молодежи "Орлёнок"(Для будущих вожатых) - <https://yandex.ru/turbo/orlenokvolga.ru/s/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/>

<sup>21</sup> Сайт SummerCamp - [https://summercamp.ru/Набор\\_игр\\_на\\_сплочение\\_27](https://summercamp.ru/Набор_игр_на_сплочение_27)

<sup>22</sup> Официальный сайт МУ "Городской оздоровительный центр для детей и молодежи "Орлёнок"(Для будущих вожатых) - <https://yandex.ru/turbo/orlenokvolga.ru/s/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/>

<sup>23</sup> Официальный сайт МУ "Городской оздоровительный центр для детей и молодежи "Орлёнок"(Для будущих вожатых) - <https://yandex.ru/turbo/orlenokvolga.ru/s/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/>

порядку числа до необходимого числа. При этом должны выполняться три условия:

- во-первых, никто не знает, кто начнет счет и, кто назовет следующее число (запрещается договариваться друг с другом вербально или не вербально);
- во-вторых, нельзя одному и тому же участнику называть два числа подряд;
- в-третьих, если нужное число будет названо вслух двумя или более игроками, ведущий требует снова начинать с единицы.

#### 24. **Льдина**<sup>24</sup> (10-12 минут)

Для игры нужен коврик или плед, или газетный лист — смотря какого размера отряд. Все игроки должны поместиться на "льдине", чтоб никто не наступал мимо. После того как все успешно уместились, льдина уменьшается на четверть. Главная задача — снова всем поместиться и никого не "уронить".

#### 25. **КВН**<sup>25</sup> (15-17 минут)

Ведущий говорит: "Вы — команда КВН. Ваша задача — представиться зрителям, затратив как можно меньше времени. При этом каждый из вас должен подбросить мяч — назвать свое имя — поймать мяч. Время будет общим для всей команды".

Группа пытается выполнить задание, ведущий засекает время, сообщает результат, предлагает провести еще один раунд, дает достаточно времени на обсуждение методики. Если группа долго не приходит к решению, ведущий дает еще одну вводную:

"Я видел, как одна команда справилась с этой задачей за одну секунду".

Группа должна прийти к следующему решению: все встают тесно в круг, соединяют ладони вместе, подбрасывают мяч, одновременно называют свои имена, ловят мяч.

#### 26. **Пирамида**<sup>26</sup> (15 минут)

Предлагается построить пирамиду с как можно меньшим основанием (определяется по числу ног всего отряда).

#### 27. **Броуновское движение**<sup>27</sup> (10 минут)

Все закрывают глаза и начинают беспорядочно перемещаться по комнате, сталкиваясь, расходясь вновь. По сигналу ведущего участники, не открывая глаз, хватают ближайшего к себе партнера и пытаются определить, кто попался.

#### 28. **Привет!**<sup>28</sup> (3-5 минут)

За 1 минуту поздороваться с как можно большим количеством человек. Здороваться можно руками, локтями, головой, коленками и т. д.

#### 29. **Мимикрия**<sup>29</sup> (10-15 минут)

---

<sup>24</sup> Официальный сайт МУ "Городской оздоровительный центр для детей и молодежи "Орлёнок"(Для будущих вожатых) - <https://yandex.ru/turbo/orlenokvolga.ru/s/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/>

<sup>25</sup> Сайт jofo.ru Коучинг и тренинг - <https://coach.jofo.me/358747.html>

<sup>26</sup> Сайт jofo.ru Коучинг и тренинг - <https://coach.jofo.me/358747.html>

<sup>27</sup> Сайт jofo.ru Коучинг и тренинг - <https://coach.jofo.me/358747.html>

<sup>28</sup> Сайт - <https://vashechudo.ru/detskoe-tvorchestvo-i-dosug/scenari-vneklasnyh-meroprijatii/scenari-meroprijatii-dlja-letnego-lagerja/igry-na-vzaimodeistvie-v-lagere-dlja-detei-ot-7-do-12-let.html>

<sup>29</sup> Сайт - <https://vashechudo.ru/detskoe-tvorchestvo-i-dosug/scenari-vneklasnyh-meroprijatii/scenari-meroprijatii-dlja-letnego-lagerja/igry-na-vzaimodeistvie-v-lagere-dlja-detei-ot-7-do-12-let.html>

Участники игры сидят в кругу. Ведущий придумывает какое-нибудь движение и показывает его соседу, который должен изобразить это движение, закрыв глаза. Затем следующий игрок повторяет то же движение (с закрытыми глазами) и так далее по кругу. В конце игры каждый делится своими ощущениями.

**30. Там-там<sup>30</sup> (7-10 минут)**

Для проведения игры нужно представить, что все ее участники — члены первобытного африканского племени. Они встают в круг и закрывают глаза. Ведущий предлагает ребятам изобразить игру на там-таме. Для этого дети должны отбивать ритм у себя на коленках. Задача участников — найти общий, коллективный ритм. Вначале это сделать довольно трудно, но постепенно ритм становится синхронным и, наконец, все участники начинают дружно выводить на своих «там-тамах» единый ритм.

**31. Ручка<sup>31</sup> (10-15 минут)**

Играющие сидят в круге. Ведущий передаст своему соседу ручку и говорит: «Я передаю ручку правильно». Далее ручку передают по кругу друг другу, а ведущий комментирует, правильно ли передается ручка. Задача играющих — догадаться, как правильно передать ручку. Ведущий может загадывать самые разные варианты. Например: правильно передает тот, кто улыбнулся соседу, смотрит на соседа и т. п.

**32. СМИ<sup>32</sup> (10-12 минут)**

Ведущий заранее находит газетную статью или заметку, которую можно прочитать за короткий промежуток времени. Он читает эту статью (вместе с заголовком) участнику, сидящему рядом с ним, причем другие не должны слышать ее содержания. Задача того, кому прочитана статья, пересказать ее следующему участнику и так далее по кругу. Лучше, если последний участник перескажет ее содержание вслух для всех участников.

**33. Здравствуй! Ты представляешь...<sup>33</sup> (15-20 минут)**

Ведущий поворачивается к участнику, сидящему (стоящему) слева от него, и весело говорит: «Здравствуй! Ты представляешь...», а затем сообщает ему какую-нибудь новость, рассказывает смешную историю, случай, анекдот. Задача участника — внимательно выслушать и порадоваться вместе с ведущим. Затем участник обращается к соседу слева и тоже радостно произносит: «Здравствуй! Ты представляешь...» и заканчивает фразу уже своей новостью, случаем, историей.

Замечания. Можно в процессе игры изменить задание. Например попросить детей пересказывать одну и ту же новость, историю, случай. Проследите за тем, как изменяется первоначально сообщенная информация (она может становиться более краткой, а может и более пространной).

<sup>30</sup> Сайт - <https://vashechudo.ru/detskoe-tvorchestvo-i-dosug/scenari-vneklasnyh-meroprijatii/scenari-meroprijatii-dlja-letnego-lagerja/igry-na-vzaimodeistvie-v-lagere-dlja-detei-ot-7-do-12-let.html>

<sup>31</sup> Сайт - <https://vashechudo.ru/detskoe-tvorchestvo-i-dosug/scenari-vneklasnyh-meroprijatii/scenari-meroprijatii-dlja-letnego-lagerja/igry-na-vzaimodeistvie-v-lagere-dlja-detei-ot-7-do-12-let.html>

<sup>32</sup> Сайт - <https://vashechudo.ru/detskoe-tvorchestvo-i-dosug/scenari-vneklasnyh-meroprijatii/scenari-meroprijatii-dlja-letnego-lagerja/igry-na-vzaimodeistvie-v-lagere-dlja-detei-ot-7-do-12-let.html>

<sup>33</sup> Сайт - <https://vashechudo.ru/detskoe-tvorchestvo-i-dosug/scenari-vneklasnyh-meroprijatii/scenari-meroprijatii-dlja-letnego-lagerja/igry-na-vzaimodeistvie-v-lagere-dlja-detei-ot-7-do-12-let.html>

**34. Проникнуть в круг<sup>34</sup> (18-20 минут)**

Все участники встают в плотный круг; плечом к плечу, лицом к центру. Один человек — за кругом. Он должен проникнуть в круг, воздействуя на окружающих любыми способами: уговорами, лаской, приказами, мимикой, позами и т. д. Единственное условие, которое нельзя нарушать ни при каких обстоятельствах, — запрещается применять физическую силу и угрозы.

