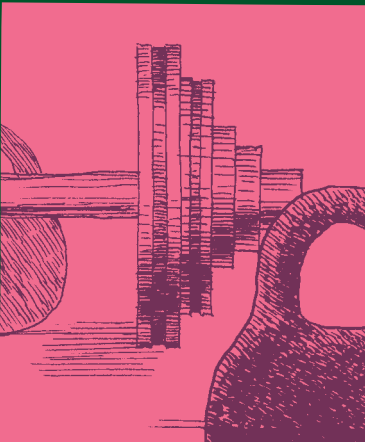
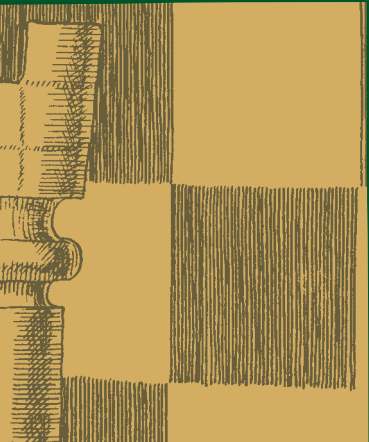
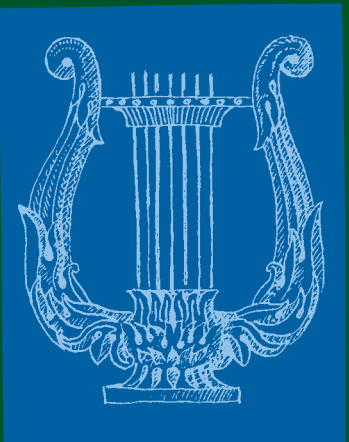
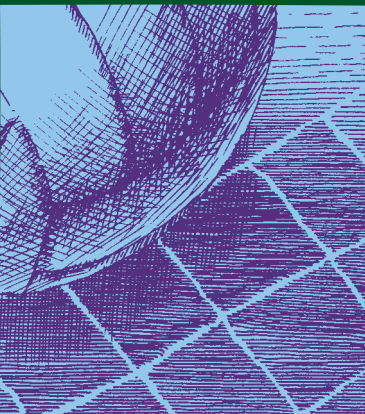
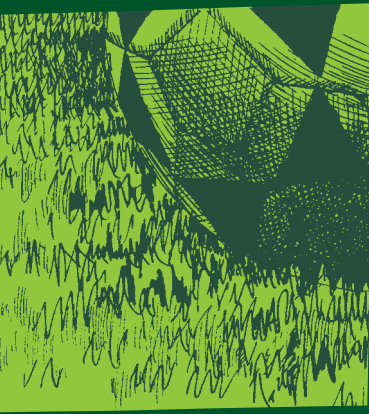


ТЕХНОЛОГИИ
ДЕТСКИХ
УЛЫБОК



ОКЕАНСКИЕ ИГРЫ



Всероссийский детский центр «Океан»

ОКЕАНСКИЕ ИГРЫ

В помощь
организаторам отдыха
детей и подростков

Под редакцией Э. В. Марзоевой

Владивосток
Издательство Дальневосточного университета
2003

ББК 74
О 50

Печатается по решению редакционно-издательского совета
Всероссийского детского центра «Океан»

Рецензент: *Н. П. Аникеева*, к. п. н., профессор Новосибирского
государственного педагогического университета

Океанские игры: В помощь организаторам отдыха детей и под-
О 50 ростков / Под ред. Э. В. Марзоевой. — Владивосток: Изд-во
Дальневост. ун-та, 2003. — 256 с.
ISBN5-7444-1515-7

В сборник вошли игры, взятые из опыта других педагогов, а
также игры, разработанные педагогами Всероссийского детско-
го центра «Океан».

О $\frac{4306000000}{180(03)-2003}$

ББК 74

ISBN5-7444-1515-7

Ссылка на ВДЦ «Океан»
и авторов обязательна.
© Всероссийский детский
центр «Океан», 2003

ИГРОВОЕ АССОРТИ

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

В первые дни смены важно заинтересовать, увлечь детей интересной деятельностью. Для этого целесообразно направить все усилия на знакомство, сплочение детей друг с другом. Вожатый, постарайся быть радостным, веселым, немного бесшабашным, попробуй «раскрутиться» в полную силу, тогда дети во всем начнут подражать тебе и копировать, а не это ли тебе необходимо для дальнейшего формирования детского коллектива?

Великолепная Валерия

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 добавляет свое. Игра продолжается до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

Снежный ком

Участники берутся за руки, образуя круг. Начинает игру первый игрок, называя свое имя. Второй участник по кругу повторяет имя первого участника и говорит свое. Третий участник повторяет имена первых двух и называет свое имя. И так игра длится до тех пор, пока последний человек не назовет все имена, включая свое.

Одеяло

Участники делятся на две команды, располагаясь друг напротив друга. Между ними натянута одеяло. От 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 имен.

Бинго

Участники образуют два круга (один в другом) с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны, обращенные лицом друг к другу, под слова:

Мой лохматый серый песик
У окна сидит.
Мой лохматый серый песик
На меня глядит.
Б–И–Н–Г–О (*2 раза*)!
Да, Бинго звать его!

Слова «Б-И-Н-Г-О» произносятся раздельно по буквам, причем на каждую букву стоящие во внешнем круге ударяют в ладоши стоящих во внутреннем (на каждую букву — ладоши нового человека). Последняя буква «О» говорится протяжно (удивленно-радостно), а последние слова («Да, Бинго звать его») пара произносит вместе, держась за руки. После чего участники представляются друг другу по именам. Так продолжается до тех пор, пока все не перезнакомятся.

А я еду, а я тоже, а я заяц

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место не занято никем. В центре — водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами: «А я еду». Следующий игрок — со словами: «А я тоже». Третий участник говорит: «А я заяц», — и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чье имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего — успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

Кисочки

Участники располагаются по кругу на корточках, руки держат на полу перед собой, причем большие пальцы правой и левой руки присоединены друг к другу, а мизинцы к мизинцам соседней. Дети друг у друга спрашивают ласково по кругу: «Наташенька, ты знаешь игру „Кисочки“?» Наташенька отвечает ласково: «Нет, Зиночка, я не знаю игру

„Кисочки“, но сейчас спрошу у Юрочки. Юрочка, ты знаешь игру „Кисочки“?» И т. д., пока все не спросят. Когда спрашивают у первого (он же ведущий), тот отвечает: «Нет, не знаю, сейчас спрошу у всех. Ребята, вы знаете игру „Кисочки“?» Дети отвечают: «Нет». Ведущий говорит: «А зачем тогда здесь сидите?», при этом слегка толкает плечом тех, кто сидит рядом. Таким образом, весь круг падает.

Мы идем в поход

Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя свое имя и предмет, который он берет с собой в поход. Ведущий начинает: «Меня зовут Катя, я беру с собой калачи». Всем участникам необходимо догадаться о том, что первая буква названия предмета должна совпадать с первой буквой имени. Кто догадался, того ведущий берет в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

Я змея, змея, змея

Участники стоят по кругу через одного (мальчик—девочка). Начинает вожатый, подходя к кому-нибудь со словами: «Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?» Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берет левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: «А придется!», и идет сцепление. Таким образом, с каждым разом змея все больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

Займи место

Участники сидят на стульях, расставленных по кругу, один стул свободный. Водящий находится в центре круга. Сидящий слева от пустого стула ударяет правой рукой по нему и называет имя одного из игроков. Тот, кого назвали, как можно быстрее бежит к пустому стулу. Игрок, оказавшийся теперь около освободившегося места, должен успеть ударить по стулу и назвать имя следующего участника. Задача водящего — занять это место быстрее. Кто из них не успеет, становится водящим.

Дрозд

Участники образуют два круга — внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: «Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щечки аленькие и у тебя щечки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга». При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа,

прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щекам, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

Шляпа

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка, шелчок пальцами правой руки, шелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал вожатый. Итак, при шелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит свое имя, затем два хлопка, после этого при шелчке пальцами правой руки произносит свое имя, а при шелчке пальцами левой руки — имя одного из участников. Тот игрок, чье имя назвали, повторяет то же самое. Например: Оля, Оля, два хлопка, Оля, Игорь, Игорь, Игорь, два хлопка, Игорь, Света, и т. д. Кто не успел — тот «прошляпил».

Паровоз

Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я паровоз. Как тебя зовут?» Участник называет свое имя, «паровоз» повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнес участник. Кто представился, присоединяется к «паровозу». Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

Я знаю пять имен

Участники стоят в кругу — мальчик, девочка. По очереди каждый игрок называет пять имен мальчиков и пять имен девочек своего отряда, начиная с фразы: «Я знаю пять имен...»

Любимое занятие

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

Суета сует

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9—16 клеточек. В каждой клеточке записано задание. Суть заданий одна: записать в клеточку имя человека, который (тут открывается простор для фантазии) любит рыбу, держит дома собаку, любит звезды... 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.

Молекула—хаос

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

Построения

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.

Шел по крыше воробей

В е д у щ и й. Шел по крыше воробей!

И г р о к и. Бей-бей-бей-бей!

В е д у щ и й. Собирал себе друзей!

И г р о к и. Зей-зей-зей-зей!

В е д у щ и й. Много, много, много нас!

И г р о к и. Нас-нас-нас-нас!

В е д у щ и й. Встанут (*называет имена детей*) сейчас!

Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы имена всех играющих. В последнем варианте ведущий говорит: «Встанут все друзья сейчас!»

Птичка, пискни!

Участники усаживаются тесным кружком и начинают читать считалку:

Плыл по морю чемодан,
В чемодане был диван,
А в диване спрятан слон.
Ты не веришь? Выйди вон!

Тому, на кого пал жребий, завязывают глаза, ставят на середину круга и несколько раз поворачивают вокруг себя. (В это время участники могут поменяться местами.) Затем водящий подсаживается к кому-нибудь и просит: «Птичка, пискни!». Игрок отвечает: «Ку-ку, кар-кар, ку-ка-ре-ку, му-у-у-у». И так далее. Задача водящего: по голосу узнать игрока, назвать его имя. Если водящий угадал, игрок становится водящим, нет — игра продолжается.

ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ

Любая игра способствует установлению определенного микроклимата в детском коллективе. В этой главе мы предлагаем вам игры, способствующие укреплению отношений между детьми на социальном уровне и социализации личности ребенка наиболее приятным для него способом.

Узнай, кого нет

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.

Счет до десяти

Все участники сидят в кругу с закрытыми глазами. Задание: сосчитать до 10, 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.

Слон

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.

Паровозик

Все участники встают «паровозиком», закрывая глаза игроку, стоящему впереди. Таким образом, открытые глаза остаются у последнего игрока, а свободные руки — у первого. Перед «паровозом» задача: доставить определенный предмет, который ведущий помещает в комнате после того, как играющие закрыли глаза. Последний игрок руками поворачивает «паровозик», т. е. руководит им. По цепочке эти движения передаются всему «паровозу», и он начинает двигаться. Игра продолжается до тех пор, пока первый игрок не возьмет в руки спрятанный предмет.

Треугольник, квадрат...

Все участники с закрытыми глазами стоят в кругу и держатся за руки. Ведущий (вожатый) просит: «Дети! В полной тишине, без слов, постройте треугольник, квадрат, ромб и т. д.»

Океанский круг

Все участники встают в океанский круг друг за другом в одном направлении (левая рука на плече соседа, правая — на поясе соседа). После этого ведущий предлагает всем присесть, затем сделать вместе шаг правой ногой, а дальше — ваша фантазия.

Скалолаз

Участники встают на скамейку плотно друг к другу, взявшись под локотки. По очереди каждый игрок проходит по краю скамейки, держась за стоящих на ней людей, не оступаясь и не сталкиваясь со скамьи игроков.

Кис—брысь—мяу

Выбирают одного из участников (галящего), он стоит спиной к игрокам. Ведущий показывает рукой на любого игрока противоположного пола (по отношению к галящему) и спрашивает: «Кис?» Если галящий отвечает «Брысь!», то ведущий показывает на другого игрока, задавая тот же вопрос. Если ответ «Мяу!», то ведущий спрашивает, что должен сделать этот игрок в паре с галящим (или предлагает галящему вытянуть задание из шапки). Пара выполняет задание (танцует, рисует связанной парой ног, изображает известный памятник и др.) Далее галящий идет к игрокам, а вызванный игрок становится галящим.

Каблучок

Все участники располагаются рядами (ряд мальчиков, ряд девочек) лицом друг к другу на расстоянии 2—3 метров. Девочки совещаются и распределяют, кто какого мальчика загадал. Мальчики по очереди подходят к ряду девочек, стараясь разыскать ту, которая их загадала. Для этого мальчик проходит около девочек и топает ножкой рядом с той, которая, по его мнению, его загадала. Если выбор мальчика правильный, то девочка и мальчик идут танцевать; если мальчик ошибается, то девочка в ответ тоже стучит каблучком, а мальчик возвращается на место ждать следующей попытки.

Проводник

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

1. Нельзя разговаривать.
2. У всех, кроме последнего, закрыты глаза.
3. Последний человек — машинист «поезда».
4. Хлопок по левому (правому) плечу — поворот влево (вправо).
5. Хлопок по обоим плечам — вперед.

6. Двойной хлопок по обоим плечам — назад.

7. Хлопок по обоим плечам дробью — стоп.

Задача машиниста: провести «паровозик» несколько поворотов (о направлении пути сообщает вожатый). Для продолжения игры последний участник становится впереди всех.

Тайный друг

На отдельных листах бумаги вожатый пишет имена и фамилии всех детей отряда (имена и фамилии девочек — в одной коробке, мальчиков — в другой). Мальчики вытягивают бумажки с именами девочек, а девочки — с именами мальчиков. Затем в течение установленного времени (1–5 дней) делают этим детям приятные сюрпризы. Главное условие — все должны сохранять тайну.

По истечении времени весь отряд собирается в одном месте, где вожатый (возможно, с творческой группой) преподносит сюрприз уже всему отряду (развлекательное шоу, вечер песни у костра и т. д.) По окончании вожатый вместе с детьми выясняет, все ли участники раскрыты, а также анализирует целесообразность, эффективность и необходимость игры «Тайный друг», совместно принимается решение сделать сюрприз соседнему отряду, лагерю и т. д.

Я люблю тебя за то...

Участники становятся или садятся в два круга — внутренний (мальчики) и внешний (девочки), парами навстречу друг другу. Пары берутся за руки, за локти, или обнимают друг друга, и говорят шепотом друг другу, какое качество они ценят больше всего в этом человеке. При этом начинают с обязательной фразы: «*(имя участника)*, я люблю тебя за то...» Чем подробнее объяснение, тем лучше выполнено задание. Вожатый обязательно играет с детьми. Через 10–15 секунд внешний круг делает шаг вправо и пары, сменившись, повторяют все сначала. По окончании игры — анализ ощущений.

Я люблю тебя, милочка

Участники садятся в круг. Задание: все по цепочке говорят друг другу слова: «Я люблю тебя, милочка (милочка), но улыбнуться тебе не могу». При этом, когда произносят указанные слова, смотрят друг другу в глаза, держатся за руки и не улыбаются.

Ассоциации

Выбирают ведущего, который загадывает кого-то одного из участников. Задача остальных игроков — отгадать, кого. Для этого необходи-

мо задавать вопросы, на которые ведущий отвечает ассоциативно. Например, если это хлебобулочное изделие, то какое; если это цвет, то какой; если это музыка, то какая; если это стихотворение, то о чем и т. д. Таким образом, появляется набор ассоциаций, по которым дети пробуют отгадать участника. Как только отгадали, ведущим становится игрок, которого загадывали. Игра продолжается.

Титаник

Участники сидят на скамейках. Ведущий (вожатый) начинает: «Вы находитесь на „Титанике“, который начинает тонуть. Ваша задача: спасти как можно больше людей. Итак, под воду уходит правый борт, левый и т. д.». При этом ведущий обозначает, сколько места остается, а дети стараются поместиться на предложенной площади. Игра продолжается до тех пор, пока обозначенная вожатым площадь не станет предельно маленькой.

ИГРЫ НА ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

Игры на внимательность в максимальной степени способствуют достижению развивающей цели воспитания. Не прибегая к открытой назидательности, вожатый с их помощью может одновременно развивать внимание, память, речь, мышление детей. Важным в этом отношении является то, что развитие столь необходимых для человека психических процессов осуществляется посредством игры.

Азбука

Каждый участник игры получает карточку с буквой алфавита, соответствующей начальной букве имени или фамилии участника. Ведущий рассказывает детям что-нибудь, например: сказку, интересную историю, и вдруг хлопает в ладоши, произнося любое слово (напр., «малина»). Игроки должны быстро встать таким образом, чтобы из карточек с буквой алфавита сложилось названное слово.

Шишки, желуди, орехи

Играющие разбиваются на группы по три человека и выстраиваются колоннами таким образом, чтобы получилось три круга, один в другом. Всем участникам присваиваются названия: игрокам первого круга — «Шишки», второго — «Желуди», третьего — «Орехи». Игрок, которому не хватило места в колоннах, становится водящим. Он говорит

одно из названий, например, «шишки», и игроки в соответствующем кругу должны поменяться местами, а водящий в это время должен успеть занять чье-то место. Оставшийся без места игрок становится водящим.

Брито-стрижено

Ведущий напоминает детям о сказке, в которой жена назло мужу все делала наоборот, и говорит, что игра будет в чем-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.

Пожалуйста

Ведущий встает перед игроками, делает любые движения, обращаясь к игрокам с просьбой повторять за ним. Участники же повторяют в том случае, если ведущий добавляет слово «пожалуйста». Игрок, нарушивший правило, выбывает из игры. Побеждают самые внимательные.

Черная магия

Непременные участники игры — «волшебник» и его помощник — «ясновидящий». Игра строится на фокусе с чтением мыслей. Секрет фокуса прост: загаданный «волшебником» предмет будет назван им после предмета черного цвета.

Приведем фрагмент игры.

«Ясновидящий» закрывает глаза, «волшебник» в это время показывает игрокам предмет и убирает его. Когда «ясновидящий» открывает глаза, «волшебник» спрашивает:

— Думаю ли я про соль?

— Нет, — отвечает «ясновидящий».

— Думаю ли я про салфетку?

— Нет.

— Думаю ли я про перец?

— Нет.

— Думаю ли я про кетчуп?

— Да, — отвечает «ясновидящий», потому что перец может быть черного цвета.

Коленочки

Играющие сидят вплотную друг к другу. Левая рука каждого лежит на правой коленке соседа слева, а правая — на левой коленке соседа справа.

Если круг не замкнут, то крайние кладут одну руку себе на колено. В процессе игры нужно быстро хлопать ладонью по колену, не нарушая последовательности в руках. Если кто-то хлопнул не в свою очередь или не той рукой, то он убирает руку, которая «ошиблась». Игра начинается с хлопка ведущего по направлению часовой стрелки. Как только вновь раздается хлопок ведущего, направление движения меняется в противоположную сторону. В игре необходимо поддерживать определенный темп. Ведущий внимательно наблюдает за правильностью выполнения. В итоге один или несколько человек оказываются победителями.

Камень, колодец, полотно, ножницы

Играющие делятся по парам и вместе вслух считают: «Один, два, три!». На счет «три» каждый из них изображает пальцами руки какую-либо фигуру. Камень — сжатый кулак; полотно — открытая ладонь; ножницы — два разведенных пальца; колодец — два пальца, образующие букву «О».

Как определить победителя в паре? Ножницы режут полотно, но тонут в колодце и тупятся об камень. Полотно накрывает колодец и камень. Камень и ножницы тонут в колодце. В каждой паре определяется победитель. Эти игроки образуют новые пары. Игра продолжается, пока не останется один победитель.

Поход

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и предмет, который он берет с собой в поход, например: «Меня зовут Катя, я беру с собой палатку, пожалуйста». Всем участникам необходимо догадаться о том, что после названия предмета необходимо добавлять слово «пожалуйста». Кто догадался, того ведущий берет в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

Колдуны

Участники становятся в круг и закрывают глаза. Ведущий обходит круг и легким 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 еще 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».