**35. Веребочка<sup>35</sup> (10-13 минут)**

Для игры нужно взять веревку и связать ее концы так, чтобы было образовано кольцо. Длина веревки зависит от количества участников игры. Ребята встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга. Всем участникам необходимо закрыть глаза и, не выпуская из рук веревку, построить треугольник (или квадрат, звезду, шестиугольник). Важно играть не подглядывая!

**36. Гуляющий алфавит<sup>36</sup> (10-15 минут)**

Отряд делится на две команды. Каждому члену команд даются по одной букве алфавита (у обеих команд набор букв должен быть одинаковым). Ребятам задается 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 – выигрывает.

**37. Хлопаем, топаем<sup>37</sup> (6-8 минут)**

Вожатый задает детям вопрос и варианты ответов - верные и неверные. Если ответ верен, дети хлопают, если неверен - топают. Игра помогает детям снять напряжение и немножко размяться.

**38. Брито-стрижено<sup>38</sup> (7-9 минут)**

Ведущий 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.

**39. Запрещенное движение<sup>39</sup> (10-12 минут)**

За ведущим выполняются все движения, кроме заранее запрещенного. Ошибившийся выходит из игры.

**40. Не собоюсь!<sup>40</sup> (10-13 минут)**

---

<sup>34</sup> Сайт - <https://vashechudo.ru/detskoe-tvorchestvo-i-dosug/scenari-vneklasnyh-meroprijatii/scenari-meroprijatii-dlja-letnego-lagerja/igry-na-vzaimodeistvie-v-lagere-dlja-detei-ot-7-do-12-let.html>

<sup>35</sup> Сайт - <https://vashechudo.ru/detskoe-tvorchestvo-i-dosug/scenari-vneklasnyh-meroprijatii/scenari-meroprijatii-dlja-letnego-lagerja/igry-na-vzaimodeistvie-v-lagere-dlja-detei-ot-7-do-12-let.html>

<sup>36</sup> Сайт - Блог детского лагеря next camp - <https://blog.nextcamp.ru/teamleader/488-vozhatomu-igry-ledokoly-2.html>

<sup>37</sup> Сайт SummerCamp - <https://summercamp.ru/>

<sup>38</sup> Сайт SummerCamp - <https://summercamp.ru/>

<sup>39</sup> Сайт SummerCamp - <https://summercamp.ru/>

<sup>40</sup> Сайт SummerCamp - <https://summercamp.ru/>

Ребятам предлагается такое задание: считать до 30, но вместо чисел, в которые входит цифра 3 и которые делятся на 3, говорить "Не собьюсь". Счет, следовательно, ведется так: один, два, "Не собьюсь" Редко кому удастся таким путем, ни разу не сбиваясь, досчитать до 30.

**41. Вопрос соседу<sup>41</sup> (10-13 минут)**

Все садятся в круг, ведущий в центре. Он подходит к любому игроку и задает вопрос, например: "Как тебя зовут?", "Где ты живешь?" и т.д. Но отвечать должен не тот, кого спрашивают, а его сосед слева. Если ответит тот, кого ведущий спрашивал, он выходит из игры.

**42. МПС<sup>42</sup> (15-20 минут)**

Когда участники становятся в круг, ведущий объявляет, что все сейчас будут играть в игру, которая называется МПС. Выбирается водящий, которому говорится, что сейчас будет загадан человек, которого надо отгадать. Водящий имеет право задавать всем участникам любые (кроме прямого) вопросы о загаданном человеке. Вопросы должны быть построены так, чтобы на них можно было ответить либо ДА, либо НЕТ. После того, как водящий покинул круг, ведущий расшифровывает название игры: "МПС – мой правый сосед." Таким образом, на вопросы водящего игроки будут отвечать про своего правого соседа, а водящий для выполнения задания должен будет проявить такие качества, как наблюдательность, логическое мышление

**43. Бесконечное кольцо<sup>43</sup> (10-15 минут)**

Дети встают в круг и отводят руки за спину. Доброволец выходит в середину круга и закрывает глаза. Вожатый берет небольшой предмет (шишку, камешек) и передает за спиной следующему ребенку в кругу и т.д. Тем временем ребенка в середине круга просят открыть глаза, его задача – найти у кого в руке предмет, а задача детей в кругу – незаметно передавать предмет по кругу.

**44. Колдуны<sup>44</sup> (10 минут)**

Участники 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!!! Итак, задача колдунов – «заколдовать» всех игроков, задача игроков – внимательно, приглядываясь друг к другу, вычислить колдунов.

**45. Математика<sup>45</sup> (5-12 минут)**

Дети сидят в кругу. Вожатый даёт задание: «Начнём считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное трём, произносит вместо цифры своё имя».

---

<sup>41</sup> Сайт SummerCamp - <https://summercamp.ru/>

<sup>42</sup> Сайт SummerCamp - <https://summercamp.ru/>

<sup>43</sup> Сайт SummerCamp - <https://summercamp.ru/>

<sup>44</sup> Сайт SummerCamp - <https://summercamp.ru/>

<sup>45</sup> Сайт SummerCamp - <https://summercamp.ru/>

#### 46. **Хохотунчики**<sup>46</sup>(5-7минут)

Отряд встает в круг. В центре – вожатый с платочком. Они кидает платочек вверх и, пока тот летит до земли, все громко смеются. Как только платочек касается земли – смеяться нельзя. Хитрость в том, что самый смех непроизвольно возникает именно тогда, когда нельзя. С самых смешливых можно брать фант – песню, стих, действие.

#### 47. **Найди свою пару**<sup>47</sup> (5-7 минут)

Заранее заготавливаются карточки с нарисованными на них животными, причем одно и то же животное должно быть нарисовано на двух карточках. Затем карточки раздаются участникам, каждый смотрит какое животное ему досталось, не говоря об этом другим. Далее все закрывают глаза и должны издавать звуки написанного на карточке животного. Таким образом каждый ищет свою пару. Выигрывает та пара, которая найдется первой. Пример животных: кот, собака, корова, петух, козел, сова, змея, таракан

#### 48. **Телетайп**<sup>48</sup>(10 минут)

Участники встают в круг, держась за руки. Один из участников посылает телеграмму, называя имя адресата. Телеграмма передается по кругу незаметным нажатием рук. Задача ведущего, который стоит в центре, заметить пожатие. Тот, кого заметили, становится ведущим.

#### 49. **Проходка**<sup>49</sup> (7 минут)

Выстроить участников в две шеренги. Внутри каждый участник проходит неповторяющимся способом.

#### 50. **Разрастающийся танец**<sup>50</sup> (10-17 минут)

Включите любую музыку и выберите двоих играющих, которые начнут танцевать друг с другом. Затем остановите музыку. Танцоры разделяются, и каждый из них выбирает себе другого партнера или партнершу. Теперь уже 2 пары танцуют, пока не остановится музыка. Затем каждый выбирает себе по новому партнеру и танцуют 8 человек. Так продолжается до тех пор, пока не будут танцевать все.

#### 51. **Чепуха**<sup>51</sup> (7-10 минут)

Очень известна и вечно молода игра "Чепуха". Перед каждым участником - листок бумаги. Ведущий задает вопросы, на которые надо ответить: кто, когда, где, что делал, что видел, что сказал?.. Вопросы могут быть и другими - главное в том, что, ответив на вопрос, надо передать свой листок соседу слева (при этом верхний край листка заворачивают, чтобы нельзя было прочесть написанное). В свою очередь сам ты получаешь листок от соседа справа. Когда листки обойдут всех по кругу, ведущий собирает их и вслух читает получившееся. Иногда получается действительно чепуха, а иногда - просто умора.

#### 52. **Глобальная задача**<sup>52</sup> (10-15 минут)

---

<sup>46</sup> Сайт Летний лагерь - [https://summercamp.ru/Игры\\_Ледоколы](https://summercamp.ru/Игры_Ледоколы)

<sup>47</sup> Сайт ZADNEPROVSKAYA - [ИГРЫ-ледоколы ДЛЯ работы в команде ≡Alla Zadneprovskaya](#)

<sup>48</sup> Сайт Летний лагерь - [https://summercamp.ru/Игры\\_Ледоколы](https://summercamp.ru/Игры_Ледоколы)

<sup>49</sup> Сайт ZADNEPROVSKAYA - [ИГРЫ-ледоколы ДЛЯ работы в команде ≡Alla Zadneprovskaya](#)

<sup>50</sup> Сайт ZADNEPROVSKAYA - [ИГРЫ-ледоколы ДЛЯ работы в команде ≡Alla Zadneprovskaya](#)

<sup>51</sup> Сайт ZADNEPROVSKAYA - [ИГРЫ-ледоколы ДЛЯ работы в команде ≡Alla Zadneprovskaya](#)

<sup>52</sup> Сайт ZADNEPROVSKAYA - [ИГРЫ-ледоколы ДЛЯ работы в команде ≡Alla Zadneprovskaya](#)

Объедините участников в группы, предложив им решить глобальные мировые проблемы с помощью случайных объектов в комнате. К примеру, голод в мире, бездомные и т.д.

### 53. Необычная эстафета<sup>53</sup> (10 минут)

Участники делятся на две-три команды. По сигналу ведущего участники должны выполнять следующие задания:

- бежать треугольником! Но не по треугольнику, а именно треугольником. Как бегают треугольники?
- теперь, в другую сторону, побежали пунктиром;
- побежали квадратиками;
- в косую линеечку;
- столбиком;
- всмятку и т. п.

### 54. Найди применение<sup>54</sup> (15-20 минут)

Объединить участников в команды не больше, чем по 7 человек. Предложить им найти как можно большее количество идей для применения предмета (зубочистка, бутылка, штопор, стакан и т.д.). Через 5 минут устроить соревнование. Команды по очереди называют свои не повторяющиеся идеи. Побеждает та, которая назовет большее количество идей.

### 55. Индикатор<sup>55</sup> (10-12 минут)

Есть 4 типа движений: руки вверх, присесть, сойтись в центр, разойтись по стенам. Задача состоит в том, чтобы максимальное число людей сделали одно и то же. Потом запрещаем использовать голос. Потом - жесты. Потом - мимику и многозначительные взгляды. Наблюдаем кто подчиняется, а кто направляет.

### 56. Проводник<sup>56</sup> (10 минут)

Команда выстраиваются в колонну по одному в затылок друг другу, положив руки на плечи. Вожатый объясняет правила:

Запрет на разговоры.

У всех, кроме стоящего последним, закрыты глаза.

Последний – машинист поезда.

Хлопок по левому ( правому ) плечу – поворот влево (вправо ).

Хлопок по обоим плечам – вперед.

Хлопок по обоим плечам двойной – назад.

Хлопок по обоим плечам дробью – стоп.

Задача машиниста – провести паровозик несколько поворотов. После чего последний становится –впереди всех и повторяют. По умению управлять судят о лидерах.

### 57. Скульптура<sup>57</sup> (15 минут)

<sup>53</sup> Сайт ZADNEPROVSKAYA - [ИГРЫ-ледоколы ДЛЯ работы в команде](https://yandex.ru/turbo/orlenokvolga.ru/s/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/) ≡Alla Zadneprovskaya

<sup>54</sup> Сайт ZADNEPROVSKAYA - [ИГРЫ-ледоколы ДЛЯ работы в команде](https://yandex.ru/turbo/orlenokvolga.ru/s/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/) ≡Alla Zadneprovskaya

<sup>55</sup> Сайт Документальное хранилище Гигабаза - <https://gigabaza.ru/doc/75809.html>

<sup>56</sup> Официальный сайт МУ "Городской оздоровительный центр для детей и молодежи "Орлёнок"(Для будущих вожатых) - <https://yandex.ru/turbo/orlenokvolga.ru/s/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/>

<sup>57</sup> Официальный сайт МУ "Городской оздоровительный центр для детей и молодежи "Орлёнок"(Для будущих вожатых) - <https://yandex.ru/turbo/orlenokvolga.ru/s/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/>

Вожатый предлагает ребятам построить скульптурную экспозицию “Наш отряд в лагере” в течении 5 минут. По тому, кто возьмет на себя роль прораба, судят о лидерах.

**58. Пчелка<sup>58</sup> (5-7 минут)**

Чертится круг. Дети становятся по контуру круга. Им предлагается закрыть глаза, жужжать и двигаться в любом направлении. Затем дается команда «Стоп!» и все остаются на своих местах. Те, кто стоит в центре круга или ближе к центру круга являются по своим возможностям лидерами. Те, кто стоит по линии круга, обладают чертами лидера, но по ряду причин могут быть и могут не быть лидерами (не всегда стремятся к этому). Те, кто стоит за кругом, не стремятся быть лидерами. Кто стоит очень далеко от круга, одинокие люди.

**59. Построения<sup>59</sup> (15-20 минут)**

Ведущий по хлопку в ладоши предлагает командам быстро построиться:

- по цвету волос (от светлых до темных);
- по алфавиту (от первых букв имен);
- по размеру обуви (от меньшего к большему);
- по цвету глаз (от темных к светлым);
- по цвету носков (по цветам радуги).

Примечание жюри: оценивается скорость и правильность построения (жюри подсчитывает количество ошибок при построении).

**60. Делай раз!<sup>60</sup> (5-7 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. «Карабас»<sup>61</sup> (10-15)**

Для проведения игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садится вожатый, который предлагает условия игры: «Ребята, вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы – куклы. Я произнесу слово «КА-РА-БАС» и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь встать со стульев, причем столько человек, сколько я покажу пальцев.

Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие ребята, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу

---

<sup>58</sup> Официальный сайт МУ "Городской оздоровительный центр для детей и молодежи "Орлёнок"(Для будущих вожатых) - <https://yandex.ru/turbo/orlenokvolga.ru/s/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/>

<sup>59</sup> Официальный сайт МУ "Городской оздоровительный центр для детей и молодежи "Орлёнок"(Для будущих вожатых) - <https://yandex.ru/turbo/orlenokvolga.ru/s/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/>

<sup>60</sup> Официальный сайт МУ "Городской оздоровительный центр для детей и молодежи "Орлёнок"(Для будущих вожатых) - <https://yandex.ru/turbo/orlenokvolga.ru/s/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/>

<sup>61</sup> Сайт Лекция - <https://lektsia.com/17x7dc6.html>

«счастливых». Безынициативной является та группа отряда, которая не встаёт вообще. Рекомендуются повторить игру 4-5 раз.

**62. Палатка<sup>62</sup> (15 минут)**

Участники делятся на команды по 5-6 человек в каждой. Все команды получают по стопке газетной бумаги и катушке ниток (скотч). Каждая команда должна построить из этих НЕМУДРЁНЫХ материалов палатку, в которой хватит места для всех его членов. Также можно использовать столы и стулья, находящиеся в комнате. На обсуждение и планирование строительства дается 4 минуты. В это время к бумаге и катушке прикасаться нельзя. В планировании работы, в самом строительстве должны участвовать все члены команды. На проведение строительных работ отводится 8 минут. В конце каждая команда должна продемонстрировать, что все ее участники действительно помещаются в палатке.