Суша—вода

Ведущий занимает положение перед игроками и объявляет задание: «Я буду называть слова. При слове «суша» вы делаете шаг вперед, при слове «вода» — шаг назад». Ведущий начинает быстро называть слова, затем неожиданно говорит: «Берег (море, озеро)». Дети, сделавшие шаг, выбывают из игры.

Из лесу вышло пять крокодилов

Участники сидят в кругу. Ведущий, распределив номера между участниками, начинает:

— Из лесу вышло пять крокодилов.

Игрок № 5 возмущается:

— А почему пять?

— А сколько? — спрашивает ведущий.

— Четырнадцать! — отвечает игрок № 5.

— А почему четырнадцать? — начинает возмущаться игрок № 14 и т. д.

Вовремя не ответившие участники выбывают из игры. Игрокам необходимо называть разные числа, для того чтобы все дети участвовали в игре.

Картошка, капуста, огурец

Ведущий занимает положение перед игроками и объявляет задание: «Я буду произносить слова, сопровождая их движениями рук. Когда я скажу слово «капуста», нужно поднять руки ладонками вверх, при слове «картошка» — опустить руки вниз ладонками, при слове «огурец» — руки раздвинуть в стороны по диагонали». Затем ведущий начинает произносить слова, при этом показывая и другие движения. Участникам важно не сбиться. Основное условие — участники игры должны смотреть на руки ведущего! Кто собьется, выбывает из игры.

Птица, рыба, зверь

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 подошел ведущий, должен быстро сориентироваться и дать название птицы, рыбы или зверя. Повторяться нельзя! Кто не назовет, выбывает из игры.

Нью-Йорк

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 пьет корова?» и т. д.

Кошка—собака

Участники стоят в кругу или сидят на стульях по кругу. Задание игры просто: каждый игрок по очереди должен кое-что говорить своим соседям. Главное — не сбиться. Итак, первый игрок говорит соседу справа слово «собака», а соседу слева — «кошка». Соседи удивленно переспрашивают: «Собака? Кошка?» Ведущий утвердительно отвечает: «Собака! Кошка!» Далее продолжает следующий игрок.

«Да» и «нет» по-болгарски

Условие игры — вместо слов «да» и «нет» на вопросы ведущего игрокам необходимо выполнять следующие движения: при утвердительном ответе нужно покачать головой из стороны в сторону, при отрицательном — кивнуть головой (это соответствует болгарской манере общения). Вопросы могут быть самыми простыми: «Вы сегодня завтракали?», «Вам нравится...?» и т. д. Побеждает самый внимательный.

Прилетели птицы

Игроки должны внимательно слушать текст и на месте ошибочно сказанных слов хлопать в ладоши:

Прилетели птицы: голуби, синицы,
мухи и стрижи, ласточки, ежи...

Прилетели птицы: голуби, синицы,
аисты, вороны, галки, макароны...

Прилетели птицы: голуби, куницы,
чибицы, стрижи, галки и ежи,
комары, кукушки, сели у опушки...

Прилетели птицы: голуби, старушки,
лебеди и утки и Спасибо, шутка!

Ошибившиеся участники выбывают из игры.

Словесный вариант игры может быть изменен.

Сосед, подними руку

(латышская игра)

Участники, стоя или сидя, образуют круг, выбирают ведущего. Последний занимает положение внутри круга. Он ходит по кругу, затем оста-

навливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!» Участник, к которому обратился ведущий, продолжает стоять (сидеть) не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа — левую, сосед слева — правую, т. е. ту руку, которая находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними. Если кто-то из участников ошибся, т. е. поднял не ту руку, только попытался поднять руку или вообще забыл ее поднять, то он меняется с ведущим ролями. Игра продолжается. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

Внимание! Ведущий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому желает обратиться.

Ригу—рагу

(литовская игра)

Ведущий находится перед игроками. У участников пальцы согнуты в кулак. Ведущий трясет над собой руками, сжатыми в кулак и приговаривает: «Ригу-рагу, ригу-рагу...», затем отгибает большие пальцы и касается руками головы, изображая рога, говоря при этом: «Коза с рогами». Если названо животное с рогами, то все должны быстро таким же образом показать рога. Если названо животное без рогов или какой-то предмет, например: «Дом с рогами», то участники ничего не показывают. Важно внимательно слушать ведущего.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Подвижные игры — один из способов физического развития ребенка. Они позволяют снять физическую усталость с мышц, достичь эмоционального переключения с одного вида деятельности на другой.

Подвижные игры особенно любимы детьми, ведь они важный источник радостных эмоций. Игры стимулируют активную работу, мысли, способствуют расширению кругозора, совершенствованию всех психических процессов.

Подвижные игры формируют положительные нравственные качества у детей. Доброта, взаимопомощь, поддержка, смелость, внимательность, взаимовыручка высоко ценятся среди играющих, а такие качества, как трусость, себялюбие, похвальба осуждаются.

Чаще всего подвижная игра начинается с выбора вожака. В некоторых играх каждому хочется водить, а в некоторых — никому. А потому предлагаем выбирать вожака с помощью считалок. Для этого участники игры встают в круг, и кто-нибудь один начинает произносить считалку. Каж-

дому ребенку предстоит произнести слово или слог. Тот, кто скажет последнее слово (слог) считалки, станет ведущим.

Приведем примеры считалок.

* * *

Шла собака темным лесом
За каким-то интересом.
Инти-инти-интерес,
Выходи на букву «С».
Буква «С» не подошла —
Выходи на букву «А».
Буква «А» не нравится —
Выходи, красавица!

* * *

Я куплю себе дуду
И по улице пойду.
Громче, дудочка, дуди!
Мы — играем, ты — води.

* * *

Шла кукушка мимо сети,
А за — нею малы дети,
Кукушата просят пить,
Выходи — тебе водить.

* * *

На золотом крыльце сидели
Мишки Гамми, Том и Джерри,
Дядя Скрудж и три утенка,
Выходи — ты будешь Понка!

* * *

Тани, Вани, трикадоры,
Сахар, махар, помидоры,
Аз, бас, трибабас,
И выходит кислый квас!

* * *

Раз, два, три, четыре, пять,
Мы собрались поиграть.
К нам сорока прилетела
И тебе водить велела.

Помимо считалок, существуют жеребьевки, которые применяются в тех случаях, когда необходимо разделить играющих на команды. Например, игроки выбирают с помощью считалки двух детей, а они, договорившись, кто из них как будет называться, берутся за руки и образуют «воротца». Остальные участники друг за другом проходят или пробегают через них. «Воротца» задерживают любого игрока и произносят:

Конь вороной
 Остался под горой.
 Выбираешь какого коня,
 Сивого или златогривого?

Играющий встает позади того, кого выбрал. Ведущим необходимо регулировать количество игроков в командах.

Принцип деления на команды может быть и другим. Когда вожжаки выбраны при помощи считалки, остальные игроки могут сойтись парами отдельно от вожжаков и сговориться между собой, как им называться. Один, например, «лев», другой — «орел» и т. п. Когда все сговорятся, становятся парами и идут к вожжакам. Первая пара становится перед вожжаками и спрашивает: «Орел или лев?». Вожжаки выбирают. Таким образом определяется состав команд.

В некоторых подвижных народных играх для выбора вожжака применяют забавные певалки — считалки, произносимые нараспев. Например:

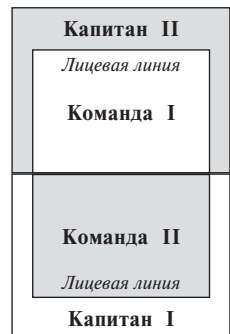
Кто засмеется, губа задерется.
 Раз, два, три, четыре, пять — с этих пор молчать!

Тот, кто первым засмеется или заговорит, становится вожжаком.

Итак, вожжаки выбраны, участники разделены на команды, а значит, можно начинать игру.

Снайпер

Игра проводится на спортивной площадке размером не меньше 6х12 м, разделенной средней линией на две равные части. В игре принимают участие две команды по 10 человек. В каждой команде выбирают капитана. Команды (без капитанов) размещаются на своей части поля, капитаны находятся за лицевой линией противника напротив своей команды. Игра начинается с трех перекидок мяча от одного капитана к другому (жеребьевка определяет, кто будет первым), тем самым команды настраиваются на игру (перекидки ловить нельзя).



Задача капитанов — выбить противника, чтобы попасть на свою часть поля. Игрок, который будет задет мячом, уходит за лицевую линию противника. Игра продолжается до тех пор, пока не будут выбиты все игроки одной из команд, или на время (6–15 минут).

Правила игры:

1. Мяч, коснувшийся земли, выбить игрока не может. Если мяч выбил одного игрока, а затем, не коснувшись земли, оказался пойманным другим участником, то первый игрок остается на месте. В том случае, когда мяч, не коснувшись земли, задел нескольких детей, из игры выходят все, кто был задет мячом.

2. Пленник выходит на поле один, независимо от количества игроков, выбитых им.

3. Играющие на поле не имеют права наступать на крайнюю линию площадки. В случае нарушения мяч передается команде противника.

4. Мяч, вышедший за пределы поля одной команды, передается капитану или пленнику другой команды.

5. Игру ведут судья и два помощника. Принцип размещения судей такой же, как при игре в волейбол.

Борьба за мяч

Играющие делятся на две равные команды. В каждой команде выбирают капитана. Площадка для игры ограничивается линиями. Примерные размеры площадки — 18х6 метров.

Капитаны команд выходят на середину площадки и становятся друг напротив друга. Все остальные игроки, размещаясь по площадке, становятся парами: один игрок — из одной команды, второй — из другой. Ведущий подбрасывает мяч между капитанами, которые стараются его поймать или передать кому-нибудь из своих игроков. Поймав мяч, игрок стремится передать его кому-нибудь из своей команды. Участники другой команды отбивают, перехватывают мяч у соперников и передают его своим игрокам. Задача всех участников — сделать десять передач подряд между своими игроками. Команда, которой это удастся, зарабатывает очко, и игра уже продолжается с середины площадки. Если мяч перехватил соперник, счет передач начинается снова.

Играют в течение установленного времени (10–15 минут) или до обозначенного количества очков (10–20). Выигрывает команда, набравшая большее количество очков за время или раньше набравшая обозначенное количество очков.

Правила игры:

1. Вырывать мяч нельзя, можно только перехватывать его на лету или выбивать из рук, не толкая соперника.

2. Если мяч пересекает поле, то команда соперников бросает мяч с того места, где он перелетел границу.
3. Если мяча касаются одновременно два игрока, то игра останавливается и судья должен бросить между ними спорный мяч.
4. С мячом нельзя пробегать больше трех шагов, но можно вести его, ударяя об пол, как в баскетболе.
5. Если во время передачи игрок допустил грубость (вырвал мяч, умышленно толкнул соперника), игра останавливается, а мяч возвращается команде, передававшей его.

Конь вороной

Участники игры выбирают ведущего. Задача ведущего — запятнать всех игроков. Для этого все участники разбегаются в разные стороны, а ведущий, догоняя, легким движением касается плеч игроков. Тот, кого запятнали, замирает на месте, разводит руки в стороны и кричит: «Расколдуйте меня, вороного коня!». Распятнать своих друзей можно только горячим объятием. Итак, задача ведущего — запятнать всех игроков, задача игроков — выручить друг друга.

Хвост дракона

Играющие выстраиваются в колонну по одному и берут друг друга за пояс или за плечи. Задача игрока, стоящего первым — поймать участника, стоящего последним. Внимание! Игру лучше всего проводить на поляне.

Тише едешь — дальше будешь

Водящий становится лицом к стене. Остальные выстраиваются в шеренгу на расстоянии 20–30 шагов от водящего, который произносит: «Тише едешь — дальше будешь». Игроки в этот момент приближаются, говоря: «А приедешь — дома будешь!». После этих слов водящий резко поворачивается к игрокам. Тот, кого он заметил в движении, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто приблизился настолько, что может коснуться стоящего у стены. Выигравший становится водящим.

Третий лишний

В игре два водящих: один — убегает, другой — догоняет. Все остальные игроки распределяются по парам и становятся таким образом, чтобы образовалось два круга, один в другом. Убегающий может встать перед любой из пар. В этом случае начинает убегать игрок, оказавшийся в колонне третьим от центра. Перемешаться убегающий и догоняющий могут только за кругом. Если убегающий пойман, водящие меняются местами.

Мигалки

Часть участников игры занимает стулья, расставленные по кругу, при этом один стул должен остаться свободным. Другие игроки по одному становятся позади участников, сидящих на стульях. Тот, кто окажется за спинкой пустого стула, должен подмигнуть одному из игроков, сидящему на стуле, а последний, в свою очередь, может занять пустое место. Остальным участникам, стоящим за стульями, важно удержать игроков на стульях.

Веселая ткачиха

Играющие разбиваются на две равные команды и встают в две шеренги лицом друг к другу на расстоянии восьми шагов. Команды — это станины ткацкого станка, они сходятся и расходятся, при этом игроки произносят хором слова:

Я веселая ткачиха,
Хорошо умею ткать.
Пич-поч, клёпа-клёпа,
Хорошо умею ткать.



Двух игроков назначают челноками. Их задача — поменяться местами, когда станины «работают». Игра заканчивается тогда, когда челноки не успевают поменяться местами или оба оказываются на одной стороне. Можно несколько раз менять челноков.

Три шага

Игра проводится на открытой площадке (стадионе). Участники разбиваются на две равные команды, берутся за руки и становятся спиной друг к другу. Задача каждой команды — полным составом, ровно, строго следуя правилам, как можно быстрее достичь конца площадки. При движении команды произносят хором правила:

Три шага влево —
Три шага вправо.
Шаг вперед — один назад
И четыре прямо.

Четыре стихии

Играющие становятся в круг, в центре которого ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «земля», «огонь», «вода», «воздух». Если сказано «земля», поймавший мяч должен быстро назвать какое-нибудь домашнее или дикое животное. При слове «вода» играющий называет рыбу. Когда звучит слово

«воздух», игрок должен дать название птицы. При слове «огонь» всем нужно несколько раз повернуться, помахивая руками. Затем мяч возвращается водящему. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

Стоп!

Участники игры встают в круг. Водящий занимает положение в середине круга, бросает вверх мяч, называет при этом имя кого-либо из игроков. Сам водящий и все играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Игрок, чье имя назвали, ловит мяч и кричит: «Стоп!» Все должны остановиться, а новый водящий, не сходя с места, бросает мяч в любого из игроков. «Запятнанный» становится водящим. Если же он промахнется, то остается водящим: идет в центр круга, бросает мяч вверх, называет имя любого из игроков, и игра продолжается.

Условия игры:

1. Водящий бросает мяч как можно выше.
2. Разрешается ловить мяч после одного отскока от земли.
3. Если кто-то из играющих после восклицания «Стоп!» продолжает двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего.
4. Играющие, убегая, не должны прятаться за предметы.

Голова—хвост

Играющие встают в колонну затылком друг к другу, держась за пояс. Первый в колонне — «голова», последний — «хвост». «Голова» стремится «съесть» собственный «хвост», а «хвост» всячески уворачивается.

Доброе утро, охотник!

Игроки становятся в круг, выбирают «охотника», который ходит за кругом. Неожиданно он прикасается к плечу одного из игроков, тот поворачивается и произносит: «Доброе утро, охотник!», — продолжая идти по кругу в направлении, противоположном движению «охотника». Пройдя полкруга, они встречаются, игрок вновь говорит: «Доброе утро, охотник!», — после чего оба начинают бежать каждый в своем направлении, чтобы занять оставшееся пустое место. Не успевший занять место становится «охотником».

Коснись железа!

Ведущий в течение игры произносит: «Коснись железа! Коснись дерева! Коснись желтого!..» Все как можно быстрее должны выполнить просьбу ведущего. Последний коснувшийся предмета игрок выбывает из игры. Название предметов в заданиях можно менять.

Посикота

Дети становятся в круг, взявшись за руки, двигаются по часовой стрелке и поют первые две строчки из любой популярной песни. Ведущий с платочком в руках занимает положение в центре круга. Как только песня заканчивается, ведущий задевает платком любую пару игроков, разбивая таким образом круг в любом месте, и становится, держа платок на вытянутой руке. Двое игроков, рядом с которыми разбили круг, бегут в разные стороны вдоль круга с внешней стороны. Когда они встречаются, то останавливаются, кланяются друг другу и произносят: «Посикота, посикота», и быстро бегут на свое место, каждый стараясь первым взять из рук ведущего платок. Победивший становится ведущим.

О-ёй-ёй-ёй!

Игроки становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Ведущий, находясь в центре, называет любые два номера. Игроки, которым достались эти номера, должны ударить по коленкам, добавив: «О-ёй-ёй-ёй!», и быстро поменяться местами. Ведущий стремится занять место одного из игроков. Участник, оставшийся без места становится ведущим.

Фыфки—пыфки

Участники игры встают в два круга (внутренний — «Пыфки», внешний — «Фыфки») лицом в центр, образуя пары (игроки внутреннего круга стоят спиной к игрокам внешнего круга). Важно, чтобы «фыфек» и «пыфек» было одинаковое количество. По команде ведущего «Пыфки!» игроки внутреннего круга должны поменяться местами, при этом не занимая мест своих ближайших соседей. По команде «Фыфки!» местами меняются игроки внешнего круга. Ведущий стремится занять свободное место. Оставшийся без пары игрок становится ведущим.

Красный, желтый, зеленый

Участникам раздают жетоны трех цветов, таким образом, получают три команды. Игрокам необходимо догнать противников и забрать у них жетоны. «Красные» догоняют «желтых», «желтые» — «зеленых», «зеленые» — «красных». Ведущий дает сигнал и следит за временем.

Освобождение пленного

Играющие делятся на две команды: «освободители» и «захватчики». На игровой площадке очерчивают круг диаметром 7—10 метров. В центре — «пленный». По окружности (с внутренней стороны круга) располагаются «захватчики» с завязанными глазами. Они охраняют «пленного»,

которого стремятся освободить другие игроки. Если кто-то из «захватчиков» коснется игрока, тот замирает. «Захватчики» из круга не выходят.

Кошки—мышки

Участники выбирают «кошку» и «мышку». В течении игры «кошка» должна догнать «мышку». Все остальные участники встают горизонтальными рядами, вытянув руки в стороны. «Мышка» бежит вдоль рядов. Как только «кошка» начинает близко приближаться к «мышке», та может пискнуть, и ряды станут вертикальными.

Летучий голландец

Игроки становятся в круг и берутся за руки. Одна пара бежит за кругом. Внезапно кто-то из них ударяет по сцепленным рукам кого-нибудь из круга. Пара, которую ударили по рукам, должна выскочить из круга и оббежать его, то же самое делает пара, которая ударила, только она движется в противоположном направлении. Игроки, быстрее оббежавшие круг, занимают пустое место, другие — передвигаются за кругом. Игра продолжается.

Пятка—нос

Участники игры образуют два круга: внутренний и внешний (с одинаковым количеством игроков). Игроки внутреннего круга стоят лицом к игрокам внешнего круга, таким образом, образуются пары (важно запомнить своих партнеров). По команде ведущего игроки внешнего круга начинают бежать по часовой стрелке, а игроки внутреннего круга — в противоположном направлении. Ведущий дает команды, которые должны выполнять пары, причем очень быстро.

Например, ведущий произносит: «Спина к спине!», игроки должны встать спинами друг к другу. Пара, которая последней сделает это, выбывает из игры. Побеждает та пара, которая безошибочно выполнит все задания.

Команды могут быть следующими:

- Ладонь к ладони!
- Ухо к плечу!
- Колено к ладони!
- Ступня к ступне!

НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

В течении исторического пути у каждого народа складываются свои самобытные черты национальной культуры. Помочь детям постичь своеобразие, красоту, гармонию культур разных народов призваны народные подвижные игры. В этом заключается большое познавательное и воспитательное значение национальных игр. Более того, совершенно очевидно, что знакомство с культурными традициями совершенствует эстетический вкус у детей. Национальные игры играют большую роль и в физическом развитии детей. Они воспитывают волю, мужество, стремление к победе. Народные подвижные игры явились основой всех последующих игр.