**63. Фигуры<sup>63</sup> (10-15 минут)**

Участники встают в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся руками. Ведущий объясняет, что необходимо с закрытыми глазами, не размыкая рук, построить: квадрат, равносторонний треугольник, звезду. Использовать разрешается только устные разговоры.

**64. Пиф-паф<sup>64</sup> (1-2 минуты)**

Все игроки встают 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 выбывает, т.к. он оказывается между двумя стреляющими. Проигравший выходит из круга. Выигравший поединок называет чье-нибудь имя и все повторяется. Нельзя называть имена своих соседей. Победители - двое оставшихся в круге.

**65. Великаны-карлики<sup>65</sup> (2-3 минуты)**

Участники игры стоят в кругу. Ведущий называет: карлики или великаны. На слово карлики все приседают, великаны – все встают. Те, кто ошибся, встают внутри круга, а потом выполняют какое-либо задание.

**66. Пальчики<sup>66</sup> (5-6 минут)**

Вожатый говорит, что он будет выкидывать определенное количество пальцев на руках и столько должно встать. Ну и, собственно, делает это. Нужно учесть, что быстрее всех встают потенциальные лидеры. А те, кто

---

<sup>62</sup> Сайт Лекция - <https://lektsia.com/17x7dc6.html>

<sup>63</sup> Официальный сайт МУ "Городской оздоровительный центр для детей и молодежи "Орлёнок"(Для будущих вожатых) - <https://yandex.ru/turbo/orlenokvolga.ru/s/novosti/dlya-budushhih-vozhatyh-chast-2-2-igry-na-kom/>

<sup>64</sup> Официальный сайт МУ "Городской оздоровительный центр для детей и молодежи "Орлёнок"(Для будущих вожатых) - [Для будущих вожатых. Часть 2.11 \(Игры минутки\) \(yandex.ru\)](#)

<sup>65</sup> Официальный сайт МУ "Городской оздоровительный центр для детей и молодежи "Орлёнок"(Для будущих вожатых) - [Для будущих вожатых. Часть 2.11 \(Игры минутки\) \(yandex.ru\)](#)

<sup>66</sup> Официальный сайт МУ "Городской оздоровительный центр для детей и молодежи "Орлёнок"(Для будущих вожатых) - [Для будущих вожатых. Часть 2.11 \(Игры минутки\) \(yandex.ru\)](#)

встает, и видя, что вставших слишком много, садиться, соответствуют роли совести в отряде.

**67. Себе – соседу<sup>67</sup> (1-2 минуты)**

Участники встают в круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать вертикально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочередно произносят по одному слову из считалки, под каждое слово делают ход — хлопок по левой руке соседа слева. Слова следующие: "Шла-собака-по-роялю-и-нажала-ноту"-название любой ноты (до, ре, ми, фа, соль, ля, си). Тот человек, кому выпало назвать "ноту", называет вслух любую и делает хлопок. Затем все поочередно называют ноты, делая каждый раз хлопок. Задача игрока, на которого "выпадает" выбранная нота, быстро убрать руку – тем самым увернувшись от хлопка.

**68. Сантики - фантики – лимпомпо<sup>68</sup> (3-5 минут)**

Участники становятся в круг. Выбираются двое водящих. Один из них по условиям игры показывает различные движения, которые все синхронно повторяют, незаметно меняя движения (назовём его условно - «тан-цор»). Второго водящего выводят в другую комнату, его задача - определить «танцора». Игра начинается всеми участниками со слов «сантики - фантики - лимпомпо». Затем «танцор» показывает различные движения, группа - копирует их, по-прежнему, сопровождая словами «сантики - фантики - лимпомпо». Задача водящего: с трех попыток определить «танцора». Таким образом, участники должны смотреть куда угодно, только не на «танцора»! Если водящий отгадал, то «танцор» автоматически занимает место водящего. Игра продолжается.

**69. Циклоп<sup>69</sup> (3-4 минуты)**

Дети встают в круг, ведущий выходит на середину. Задача играющих — установить контакт с товарищем на противоположной стороне круга только с помощью взгляда. Нельзя произносить звуки и делать движения для привлечения внимания. Как только двое установили зрительный контакт, они одновременно меняются местами, перебежав через середину круга. Ведущий, в свою очередь, внимательно наблюдает за играющими и старается догадаться о перемене мест. Когда кто-то начинает меняться местами, ведущий старается занять одно из пустых мест. Тот из игроков, кто не успел встать в круг, становится новым ведущим.

**70. "Контакт"<sup>70</sup> (2-4 минуты)**

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

---

<sup>67</sup>Официальный сайт МУ "Городской оздоровительный центр для детей и молодежи "Орлёнок"(Для будущих вожатых) - [Для будущих вожатых. Часть 2.11 \(Игры минутки\) \(yandex.ru\)](#)

<sup>68</sup> Официальный сайт МУ "Городской оздоровительный центр для детей и молодежи "Орлёнок"(Для будущих вожатых) - [Для будущих вожатых. Часть 2.11 \(Игры минутки\) \(yandex.ru\)](#)

<sup>69</sup>Официальный сайт МУ "Городской оздоровительный центр для детей и молодежи "Орлёнок"(Для будущих вожатых) - [Для будущих вожатых. Часть 2.11 \(Игры минутки\) \(yandex.ru\)](#)

<sup>70</sup> Официальный сайт МУ "Городской оздоровительный центр для детей и молодежи "Орлёнок"(Для будущих вожатых) - [Для будущих вожатых. Часть 2.11 \(Игры минутки\) \(yandex.ru\)](#)

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, давая 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. Предмет<sup>71</sup> (2-3 минуты)**

Вожатый выбирает предмет и показывает его всем участникам. Задача участников по очереди придумывать способы применения этого предмета (желательно необычных способов). Например, воздушный шарик: можно использовать как емкость для воды, как напальчник или как мячик.

**72. Дракон. Принцесса. Самурай<sup>72</sup> (5 минут)**

Игра основана на известной игре Камень-Ножницы-Бумага. Игроки делятся на две команды, и каждая команда выбирает одного из трех персонажей: Дракона, Принцессу или Самурая. Потом на счет три обе команды должны синхронно продемонстрировать движения, выбранного им героя. Принцесса должна сделать реверанс, Дракон зарычать, а самурай достать свой меч из ножен. Причем Дракон выигрывает у принцессы, т.к. похищает ее, принцесса выигрывает у самурая, т.к. охмуряет его, самурай убивает дракона и тем самым выигрывает у него.

**73. Ребята,...<sup>73</sup> (5-7 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 было сказано обращения «ребята».

**74. Ипподром<sup>74</sup> (5-7 минут)**

Ведущий говорит: «Покажите мне ваши руки и ваши коленки. У всех есть две коленки? Тогда вперед! Будем сейчас участвовать в скачках на ипподроме. Повторяйте за мной». Участники повторяют движения за ведущим. «Лошади вышли на старт (хлоп-хлоп-хлоп вразнобой по коленям).

Остановились на старте. Помялись (тихонько хлопаем). На старт, внимание, марш! Гонка началась (хлопаем быстро по коленям). Барьер (поднимаем руки, словно зависли над барьером и говорим «Оп!»), двойной барьер (то же самое, но два раза подряд). Каменная дорога (стучим кулаками по груди). По болоту (хлопаем в ладоши при скрещенных пальцах). Песочек

---

<sup>71</sup>Официальный сайт МУ "Городской оздоровительный центр для детей и молодежи "Орлёнок"(Для будущих вожатых) - [yandex.ru](http://yandex.ru) **Для будущих вожатых. Часть 2.11 (Игры минутки)**

<sup>72</sup> Официальный сайт МУ "Городской оздоровительный центр для детей и молодежи "Орлёнок"(Для будущих вожатых) - [yandex.ru](http://yandex.ru) **Для будущих вожатых. Часть 2.11 (Игры минутки)**

<sup>73</sup> **В помощь вожатому "Игры с залом"** ([infourok.ru](http://infourok.ru))

<sup>74</sup> Сайт Кладовая развлечений. Международный образовательный портал - <https://kladraz.ru/igry-dlja-detei/igry-dlja-letnego-otdyha/igry-s-zalom.html>

(трем ладонь о ладонь). Трибуна девочек (девочки визжат). Трибуна мальчиков (мальчики кричат). Финишная прямая (очень быстро). Ура!»

#### 75. **Охотники**<sup>75</sup> (10 минут)

Ведущий предлагает залу поохотиться на льва. Для этого всем нужно просто повторять за ним слова и некоторые движения.

-Мы охотники на льва! - стучим себя кулаком в грудь.

-Не боимся мы его! - мотаем головой.

-У нас огромное ружье! - показываем руками что-то большое.

-И длинный меч! Ух! - на "Ух!" делаем вид, что рубим что-то мечом.

-Ой, что это?! - приставляем руку козырьком к глазам.

После того, как зал спросит "Что это?!", ведущий отвечает залу:

- Болото! Над ним не пролететь! (показывает руками обход поверху)

Его не обойти! (показывает руками обход вокруг)

Под ним не проползти! (показывает проползание под)

Дорога напрямик!!! (показывает рукой вперед)

Затем весь зал вместе с ведущим идет по болоту, повторяя "Чап-чап-чап!" и хлюпая ладонями. Потом повторяем все сначала, но по дороге нам встречаются:

Лес. Говорим "Хрусть-хрусть-хрусть!" и руками раздвигаем ветки.

Море. Говорим "Буль-буль-буль!" и делаем вид, что плывем.

Пустыня. Говорим "Шшш-шшш-шшш!" и делаем вид, что идем по пустыне.

И вот, наконец, сам лев: ведущий неожиданно кричит "Р-р-р-р!!!", все пугаются и в обратном порядке быстро-быстро убегают по пустыне, морю, лесу, болоту. Затем все оттирают пот со лба, славно, мол, поохотились.

#### 76. **Гол-мимо**<sup>76</sup> (5-7 минут)

Ведущий делит зал на две команды, в задачу одной из которых входит кричать "Гол!", когда ведущий поднимает вверх правую руку, а другой - "Мимо!", когда ведущий поднимает вверх левую руку. Если же ведущий поднимает обе руки сразу, все вместе должны крикнуть "Штанга!". Далее ведущий развлекается с подниманием рук, всячески подзуживая и дразня зал, например, неожиданно разворачиваясь спиной или говоря, что первая команда почему-то кричит тише, чем вторая.

#### 77. **"Чайничек"**<sup>77</sup>

Слова этой игры-песни разучиваются с детьми заранее и поются, сопровождая движениями рук:

Чайничек - ладони параллельно друг другу

Крышечка - ладошка правой руки - крышечкой

Шишечка - кулачок

Дырочка - пальцы кольцом (знак ок)

Пар идет - указательным пальцем делаются круги по возрастающей.

По мере пения слова заменяются словом - ля-ля-ля и движениями рук.

Чайничек с крышечкой.

Крышечка с шишечкой.

<sup>75</sup> Сайт Инфоурок - [В помощь вожатому "Игры с залом" \(infourok.ru\)](http://infourok.ru)

<sup>76</sup> Сайт Инфоурок - [В помощь вожатому "Игры с залом" \(infourok.ru\)](http://infourok.ru)

<sup>77</sup> Сайт Инфоурок - [В помощь вожатому "Игры с залом" \(infourok.ru\)](http://infourok.ru)

Шишечка с дырочкой...  
В дырочке пар идет.  
Пар идет в дырочку.  
Дырочка в шишечке...  
Шишечка в крышечке..  
Крышечка с чайничком.

**78. Регулятор громкости<sup>78</sup> (3-7 минут)**

Ведущий предлагает залу немножко пошуметь (поорать или похлопать в ладоши), причем громкость шума должна соответствовать уровню поставленной горизонтально руки ведущего - когда рука опущена до конца, должно быть тихо, когда же в самом верху - наоборот, зал должен шуметь изо всех сил. Погоняв волну шума вверх-вниз и подергав рукой туда-сюда, можно разделить зал на две половины, каждая из которых будет регулироваться одной из рук ведущего. Затем поэкспериментировать с совместной громкостью, а потом "затушить" шум и в тишине объявить следующий

**79. Плохие-хорошие<sup>79</sup> (5-7 минут)**

Ведущий предлагает залу немного поспорить с ним: он будет говорить залу разные фразы, а задача всех в зале громко прокричать слово, противоположное последнему в фразе, например:

Ведущий: - Ну что же, друзья, здравствуйте!

Зал: - До свидания!

Ведущий: - До свидания?

Зал: - Здравствуй!

Ведущий: - Какие все тут хорошие!

Зал: - Плохие!

И так далее.

Конечно же, свою речь необходимо продумать заранее, чтобы ни у кого зале не возникло никаких сомнений, какое именно слово они должны прокричать.

**80. Дыра на дне морском<sup>80</sup> (5 минут)**

Ведущий произносит слова и показывает движения. Залу необходимо повторять:

— Дыра на дне морском! Дыра на дне морском! Дыра, дыра, дыра на дне морском! (Рука открытой ладонью вниз двигается под темп слов.)

— Бревно в дыре на дне морском...(Двумя руками изображаем, будто держим в руках ствол дерева, но на словах «в дыре на дне морском» изображаем первое движение.)

— Дупло в бревне в дыре на дне морском... (Дупло изображается, соединив пальцы руки с большим пальцем, образовав круг.)

— Червяк в дупле в бревне в дыре на дне морском... (Червяк изображается согнутым пальцем.)

В итоге получается: «Червяк в дупле в бревне в дыре на дне морском. Червяк в дупле в бревне в дыре на дне морском. Червяк, червяк, червяк в дупле в

<sup>78</sup> Сайт Инфоурок - [В помощь водителю "Игры с залом" \(infourok.ru\)](http://infourok.ru)

<sup>79</sup> Сайт Инфоурок - [В помощь водителю "Игры с залом" \(infourok.ru\)](http://infourok.ru)

<sup>80</sup> Сайт Кладовая развлечений. Международный образовательный портал - <https://kladraz.ru/igry-dlja-detei/igry-dlja-letnego-otdyha/igry-s-zalom.html>

бревне в дыре на дне морском. Я разыщу его везде, я разыщу его везде, и он язык покажет мне». Все повторяется в ускоренном темпе.

#### 81. **Летит по небу шар**<sup>81</sup> (5-7 минут)

Разучиваем с детьми текст:

Летит, летит по небу шар,

По небу шар летит.

Но знаем мы: до неба шар

Никак не долетит.

Сначала слово "летит" заменяется движением, напоминающим взмах крыльев. Во 2-м исполнении слово "небо" заменяется движением большого пальца вверх. Затем при слове "шар" обеими руками перед собой очерчивается большой круг. В следующем исполнении слово "знаем" заменяется постукиванием пальца по лбу; при слове "мы" – обе руки прижать к груди, при слове "никак" – отрицательно покачать головой. Самым интересным является последнее исполнение песенки, где главной задачей участников является не сбиться и правильно показать движением нужное слово.

Хором здесь повторяются лишь "по", "но", "до". Можно предложить ускорить темп игры.

#### 82. **Невод**<sup>82</sup> (10-12 минут)

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое играющих берутся за руки, образуя «невод». Их задача - поймать как можно больше «плавающих рыб», т.е. остальных игроков. Задача «рыб» - не попасться в «невод». Если «рыбка» не смогла увильнуть и оказалась вы «неводе», то она присоединяется к водящим и сама становится частью «невода». «Рыбки» не имеют права рвать «невод», т.е. расцеплять руки у водящих. Игра продолжается до того момента, пока не определяется игрок, оказавшийся самой «проворной рыбкой».