Русская игра «Коршун»

Среди игроков распределяются роли: один становится коршуном, другой — курицей, все остальные — цыплятами. Цыплята выстраиваются в колонну за курицей по одному, крепко держась за пояс друг друга. Игра начинается с диалога:

- Коршун, коршун, что с тобой? — хором спрашивают цыплята.
- Я ботинки потерял, — отвечает коршун.
- Эти? — курица и вслед за ней цыплята выставляют правую ногу в сторону.
- Да! — кричит коршун и бросается ловить цыплят.

Курица при этом защищает цыплят, не толкая коршуна. Пойманный цыпленок выходит из игры.

Русская игра «Цепи кованые»

Две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15–20 м. Одна шеренга детей кричит: «Цепи, цепи, разбейте нас!». Другая спрашивает: «Кем из нас?». Первая, посоветовавшись, отвечает: «Димой». Дима разбегается и старается разбить вторую шеренгу. Если разбивает, то уводит в свою шеренгу ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встает в шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказалось больше игроков.

Русская игра «Вышибалы»

Участники делятся на две команды: ведущие и играющие. Очерчивается прямоугольник — «город». С противоположных сторон находятся ведущие. У них — мяч. В середине «города» стоят играющие. Ведущие попеременно бросают мяч в играющих, стараясь попасть в них. В кого попал мяч, тот выбывает из игры. Кто из детей поймал мяч, тому

засчитывается «свечка», т. е. он может при попадании в него остаться в игре. Также свою «свечку» можно отдать кому-нибудь из тех, кто уже выбит. Ведущие попеременно бросают мяч, пока не выбьют всех играющих, не переступая черту «города». Затем команды (ведущие и играющие) могут поменяться местами и продолжать игру.

Карельская игра «Я есть» («Олента»)

Игра проводится на площадке длиной 50–60 м и шириной не более 10 м. Игроки делятся на две равные команды и с помощью жребия определяют, какая из них будет выходить первой. На середине площадки обозначаются 2 линии, с расстоянием в 2–3 метра, за которыми друг против друга выстраиваются команды в шеренги. Игра начинается с того, что игроки убегающей команды вместе хлопают в ладоши, быстро поворачиваются и устремляются к своему краю площадки. Водящая команда устремляется за ними, стараясь коснуться любого убегающего, прежде чем тот пересечет свою линию. Тот игрок, которого задела, должен громко произнести: «Олента!» («Я есть!»). После чего он и вся его команда разворачиваются и принимаются ловить игроков водящей команды, стремящихся убежать за черту в конце своей площадки.

Игра продолжается до тех пор, пока одной из команд не удастся в полном составе убежать за черту. Затем водит другая команда.

Татарская игра «Продаем цветы» («Чулмак цены»)

Играющие (продавцы) образуют круг, водящий — за кругом. Водящий, подходя к одному из продавцов, начинает вести торг:

- Эй, дружок, продай цветок!
- Покупай...
- Сколько дать тебе рублей?

Продавец называет цифру не больше 3. После этого водящий касается рукой хозяина цветка столько раз, за сколько продавец согласился продать цветок; затем и водящий, и продавец оббегают круг навстречу друг другу соответствующее количество раз. Кто быстрее добежит до свободного места, становится продавцом, а игрок, оставшийся без места, — водящим.

Туркменская игра «Держи за хвост» («Чуйрук тутды»)

Игра требует распределения ролей: водящий — волк, все остальные игроки — овцы.

Водящий находится в центре круга, который образуют овцы. Волк притворяется спящим, овцы, двигаясь по кругу, поют какую-нибудь песню. Постепенно овцы медленно начинают сходить к центру, стремясь дотронуться до волка. Волк же, неожиданно вскочив, принимается ловить овец. Важно помнить, что водящий может начать игру только после того, как одна из овец дотронется до него. Пойманная овца становится волком, и игра продолжается тем же образом.

Грузинская игра «Сахребоба»

У каждого игрока в руках сахре (тонкие палки диаметром 1 см, длиной 70–80 см.) Играющие раскладывают их на земле с интервалом 50 см. Чем больше участников, тем длиннее ряд палок, тем сложнее и интереснее игра. В начале и в конце ряда кладут плоские камни. Они являются своеобразным местом для отдыха, на который отводится не более 1 мин.

Варианты заданий:

1. Участники игры должны по очереди, прыгая на одной ноге, обойти змейкой все палки. (Задание может выполняться трижды).
2. Игроки должны перепрыгнуть через все палки, ставя стопы перпендикулярно им. Возвращаясь обратно, следует ставить стопы параллельно палкам.

По ходу игры могут придумываться новые задания с новым расположением палок. При этом новые правила обязательны для всех. Выигрывает тот, кто выполнит все упражнения без ошибок. Оступившийся выбывает из игры.

Якутская игра «Булчута» («Охотники»)

Игра проводится на местности с четко обозначенными границами. Из числа играющих выбирается четное количество охотников («булчут»), например, на 20 участников 8 охотников.

Игра может быть организована по-разному. В одном случае охотники разбиваются по парам и образуют «аркан», берясь за руки. С помощью «аркана» охотники могут поймать любого игрока. К кому пойманный игрок стоит лицом, с тем он и образует новый «аркан». Задача каждого игрока — как можно быстрее освободиться из «аркана» или вообще ни разу не побывать в роли охотника.

В другом случае, каждый пойманный игрок становится охотником, таким образом, «арканы» постепенно увеличиваются. Игра заканчивается, когда последний игрок становится охотником.

Внимание! В течение игры запрещается выбегать за границы поля. Ловить можно и охотников.

Хакасская игра «Ала хуча» («Пестрый баран»)

Игра «Ала хуча» еще известна как «Сахтангчы» («Сторож»).

Все играющие становятся парами, берутся за руки, выстраиваются в колонну. Впереди колонны находится «ала хуча», или сторож. Он смотрит вперед и держит за руки первую пару. В это время последняя пара разделяется и бежит вперед. «Ала хуча» должен успеть их схватить, пока они его не обогнали. Если сторож не поймает бегущих, то они становятся впереди его. Если же он кого-нибудь схватил, то оставшийся без пары игрок занимает его место.

Узбекская игра «Чай-чай!»

Все играющие располагаются на площадке (10x12 м), обведенной чертой. Водящий кричит: «Чай-чай!» — и, подняв руку, бежит по площадке. Остальные игроки должны догнать его и коснуться рукой. Игрок, которому удалось коснуться, становится заводилой. Он тоже, крича: «Чай-чай!» — подняв руку, бежит по площадке. Игра возобновляется. Тот участник, которому удается долгое время оставаться не пойманным, считается победителем.

Играющие не должны выходить за пределы площадки. Нарушившие правила не принимают участия в игре в течение одного ее повторения.

Белорусская игра «Ленок»

На земле рисуют кружки — гнезда, которых по количеству на одно меньше, чем игроков. Все становятся в круг и берутся за руки. Ведущий в кругу делает различные движения, дети повторяют их. По команде «Сажай лен!» игроки занимают гнезда, тот, кто не успел занять гнездо, считается «посаженым»: его «сажают» в гнездо до конца игры. Затем на земле убирают одно гнездо, и игра продолжается. Победит тот, кто займет последнее свободное место.

Осетинская игра «Чепена»

Выбирают ведущего (чепена). Он начинает игру словами:

Левой ногой, чепена! *(Подпрыгивает на левой ноге влево)*

Гой,гой,чепена! *(Отзываются дети и повторяют движения ведущего)*

Правой ногой, чепена! *(Подпрыгивает на правой ноге вправо)*

Гой,гой,чепена! *(Дети повторяют то же)*

Пойдем вперед, чепена! *(Идет вперед, подняв руки)*

Гой,гой, чепена! *(Дети идут мелкими шагами вперед, подняв вверх руки)*

Пойдем назад, чепена! *(Мелкими шагами идет назад с опущенными руками)*
Гой,гой,чепена! *(Дети повторяют то же)*
Все мы спляшем, чепена! *(Начинается танец)*
Кругом, кругом,чепена! *(Дети начинают круговой танец под осетинскую музыку)*

Темп игры должен постоянно увеличиваться.

Латышская игра «Решето»

Играющие становятся в ряд. Один из участников остается вне ряда — он «решето». «Решето» подходит к стоящему первым в ряду и говорит:

— Сей, сей, решето!

Тот спрашивает:

— Что ты хочешь, решето?

«Решето» отвечает:

— Мелкую муку.

Играющий, к которому обратился «решето», произносит:

— Беги за ней!

После этого «решето» бежит за участником игры, стоящим в ряду последним, и старается его поймать. Игрок убегает и стремится встать первым в ряду. Если ему это удастся, то он спасен. Если же «решето» поймает убегающего, то они меняются ролями, бывшее «решето» становится в ряд первым. По правилам игры нельзя выбегать из ряда прежде, чем будут произнесены все слова.

Литовская игра «Король зверей»

Все играющие — звери, один из них — король зверей. Каждый зверь должен сказать королю свое название, но так, чтобы другие не слышали (тигр, волк, заяц и т. д.). Звери выстраиваются в один ряд напротив короля в нескольких шагах от него. У ног короля лежит мяч. Король называет какого-нибудь зверя, тот должен бежать, а король старается попасть в него мячом. Если мяч попадет в зверя, тот идет к королю и помогает ему (приносит мяч и др.). После того, как король назовет двух-трех зверей, он говорит: «Ловлю всех зверей!» Все бегут, а он старается мячом попасть в кого-нибудь.

Король должен бросать мяч, не выходя за очерченную линию. Новый король выбирается после того, как пойманы три-четыре зверя.

Казахская игра «Белая кость»

Участники игры становятся в шеренгу, берут белую кость (можно использовать резиновый мяч, резные палочки и т. д.) и напевают:

Белая кость — знак счастья, ключ,
Лети до луны,
До белых снежных вершин!
Находчив и счастлив тот,
Кто тебя в миг найдет!

После этого ведущий бросает кость за шеренгу играющих. В этот момент никто не должен оглядываться назад, чтобы не видеть, в какую сторону летит кость. Когда кость упадет, ведущий объявляет:

Ищите кость,
Найдете счастье скорей!
А найдет его тот,
Кто быстрее и ловчей!

Цель действий — быстро найти кость и незаметно для остальных принести ее ведущему. Если остальные участники заметят ее, они преследуют игрока и, слегка ударив по плечу, отбирают кость, затем тоже бегут к ведущему.

Для того чтобы быть не замеченным и без препятствий принести кость ведущему, необходимо проявить ловкость, смекалку и находчивость. Один игрок под предлогом того, что он не может найти кость, идет к ведущему шагом, отвлекая тем самым внимание соперников различными способами (например, громко говорит, указывая на другого, и утверждает, что кость якобы у него и т. д.). Если игрок нашел кость, т. е. оказался счастливым, то вся группа или один из группы исполняют его желание: поют песни, читают стихи, подражают голосам животных.

Замеченный с костью игрок обязан сразу же передать ее. Оглядываться во время передачи кости нельзя. Искать ее разрешается только после сигнала ведущего. Тот, кто нарушает правила игры, несет наказание по велению победителя.

МАССОВЫЕ ИГРЫ

Самой большой популярностью в условиях детского оздоровительного Центра «Океан» пользуются массовые игры. Их можно использовать и в условиях закрытого зала, и вне помещения. В ходе организации и проведения таких игр формируются морально-волевые качества, вырабатываются организаторские навыки. Основной задачей организатора массовых игр является обучение детей максимальному использованию своего воображения. Работа воображения стимулирует процесс игры.

Снимаем фильм «Белое солнце пустыни»

Назначение игры — снятие эмоциональных барьеров, оживление детской аудитории. Все участвуют в воссоздании эпизода из кинофильма.

Все играющие делятся на группы:

1 группа — воссоздает шум волн, размахивая при этом руками;

2 группа — изображает чаек;

3 группа — кричит: «Верещагин, не заводи баркас!»;

4 группа — воспроизводит шум заводящегося баркаса;

5 группа — изображает взрыв;

6 группа (преимущественно женская) — кричит: «Паша!».

Побеждает та группа, которая лучше всех выполнила задание.

Грузинский хор

Все играющие делятся на три группы (три голоса). Как известно, особенность грузинского хора в том, что каждый голос вступает в хор по очереди, а заканчивают все голоса в определенный момент одновременно. Каждая группа или каждый голос имеет свои слова.

Первый голос поет: «Дзюмба квели камитоли камикадзе».

Второй голос: «Пи пи пляси пупа».

Третий голос: «Ква ква квакварадзе».

Ведущим проводится несколько репетиций. Сначала свои слова проговаривают все голоса по очереди, затем начинает первый голос, далее к ним присоединяется второй, а первый при этом продолжает петь, после второго присоединяется третий, первый и второй тоже поют. В самый разгар песни ведущий взмахивает руками, и хор должен замолчать. После двух-трех репетиций ведущий объявляет номер концертной программы, и все, как на концерте, исполняют свою партию. В самый ответственный момент, когда дирижер взмахивает руками и хор замолкает, неожиданно встает мальчик, заранее подготовленный, и поет сольную партию: «Где же ты, моя Сулико?»

Итальянский футбол

Все игроки делятся на две команды. Первая команда подчиняется правой руке ведущего, вторая — левой. Когда ведущий машет правой рукой, первая команда кричит: «Гол!». Когда машет левой, вторая команда кричит: «Мимо!». Когда ведущий поднимает обе руки на уровне плеч, обе команды кричат: «Штанга!». А когда обе руки поднимает вверх, обе команды кричат: «Ура!». В этой игре от обеих команд требуется максимум внимания, т. к. если какая-то команда закричала не то или не в свое время, им засчитывается штрафное очко. Побеждает команда с наименьшим количеством штрафных очков.

Сорок секунд

Ведущий, ничего не комментируя, всем желающим выдает листок, на котором написано следующее:

ПОМНИТЕ, У ВАС ЕСТЬ ТОЛЬКО СОРОК СЕКУНД!!!

За это время постарайтесь выполнить все нижеприведенные действия:

1. Присядьте 2 раза.
2. Подпрыгните на левой ноге 5 раз.
3. Поднимите вверх обе руки 2 раза.
4. Внимательно прочитайте все задания.
5. Громко крикните свое имя.
6. Дважды громко мяукните.
7. Поцелуйте любых трех человек.
8. Повернитесь вокруг своей оси 3 раза.
9. Громко посмейтесь над ведущим игры.
10. Коснитесь рукой любых трех человек.
11. Подпрыгните на правой ноге 5 раз.
12. После того, как вы прочитали все задания, выполните только задания № 13 и 14.
13. Присядьте на корточки.
14. Положите лист перед собой на пол.

Желающие, получив листок, начинают выполнять задания по сигналу ведущего. Ведущий напоминает, что у игроков всего 40 секунд на выполнение этого сложного задания. Если есть неиграющие дети, ведущий может начать читать вслух задания примерно через 20–25 секунд. Эту игру можно использовать как при работе с отрядом, так и в большой шоу-программе. Хорошее настроение вам гарантировано!

Обсерватория

Назначение данной игры заключается в снятии эмоциональных барьеров между детьми, в активизации их деятельности.

Все участники игры должны повторять за ведущим слова и соответствующие им движения:

Ставим руки в исходное положение! *(Руки сомкнуты перед собой, согнуты в локтях)*

Жалюзи открываются: вжик—вжик! *(Руки разводятся в стороны по очереди)*

Выезжает телескоп: у—у—у! *(Между разведенными руками вытягивают голову, руки заводят чуть назад)*

Протираем стекла: ших—ших! Ших—ших! *(Участники на уровне лица ладошкой протирают воображаемое стеклышко)*

Наводим телескоп: брум—брум—брум! *(Голову поворачивают
справа налево, рука — в прежнем положении,
ею делаются круговые движения)*

И вдруг — звезда: о! *(Все показывают вверх указательным пальцем)*

А там сотни звездочек: чпок! Чпок! Чпок! Чпок! *(Расслабленные
ладони игроки вскидывают над собой)*

И тут полетели кометы: уау! Уау! Уау! *(Совершают круговые
движения перед собой снизу вверх)*

Потом метеориты: вшик! Вшик! Вшик! *(Делают круговые
движения руками перед собой сверху вниз)*

Из-за угла появляются летающие тарелки: лю—лю—лю—лю!
*(Произносится звонко, высоким голосом, вращая обеими ладонями,
с боков сводя руки перед собой)*

А из летающей тарелки вываливается инопланетянин: шмяк!
(Показывают падение)

Но вот начало вставать солнце, и под его лучами звезды стали
осыпаться на обсерваторию громким дождем: сначала упала
одна звезда, *(Одним пальцем игроки ударяют по ладошке)*
потом две звезды, *(Двумя пальцами)*
три звезды, *(Тремя пальцами)*
четыре, *(Четырьмя пальцами)*
пять, *(Пятью пальцами)*
и пошел звездный дождь! Настоящий ливень! *(Звучит «буря»
аплодисментов)*

Репка

Ведущий делит всех участников игры на семь команд: первая коман-
да — «репка», вторая — «дедка», третья — «бабка», четвертая — «внучка»,
пятая — «Жучка», шестая — «кошка», седьмая — «мышка». Распределив
роли, ведущий рассказывает сказку «Репка». Когда он называет кого-то
из героев, команда с соответствующим названием должна быстро встать
и сесть. Задача ведущего — рассказать сказку как можно интереснее и за-
путаннее.

Васьки—Петьки

Ведущий делит весь зал на две команды, одна — «Петьки», другая —
«Васьки». Далее все вместе поют:

На солнечной поляночке
Стоит зеленый дом,
А на крылечке домика
Сидит веселый гном.

Ведущий спрашивает: «Как тебя зовут, гном?», и показывает на одну из команд, которая отвечает скороговоркой:

«Петьки»: Петька! У меня рубашка в клетку,
Я пришел к Вам детки,
Чтобы съесть конфетку.

«Васьки»: Васька! У меня штаны в горошек,
Я пришел из сказки,
Потому что я хороший.

Все это проводится несколько раз, ведущий показывает то на одну, то на другую команду, то на обе сразу, и одна из них должна перекричать другую.

Ёжики, ёжики

Ведущий спрашивает у участников игры:

— Кто дружнее: девочки или мальчики? Хотите узнать? В этом поможет вам игра. Повторяем все вместе слова и движения:

Два прихлопа, *(Хлопают)*

Два притопа, *(Топают)*

Ёжики-ёжики, *(Выполняют движение, напоминающее вкручивание лампочек)*

Наковали-наковали, *(Одним кулаком стучит по другому)*

Ножницы-ножницы, *(Выполняют движения режущих ножниц)*

Бег на месте, бег на месте, *(Имитируют бег)*

Зайчики-зайчики, *(Изображают зайчиков, хлопаящих ушами)*

Ну-ка, дружно, ну-ка, вместе!

После этих слов девочки громко кричат: «Девочки!», мальчики: «Мальчики!», а затем кричат все вместе. Ведущий, подводя итоги игры, говорит о том, что дружнее всего получилось тогда, когда кричали все вместе.

Мы с тобой — одна семья!

Ведущий предлагает повторять всем вместе текст и движения к нему:

Мы с тобой — одна семья:

Вы, мы, ты, я.

Потрогай нос соседа справа,

Потрогай нос соседа слева,

Мы с тобой — друзья!

Мы с тобой — одна семья:
Вы, мы, ты, я.
Обними соседа справа,
Обними соседа слева,
Мы с тобой — друзья!

Мы с тобой — одна семья:
Вы, мы, ты, я.
Ущипни соседа справа,
Ущипни соседа слева,
Мы с тобой — друзья!

Мы с тобой — одна семья:
Вы, мы, ты, я.
Поцелуй соседа справа,
Поцелуй соседа слева,
Мы с тобой — друзья!

Охотники

Ведущий предлагает всем вместе повторять текст и выполнять соответствующие движения:

Мы охотники на льва,
Не боимся мы его:
У нас огромное ружье
И острый меч — ух!
Ой, что это? Ой, что это? Ой, что это?
Болото!
Под ним не проползти,
Над ним не пролететь,
Его не обойти: дорога напрямик!
Чап-чап-чап!