#### 83. **Заяц -волк**<sup>83</sup> (15-20 минут)

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это - «логово зайца». Выбираются двое водящих - «заяц» и «волк». Заяц должен убегать от волка, при этом он может спрятаться в «логово», т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от «волка». Если «волк» осалит «зайца», то они меняются ролями.

#### 84. **Поймай хвост дракона**<sup>84</sup> (10-15 минут)

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают «дракона». Первый в колонне - это голова дракона, последний - хвост. По команде ведущего «дракон» начинает двигаться. Задача «головы» - поймать «хвост». А задача «хвоста» - убежать от «головы». Туловище дракона не должно разрываться, т.е. играющие не

---

<sup>81</sup> Сайт Инфоурок - [В помощь водителю "Игры с залом" \(infourok.ru\)](http://infourok.ru)

<sup>82</sup> Сайт SummerCamp - [https://summercamp.ru/Игры\\_на\\_свежем\\_воздухе](https://summercamp.ru/Игры_на_свежем_воздухе)

<sup>83</sup> Сайт SummerCamp - [https://summercamp.ru/Игры\\_на\\_свежем\\_воздухе](https://summercamp.ru/Игры_на_свежем_воздухе)

<sup>84</sup> Сайт SummerCamp - [https://summercamp.ru/Игры\\_на\\_свежем\\_воздухе](https://summercamp.ru/Игры_на_свежем_воздухе)

имеют права отцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».

#### **85. Рыбы, птицы, звери<sup>85</sup> (10-15 минут)**

Участники становятся в круг, в центр которого встаёт водящий. Водящий закрывает глаза и начинает вращаться вокруг своей оси, вытянув вперёд правую руку и повторяя слова: «Рыбы, птицы, звери». Затем он останавливается и говорит любое из этих трёх слов, показывая рукой на кого-то из участников. Тот, на кого показали, должен быстро сказать название птицы, рыбы или зверя, в зависимости от того, что было названо водящим. Водящий считает до трёх, и если за это время стоящий в кругу не успел ничего сказать или сказал не то, что нужно, выходит из игры. Названия рыб, птиц, зверей не должны повторяться

#### **86. Терминатор<sup>86</sup> (15 минут)**

Выбирается водящий. Игра состоит в том, что по сигналу все игроки разбегаются в разные стороны, а водящий бросается за кем-нибудь из них вдогонку. Его задача: осалить кого-нибудь, но это сделать не так-то просто, потому, что он не имеет права салить игрока, присевшего на корточки (на корточках нельзя сидеть более 15 секунд), а также игрока, застывшего в неподвижной позе. Единственное, что водящий может сделать с "застывшим" игроком - это заставить его зашевелиться или рассмеяться. При этом не разрешается дотрагиваться руками до "застывшего", но зато можно щекотать его травинкой или чем-нибудь подобным. Осаленный или "размороженный" становится водящим.

#### **87. «Птицы, гнёзда и птенцы»<sup>87</sup>**

Играющие встают по три один за другим лицом к центру. Водящий - в центре. Первые в тройках – «птицы», вторые - «гнезда», третьи – «птенцы»

По сигналу водящий произносит любое из трех названий, данных участникам игры. Допустим, «птицы». Все играющие, названные «Птицами», должны поменяться местами. Водящий стремится встать на любое освободившееся место. Если ему это удастся, то игрок, оставшийся без места, становится водящим, а водящий – «птицей». Если водящий скажет: «гнезда!» - меняются местами стоящие вторыми в тройках, а если «птенцы!» - стоящие первыми в тройках. Можно одновременно выкрикнуть 2 названия или даже 3. И все названные должны поменять свои места. Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими или были ими меньшее число раз.

#### **88. Догони<sup>88</sup> (10-15 минут)**

Две команды выстраиваются двумя шеренгами справа и слева от ведущего и рассчитываются по порядку номеров. Ведущий кидает мяч как можно дальше вперёд и громко называет какой-либо номер. Два участника игры, имеющие этот номер, устремляются к мячу, чтобы завладеть им и сразу же бросить партнёрам по команде. Если это удаётся, команда получает

---

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

<sup>86</sup> Сайт SummerCamp - [https://summercamp.ru/Игры\\_на\\_свежем\\_воздухе](https://summercamp.ru/Игры_на_свежем_воздухе)

<sup>87</sup> Сайт SummerCamp - [https://summercamp.ru/Игры\\_на\\_свежем\\_воздухе](https://summercamp.ru/Игры_на_свежем_воздухе)

<sup>88</sup> Сайт SummerCamp - [https://summercamp.ru/Игры\\_на\\_свежем\\_воздухе](https://summercamp.ru/Игры_на_свежем_воздухе)

очко. В том случае, когда мяч перехвачен противником, очко засчитывается ему. Затем снова выстраиваются две шеренги и игра продолжается. Ведущий называет номера в любой последовательности, и чтобы выиграть нужно быть внимательным. Побеждает команда, набравшая большее число очков.

**89. Круговой «обстрел»<sup>89</sup> (10-15 минут)**

Игра проводится на лужайке. Все участники стоят по кругу и передают волейбольным пассом (сверху или снизу) друг другу волейбольный мяч. Тот, кто совершил ошибку при приёме мяча или неточно его послал, садится в центр круга. Участники игры, передающие мяч по кругу, время от времени сильным ударом направляют его в сидящих. Если мяч не пойман ими и отскочил, он снова вводится в игру. Если же игрок не попал мячом в сидящих, он сам занимает место рядом с ними. Круговой «обстрел» продолжается до тех пор, пока один из сидящих не поймает мяч. Тогда все сидящие встают и занимают места по кругу. А в центр круга идёт тот участник игры, чей мяч поймал один из сидящих

**90. Замок<sup>90</sup> (15-20 минут)**

Играющие делятся на две команды. Первые должны расколдовать «замок», а вторая команда - помешать им в этом. «Замок» может служить дерево или стена. Около «замка» находятся главные ворота - двое ребят из второй команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке. Игроки, которые должны расколдовать «замок» по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к главным воротам. Их задача - незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до «замка». При этом игра считается оконченной. Но задача второй команды с завязанными глазами осалить тех, кто движется к «замку». Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончании игры ребята меняются ролями. Перед началом игры надо оговорить одно условие: будут ли ребята из второй команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.

---

<sup>89</sup> Сайт SummerCamp - [https://summercamp.ru/Игры\\_на\\_свежем\\_воздухе](https://summercamp.ru/Игры_на_свежем_воздухе)

<sup>90</sup> Сайт SummerCamp - [https://summercamp.ru/Игры\\_на\\_свежем\\_воздухе](https://summercamp.ru/Игры_на_свежем_воздухе)

### **3. Коллективное творческое дело**

#### **«Картинная галерея»**

**Предполагаемый возраст 15-17 лет**

**Цель:** развить ассоциативное мышление у детей, сплотить коллектив, выявить у детей творческие способности.

**Ход:**

Участники делятся на группы. Микрогруппы набираются с помощью жеребьевки. У вожатого непрозрачный мешок с цветными фишками внутри. Дети собираются в группы по цвету вытянутой фишки. Количество цветов равно количеству микрогрупп. Количество фишек равно количеству детей в отряде. В каждой команде должны быть распределены роли: художники и аукционисты.

Время на деление команд – 5 минут.

Каждая группа по очереди вытягивает название художественного жанра(анималистический, пейзаж, портрет, абстракционизм, натюрморт и т.д.). После чего удаляется на обсуждение, в ходе которого им необходимо нарисовать картину в данном жанре и придумать название. Аукционисты должны придумать рекламу картине, так чтобы другие команды захотели ее купить. После чего, команда представляет свои картины, а остальные участники угадывают жанр.

Время на выполнение задания – 1 час.

В случае удачи, команда, которая представляла картину получает 1 балл, а команда угадавшая – 2балла.

**Награждение:**

Команда, набравшая наибольшее кол-во баллов награждается Премией искусств. Остальные команды награждаются по номинациям, например «Самые креативные», «Самые активные» и т. п.,

Та команда, чью картину оценили больше всего получает «Супер-приз» - блокноты

**Задачи вожатого:**

1. В течение всех обсуждений организовывать работу в микрогруппах, не вмешиваясь в содержание обсуждаемых вопросов.

2. Подготовить оборудование

**Анализ:**

Для анализа организации КТД ребятам предлагаются для обсуждения следующие вопросы:

а) Что понравилось и почему? Кому скажем «спасибо»?

б) Что не получилось и почему?

Время на анализ – 10минут

**Предполагаемый результат:**

В процессе КТД ребята должны приобрести навыки общения, научиться работать в коллективе, делить успех и ответственность с другими, развить творческие способности.

**Используемые источники:** Авторская разработка

#### 4. Мастер-класс

1. Название: Кусудама - шар чудес
2. Целевая аудитория (10-14 лет\15 чел).
3. Общее необходимое время (1 час)
4. Оборудование и расходные материалы:

Помещение должно быть хорошо проветриваемым. Освещение должно быть размещено с левой стороны и спереди, а падающие тени не создавать помех для работы. Рабочие столы должны быть достаточно широкими, чтобы на них можно было все разместить и не мешать друг другу.

- 1) 90 квадратов из цветной бумаги со стороной 10 см.
- 2) Цветная бумага
- 3) Ножницы и клей по количеству участников
- 4) схемы изготовления кусудамы

#### 5. Сценарный план:

- 1) Подготовительный этап (10 минут):

Вожатый начинает мастер-класс с настраивающего упражнения. Дети встают в круг, держась за руки, и «передают» друг другу тепло, хорошее настроение. Вожатый объявляет еще один способ того, как можно улучшить свое состояние, снять свою усталость. И что в этом нам помогут волшебные шары - кусудамы. Вожатый рассказывает о том, что такое кусудاما и показывает готовую модель.

«Кусудاما – это японское слово и означает в переводе “лечебная трава”. Традиционно их подвешивали над постелью больного, действительно поместив внутрь лечебные травы. Их не нюхали, не заваривали, но, странное дело, со временем больному становилось легче. Самое удивительное, что волшебные кусудамы нередко помогают преодолеть легкий недуг и без всяких трав. Кроме этого, кусудамы могут послужить не только самодельным лекарством, но и великолепным украшением».

- 2) Основной этап (40 минут):

На данном этапе вожатый объясняет и показывает способ изготовления изделия, а также объясняет правила техники безопасности при работе с клеем и ножницами.

Ход выполнения работы:

- 1) Приготовить шесть квадратов одного размера. (10\*10 см.)(см. фото 1)
- 2) Из каждого квадрата свернуть модуль:
  - 1 шаг: чтобы найти центр квадрата, необходимо дважды сложить квадрат по диагонали (см. фото 2)
  - 2 шаг: сложить все четыре угла к центру (базовая форма «блинчик»). (см. фото 3)
  - 3 шаг: перевернуть заготовку. Сложить пополам и еще раз пополам. (см. фото 4)
  - 4 шаг: Каждую сторону поочередно согнуть к линии сгиба. (см. фото 5)
  - 5 шаг: складываем базовую форму «Катамаран». (см. фото 6)
  - 6 шаг: складываем квадратики по линиям сгиба. (см. фото 7)
  - 7 шаг: из квадратиков делаем базовую форму «Воздушный змей». (см. фото 8)
  - 8 шаг: каждый из получившихся треугольников поставить вертикально и разложить, аккуратно нажав на него пальцем. (см. фото 9)
  - 9 шаг: перевернуть. Загнуть уголки. (см. фото 10)
  - 10 шаг: перевернуть заготовку. Получился модуль классической кусудамы. Сделать еще 6 штук. (см. фото 11)
  - 11 шаг: склеить модули между собой. (см. фото 12, 13)
  - 12 шаг: украсить
- 3) Заключительный этап (10 минут):
  1. уборка места
  2. фото на память
  3. Рефлексия
  4. самоанализ
  6. Планируемый результат

Дети должны научиться:

1. складывать классическую модель кусудамы
2. выполнять творчески изделие по плану с опорой на схему
3. создавать объемные изделия.

7.

Фото 1



Фото 2

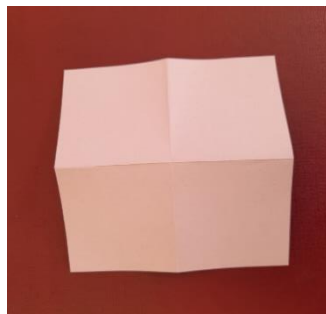


Фото 3

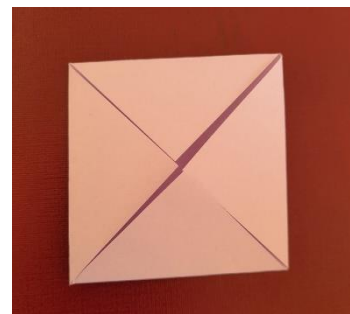


Фото 4

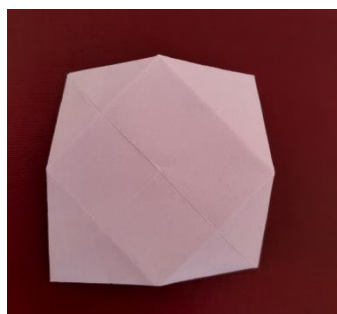


Фото 5

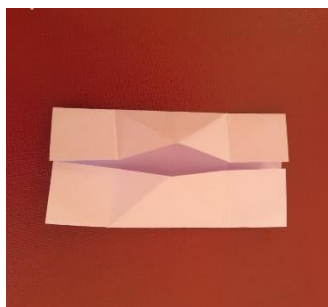


Фото 6

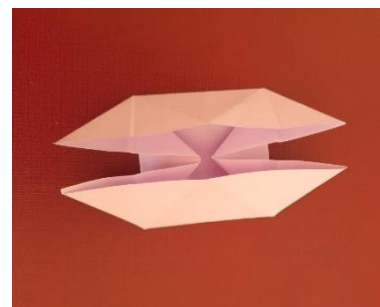


Фото 7

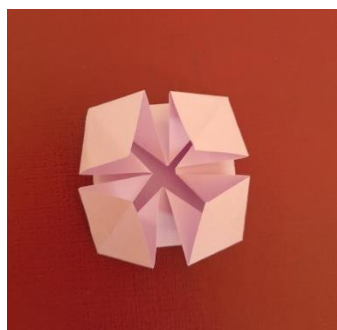


Фото 8

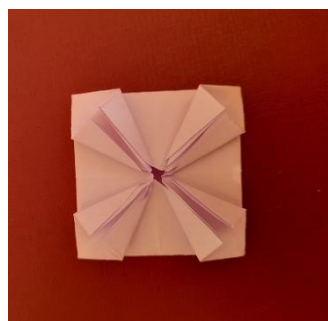


Фото 9

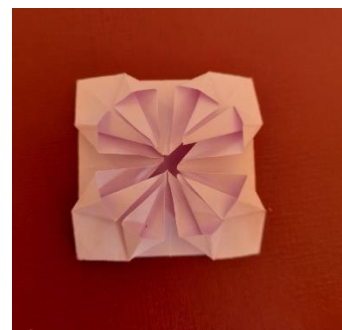


Фото 10



Фото 11



Фото 12



Фото 13



**Используемые источники:** Авторская разработка

#### 4. Вечерний огонек

Огонек знакомств «Волшебное знакомство»

а) Цель: сформировать у каждого ребенка представление об отряде и о себе в этом отряде, а также более глубокое знакомство друг с другом. Самое главное здесь — создать такую атмосферу, когда хочется рассказать о себе и узнать немного о других, — немного таинственную, романтическую, обязательно очень доброжелательную и доверительную.