Мы охотники на льва,
Не боимся мы его:
У нас огромное ружье
И острый меч — ух!
Ой, что это? Ой, что это? Ой, что это?
Лес!
Под ним не проползти,
Над ним не пролететь,
Его не обойти: дорога напрямик!
Вжик-вжик-вжик!

Мы охотники на льва,
Не боимся мы его:
У нас огромное ружье
И острый меч — ух!
Ой, что это? Ой, что это? Ой, что это?
Море!
Под ним не проползти,
Над ним не пролететь,
Его не обойти: дорога напрямик!
Буль-буль-буль!

Мы охотники на льва,
Не боимся мы его:
У нас огромное ружье
И острый меч — ух!
Ой, что это? Ой, что это? Ой, что это?
Пустыня!
Под ней не проползти,
Над ней не пролететь,
Ее не обойти: дорога напрямик!
Шшш-шшш-шшш!

И вот, наконец, сам лев: «Р-р-р!»

На протяжении всей игры эмоции игроков нарастают, поэтому в конце весь зал при звуке «Р-р-р!» дружно кричит от страха и показывает, как он бежит от льва по пустыне, морю, лесу, болоту, сопровождая свой путь звукоподражанием «Шшш!», «Буль!», «Вжик!», «Чап!». В заключение потирают лоб, показывая, как славно они поохотились.

Замотало

Ведущий сообщает правила игры: «При слове „замотало“ нужно обнять себя, а при слове „размотало“ — руки развести в стороны». Слова ведущего могут быть следующими: «Замотало — размотало. Замотало на соседа слева — размотало. Замотало на соседа впереди — размотало».

Чихание слона

Ведущий спрашивает детей о том, слышали ли они как чихает слон, и предлагает им его чихание послушать. Для этого он делит всех играющих на три группы. По сигналу ведущего первая группа начинает кричать «Ящички!», вторая — «Хрящички!», третья — «Поташили!». Ведущим проводятся несколько репетиций. Сначала группы по очереди

проговаривают слова. Затем объявляется начало игры. По сигналу ведущего группы одновременно начинают громко кричать. После этого ведущий говорит: «Будьте здоровы!».

Ипподром

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 поочередные хлопки правой и левой руками по коленям)*
Вдруг — барьер, *(Руки поднимают вверх и ударяют о колени)*
Поскакали по болоту, *(Оттягивают поочередно правую и левую щеки)*
Двойной барьер, *(Руки поднимают вверх и ударяют о колени, и так 2 раза)*
Поскакали по мостовой, *(Кулаками бьют себя по груди)*
По песочку, *(Трут ладони друг о друга)*
Тройной барьер,
По дороге.
И вот уже видна финишная линия.
Кто же быстрее?

После того, как все игроки достигли финиша, ведущий предлагает участникам положить свою правую руку на голову соседа справа, погладить по голове и сказать: «Хорошая лошадь! — затем погладить по голове самого себя и сказать: «А я все равно лучше!»

Рыбка

Ведущий одной рукой изображает волну, а другой — рыбку. Как только рыбка показывается из воды, участникам необходимо ее поймать хлопком. Смех и веселье всем гарантированы!

Хлопки

Ведущий предлагает всем участникам посоревноваться в умении хлопнуть. Для этого он говорит, сколько раз необходимо хлопнуть. По сигналу ведущего, все начинают как можно быстрее хлопнуть указанное количество раз. Происходит небольшое соревнование между участниками и ведущим, при этом количество хлопков ведущий постоянно увеличивает.

Немая песенка

Ведущий предлагает всем вместе петь и выполнять соответствующие движения:

Чайничек	}	<i>Руками, вытянутыми параллельно друг другу, чертят в воздухе вертикальные линии.</i>
С крышечкой, Крышечка		
С шишечкой, Шишечка	}	<i>Руку сжимают в кулак.</i>
С дырочкой, С дырочки		
Пар идет.	}	<i>Указательным и большим пальцами изображают дырочку.</i>
	}	<i>Имитируют движение пара.</i>

Затем текст и движения повторяются с конца:

Пар идет с дырочки,
Дырочка в шишечке,
Шишечка в крышечке,
Крышечка на чайничке.

Далее ведущий предлагает первое слово не петь, а только показывать движения к нему. Затем не поют первое и второе слово, и т. д. Важно не сбиться, а правильно исполнить до конца немую песенку.

Купила бабушка

В начале игры ведущий дает установку на запоминание слов и соответствующих им движений, т. к. в течение всей игры они будут повторяться, и при этом важно не ошибиться. Слова ведущего:

Купила бабушка себе курочку, (2 раза, все вместе попеременно ударяют правой и левой рукой по коленям)
Курочка по зернышкам кудах-тах-тах. (2 раза, имитируют перекладывание зерен из одной ладони в другую)

После этого к каждому новому двустихию будет добавляться последняя строчка предыдущей фразы, например:

Купила бабушка себе уточку, (2 раза, попеременно ударяют правой и левой рукой по коленям)
Уточка тя-тя-тя-тя, (2 раза, делают рукой «змейку» от себя)
Курочка по зернышкам кудах-тах-тах.
Купила бабушка себе индюшонка, (2 раза, попеременно ударяют правой и левой рукой по коленям)
Индюшонок футы-нуты, (2 раза, наклоняясь вперед, поводят то правым, то левым плечом)
Уточка тя-тя-тя-тя,
Курочка по зернышкам кудах-тах-тах.

Примеры последующих фраз:

Поросенок хрюки-хрюки. *(Показывают руками около носа пятак свиньи)*

Коровенка муки-муки. *(Изображают рога коровы)*

Лошаденка цоки-цоки. *(Руками словно держат уздечку)*

Арам–сам–сам

Ведущий предлагает всем вместе спеть песню 3 раза, выполняя при этом соответствующие движения:

Арам-сам-сам, арам-сам-сам, *(Все хлопают себя по коленям)*

Гули-гули, гули-гули, *(Имитируют кормление голубей обеими руками, держа правую — над головой, левую — под головой)*

Арам-сам-сам, арам-сам-сам, *(Все хлопают себя по коленям)*

Гули-гули, гули-гули, *(Имитируют кормление голубей обеими руками, держа правую — над головой, левую — под головой)*

О, е-э, о, е-э, *(Делают руками восточное движение)*

Гули-гули, гули-гули, *(Имитируют кормление голубей обеими руками, держа правую — над головой, левую — под головой)*

Арам-сам-сам, арам-сам-сам, *(Все хлопают себя по коленям)*

О, е-э, о, е-э, *(Делают руками восточное движение)*

Гули-гули, гули-гули, *(Имитируют кормление голубей обеими руками, держа правую — над головой, левую — под головой)*

Арам-сам-сам, арам-сам-сам. *(Все хлопают себя по коленям)*

Арам-сам-сам, арам-сам-сам, *(Хлопают соседей справа по коленям)*

Гули-гули, гули-гули, *(У головы соседа справа имитируют кормление голубей обеими руками)*

Арам-сам-сам, арам-сам-сам, *(Хлопают соседей справа по коленям)*

Гули-гули, гули-гули, *(У головы соседа справа имитируют кормление голубей обеими руками)*

О, е-э, о, е-э, *(Делают руками восточное движение)*

Гули-гули, гули-гули, *(У головы соседа справа имитируют кормление голубей обеими руками)*

Арам-сам-сам, арам-сам-сам, *(Хлопают соседей справа по коленям)*

О, е-э, о, е-э, *(Делают руками восточное движение)*

Гули-гули, гули-гули, *(У головы соседа справа имитируют кормление голубей обеими руками)*

Арам-сам-сам, арам-сам-сам. *(Хлопают соседей справа по коленям)*

Арам-сам-сам, арам-сам-сам, *(Хлопают соседей слева по коленям)*

Гули-гули, гули-гули, *(У головы соседа слева имитируют кормление голубей обеими руками)*

Арам-сам-сам, арам-сам-сам, *(Хлопают соседней слева по коленям)*
Гули-гули, гули-гули, *(У головы соседней слева имитируют кормление голубей обеими руками)*
О, е-э, о, е-э, *(Делают руками восточное движение)*
Гули-гули, гули-гули, *(У головы соседней слева имитируют кормление голубей обеими руками)*
Арам-сам-сам, арам-сам-сам, *(Хлопают соседней слева по коленям)*
О, е-э, о, е-э, *(Делают руками восточное движение)*
Гули-гули, гули-гули, *(У головы соседней слева имитируют кормление голубей обеими руками)*
Арам-сам-сам, арам-сам-сам. *(Хлопают соседней слева по коленям)*

Темп исполнения необходимо постоянно увеличивать!

Я — музыкант

Ведущий говорит фразу и выполняет соответствующее движение к ней, затем предлагает находящимся в зале повторить это:

Я — музыкант; *(Показывает сам на себя)*
Мы — музыканты; *(Обводит руками зал)*
Мы — музыканты, кэмпл-таланты.
Я умею играть; *(Показывает сам на себя)*
Мы умеем играть. *(Обводит руками зал)*
Мы умеем играть на бубнѐ, *(Поднимает руки вверх и влево)*
Бубна-таки, *(7 раз хлопает поднятыми вверх и влево руками)*
Хэй! *(Разводит руки в разные стороны)*

После этого ведущий начинает повторять текст сначала, но чуть быстрее, при этом вторая часть каждый раз меняется:

Мы умеем играть на трубѐ, *(Изображает игру на трубе)*
Труба-таки, *(7 раз; изображает процесс игры на трубе)*
Хэй! *(Разводит руки в разные стороны)*
Мы умеем играть на пузѐ соседа слева.
Мы умеем играть на пяткѐ соседа справа.
Мы умеем играть на нервѐ.

Часы

Ведущий: «Как быстро летит время! Часы являются необходимым предметом для каждого из нас. Давайте послушаем, как ходят часы, и посмотрим, что случается, если мы с ними обращаемся небрежно».

Правила игры: на один хлопок правая сторона зала говорит хором: «Тик». На два хлопка левая сторона зала отвечает: «Так». Ведущий сна-

чала правильно чередует хлопки, потом дает два хлопка два раза подряд, затем — два раза по одному.

Лавата

Ведущий предлагает детям разучить слова песни:

В е д у щ и й. Дружно танцуем мы,
Тра-та-та, тра-та-та,
Танец веселый наш —
Это «Лавата».
Наши руки хороши?

В с е. Хороши!

В е д у щ и й. А у соседа?

В с е. Лучше! (*Берутся за руки и поют песню сначала*).

В е д у щ и й. Наши уши хороши?

В с е. Хороши!

В е д у щ и й. А у соседа?

В с е. Лучше! (*Берут друг друга за уши и поют песню сначала*).

Ведущий может задавать такие вопросы: «Наши головы хороши?», «Наши колени хороши?» и т. д.

Хи-хи, ха-ха

Ведущий предлагает повторять вместе с ним слова и движения к ним:

Раз, (*Поднимаем правую руку вверх вправо*)
Два, (*Поднимаем левую руку вверх влево*)
Три, (*Опускаем правую руку вниз вправо*)
Четыре, (*Опускаем левую руку вниз влево*)
Пять. (*Поднимаем правую руку вверх вправо*)
Хи-хи, (*Слегка наклоняемся вперед*)
Ха-ха. (*Отклоняемся назад*)

Раз, (*Поднимаем правую руку вверх вправо*)
Два, (*Поднимаем левую руку вверх влево*)
Три, (*Опускаем правую руку вниз вправо*)
Четыре, (*Опускаем левую руку вниз влево*)
Хи-хи, (*Слегка наклоняемся вперед*)
Ха-ха. (*Отклоняемся назад*)

Раз, (*Поднимаем правую руку вверх вправо*)
Два, (*Поднимаем левую руку вверх влево*)
Три, (*Опускаем правую руку вниз вправо*)
Хи-хи, (*Слегка наклоняемся вперед*)
Ха-ха. (*Отклоняемся назад*)

Раз, (Поднимаем правую руку вверх вправо)
Два, (Поднимаем левую руку вверх влево)
Хи-хи, (Слегка наклоняемся вперед)
Ха-ха. (Отклоняемся назад)

Раз, (Поднимаем правую руку вверх вправо)
Хи-хи, (Слегка наклоняемся вперед)
Ха-ха. (Отклоняемся назад)

Все вместе кричат: «Ха!».

Темп произношения необходимо увеличивать от куплета к куплету.

Джон Брамс Бой

Ведущий предлагает спеть вместе с ним песню:

Джон Брамс Бой смазал лыжи,
Джон Брамс Бой смазал лыжи,
Джон Брамс Бой смазал лыжи,
И поехал на Кавказ. О, Джон!

Затем ведущий делает установку не произносить последнее слово в каждой строке, а делать в этом месте хлопок руками; в следующий раз заменять хлопками два последних слова в каждой строке, и так каждый раз, повторяя полностью только слова: «И поехал на Кавказ. О, Джон!». В итоге получается 15 хлопков и слова: «И поехал на Кавказ. О, Джон!».

Кукушка

Ведущий предлагает повторять слова и движения к ним:

Ой-ля-тарира! (Ударяют ладонями по коленям)
Ой-ля-ку-ку! (Говоря «ку-ку», делают щелчок пальцами)
Ой-ля-тарира! (Ударяют ладонями по коленям)
Ой-ля-ку-ку! (Говоря «ку-ку», делают щелчок пальцами)

«Кукушка» может куковать десять и более раз, при этом темп каждый раз ускоряется.

У оленя дом большой

Ведущий разучивает слова с детьми и поясняет, что каждое слово обыгрывается соответствующими движениями рук. Темп постепенно увеличивается при повторном исполнении песни:

У оленя дом большой, (Руками над головой изображают крышу дома)
Он глядит в свое окно, (Параллельно руками перед лицом показывают квадратное окно)

Заяц по лесу бежит, *(Изображают бег на месте)*
В дверь к нему стучит. *(Изображают стук в дверь кулачком)*

Тук-тук, *(Стучат правой ногой об пол)*
Дверь открой. *(Открывают дверь)*
Там в лесу *(Правой рукой большим пальцем показывают назад)*
Охотник злой! *(Изображают руками ружье)*
Быстро двери открывай, *(Правой рукой имитируют приглашение в дом)*
Лапку мне давай. *(Руки выставляют вперед ладонями наружу)*

Колобок

Ведущий делит всех участников игры на команды, соответствующие ролям, при этом называет фразы для них:

Старик: «Не вопрос!»
Старуха: «Не судьба!»
Амбар: «Напрягись!»
Сусеки: «Ага-ага!»
Колобок: «Чай, кофе, потанцуем!»
Заяц: «Который час?»
Волк: «Еду я домой...»
Медведь: «А чего вы тут делаете?»
Лиса: «Я не такая!»

Распределив роли, ведущий рассказывает сказку «Колобок». Когда он называет кого-то из героев, соответствующая команда должна быстро сказать свою фразу. Задача ведущего — рассказать сказку как можно интереснее и запутаннее.

Репка

Ведущий делит всех участников игры на команды, соответствующие ролям, при этом называет фразы для них:

Репка: «О, махина!»
Дед: «Тыкс-с!»
Бабка: «Убила бы!»
Внучка: «Я готова!»
Жучка: «Лай-лай-лай!»
Кошка: «Ну полай на меня, ну полай!»
Мышка: «От винта!»

Распределив роли, ведущий рассказывает сказку «Репка». Когда он называет кого-то из героев, команда с соответствующим названием должна быстро сказать свою фразу. Задача ведущего — рассказать сказку как можно интереснее и запутаннее.

ИГРЫ—ШУТКИ

Детям, приезжающим отдохнуть в ВДЦ «Океан», в первые дни пребывания нелегко сразу найти свое место в большом коллективе. Поэтому педагог (особенно в начале каждой смены) должен стремиться к созданию условий непринужденного общения, в ходе которого дети лучше бы узнавали друг друга, находили новых интересных друзей.

Для эффективности вашей работы в этом направлении мы предлагаем следующие игры.

Ха-ха-ха

Эта игра хороша тем, что в ней никто не проигрывает. Задача игроков состоит в том, чтобы не засмеяться. Играющие садятся или становятся в круг, и один из участников произносит как можно серьезнее: «Ха!» Следующий говорит: «Ха-ха!» Третий: «Ха-ха-ха!» И так далее. Тот, кто произнесет неправильное количество «Ха!» или засмеется, становится зрителем. Зрители могут смешить остальных участников игры. Игра заканчивается тогда, когда засмеется последний участник игры.

И сам с усам

(привезена Ю. В. Лапиным, НСО «Артек»)

Вся игра представляет собой движение игроков по кругу, при этом участники должны повторять за ведущим произносимые им слова и выполнять определенные движения, сопровождающие каждую фразу.

Игроки встают в круг, руки — перед собой, чуть согнуты в локтях, ладони сжаты в кулаки, большой палец повернут в сторону, кулаками в воздухе рисуют восьмерку, повторяя при этом трижды: «И сам с усам». На третий раз добавляют: «О—па!», и делают прыжок-поворот вправо. Далее ведущий произносит слова: «Локти до тылу!». Участники прижимают локти к корпусу. После этого все идут по кругу, приговаривая: «Парам—парам (3 раза), о—па!», делая прыжок-поворот влево. Затем все хором произносят: «И сам с усам (3 раза), о—па!», с прыжком-поворотом вправо. Приведем последовательность фраз ведущего и соответствующих им действий игроков:

Локти до тылу!	<i>(Локти прижимают к корпусу)</i>
Ножки-колежки!	<i>(Дети слегка приседают)</i>
Колени-отечки!	<i>(Игроки поворачивают стопы вовнутрь)</i>
Пузо опер!	<i>(Живот выставляют вперед)</i>
Броду на пузо!	<i>(Голову опускают)</i>
Язык на броду!	<i>(Дети показывают язык)</i>

Челюсть на полку! (Голову наклоняют вправо)
Помните, что игроки, выполняя команды, должны двигаться по кругу.

Паровозик

Играющие девушки становятся друг за другом «паровозиком». За ними таким же образом встают юноши. «Паровозик» движется по площадке и «поет» любые песни. Ведущий задает вопросы, отдельно обращаясь к девушкам и юношам. Девушки все время должны отвечать «Да», а юноши «Нет». Вопросы могут быть одинаковыми или разными. Игра заканчивается, когда ведущий спрашивает:

- Девушки, вы мальчиков любите?
- Да! — отвечают девушки.
- Юноши, а вы девочек любите?
- Нет! — в ответ юноши.
- Тогда я не понимаю, зачем вы за ними ходите?! — недоумевает ведущий.

Неожиданная концовка активизирует детей.

Луноход

Все участники становятся в круг. Водящий занимает положение в центре, садится на корточки, начинает передвигаться по кругу, приговаривая: «Я луноходик-1, я луноходик-1». Задача участников — не рассмеяться. Если кто-то нарушает условие, то присоединяется к водящему и начинает приговаривать: «Я луноходик-2, я луноходик-2». Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не окажутся в кругу. Иногда «луноходики» могут прерывать свою монотонную речь словами: «Я луноходик, бум-бум», как бы воспроизводя тем самым стук о землю.

Свисток

Участники становятся в круг, тесно прижавшись друг к другу. Ведущий просит пятерых игроков выйти в другую комнату, а сам тем временем надевает себе на шею свисток таким образом, чтобы сзади стоящий игрок, не поворачивая ведущего, мог просвистеть. После этого в зал приглашают одного игрока (водящего), который должен найти у кого-то из участвующих свисток. Вначале водящий закрывает глаза, а ведущий тем временем подходит к кому-нибудь из участников, чтобы тот просвистел. После этого ведущий продолжает быстро передвигаться по кругу, игроки при этом незаметно свистят, а водящий уже с открытыми глазами должен найти участника со свистком. Когда водящий долго не может найти свисток, ведущий начинает поворачиваться к нему спиной. Получается своеобразный розыгрыш игрока.

Да! Нет! Да!

Перед началом игры ведущий просит выйти в другую комнату несколько мальчиков и девочек (причем и тех и других должно быть равное количество). Затем по одному игроки приглашаются в комнату. Каждому сообщают о главном условии игры: на все задаваемые вопросы необходимо отвечать только в порядке: «Да! Нет! Да!». После этого ведущий показывает на ладонь игрока и задает вопрос:

- Знаешь, что это такое?
- Да!
- Знаешь, для чего?
- Нет!
- Хочешь, покажу?
- Да!

Вожатый целует (если это девушка) или пожимает руку игрока (если это юноша).

Затем ведущий задает те же вопросы, но показывает теперь уже на плечо, щеку и, наконец, губы. Соответственно, когда задает вопрос: «Хочешь, покажу?», обнимает за плечи, целует в щеку, в губы. В последнем случае делает только вид, что хочет поцеловать в губы. На самом деле делает жест указательным пальцем по своим губам и произносит: «Ббб...ррр». Эффект получается неожиданный и смешной. Затем приглашается следующий игрок (противоположного пола), и его разыгрывает предыдущий.

Статуя Любви

Игра начинается с того, что несколько мальчиков и девочек (поровну) просят выйти в другую комнату. Ведущий тем временем предлагает остальным игрокам построить статую Любви, состоящую из двух человек. После этого по одному в комнату приглашаются вышедшие участники. Каждому, по личному усмотрению, предлагается что-то изменить в представленной статуе Любви (возможно, добавить). Когда статуя завершена, ведущий сообщает игроку, что он может занять место девушки или юноши (в зависимости от пола игрока). Данное предложение создает эффект неожиданности, тем самым в процессе игры дети очень оживляются и стремятся к активному участию.

Идет бычок, качается

Данная игра может быть названа игрой положений. Здесь не будет победителей и побежденных. Игра направлена на то, чтобы оживить, взбодрить детей, предлагая попеременно воссоздавать необычные положения рук и ног.

Игра начинается с того, что, проговаривая первое четверостишие из произведения Агнии Барто «Идет бычок, качается...», участники идут обычным шагом по кругу. Затем, повторяя то же четверостишие, игроки двигаются в обратную сторону, согнув ноги в коленях, руки положив на плечи впереди идущему игроку. После окончания четверостишия делается поворот в противоположную сторону, и движение сопровождается уже более сложным положением рук и ног. Продолжение игры зависит от фантазии и желания участников.

Медведь

Данная игра строится главным образом на эффекте неожиданности. Участники выстраиваются в одну шеренгу плечом друг к другу, согнув ноги в коленях, причем впереди становится ведущий. Он спрашивает рядом стоящего игрока: «Ты медведя видел?» Тот отвечает отрицательно и задает этот же вопрос следующему. Таким образом, каждый из игроков должен повторить вопрос и ответ (последний спрашивает первого). Далее игроки вслед за ведущим присаживаются на корточки, после чего ведущий задает вопрос: «А он очень страшный?» Соседний игрок ему в ответ: «Не знаю!» Как и в первом случае, каждый участник должен повторить вопрос и ответ. Когда же последний игрок спрашивает ведущего, тот должен ответить: «Очень! Так почему же мы не убегаем?!» После этих слов ведущий толкает всю шеренгу, сидящую на корточках, и все участники падают. Эффект неожиданности оживляет детей.

Розовый слон

Перед началом игры несколько участников просят выйти в другую комнату. В это время остальные игроки вместе с ведущим загадывают какое-нибудь животное. Затем в комнату приглашают одного из игроков, и ведущий говорит ему шепотом название животного, загаданное ранее участниками. Очень важно, чтобы вошедший игрок не догадался о том, что все знают название животного. Игроку предлагается следующее задание: изобразить с помощью пантомимы названное животное так, чтобы остальные как можно быстрее отгадали его. Все пытаются при этом воссоздать иллюзию незнания (умышленно называют различных животных, только не то, которое загадали). Когда видят, что игрок устал, по сигналу ведущего участники все вместе громко называют животное. После этого приглашают следующего игрока, и игра продолжается.

Утка

Все участники становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Ведущий, проходя мимо каждого игрока, произносит шепотом: «Утка

(гусь)», при этом слово «утка» должно быть сказано большему количеству участников. После этого поясняются условия игры: при слове «гусь» игроки, которым оно было сказано, поджимают одну ногу, а игроки, которым было названо слово «утка», поджимают обе ноги. Смех и веселье вам гарантированы!

Карабас

Для проведения этой игры участники садятся в круг, вместе с ними садится вожатый, который оговаривает условия игры: «Дети, вы все знаете сказку про Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Представьте, что все вы — куклы. Когда я произнесу слово „Карабас“ и покажу на вытянутых руках определенное количество пальцев, вы должны будете, не договариваясь, встать со стульев, причем количество вставших должно соответствовать количеству показанных пальцев». Продолжение игры зависит от желания участвующих.

Семейка Адамс

Для проведения игры несколько человек выводят в другую комнату (назовем их условно — водящие), а все остальные участники становятся полукругом. Задача участников — повторять все движения водящих, не смеясь. Затем приглашают одного из водящих. Ведущий объясняет правила игры: «Перед тобой семейка Адамс. Это очень дружная и веселая семья. Хотел бы ты к ним попасть?» «Да!», — отвечает водящий. Ведущий продолжает: «Для того, чтобы к ним попасть, необходимо чем-то удивить их, сделать что-то необычное, и тогда семья тебе захлопает в ладоши. Попробуешь?» Водящий начинает прыгать, петь, корчить гримасы и т. п., все участники дружно повторяют движения. Игра продолжается до тех пор, пока водящий не поймет, что участники все за ним повторяют, и для того чтобы ему похлопали, необходимо просто самому сделать это движение.

Веселые мартышки

Играющие встают в круг и повторяют слова и движения за ведущим:

Мы — веселые мартышки!

Мы играем громко слишком!

Все в ладоши хлопаем,

(Хлопают в ладоши)

Все ногами топаям,

(Топают ногами)

Надуваем щечки,

(Надувают щечки)

Скачем на носочках,

(Все прыгают)

И друг другу даже язычки покажем! *(Показывают языки)*

Оттопырим ушки,

Хвостик на макушке,

Пальчик поднесем к виску,
Дружно прыгнем к потолку,
Шире рот откроем —
Гримасы все состроим!
Как скажу я слово «три»,
Все с гримасами замри!

Все замирают в различных позах. Ведущий выбирает игрока, избравшего самую смешную рожицу, и вручает ему приз.

Игра повторяется несколько раз.

Ишак

Участники встают в ряд и выполняют все задания, которые предлагает ведущий: «Поднимите правую руку, опустите, подпрыгните, сделайте шаг вперед, сделайте два шага назад, шаг вперед, и шаг назад, и шаг вперед, и шаг назад...». Игра продолжается до тех пор, пока участники не догадаются о созвучии произносимого «...и шаг...» со словом «ишак».

У меня в Бразилии

Участники игры встают в круг и повторяют все слова и движения ведущего:

- У меня в Бразилии живет бабушка
вот с такой рукой. *(Ведущий начинает
трясти рукой)*
- У меня в Бразилии живет бабушка
вот с такой рукой и вот с такой ногой. *(Ведущий трясет
рукой и ногой)*
- У меня в Бразилии живет бабушка
вот с такой рукой, вот с такой ногой
и вот с такой головой. *(Ведущий
одновременно трясет
рукой, ногой и головой)*

И так далее.

В самом конце игры ведущий неожиданно произносит:

- Какие внуки, такая и бабушка!

Греческий козел

Несколько человек выводят в другую комнату. В это время ведущий поясняет остальным игрокам правила игры: «Особенность игры — мнимое присутствие несуществующего греческого козла. Входящий в комнату будет искать среди вас греческого козла; он не будет знать, что на самом деле мы с вами не выбрали греческого козла. На каждый вопрос входящего игрока („Кто из вас греческий козел?“) вы все должны громко произносить: „Я!“ Входящий может задавать три раза вопрос, при этом он каждый раз будет указывать на нового игрока; в третьем случае тот игрок (условно назовем его галящим), на которого укажет входящий,

должен произнести: „Да, я!“, и выйти за дверь к остальным. Сидящие игроки в комнате всячески поддерживают вошедшего: „А как ты догадался, кто греческий козел?“. Первый входящий остается в комнате и продолжает участвовать в игре. После этого звучат слова: „Кого сейчас выберем греческим козлом?“ Вы предлагаете: „Давайте не будем выбирать греческого козла“. Я говорю: „Тогда нужно громче кричать „Я!““. Игра продолжается в том же ключе, но приглашается в комнату галящий. Перед третьим вопросом галящего я произношу слова: „Теперь третья, последняя, попытка, поэтому кричим как можно громче“. Но при этом вы лишь делаете вид, что собираетесь кричать (набираете в легкие воздух), а на самом деле молчите, слышен только голос первого входящего». Игра продолжается с остальными входящими.

Испорченный телефон

Все играющие садятся в одну линию. Ведущий быстро шепчет первому с края какое-нибудь слово. Тот передает услышанное второму, второй — третьему, и так до последнего игрока. Последний громко говорит, что он услышал. Следующий с конца игрок называет свое, и так до ведущего, назвавшего первым слово. Тем самым находится участник, искаживший слово. Через некоторое время выбирают нового ведущего, или таковым становится проштрафившийся игрок.

ИГРЫ-МИНУТКИ

В программе иногда случаются незапланированные паузы. Например, когда во время игры работа на станции закончилась раньше, а также во время регистрации детей на заезде. Очень часто дети скучают, когда возвращаются с экскурсии. Чтобы продуктивнее использовать это время, мы предлагаем вам поиграть в удовольствие себе и на радость детям.

Узел

Выводят одного или нескольких участников в другую комнату, остальные становятся в круг, берутся за руки и начинают «перепутываться», т. е. перешагивать через руки, проходить под руками, перекручиваться и т. д. Главное условие — нельзя расцеплять руки, иначе может ничего не получиться. Когда из участников игры образуется большой узел, начинается самое интересное — приглашают водящего, он распутывает этот узел. В итоге должен получиться круг, в котором все держатся за руки.

Сантики—фантики—лимпомпо

Участники становятся в круг. Выбираются двое водящих. Один из них, соблюдая условия игры, показывает различные движения, которые все синхронно повторяют, незаметно меняя движения (назовем его условно «танцор»). 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 повторяя слова: «Сантики-фантики-лимпомпо». Задача водящего — с трех попыток определить «танцора». При этом участники могут смотреть куда угодно, только не на «танцора»! Если водящий отгадал, то «танцор» занимает место водящего. Игра продолжается.

Арам—шим—шим

Участники в кругу берутся за руки по принципу «мальчик—девочка». В центр круга выходит водящий, закрывает глаза и вытягивает руки «стрелой» в любом направлении. Круг начинает двигаться по часовой стрелке, а водящий — в противоположном направлении. При движении все повторяют хором слова: «Арам-шим-шим, арам-шим-шим, арамия-дульсия, покажи-ка на меня! И раз, и два, и три!» На счет «три» все останавливаются. Игрок противоположного пола, на которого при остановке указал водящий, выходит в центр круга. Эти игроки становятся спиной друг к другу и закрывают глаза, а остальные участники хором начинают считать до трех. На счет «три» игроки в центре поворачивают головы в любом направлении. Если повернули в одну сторону — целуются в щечку, если нет — жмут друг другу руки.

Охотники

Участники образуют круг. Один из игроков — в роли охотника — складывает руки пистолетом и, направляя этот жест на кого-либо, имитирует выстрел, сопровождая его звуком «У!». «Жертва» мгновенно реагирует на этот выстрел: отклоняется назад, поднимает руки вверх и произносит звук «У!». Одновременно с ним, те участники, которые стоят слева и справа от «потерпевшего», наклоняются в его сторону, присоединяют ладонь к ладони и произносят тот же звук. Далее «жертва» становится охотником. Все это должно происходить очень быстро. Кто не успевает — покидает игру.

Летел лебедь

Участники становятся 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: «Летел — лебедь — по — синему — небу — загадал — число». Под каждое слово делают ход — хлопок по левой руке соседа слева. Тот человек, на кого выпало слово «число», называет вслух любое число и делает хлопок. Хлопки вслух поочередно считают. Задача игрока, на которого выпадает названное число — быстро убрать руку из-под хлопка. Кто не успел — выбывает. Таким образом выясняется самый ловкий в отряде.

Сто пионеров

Участники становятся в круг и повторяют за водящим следующие слова и движения:

У нас в отряде сто пионеров,
Сто пионеров у нас в отряде.
Они играют, они смеются
И только делают вот так!

Затем водящий поочередно называет части тела, которыми необходимо начать трясти. Например: «У нас в отряде ... и только делают вот так: правая рука (*все начинают трясти правой рукой!*)! Продолжаем: у нас в отряде ... делают вот так: правая рука, левая рука (*продолжают трясти правой рукой и начинают левой!*)!». Далее называют правую и левую руки, правое и левое плечо, голову, туловище. Таким образом, через несколько туров играющие становятся похожи на «таракашек», что вызывает у детей прилив положительных эмоций.

Себе—соседу

Для игры понадобится небольшой предмет: колечко, ключик, пуговица, брелок и т. д. Участники становятся в круг, руки вытягивают в стороны: ладонь левой руки — ковшиком, ладонь правой — как будто что-то держат пальцами. Одновременно повторяя слова: «Себе—соседу», все игроки перекаладывают из своей левой ладони в левую ладонь соседа справа небольшой предмет. Задача водящего — угадать, у кого он в ладони.

Месим, месим тесто

Участники становятся в круг, взявшись за руки, и дружно повторяют слова: «Месим, месим тесто, месим, месим тесто», при этом сходятся как можно плотнее. Под слова: «Раздувайся пузырь да не лопайся, раздувайся пузырь да не лопайся!», расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в центр круга, и их уже «месят». Находящиеся в кругу имеют право помогать разрывать своими спинами «пузырь». Побеждают сильные и ловкие.

Ти–я–я

Участники становятся в круг, левая рука каждого участника — на плече соседа слева, правая рука — на поясе соседа справа. Все участники, покачиваясь сначала вправо, потом влево, поют забавную песенку:

Ти–я–я, ти–я–я, ти–я–я–о,
Ти–я–я, ти–я–я, ти–я–я–о,
Ти–я–я, ти–я–я, ти–я–я–о,
Ти–я–я, ти–я–я, о–я–о.
Я–о, я–о, ти–я–я, ти–я–я, ти–я–я–о,
Я–о, я–о, ти–я–я, ти–я–я, о–я–о.

Когда произносят звук «О!», наклоняются вперед. Игра продолжается, но теперь поют быстрее и быстрее.

Телеграмма

Участники становятся в круг, держась за руки. В центре круга — водящий. Кто-нибудь из игроков начинает: «Я отправляю поздравительную открытку Кате, в которой желаю ей добра». Как только он произносит слова, легким пожатием руки любого из соседей отправляет открытку. По цепочке открытка должна дойти до адресата. Важно слегка пожимать руки друг другу, чтобы водящий не смог перехватить почту. Как только адресат получает открытку, сразу говорит слово «Получил», и отправляет свою открытку кому-то в кругу. Отправлять можно письма, посылки, бандероли, телеграммы и т. д. Если водящий заметил, где пожимают руку, т. е. где проходит почта, тот игрок становится водящим.

Контакт

Один из игроков загадывает слово и говорит, на какую букву оно начинается. Все остальные разгадывают 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 10 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 придется подбирать новые слова. В этой игре ведущему важно, чтобы его слово как можно дольше не смогли разгадать.

На берегу

На бе-ре-гу
Боль-шой ре-ки
Пче-ла ужа-ли-ла
Медведя пря-мо в нос,
Ой-ёй-ё-ёй!
Взревел медведь,
Сел на пчелу (на пенек)
И начал петь:...

(Далее можно спеть модную песню-повторяшку)

Еду на танке («Корова»)

Еду на тан-ке,
Ви-жу ко-ро-ву,
В шап-ке–ушан-ке,
С ро-гом здо-ро-вым.
Здрав-ствуй, ко-ро-ва,
Как по-жи-ва-ешь?
Do you speak English?
Чё об-зы-ва-ешь?

Плы-ву в под-вод-ной лод-ке,
Сно-ва ко-ро-ва,
В мас-ке и лас-тах,
С ро-гом здо-ро-вым.
Здрав-ствуй, ко-ро-ва,
Как по-жи-ва-ешь?
Sprechen Sie Deutsch?
Чё об-зы-ва-ешь?

Ле-чу на вер-то-ле-те,
Сно-ва ко-ро-ва
На па-ра-шю-те,
С ви-дом су-ро-вым.
Здрав-ствуй, ко-ро-ва,
Ку-да про-ле-та-ешь?
Ас-са-лам Але-кум,
Чё об-зы-ва-ешь?

Чика–бум

Чика-бум — крутая песня.
Чика-бум поем все вместе.
Если нужен классный шум,
Пойте с нами чика-бум!
Пою я: «Бум, чика-бум»!
Пою я: «Бум, чика-рака, чика-рака, чика-бум!»
О–е!
О–ё!
Ага!
А еще раз?!
А все вместе?!
А быстрее?!

(Повтор: очень громко, тихо, медленно, быстро и т. д.)

О–пери–тики–томба («Африка»)

О–пери–тики–томба!
О–муса–муса–муса!
Ле–о–ле–ле!
О–пикеля, о–бэба!
Ле–о–ле, о–ле–баба–лае!
О, я бананы ем!
О, апельсины ем!
О, пионеров ем!
Ема, ема, ема, ем!

Гиппопотам

А меня укусил гиппопотам!
И от страха я на веточку залез!
И сижу я здесь, а нога моя там!
А меня укусил гиппопотам!
А! Тетя Маня! Тетя Маня! Тетя Маня!
А! Дядя Саня! Дядя Саня! Дядя Саня!
А! Баба Дуня! Баба Дуня! Баба Дуня!
А меня укусил гиппопотам!

(Можно называть любые имена)

О-о-але!

О-о-але!
Балис бамба ла-е!
О, кикилис бамба!
О, сава вавабимба!
О-о, я бананы ем!
Ай-вай лизи!
Ай-вай лизи лизе!
Пре-ере-ере-о!
О, о, о!
Комалуму-комалуму
Комалуму виста!
Отм-дотм-битм-били!
Пуба-побитм-били!
С-с-с-с-виста!

Бала-бала-ми!

Бала-бала-ми! (Все: «Ёу!»)
Чика-чика-чи! (Все: «Ёу!»)
Чик! (Все: «Ёу!»)
Чик! (Все: «Ёу!»)
Чик-чирик-чик-чик! (Все: «Ёу-ёу!»)

Парам-парэра

Парам-парэра! (Все: «Хэй!»)
Парам-парэра! (Все: «Хэй!»)
Парам-парэра! (Все: «Хэй! Хэй! Хэй!»)
Настроенье каково? (Все: «Во!»)
Все такого мнения? (Все: «Все без исключения!»)
Может сядем отдохнем? (Все: «Нет, в ККЗ (в столовую, на мероприятие, на прогулку) мы пойдем!»)

От Сухуми до Батуми

От Сухуми до Батуми, (Все: «Ай-ай-ай!»)
От Батуми до Сухуми, (Все: «Ай-ай-ай!»)
От Москвы до Ленинграда, (Все: «Ай-ай-ай!»)

Тумба—тумба—тумба, *(Повторяют)*
Тара—мара, тара—мара, *(Повторяют)*
Пум, тарабум, тарабум, *(Повторяют)*
Ба-бах! *(Все вместе)*

Эге—гей

Эге—гей!
В столовую *(на прогулку)* скорей!
Хим—дара—дара—хим!
Мы устали, есть *(гулять)* хотим!
Мы в столовую идем *(на прогулку мы идем)*!
Дружно песенку поем:...
(Далее можно спеть модную песню-повторяшку)

ЛИТЕРАТУРА

1. Григоренко Ю. Н. Планирование и организация работы в детском оздоровительном лагере. — М.: Педагогическое общество России, 2002.
2. Детские народные подвижные игры. Кн. для воспитателей детского сада и родителей / Сост. А. В. Кенеман, Т. И. Осокина. — 2-е издание, доработанное. — М.: Просвещение; Владос, 1995.
3. Дмитриев В. Н. Игры на открытом воздухе. — М.: Издательство Дом МСП, 1998.
4. Игры наших детей. Практикум для родителей и учителей / Сост. В. П. Исаенко. — М.: Культура и спорт, ЮНИТИ, 1996.
5. Проблемы школьного воспитания. Приложение к журналу «Педагогическое образование» / № 2, 2002.