б) Необходимое время: 45 минут - 1 час

в) Реквизит: гирлянда, ночник, талисман огонька - «эстафетная палочка» для передачи слова другому человеку, детские фигурные печати, распечатанное правило огонька, гитара, распечатанный текст песни. Комната для проведения огонька украшена гирляндами, в центре – ночник.

г) Методики проведения огонька, лежащие в основе сценария: «Расскажи мне о себе».

д) Ход огонька:

Вступление.

Перед началом огонька детям выдаются печати

Вожатый: «Чтобы попасть в нашу волшебную комнату, вам предстоит ознакомиться с правилами нашего огонька. В знак того, что эти правила были вами усвоены, поставьте свои печати на данном листе. Добро пожаловать на наш огонек!»

Уже в кругу вожатый рассказывает детям легенду о появлении огонька: «История произошла давным-давно во Всероссийском лагере «Орленок». Лагерь был еще очень молодым. В нем была всего одна дружина и маленький коллектив вожатых. Первые отряды не были дружными.

Но прошло некоторое время, и все стали замечать, что с одним отрядом, что-то творится. Они относились друг к другу не так, как остальные: мальчишки всегда брали на себя трудную работу, помогали девчонкам; девчонки заботились о мальчишках - и никто никого не оставлял в беде. Увидят грустное лицо - и сделают все, чтобы печаль оставила товарища.

Никто сначала не понял причины такой перемены, а потом стали, а потом стали замечать, что каждый вечер эти ребята уходят в лес и возвращаются оттуда оживленными и счастливыми. И вожатые решили узнать тайну этого отряда. Долго пришлось в следующий вечер им идти в темноте по следам, и вдруг между темных стволов сосен перед ними блеснуло высокое пламя костра. Вожатые увидели, что мальчишки и девчонки сидят вокруг костра плечом к плечу и поют песни, и говорят о разных вещах: о любви и о дружбе, о беде и о радости, о добром и злом - о том, что их волнует, чем они хотят поделиться с другими.

И как ни странно, безмолвный огонь тоже был участником их разговора. Он освещал лицо говорящего; а если разговор оживлялся, пламя тоже волновалось, часто вспыхивая, бросая снопы искр в небо; если же разговор затихал, и лилась негромкая песня, костер горел плавно, чуть подрагивая языками пламени. А когда пришло время возвращаться, ребята взяли за руки, и над лесом понеслись тихие слова: «Лагерный день окончен, день отшумел...» И домой они возвращались, держась за руки.

Вожатым было над, чем подумать. И с того самого дня все больше и больше костров вспыхивало вокруг лагеря. И маленькие искорки от них селились в душах ребят.

Традиция эта жива и по сей день. Во многих лагерях, как и в «Орленке», ребята вечерами собираются вокруг костра или свечи, обсуждают проблемы прошедшего дня, говорят о том, что им дорого.»

Основная часть.

Разговор о себе первый начинает вожатый: рассказывая о себе, он дает схему рассказа (имя, чем занимается, хобби, дорогие люди и отношения с людьми), затем символ передается по кругу, и рассказ продолжает уже ребенок, затем рассказы детей идут по кругу. Если ребенок в рассказе о себе говорит о том, что он любит петь, танцевать, читать стихи, то можно предложить ему продемонстрировать свои увлечения и таланты.

Заключение.

Завершается огонек словами вожатого, в которых он выражает надежду, рисует оптимистическую перспективу этой смены: «сегодня мы узнали много нового о друг друге и дали старт нашей дальнейшей активной деятельности. Я надеюсь, что вам не придется скучать, ведь наша с вами смена будет продуктивной и очень интересной!»

В конце речи, вожатый предлагает спеть под гитару общеизвестные лагерные песни («Алые паруса», «Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались» и т.п.)

е) Предполагаемый результат: в процессе огонька ребята должны сформировать представление об отряде, лучше узнать друг друга, получить положительный настрой на смену.

**Используемые источники:**

Сайт Учебно-методический кабинет - <https://ped-kopilka.ru/>

**Ссылки на монографии, учебники, учебные и учебно-методические пособия одного или нескольких авторов**

1. Загвязинский В.И., Зайцев М.П., Кудашев Г.Н. и др. Основы социальной педагогики: Учеб. пособ. для студ. пед. вузов и колл. / Под ред. П.И. Пидкасистого. – М.: Педагогическое общество России, 2002. – 160 с.
2. Основы работы вожатого в детском оздоровительном лагере: учебно-методическое пособие по организации детского досуга в детских оздоровительных лагерях и школе / Под ред. О.Д. Минакова и О.В. Печенкиной. – М.: РГСУ, 2005. – 204 с.
3. Практическая психология образования / под ред. И.В. Дубровиной: учебник для студентов высших и средних специальных учебных заведений. – М.: ТЦ "Сфера", 2000.
4. Юзефовичус Т.А. Советы бывалого вожатого: теория, методика, практика: учеб.-практ. пособие для орг. дет. отдыха и вожатых. – М.: Пед. о-во России, 2005. – 190 с.

**Ссылки на статьи из журналов, газет и сборников**

1. Байбородова Л., Рожков М. Психологическое обеспечение работы в детском летнем оздоровительном лагере // Воспитательная работа в школе. – 2005. – №2. – С. 99–103.
2. Малащенко Ю.М. Повышение уровня социализации подростков в условиях детского оздоровительного лагеря // Образование – фактор духовного и социального развития общества: сб. ст. – Новосибирск: Изд-во НГПУ, 2005. – С. 131–134.
3. Руденко С. Главная тайна бытия // Учительская газета. – 2007. – 9 янв.
4. Фришман И.И. Детский оздоровительный лагерь как воспитательная система // Народное образование. – 2006. – №3. – С. 77–81.

**Ссылки на статьи из словаря**

1. Коммунарская педагогика // Педагогический энциклопедический словарь / Гл. ред. Б.М. Бим-Бад; Редкол.: М.М. Безруких, В.А. Болотов, Л.С. Глебова и др. – М.: Большая Российская энциклопедия, 2002. – С. 124.

**Ссылки на диссертации и авторефераты диссертаций**

1. Ерохин С.В. Развитие эмоциональной сферы подростка во временном детском объединении: Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Кострома, 2000. – 18 с.
2. Леонтьева С.Г. Литература пионерской организации: идеология и поэтика: Дис. ... канд. филол. наук. – Тверь, 2006. – 291 с.
3. Филиппова Л.В. Философские основы теории и практики социальной педагогики: Дис. ... д-ра филос. наук. – Ниж. Новгород, 1993. – 305 с.

**Интернет-источники**

1. Иванов И.П. Энциклопедия коллективных творческих дел. – <http://upr.1september.ru/1999/upr41.htm>
2. Социометрия: исследование межличностных отношений в группе. – <http://psyfactor.org/moreno.htm>

## Примеры оформления некоторых заданий

### 1. Пример к заданию №1

День смены, период смены	Утро	День	Вечер
1 Организационный период	12:00 – 13:00 Расселение, операция "Уют"	16:30 – 17:00 Игры на знакомство ("Дрозд", "Делай как я", "Семья", "Олени", "Покрывало" и т.д.)  17:00 – 18:00 Хозяйственный сбор "Наши правила"+ инструктаж по технике безопасности  18:00 – 18:30 Экскурсия по лагерю	20:00 – 21:00 Огонёк знакомств (Легенда об орлятском круге, общая песня, вручение символов отряда)
...			

### 2. Пример к заданию №2

	Младший возраст (6-9)	Средний возраст (10-13)	Старший возраст (14-17)
На первичное знакомство	1. Имя – жест 2. 3.	4. 5. 6.	7. 8. 9.
...			

Имя – жест<sup>91</sup> (13-15 минут)

Участники игры, стоя в кругу, по очереди называют своё имя и сопровождают его характерным для себя жестом, движением. Затем все хором называют имя участника игры и повторяют его жест.

<sup>91</sup> Официальный сайт ГАУК "МОСГОРТУР" <https://mosgortur.ru/camplader/knowledges/game-room.htm>