КОЛЛЕКТИВНОЕ ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО

Основное средство сплочения коллектива — совместная организаторская и творческая деятельность детей и взрослых. К важнейшим условиям организации детской жизни И. П. Иванов, автор коммунарской методики, методики заботы человека о человеке, относит участие детей не только в общей работе, но и в ее планировании, анализе и подведении итогов. Формы воспитательной работы, ориентированные на развитие фантазии и творческих способностей детей, предполагают наличие этих условий. Одной из форм такого сплочения является коллективное творческое дело (КТД).

Каждое коллективное творческое дело — это проявление заботы об улучшении общей жизни, иначе говоря, это система педагогических действий на общую радость и пользу. Педагогические задачи КТД вторичны. Они — следствие доброго отношения к жизни.

Дело — коллективное, потому что планируется, готовится, совершается и обсуждается воспитанниками и воспитателями, как младшими, так и старшими товарищами.

Дело — творческое, потому что на каждой стадии его осуществления ведется поиск лучших путей, способов, средств решения жизненно важной практической задачи.

Целенаправленное осуществление коллективных творческих дел как системы может обеспечить реализацию воспитательных возможностей КТД.

В условиях временного детского коллектива коллективно-творческие дела подразделяются на:

- КТД организационного периода;
- КТД основного периода;
- КТД итогового периода.

В данном разделе представлены КТД организационного периода. Иногда их называют КТД малых форм. Организуются они по следующему алгоритму:

1. Распределение коллектива на несколько групп.
2. Выдача заданий каждой группе.

3. Подготовка группами заданий.
4. Демонстрация заданий, выступление групп.
5. Награждение.
6. Анализ КТД.

Памятник пословице

Создайте памятник, который называется так:

- ❖ «В споре рождается истина».
- ❖ «Глаза боятся — руки делают».
- ❖ «Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей».
- ❖ «Любви все возрасты покорны!».

Письма с флота

Написать домой (друзьям, родителям и т. д.) письмо с флота, используя следующие слова:

- ❖ Бак, переборки, аврал, бушприт, ют.
- ❖ Фал, кок, бизань, клотик, гальюн, ведьма.
- ❖ Леер, камбуз, чумичка, фальшборт, караси.
- ❖ Шпигат, вотервейс, рея, отдать швартовые, лечь в дрейф.

Примечания:

- шпигат — отверстие в палубе судна для удаления воды за борт;
- вотервейс — канавка для слива воды на палубе;
- лечь в дрейф — остановиться;
- отдать швартовые — подготовиться к швартовке около причала;
- рея — поперечная балка на мачте;
- бушприт — приспособление для крепления косых парусов в носовой части судна;
- бак — корабельная носовая надстройка;
- переборки — стены судна;
- аврал — команда на судне, выполняемая всем или почти всем личным составом, вызываемая специальным сигналом и командой: «Все наверх!»;
- ют — кормовая надстройка судна;
- чумичка — поварешка;
- леер — ограждение вдоль бортов, вокруг люков и т. д., а также трос для постановки некоторых парусов;

- фальшборт — продолжение бортовой обшивки судна выше верхней палубы;
- камбуз — столовая;
- караси — носки;
- фал — трос для подъема парусов;
- бизань — кормовая мачта;
- кок — повар;
- галюн — туалет;
- клотик — самая верхняя часть судна, представляет собой деревянную или металлическую деталь закругленной формы;
- ведьма — тряпка.

Музей вредных привычек

Представьте, что вы попали в музей. Это особенный музей. Расскажите, инсценируйте то, что вы видели в залах, например:

- ❖ Зал ссор между мальчиками и девочками.
- ❖ Зал хамства.
- ❖ Зал грязнуль.
- ❖ Зал плакс.

Памятник литературному герою

Создать памятник литературному герою и произнести речь в честь его открытия. Например:

- ❖ Памятник первому представителю Красного Креста (*Айболиту*).
- ❖ Памятник первому организатору спортивных соревнований с нечистой силой (*Балде*).
- ❖ Памятник первому собирателю утиль-сырья (*Плюшкину*).
- ❖ Памятник первому активисту ОСВОДа (*Деду Мазая*).

Ах, реклама!

Вы устраиваетесь на работу. Принять вас на работу смогут при одном условии — необходимо защитить, доказать значимость следующей продукции:

- ❖ Шила.
- ❖ Швабры.
- ❖ Противогоза.
- ❖ Трехлитровой банки.
- ❖ Зубочистки.

Академия веселых наук

Вы — студенты различных институтов. Вам необходимо составить доклад на следующую тему:

- ❖ «Сила есть — ума не надо». (*Институт физической культуры*).
- ❖ «Если долго мучиться, что-нибудь получится». (*Педагогический институт*).
- ❖ «Семь раз отмерь — один отрежь». (*Медицинский институт*).
- ❖ «Тише едешь — дальше будешь». (*Институт машиностроения*).
- ❖ «Чем дальше в лес, тем третий лишний». (*Институт гармонического развития*).
- ❖ «Гусь свинье не товарищ». (*Институт сельского хозяйства*).

Гороскоп

Составить гороскоп для следующих сказочных героев:

- ❖ Карлсона.
- ❖ Красной Шапочки.
- ❖ Баба—Яги.
- ❖ Крокодила Гены.
- ❖ Дюймовочки.
- ❖ Мальвины.
- ❖ Чебурашки.
- ❖ Буратино.

Репка

Инсценировать сказку «Репка», используя следующую терминологию:

- ❖ Юридическую.
- ❖ Политическую.
- ❖ Спортивную.
- ❖ Педагогическую.
- ❖ Медицинскую.

Ехали мы, ехали

Вы едете в «Океан», необходимо нарисовать плакат и написать письмо домой на тему:

- ❖ «Мы едем, едем, едем...».
- ❖ «Как родная меня мать провожала!».
- ❖ Океанские грезы.

- ❖ «Голубой вагон бежит, качается...».
- ❖ «Здравствуйте, это мы!».

Придумай, расскажи

Инсценировать разговор героев:

- ❖ 100 долларов и одной копейки.
- ❖ Золотой серьги и дырявого носка.
- ❖ Ржавого гвоздя и каблука.
- ❖ Грязной тарелки и туалетного мыла.
- ❖ Старой газеты и рубанка.

Новый календарь

Сегодня мы пользуемся календарем, который к нам пришел из Древнего Рима. В этом календаре большинство названий месяцев — это всего-навсего порядковые числительные. Так, сентябрь обозначает «седьмой», а декабрь — «десятый» (год у римлян начинался с 1 марта). Но ведь это очень скучно!

Придумайте новое, красивое название для следующих месяцев:

- ❖ Январь.
- ❖ Март.
- ❖ Июнь.
- ❖ Сентябрь.
- ❖ Ноябрь.
- ❖ Апрель.

Волшебная закладка

Изготовьте закладку, которая была бы похожа на волшебный предмет из сказок:

- ❖ Перо Жар-птицы.
- ❖ Волшебную палочку.
- ❖ Аленький цветочек.
- ❖ Волшебную стрелу.
- ❖ Золотой ключик.

Утренняя зарядка

Придумать комплекс из десяти упражнений для тематической зарядки:

- ❖ Морская зарядка.
- ❖ Пожарническая зарядка.
- ❖ Кухонная зарядка.
- ❖ Строительная зарядка.
- ❖ Космическая зарядка.

Животные с планеты Бам-с

На планете Бам-с очень плохие метеорологические условия. Там каждый день с неба падают метеориты или попросту камни. Поэтому все животные на этой планете имеют панцирь, совсем как наши черепахи.

Попробуйте с помощью пластилина и скорлупы грецкого ореха сделать фигурки животных с планеты Бам-с. А назывались эти животные так:

- ❖ Ханурик Однорогий.
- ❖ Сюсипусик Гребешковый.
- ❖ Манмарончик Клыкастый.
- ❖ Лямурик Длиннохвостый.
- ❖ Каробястик Игольчатый.

Цветочный ковер

Составить композицию из цветов, растений. Варианты композиций:

- ❖ «Вечерняя заря в пучине догорала».
- ❖ «Мороз и солнце: день чудесный!»
- ❖ «Роняет лес багряный свой убор».
- ❖ «Буря мглою небо кроет, вихри снежные крутя».
- ❖ «На море синее вечерний пал туман».

Мужественные коллекционеры

Инсценируйте ситуацию, в которой коллекционер героическими усилиями спасает свою коллекцию. Покажите с помощью пантомимы:

- ❖ Собирателя кактусов, когда в квартире среди зимы отключат центральное отопление.
- ❖ Любителя аквариумных рыбок, когда в его самый большой аквариум со шкафа свалится кошка.
- ❖ Собирателя марок, когда от сильнейшего порыва ветра все марки разлетятся по квартире.
- ❖ Хозяина террариума, когда его пауки расплзутся по дому.
- ❖ Собирателя картин, когда в его квартиру протечет вода от соседей сверху.

Правила поведения

Сочините правила поведения для человека, оказавшегося в необычном месте, например:

- ❖ В собачей конуре.
- ❖ На летающей тарелке.
- ❖ На мачте Останкинской телебашни.
- ❖ На айсберге.
- ❖ В берлоге медведя.

Новый Архимед

Как известно, Архимед, великий ученый древности, прославился тем, что измерил объем короны сиракузского царя, погрузив ее в ванну. Это было гениально простое решение труднейшей задачи. С тех пор про всех ученых, сумевших найти простое решение сверхсложной проблемы, говорят, что они — наследники славы Архимеда. Проверьте, а вдруг вы тоже достойны этого звания? А для этого...

Найдите решение следующей актуальнейшей проблемы:

- ❖ Как определить возраст кошки?
- ❖ Как измерить вес облака?
- ❖ Как определить количество мяса в котлете?
- ❖ Как измерить температуру тела таракана?
- ❖ Как определить численность муравьев в муравейнике?

Картина из отпечатков пальцев

Поставьте на листе бумаги столько отпечатков, чтобы получился сюжет на следующую тему:

- ❖ «Моя семья».
- ❖ «Моя квартира».
- ❖ «Мой автомобиль».
- ❖ «Моя дача».
- ❖ «Мои любимые домашние животные».

Современная былина

Сочините эпическое произведение о современных героях на тему:

- ❖ «О том, как Стивен Сигал (*шеф-повар Кейси Райбок*) освободил от врагов крейсер «Миссури».
- ❖ «О том, как Сильвестр Сталлоне (*Рембо*) спас товарищей из вражеского плена».

- ❖ «О том, как Чак Норрис (*Крутой Уокер*) победил всех злодеев в Техасе».
- ❖ «О том, как Брюс Уиллис (*полицейский Джон Маклейн*) разгромил банду громителей-террористов».
- ❖ «О том, как Жан-Клод Ван Дамм (*Кикбоксер*) отомстил за своего брата».

Озвученная картина

Попробуйте «озвучить» некоторые картины, причем сначала замрите, как персонажи на полотне, а затем побеседуйте между собой на тему, актуальную для героев картины:

- ❖ «Запорожцы» И. Е. Репина.
- ❖ «Охотники на привале» В. Г. Перова.
- ❖ «Отдых после боя» Ю. М. Непринцева.
- ❖ «Опять двойка» Ф. П. Решетникова.

Новые специальности в ВУЗах

Подумайте и решите, какие обязательные предметы (около 10) должен изучить студент, поступивший на новый факультет, например:

- ❖ Факультет ореходробительного оборудования.
- ❖ Барханостроительный факультет.
- ❖ Факультет дегустации кисломолочной продукции.
- ❖ Паутинопрядильный факультет.
- ❖ Факультет бамбукообработки.

Танцующие пальцы

Танцевальные пары (средние и указательные пальцы рук) исполняют:

- ❖ Польку.
- ❖ Танго.
- ❖ Чарльстон.
- ❖ Румбо.
- ❖ Шейк.

Цвет

Изобразить следующие цвета, используя искусство пантомимы:

- ❖ Белый.
- ❖ Желтый.

- ❖ Красный.
- ❖ Зеленый.
- ❖ Черный.

Примечание. Нельзя указывать на заданный цвет в одежде или в окружающей обстановке. Показывать нужно через ассоциативные образы.

Немое кино

Вам знаком популярный в начале XX века жанр немого кино. В нем актеры не произносят слов, а пользуются для передачи чувств яркими выразительными жестами.

Попробуйте создать немой фильм по мотивам басен И. А. Крылова:

- ❖ «Ворона и лисица».
- ❖ «Стрекоза и Муравей».
- ❖ «Квартет».
- ❖ «Волк и Ягненок».
- ❖ «Демьянова уха».

Гимн

Придумайте гимн (текст и музыку) для:

- ❖ Любителей кефира.
- ❖ Любителей чесать затылок.
- ❖ Любителей чипсов.
- ❖ Любителей шмыгать носом.
- ❖ Любителей поспать.

Спокойной ночи, малыши!

Представьте Филю, Степашку и Хрюшу — постоянных персонажей передачи «Спокойной ночи, малыши!» — в качестве ведущих таких телевизионных программ, как:

- ❖ «На службе Отечеству».
- ❖ «Здоровье».
- ❖ «Кинопанорама».
- ❖ «По сводкам МВД».
- ❖ «До и после полуночи».

Интересная этикетка

Успех любой продукции зависит от внешнего оформления, от упа-

ковки. Придумайте и нарисуйте этикетку для следующей консервированной продукции:

- ❖ Желуди в томатном соусе.
- ❖ Гусиные перья, бланшированные в масле.
- ❖ Паштет редисочный с мускатным орехом.
- ❖ Крылышки майского жука в собственном соку.

Экспресс-диагностика

У медиков и психологов есть понятие «экспресс-диагностика», означающее совокупность методов, с помощью которых можно максимально быстро выявить отклонения в организме.

Попробуйте разработать и описать (а лучше сразу применить на практике) диагностический метод, с помощью которого можно быстро определить:

- ❖ Уровень речевого бескультурья.
- ❖ Степень склонности к тунеядству.
- ❖ Степень ответственности за порученное дело.

Сцена прощания

Часто в спектаклях бывают лирические сцены прощания.

Поставьте сцену и сочините соответствующий текст, учитывая, что прощается:

- ❖ С дамой сердца рыцарь, уходящий в крестовый поход.
- ❖ С любимой девушкой комсомолец, уезжающий на целину.
- ❖ С дочерью отец, отправляющийся на родительское собрание.

Нарисованная пословица

Создайте рисунок для пословиц:

- ❖ «На чужой каравай, рот не разевай».
- ❖ «За двумя зайцами погонешься — ни одного не поймаешь».
- ❖ «Дареному коню в зубы не смотрят».
- ❖ «Одна голова хорошо, а две лучше».
- ❖ «Доброе слово и кошке приятно».

Перепутавшиеся сказки

Сочините и расскажите «перепутавшуюся» сказку:

- ❖ «Красные медведи».

- ❖ «Снежные музыканты».
- ❖ «Три королевы».
- ❖ «Бременское копытце».
- ❖ «Серебряная шапочка».

Полезный подарок

Однажды у ослика Иа был день рождения. В этот день ему подарили много полезных подарков. Самым полезным подарком оказался шнурок, который принесла Сова. После этого ей очень понравилось делать подарки, и она решила приходить ко всем на день рождения и дарить что-нибудь полезное. Для каждого именинника Сова сочинила речь, в которой она объясняла, какая польза заключается в ее подарке.

Подумайте, что может сказать Сова в тот момент, когда будет дарить:

- ❖ Винни-пуху — гирию от весов.
- ❖ Пятачку — звонок от велосипеда.
- ❖ Кролику — стрелку от компаса.
- ❖ Тигре — оправу от очков.
- ❖ Кенге — лампочку от фонарика.

Рассказ по первой и последней строчке

Придумайте рассказ по первой и последней строчке:

- ❖ «Снег скрипел под ногами... Масло шипело на сковородке».
- ❖ «Дятел высунул голову из дупла... В бухту входил эсминец».
- ❖ «Дождь смыл все следы... На кровати лежал отбойный молоток».
- ❖ «Костер давно потух... Балкон выкрасили в зеленый цвет».
- ❖ «Айсберг возвышался над морем... Мухи попрятались в щели».

Очередь

Покажите людей, стоящих в очереди:

- ❖ В зубной кабинет.
- ❖ В модный фотосалон.
- ❖ В бесплатную благотворительную столовую.
- ❖ В единственную в микрорайоне телефонную будку.

Хор

Задание для отдельных игроков. Напойте мелодию любой песни:

- ❖ Процокав языком.

- ❖ Проскоблив вилкой по тарелке.
 - ❖ Прокашляв.
 - ❖ Прошелестев бумагой.
- Остальные участники должны отгадать песню.

Сказка в разных эпохах

Расскажите сказку «Красная Шапочка», действие которой происходит:

- ❖ В первобытном африканском племени.
- ❖ В Мексике до открытия ее европейцами.
- ❖ В средневековом Китае.
- ❖ В Америке периода освоения Дикого Запада.
- ❖ В Японии начала XXI века.

Абстрактная живопись

Нарисуйте абстрактную картину с названием:

- ❖ «Съеденный бутерброд с колбасой».
- ❖ «Муха, придавленная кучей горячего асфальта».
- ❖ «Избушка на курьих ножках после прямого попадания артиллерийского снаряда».
- ❖ «Белка, не выглядывающая из дупла в старой сосне».
- ❖ «Соль и сахар, вперемешку рассыпанные по столу».

Головной убор

Нарисуйте и по возможности изготовьте головной убор:

- ❖ Кепканама.
- ❖ Беретейка.
- ❖ Фураляпа.
- ❖ Цилилотка.
- ❖ Трехкозырка.

Экстравагантная прическа

Сделайте прическу:

- ❖ «Атака левым флангом».
- ❖ «Несжатая полоса».
- ❖ «Взрыв на макаронной фабрике».
- ❖ «Бахчисарайский фонтан».
- ❖ «Сход снежной лавины».

Хвалебная речь

Сочините хвалебную речь для персонажей басен И. А. Крылова:

- ❖ Моське — за смелость в критике вышестоящих инстанций.
- ❖ Лебедю, Раку и Щуке — за принципиальность в отстаивании жизненных убеждений.
- ❖ Муравью — за последовательную борьбу с туеядством.
- ❖ Волку — за решительность в пресечении действий по замутнению и загрязнению ручьев и прочих водоемов.
- ❖ Лисе — за борьбу с фактами незаконного приобретения продовольствия.

Рецепт блюда

Составьте рецепт блюда:

- ❖ Салат «Тиха украинская ночь».
- ❖ Рассольник «Через тернии к звездам».
- ❖ Котлета «Выстрел «Авроры».
- ❖ Напиток «Ежик в тумане».
- ❖ Бутерброд «Апрельские тезисы».

ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ НА СТАДИОНЕ

Э. Канунников

Цель занятий — приобщение детей к здоровому образу жизни, пропаганда физической культуры.

Каким образом достичь на практике поставленной цели, используя яркие разнообразные формы — двигательно-познавательные игры? Действительно ли актуальны эти игры? Существует ли обоснование необходимости пропаганды здорового образа жизни посредством организации и проведения познавательных игр? В чем новизна и оригинальность? Чему следует уделить больше внимания при проведении игр? К каким выводам мы придем, если рассмотрим этот вопрос с разных сторон, то есть затронем физиологический, индивидуально-личностный, социальный, профессиональный аспекты обоснования необходимости двигательно-познавательных игр? Ответы на вышеуказанные вопросы можно найти в нижеследующем тексте в порядке, соответствующем логике изложения.

Викторины и эрудит-конкурсы на самые разнообразные темы широко известны, любимы, часто проводятся в школах, детских клубах, спортивных и оздоровительных лагерях. Представленные здесь разработки — это попытка сделать викторину еще более привлекательной: наглядной, эмоциональной и подвижной. Можно ли, участвуя в познавательном конкурсном деле, почувствовать физическое утомление или получить радость движения? Да, возможно, и, наверное, вполне закономерно, так как соединение двигательного действия и мысли не надуманно, а обусловлено физиологией и подсказано самой жизнью. Опыт проведения игр подтверждает верность такого подхода.

К познавательным играм на стадионе относятся кросс-игра и игры-эстафеты:

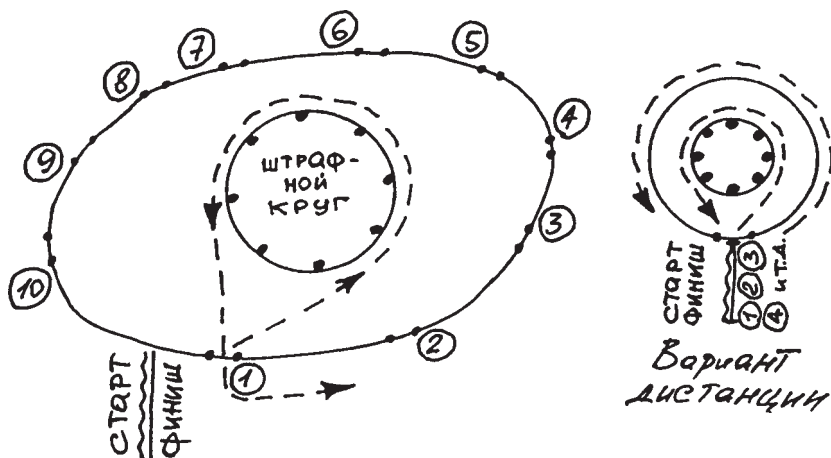
- «Спортивный эрудит»;
- «Стань олимпийщиком!»;
- «Футбольный эрудит».

Усвоив принцип построения, легко создать новую игру. Попробуйте. Через игру мы входим в мир ребенка. Давайте играть!

КЛАСС-ИГРА «СПОРТИВНЫЙ ЭРУДИТ»

Игра включает в себя викторину и двигательное состязание. Поэтому от участников соревнований она требует не только серьезных регулярных тренировок, но и эрудированности в вопросах спорта и физкультуры.

В класс-игре участвуют команды в составе 5–10 человек. Дистанцию можно располагать как на пересеченной местности (в лесу, на тропе, на пляже и т. д.), так и на стадионе по кругу, то есть старт и финиш уровней следует размещать в одной точке, как показано на рисунке.



Длина дистанции зависит от количества этапов и подготовленности участников. Опыт проведения этих соревнований со школьниками показывает, что оптимальная длина дистанции должна быть в пределах 200–400 метров.

Соревнования проводит бригада судей в следующем составе:

1. Старший судья (он же хронометрист и судья на финише).
2. Судьи на этапе — 5–9 человек.

Судьи на этапах распределяются по дистанции. Перед стартом все члены команды выстраиваются на линии, а по сигналу «Марш!» устремляются бегом к первому этапу. Как только на линию этапа вбегает последний участник, судья задает вопрос, на который может последовать только один вариант ответа. Как только ответ прозвучал, судья, отметив правильность словами «да» или «нет», указывает направление дальнейшего движения. Если ответили правильно, он говорит команде: «Дальше», это значит, что ей следует бежать на второй этап. Если ответ неправильный, судья произносит: «Штрафной круг», и в этом случае всем

участникам, прежде чем двигаться на второй этап, необходимо преодолеть дополнительный штрафной отрезок. Таким образом, дети преодолевают всю дистанцию, длина которой зависит от правильности ответов, а единственным критерием определения результата выступления является время прохождения дистанции. Существенным здесь является то, что исчезает необходимость перевода возможных штрафных очков в основное время, что экономит время и силы, делает судейство более объективным.

Еще одним достоинством таких стартов является возможность отработки практических навыков при проведении первого этапа подготовки юных судей из числа школьников, поскольку требования к судье на данном этапе очень просты. Возможно проведение стартов и без привлечения судей, но для этого нужно видоизменить дистанцию. Она представляет собой один небольшой круг длиной 30–50 метров. Количество заданий на дистанции должно соответствовать количеству кругов, которые предстоит преодолеть, то есть каждый новый этап расположен в одной и той же точке круга. Для судейства необходим только один человек, который совместит обязанности стартера, хронометриста, судьи на финише и судьи на этапе. Этот вариант удобен для использования его на уроке учителем физкультуры. Комплексные старты дают комплексный результат, что очень важно, поскольку игра, кроме отмеченных выше требований, предъявляемых к участнику, выявляет лидера и приоткрывает картину взаимоотношений в группе (классе, отряде и т. д.).

Игру можно усложнить, распределив участников перед стартом на этапах. В этом случае игра по форме становится эстафетой. Причем с приближением команды к финишу количество отвечающих на вопросы возрастает; вопросы важно распределить на этапах по уровню сложности — от простых к более сложным. Если число команд-участниц велико, целесообразно заранее расписать график стартов.

Для проведения эстафеты предлагаются следующие варианты вопросов и ответов к ним.

Вопросы спортивной викторины

1. В словарь современного русского языка входит слово «стадион». От какого древнегреческого слова оно происходит?

Ответ. Слово «стадий». Это мера длины, которая использовалась жителями Древней Эллады. Стадий равняется 192,3 метра.

2. Кто имел право участвовать в Олимпийских играх в Древней Греции?

Ответ. К участию в Олимпийских играх допускались только свободные греческие граждане мужского пола при условии, что в течение

*10 месяцев, предшествующих Олимпийским играм, они готовились к ним, ежедневно упражняясь. Участия в играх были лишены рабы и варвары (чужеземцы), но им разрешалось присутствовать на состязаниях в качестве зрителей. Этим правил перестали придерживаться после завоевания Греции Римом в 148 году н. э.: в соревнованиях стали участвовать чужеземцы (достаточно произнести **выделенные слова**).*

3. Какие награды утверждены для спортсменов, добившихся успехов в Олимпийских соревнованиях современности?

Ответ. Спортсмены, занявшие в Олимпийских соревнованиях 1–3 места, награждаются медалями и дипломами, 4–6 места — отмечаются дипломами.

4. Когда и где в истории современных Олимпийских игр участвовали спортсменки? В каких соревнованиях?

Ответ. В Олимпийских играх 1900 года по теннису и гольфу.

5. В каких Олимпийских играх и где впервые участвовали советские спортсмены?

Ответ. В Олимпийских играх 1952 года в Хельсинки.

6. Кто и в каком виде спорта завоевал первую для советской команды золотую Олимпийскую медаль?

Ответ. Нина Пономарева в метании диска первой из спортсменов советской команды в 1952 году завоевала золотую медаль на Олимпийских играх.

7. Команда какого футбольного клуба стала чемпионом России в 2002 году?

Ответ. «Локомотив», г. Москва.

8. Под эмблемой какого детского спортивного клуба проводятся всероссийские соревнования по футболу среди детей школьного возраста?

Ответ. Под эмблемой Всероссийского детского спортивного клуба «Кожаный мяч».

9. Что такое виндсерфинг?

Ответ. Это водный вид спорта, в котором соревнуются в гонках под парусом, закрепленным на специальной доске.

10. Что такое армреслинг?

Ответ. Один из видов единоборств: борьба руками двух атлетов за специальным столом.

ИГРА-ЭСТАФЕТА «СТАНЬ ОЛИМПИОНИКОМ!»

Почти два десятка столетий отделяет нас от легендарных Олимпийских игр Древней Эллады. Почему до сих пор волнуют душу давно забытые имена героев Олимпиад, удивительные предания и легенды, завидное почитание олимпийцами (участниками Олимпийских игр) своих святынь? Почему на пороге XX века Олимпийские игры так бурно ворвались в нашу жизнь и пленили сердца людей всей планеты?

Неистребима тяга человека к красоте, миру, благородству, поэтому, наверное, неистребимы идеи олимпизма. А как было бы здорово побывать на старом греческом стадионе в роли зрителя, а лучше — олимпийника! Это возможно, если вы попадете на игру «Стань олимпийником!». А лучше самим организовать ее и провести.

Команда в составе 6 мальчиков выходит на старт стадиона в форме: спортивные трусы, обнаженный торс, босиком. За несколько минут им предстоит пройти через 7 испытаний, стилизованных под виды состязаний древних Олимпиад, а также дать ответы на вопросы викторины.

Эстафета проводится по кругу длиной в один стадий (192,3 м). Участникам необходимо преодолеть два круга: в первом круге — пройти через испытания, во втором — пробежать гладким бегом. Обслуживает такие соревнования бригада судей в составе восьми человек:

1. Старший судья (он же первый стартер, хронометрист, судья на первом и пятом этапах).
2. Судья при участниках.
3. Судья на теоретических (2, 4, 6, 8, 10) этапах.
4. Первый судья на 9-м этапе.
5. Второй судья на 9-м этапе.
6. Судья на 3-м и 7-м этапах.
7. Судья штрафного круга 11-го и 12-го этапов, второй стартер в одном лице.
8. Ассистент судьи 3-го этапа.

Перед тем, как выйти на старт, команда в полном составе надевает на себя боевое снаряжение под наблюдением судьи при участниках (снаряжение могут сделать сами участники):

1. Щитки для голени. Делаются из картона со шнуровкой. Можно отказаться от щитков, а заменить их манжетами-утяжелителями на ремешках, которые крепятся на лодыжки.
2. Нагрудные щитки. Заменяются поясом, утяжеленным грузом весом до 3 кг, прикрепленным на обыкновенный кожаный ремень. Отказываясь от щитков, мы распределяем их вес равномерно на всех участках тела. На поясе крепится бутафорский мяч.

3. Шлем. Легче его сделать, оклеив обычный хоккейный шлем материей, пропитанной клеем ПВА. Боевой гребень вырезается из картона и оклеивается той же материей, затем шлем красится. Шлем из поролона безопаснее и выглядит эффектнее.

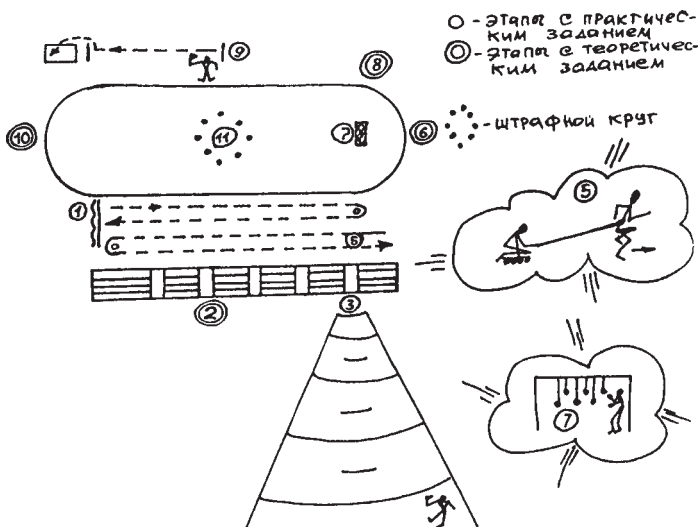
4. Щит. Изготавливается из фанеры.

5. Копье. Делается из деревянного или металлического древка для флага. Однако не следует делать наконечник острым.

1 этап. Бег в боевом снаряжении

После проверки снаряжения на воинах судья отводит их на линию старта. Стартер дает команду «Марш!» и отправляет участников на дистанцию, включая секундомер. Воины (каждый по своей дорожке) преодолевают финишную прямую и, обегая фишку в конце финишной прямой, направляются обратно, как показано на рисунке. Выполнение задания на этапе завершается после того, как все участники снимут снаряжение и сложат его в круг за линией старта. Если при выполнении задания были допущены ошибки, судья направляет всю команду на штрафной круг. Когда участники пробегут круг, они получают право двигаться к следующему этапу. В случае отсутствия ошибок при прохождении первого этапа участников соревнования можно отправлять сразу на второй этап.

За несколько дней до проведения таких соревнований рекомендуется собрать капитанов команд и, находясь на месте проведения, оговорить условия, а позже обеспечить возможность тренировок.



2 этап. Теоретический

На рисунке видно, что семь этапов из двенадцати (1, 3, 5, 7, 9, 11, 12) представляют собой двигательные задания, а пять (2, 4, 6, 8, 10) являются теоретическими. Условия для всех теоретических этапов одинаковы.

Судья начинает задавать вопрос в тот момент, когда последний из игроков пересечет линию этапа. Команде дается время на обсуждение, после чего она имеет право дать ответ только один раз. При ошибочном ответе команда отправляется на штрафной круг. Представим, что наши участники ответили правильно, и мы вместе с ними отправляемся на следующий этап.

3 этап. Метание диска и копья

Броски выполняют пять дискоболов, по очереди из одного сектора. Необходимо метнуть снаряд дальше контрольной линии, находящейся в 15–25 метрах от круга. Задание считается невыполненным, если диск не долетел до контрольной линии или упал за боковыми линиями сектора. Количество ошибок определяет количество штрафных кругов, которые необходимо будет преодолеть команде. Шестой член команды метает копье с разбега (условия — те же). За правильностью пробега штрафных кругов наблюдает судья штрафного круга.

5 этап. Езда на колесницах

Трое детей выходят на линию старта, каждый к своей колеснице, и впрягаются в нее, так как на этом этапе они выступают в роли лошадей. Вторая тройка рассаживается по тележкам. Гонки начинаются в тот момент, когда все участники готовы. Судья на этапе опускает шнур: путь свободен. Каждой паре необходимо преодолеть дистанцию по прямой, круто развернуться и вернуться назад тем же способом (один — везет, другой — погоняет). Как только пересечена линия старта, задание считается выполненным. Такие действия, как преодоление какого-либо отрезка дистанции не в колеснице, а пешком, использование посторонней помощи на завершении дистанции и др., на усмотрение судьи этапа считаются ошибкой.

7 этап. Кулачный бой

Следует сказать, что на данном этапе настоящих боев не будет, но навыки ведения поединка с соперниками потребуются в следующем конкурсе. К перекладине футбольных ворот подвешивается десять волейбольных мячей на шнурах в специальных сетках с интервалом 50 см, а закрепляются они на разной высоте от грунта: 125–170 см.

Все члены команды по очереди проходят под перекладиной, с силой ударяя по мячу. Как только наносится удар по последнему мячу, судья разрешает произвести первый удар следующему спортсмену. Задание очень простое, поэтому ошибиться практически невозможно. Однако судья, на свое усмотрение, может назначить штрафной круг в том случае, если атлет умышленно уклоняется от правильного выполнения задания.

9 этап. Прыжок в длину

Участникам предлагается прыгать способом, которым пользовались в древности. Сектор для прыжка представляет собой дорожку для разбега, зону отталкивания (прямоугольник размером 1 x 0,3м) и яму для приземления в песок.

Первый судья, держа флажок на уровне груди, преграждает путь для разбега по дорожке. Всем членам команды необходимо выстроиться в одну колонну, держа в руках деревянные гантели. После этого судья поднимает флажок, пропуская первого участника, дает команду для разбега и тут же опускает перед вторым, как шлагбаум. Атлет, которому разрешен прыжок, разбегается, отталкивается, тут же бросает гантели назад и старается приземлиться за ориентиром в прыжковой яме. Как только он касается ногами песка, первый судья поднимает флажок, и второй спортсмен начинает разбег. Второй судья в этот момент сообщает первому спортсмену, правильно ли выполнено задание.

По мере выполнения прыжков атлеты собираются в круг в нескольких метрах от ямы. Как только шестой член команды оказывается в круге, второй судья сообщает команде, наказывается ли она штрафным заданием или переходит на следующий этап.

11 этап. Борьба

Современный вид спорта — классическая борьба — происходит от борьбы древних греков. Это объясняет, почему задание представляет собой демонстрацию спортсменами одного известного распространенного приема классической борьбы.

Оказавшись на этапе, участники становятся парами. В первом показе один из партнеров занимает атакующую позицию и проводит прием, а вслед за ним этот прием повторяют две другие пары, затем партнеры в парах меняются ролями. Судья после использования группой шести попыток готовит команду к старту. Если показ приемов выполнен правильно, он отводит атлетов на место общего старта и по истечении одной минуты чистого времени с момента появления их на одиннадцатом этапе сам же дает команду «Марш!» для выполнения задания последнего этапа.

Если была допущена хотя бы одна ошибка, команда по истечении минуты будет стартовать из штрафного круга.

Если борцы при показе приемов не уложились в пределы одной минуты, судья дает им старт соответственно из штрафного круга или с линии общего старта. Допустим, что из шести попыток показа приемов пять оказались неудачными, значит перед тем, как уйти на дистанцию, команда должна пробежать штрафной круг пять раз, а в случае одной ошибки — один круг.

12 этап. Заключительный

Участникам необходимо пробежать по дорожке стадиона дистанцию в один стадий (192,3 м). Для той команды, которая стартует из круга, дистанция, конечно, длиннее, так как бежать необходимо через двенадцатый этап, то есть через линию общего старта. На этой же линии производится финиш. Срезать дистанцию — значит допустить ошибку.

Единственным и окончательным критерием оценки результата выступления команд будет являться время, показанное на всей дистанции игры.

Организаторам, отвечающим за проведение игры, важно понимать, что добиться успеха в этом деле можно с детьми, имеющими широкий набор двигательных навыков и положительный опыт участия в традиционных соревнованиях (футбол, легкая атлетика и др.). С детским коллективом, находящимся на первом этапе формирования ВДК, работать сложно в связи с тем, что требуется большая и тщательная подготовка реквизита и оборудования, обучение судей, проведение тренировок с участниками. Но в этом и ценность предлагаемой формы, так как она предполагает общий коллективный труд. Праздник проведения соревнований тем радостнее будет встречен всеми участниками, чем больше участников будет вовлечено в его подготовку и организацию.

Если бы судьи были одеты в туники, а их манера поведения воссоздавала атмосферу древних ристалищ, это бы тоже положительно повлияло на ход этапа.

Реквизит и оборудование

1. Восемь комплектов боевых доспехов (6 рабочих и 2 запасных).
2. Шесть дисков весом 1–1,5 кг.
3. Цветная шелковая лента длиной 40 см.
4. Фишки из картона — 20 шт. высотой 30 см.
5. Флажки красные — 12 шт.

6. Три колесницы (тележки с веревкой длиной 2 м).
7. Сетки с волейбольными мячами на шнурах длиной 1,5 м — 10 шт.
8. Гантели из дерева весом 0,2–0,4 кг — 14 шт.
9. Грабли для прыжковой ямы — 1 шт.
10. Маты борцовские — 3 шт.
11. Секундомер — 2 шт.
12. Протокол и авторучка.

Вопросы на теоретических этапах

1. Кто имел право участвовать в Олимпийских играх Древней Греции?

*Ответ. К участию в Олимпийских играх допускались только свободные греческие граждане мужского пола при условии, что в течение 10 месяцев, предшествующих Олимпийским играм, они готовились к ним, ежедневно упражняясь. Участия в играх были лишены рабы и варвары (чужеземцы), но им разрешалось присутствовать на состязаниях в качестве зрителей. Этим правил перестали придерживаться после завоевания Греции Римом в 148 году н. э.: в соревнованиях стали участвовать чужеземцы (достаточно произнести **выделенные слова**).*

2. Когда были проведены первые Олимпийские игры?

Ответ. Первые Олимпийские игры были проведены в 776 году до н. э.

3. Кто из известных ученых стал победителем Олимпийских игр в кулачном бою?

Ответ. Знаменитый древнегреческий философ и математик Пифагор одержал победу в Олимпийских состязаниях кулачных борцов.

4. Какой награды удостоивался победитель состязаний атлетов в Олимпии?

Ответ. Победитель Олимпийских состязаний получал венок из ветвей священного оливкового дерева, произраставшего в Олимпии. В честь наиболее знаменитых олимпийских победителей воздвигались мраморные статуи, а иногда их изображения чеканились на монетах.

5. Почему атлеты Олимпийские игры называли праздниками мира?

Ответ. Олимпийские игры были в Элладе национальным праздником и объявлялись Днем всеобщего мира. Во время священного перемирия между греческими городами-полисами прекращались войны и запрещалось всякое применение оружия на всей территории Греции.

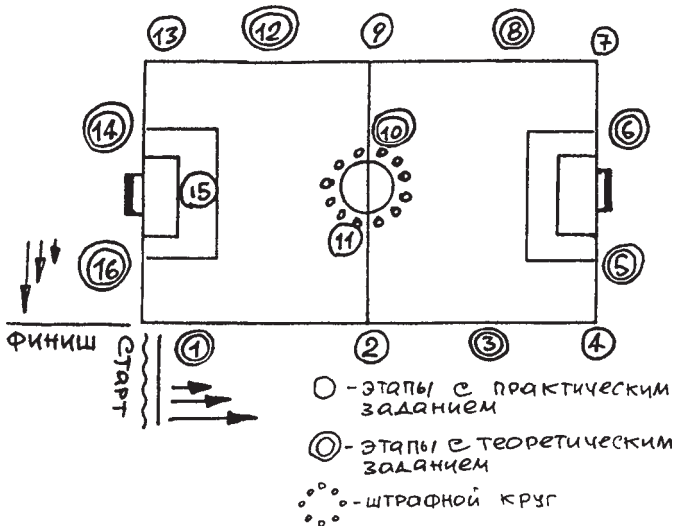
ИГРА «ФУТБОЛЬНЫЙ ЭРУДИТ»

Данные соревнования предназначены для детей, увлекающихся футболом. Для них они, наверняка, станут знаменательным событием, а для спортивных организаторов — это хорошая возможность сделать футбольный турнир более ярким и насыщенным. Эстафета, о которой идет речь, проводится на футбольном поле любых размеров, а также на прилегающей к ней зоне. Обслуживает старт судейская бригада в составе трех человек:

1. Судья-стартер, хронометрист, судья на финише (в одном лице).
2. Судья на теоретических этапах.
3. Судья на практических этапах.

Перед началом игры команда в составе девяти человек занимает положение на линии старта, ожидая от судьи сигнал «Марш!». Всем членам команды следует пройти маршрут, не забывая выполнять задания на каждом из этапов. Если задание выполнено правильно, игроки продвигаются бегом к следующему этапу. Если судья определяет ошибку, то команде в полном составе необходимо преодолеть штрафной круг, только после этого она сможет перейти к следующему этапу, двигаясь против часовой стрелки, как показано на рисунке. На дистанции девять этапов с теоретическим заданием (1, 3, 5, 6, 8, 10, 12, 14, 16-й этапы).

После того, как последний игрок пересечет линию этапа, судья задает вопрос по истории, технике, правилам футбола и т. д. Команде необходимо обдумать ответ, после чего озвучить только одну версию.

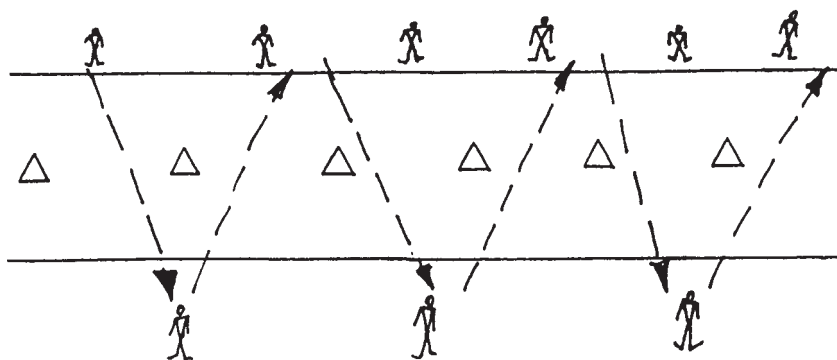


На втором этапе одному из игроков необходимо выполнить жонглирование мячом. Разрешается играть ногой, плечом, грудью, головой и другими частями тела. Движение, выполненное рукой, считается ошибкой. Если после этого игрок поймает мяч, он может выполнять все сначала, так как по условию жонглирование производится десять раз. Например, при счете «8» мяч упал на землю, повторять уже нельзя, и команде придется выполнить штрафной круг, после чего она сможет перейти на следующий этап. Если мяч был пойман после 10 бросков, задание выполнено без ошибок.

На четвертом этапе трем игрокам команды необходимо разыграть угловой. Первоначальное расположение игроков таково: нападающий — на углу, второй — в поле, третий — в штрафной зоне. Играя в одно касание, нужно забить гол в ворота. Выход мяча за пределы поля, незабитый гол, двойное касание, а также выход в момент удара из штрафной или вратарской третьего игрока считаются ошибкой.

На седьмом этапе уже двум (обязательно другим) игрокам следует разыграть угловой в одно касание. Первоначальное положение таково: нападающий — на углу, второй — во вратарской. Это задание намного сложнее, ведь на четвертом этапе разрешается выполнить три касания, а здесь только два. Гол, забитый непосредственно ударом с угла, засчитывается.

На девятом этапе на линии с интервалом в 2 метра устанавливается девять стоек. По обе стороны линии на расстоянии трех метров начерчены еще две линии, за ними располагаются игроки: с одной стороны — пять, с другой — четыре. Первый игрок пасует другому, ожидающему на противоположной линии. Мяч посылается ногой или головой между первой и второй стойками. Второй пас выполняется между второй и третьей стойками. И так до тех пор, пока девятый игрок не примет мяч за линией (как показано на схеме).



Если мяч не прошел между двумя стойками или не докатился до линии приема мяча, а также если игроками были допущены другие ошибки, то есть кто-либо сыграл рукой или пас выполнялся с заступом за линию, то вся команда выполняет штрафной круг. Владея мячом, игрок может останавливать, вести его или выполнять пас в одно касание.

На одиннадцатом этапе один из членов команды демонстрирует обводку, проходя с мячом между стойками по кругу, а товарищи двигаются за ним в колонну, как показано на схеме.



Если обводилось сразу несколько стоек, то была допущена ошибка. В этом случае судья прекращает выполнение задания и предлагает пройти штрафной круг. Касание мяча другими игроками так же считается ошибкой.

На тринадцатом этапе место выполнения задания представляет собой два круга диаметром 1,5 м, удаленных друг от друга на 3 м. В одном из кругов располагается подающий с мячом в руках. Во втором круге находится его товарищ по команде. Из первого круга следует подача руками второму игроку на голову. Этот мяч должен после игры головой вернуться в руки первому игроку. Так по очереди необходимо выполнять пас головой всем участникам. В случае первой же ошибки дальнейшее выполнение задания прекращается. Команде следует преодолеть штрафной круг. Не разрешается в момент выполнения задания выходить из круга, заступать за линию, ронять мяч на землю.

На пятнадцатом этапе два игрока подают мячи: один находится за линией в площади ворот, другой — за воротами. Все остальные участники должны сделать по одному штрафному удару с одиннадцатиметровой отметки. При первой же ошибке выполнение задания прекращается. Мяч на отметку перед ударом устанавливает бьющий, все остальные остаются за его спиной. Подающий мячи в момент удара находится за воротами и, если мяч улетает далеко за ворота после удара, быстро воз-

вращает его другим игрокам. Гол засчитывается, если мяч пересек линию ворот по воздуху. Подсказка судье: при выполнении штрафных кругов после этого этапа следует обращать особое внимание на последнего игрока и подсчет вести громко, указывая руками на последнего в группе.

На этапах с теоретическим заданием судья начинает задавать вопрос всей команде в момент, когда последний ее член пересекает линию этапа. Отвечать можно один раз, поэтому времени на обдумывание должно быть достаточно. Команда сама себя ограничивает, так как она заинтересована в хорошем времени на финише. Ошибкой считается неправильный ответ. При неполном ответе судья имеет право задать уточняющий вопрос, затем определяет его правильность ответом «да» или «нет» и задает направление движения команде словами «дальше» или «штрафной круг».

Роль эстафетной палочки в игре выполняет футбольный мяч. С линии старта по всем этапам один из игроков ведет мяч (разрешается выполнять пасы). Игра руками не допускается, за исключением действий подающих на 13 и 15 этапах и установки мяча в точках подачи углового и одиннадцатиметрового удара. Время, показанное командой на дистанции, является окончательным результатом.

Важным является непрерывное перемещение судей по дистанции с опережением участников на один этап. Проследим это на примере. Команда отвечает на вопрос викторины на первом этапе. Судья, оценивающий практические действия, находится уже на втором этапе, ожидая команду. Как только теоретическое задание будет выполнено и начнется перемещение команды, судья, задавший вопрос, быстро направляется на следующий теоретический этап, то есть третий, а судья со второго этапа переходит на четвертый и т. д. Поэтому судьи должны иметь ту же спортивную форму, как и у арбитра, так как после финиша одной команды сразу стартует другая (по графику). Судья, по своему усмотрению, заменяет слова свистком и соответствующими жестами, определяющими направление движения.

Предложенная игра обладает несомненными достоинствами: содержательно дополняет традиционные футбольные турниры, способна заинтересовать организатора по спорту в детском оздоровительном лагере и тренера по футболу. Появляется возможность оригинально проводить тренировку, зачет по технике. В этом случае рекомендуется ввести и другие практические действия: выбрасывания из-за боков, остановка мяча и т. п.

Вопросы на теоретических этапах

1. Какой мяч тяжелее: футбольный, волейбольный, гандбольный или баскетбольный?

Ответ. Баскетбольный мяч.

2. Назовите автора книги «Вратарь республики»?

Ответ. Лев Кассиль.

3. За какую московскую команду выступал прославленный советский вратарь Лев Яшин?

Ответ. «Динамо».

4. Если при угловом ударе мяч попадает в стойку и вновь отскакивает к игроку, который выполнял удар, имеет ли этот игрок право играть мячом?

Ответ. Нет, не имеет.

5. Сколько человек входит в состав судейской бригады по футболу?

Ответ. Три человека.

6. Через сколько лет проводятся чемпионаты мира по футболу?

Ответ. Через каждые четыре года.

7. Как называется ложное движение игрока, которым пользуются, чтобы ввести соперника в заблуждение?

Ответ. Финт.

8. Засчитывается ли гол, если мяч прокатился по линии ворот, но не пересек ее?

Ответ. Не засчитывается.

9. Что означает жест судьи: обе руки подняты вверх с сжатыми в кулак пальцами?

Ответ. Конец игры или ее половина.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Класс-игра «Спортивный эрудит» была разработана автором в сотрудничестве с вожатым Дьяченко Константином и впервые апробирована в 1986 году. За это время в ВДЦ «Океан» игра проводилась 21 раз:

12 раз — «Спортивный эрудит» (2400 участников);

3 раза — «Стань олимпийщиком!» (360 участников);

6 раз — «Футбольный эрудит» (1320 участников).

Всего в игре приняло участие 4080 человек. В 2002 году соревновались трижды, и до сих пор эти соревнования вызывают неизменный интерес у детей и взрослых. Трудно сказать, сколько различных модификаций этой игры существует, поскольку вне ВДЦ «Океан» она тоже проводится, и, по отзывам, весьма успешно. Учителя физкультуры отмечают, что с ее помощью решают различные дидактические задачи. «Эрудит» помогает создать представление о двигательном навыке, закрепить его в соревновательных условиях и помогает точнее, быстрее и полнее оценить показанные знания и умения. Во Владивостоке проводились тренировки и соревнования по туристской технике, в ходе их проведения пользовались и большой, и малой организационными схемами, описанными выше.

Форма проведения соревнований получила следующую оценку: «Быстро, компактно, зажигательно». Практика подтвердила следующие предложения:

1. Игра должна иметь простую, прозрачную, предельно объективную организационную схему. Она должна учить игрока решать жизненные проблемы честно: «Есть успех — нет задержки», «Ошибся — остановись, исправь ошибку, двигайся дальше, не унывай».
2. Чем меньше вмешательств судьи, тем динамичней протекают соревнования, и они помогают участникам сконцентрироваться на ходе игры.
3. Без сюжета игра не похожа ни на жизнь, ни на игру. Сюжет — это радуга, под сводом которой мы живем и радуемся, когда играем.
4. При знакомстве с правилами важнее увидеть, чем услышать, поэтому перед полигоном нужна предстартовая площадка, откуда возможно наблюдать ход игры.

ЛИТЕРАТУРА

1. Беркова Н. М. Планета Ф и С, «Физкультура и спорт». — М., 1967.
2. Ирмшер Йоханнес. Словарь античности. Пер. с нем. — М., 1989.
3. Затейник. Выпуск № 17. — М., 1976.
4. Кулишов А. П. Спортивная держава юных. — М., 1983.
5. Озерцкая Е. Л. Олимпийские игры. — Л., 1990.

КОНТРОЛЬНАЯ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА

Отрядная игра-дискуссия «Контрольная для взрослых» проводится в организационный период смены. Она помогает педагогу выявить отношение детей в отряде к некоторым политическим, экономическим и морально-этическим проблемам современного общества, определить уровень воспитанности детей, уровень взаимоотношений между детьми, выявить лидеров. Игра позволяет каждому участнику ощутить себя в новой, незнакомой роли взрослого человека, развивает коммуникативные навыки, а также учит вести дискуссию, диалог. Игра рассчитана на детей 14–16 лет.

«Контрольная для взрослых» проводилась в рамках общедружинных программ и являлась своеобразным введением в тематику смены.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

После вступительного слова ведущий оглашает задание и предлагает несколько вариантов его решения или несколько точек зрения на ту или иную проблему. Затем просит отряд разделиться на дискуссионные группы в зависимости от того, с каким суждением совпадает их собственная точка зрения.

Например: «Следует ли готовить зрителя для восприятия театра?»

1. Да. Хотя бы для того, чтобы зрители культурно вели себя в зале.
2. Нет. Истинное искусство само донесет идею спектакля и научит культуре.

Каждой группе для обсуждения предлагается одна и та же ситуация или проблема. Время для обсуждения — 5–7 минут. Затем один представитель от группы аргументированно доказывает — защищает точку зрения своей группы.

Важно, чтобы в процессе дискуссии, спора дети учились уважительно относиться к мнению, отличному от их собственного, приходить к общему решению.

В роли независимого эксперта выступает вожатый или экспертная группа, которая создается из числа детей. Задача экспертов — обобщить, сделать вывод на основе услышанного.

ВАРИАНТЫ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ИГРЫ-ДИСКУССИИ «КОНТРОЛЬНАЯ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ»

ВАРИАНТ 1

А. Колунтаев, В. Пугач

...Истина не рождается и не находится в голове отдельного человека, она рождается между людьми в процессе их диалогического общения...

М. М. Бахтин

В е д у щ и й. В мире живет около шести миллиардов человек, и каждый из них непосредственно общается с себе подобными. Во многом успех каждого человека зависит от умения разрешать сложные жизненные проблемы, вести диалог, убеждать словом, а не оружием. В наши дни такая ценность, как общение, потеряла свою значимость. Зачастую там, где можно разрешить проблему путем длительных переговоров, путем поиска компромиссных решений, все решает сила оружия или денег. Не пора ли остановиться? Ведь и вам в недалеком будущем придется решать взрослые проблемы, разрешать конфликты в семье и на работе. И именно от того, как вы поведете себя в той или иной ситуации, зависит поведение окружающих вас людей.

Тема для обсуждения № 1

Задание из области права. Где существует общество — рождается право. Природа не терпит пустоты, а человек — незнания. Незнание не освобождает от ответственности.

Могут ли права и обязанности ребенка равняться правам и обязанностям взрослого?

- 1-я группа — «Да, могут, потому что...»;
- 2-я группа — «Нет, не могут, потому что...»;
- 3-я группа (эксперты) — формулируют общее решение на основе услышанного.

Тема для обсуждения № 2

Убийца, наркоман, фашист, насильник, вор, мать-проститутка... Каждый ли из них имеет право называться человеком?

Те, кто сразу может ответить на этот вопрос положительно, соберитесь в одной группе, кто сомневается — в другой. В процессе спора вы можете несколько раз изменить свое мнение и, соответственно, перейти в другую группу.

Тема для обсуждения № 3

Давайте по желанию разделимся на 5 групп. Будьте добры, выражайте свое желание в соответствии с точкой зрения:

- любовь — это абстрактное понятие (условное обозначение некоторых людских поступков);
- любовь — это необъяснимое чудо;
- любовь — это душевное переживание;
- любовь — это пустой звук;
- что-то другое.

Тема для обсуждения № 4

Уроки закончились, дети ушли домой. Вдруг один мальчик возвращается и признается учительнице, что украл из ее сумки 10 рублей. Его родителям давно не платят зарплату. Денег нет не только на тетради и учебники, но даже на еду. Смущаясь и краснея, мальчик вернул деньги. Как поступить учительнице?

Каждая группа доказывает, почему права учительница, которая:

- не взяла возвращенные деньги, а оставила их мальчику — как помощь его семье;
- взяла деньги и похвалила мальчика за совесть;
- взяла деньги и пожурила мальчика за то, что он взял их самовольно, а не попросил у нее;
- взяла деньги и вместе с мальчиком пошла в столовую, чтобы покормить его;
- взяла деньги, а на следующий день убедила профком школы оказать семье этого мальчика материальную помощь.

ВАРИАНТ 2

А. Колунтаев

Умный человек знает, как найти выход из трудной ситуации. Мудрый — знает, как ее избежать.

В е д у щ и й. Прежде чем начать дискуссию, хочется вспомнить одну притчу:

«Умирал древний старик, перед смертью его спросили: «Ты прожил много лет, так скажи, что в этой жизни самое главное: деньги, друзья, слава или что-то еще?» Старик ответил: «У меня было много друзей, но все они умерли. Меня знают многие люди, но через год-два меня вряд ли кто-нибудь вспомнит. Деньги... Зачем мне сейчас деньги? Единственное, что со мной осталось — это мой жизненный опыт».

Какой будет Россия в XXI веке, зависит от вас. Важно, чтобы вы могли находить выход из сложных жизненных ситуаций.

Тема для обсуждения № 1

Известно, что основной потенциал любой страны составляют не только природные богатства, но и интеллектуальная собственность. В связи со сложной экономической ситуацией в нашей стране происходит сильный отток ученых за границу, что подрывает экономическую и политическую основу России. Есть разные мнения по этому поводу, например:

- Зачем работать на страну, которая не может в полной мере обеспечить и сохранить свой интеллектуальный потенциал?
- Что бы там ни было, нужно находить возможность для плодотворной деятельности, заниматься своим любимым делом в своей стране.
- Покидать страну в трудную минуту — предательство. Каково ваше мнение?

Тема для обсуждения № 2

В России актуальна проблема трудоустройства молодых специалистов. Требуются либо специалисты с большим стажем работы, либо работники низкой квалификации.

Ваши предложения для решения данной проблемы.

Тема для обсуждения № 3

В нашей стране любая партия или движение юридически имеют право на существование.

Имеют ли право на существование, с моральной точки зрения, «РНЕ», «Спас», «Память» и другие ультранационалистические организации?

ВАРИАНТ 3

С. Кузьменко

*Ставь прожектора, чтоб рампа не померкла.
Крути, чтобы действие мчало, а не текло.
Театр — не отображающее зеркало,
А увеличительное стекло.*

В. Маяковский

В е д у щ и й. Театр... Как оценить его значение в нашем обществе? Что мешает театру быть в наше время движущей силой культуры, идеей справедливости и добра, носителем нравственности?

Давайте попробуем разобраться в некоторых проблемах театра, искусства и нашей жизни в целом. Быть может, в будущем вам предоставится возможность что-то изменить?..

Тема для обсуждения № 1

В наше время становится болезненно актуальной проблема насаждения в России проамериканской культуры: книги зарубежных авторов, заполнившие прилавки магазинов, культовые американские фильмы в кинотеатрах. Эти культурные новшества накладывают некий отпечаток на умы наших сограждан. Многие пытаются подражать манере любимых героев американских книг и фильмов одеваться, общаться, копируют сам стиль жизни. Ваше мнение?

- Это нормальная ситуация. Мы должны воспринимать все лучшее, что несет нам зарубежная культура, только тогда мы сможем стать великой державой.
- Мы должны отказаться от влияния иностранной культуры. Россияне способны на своих национальных традициях воссоздать былую мощь страны.
- Была бы такая возможность, к примеру, стань я знаменитым артистом, с удовольствием уехал бы за границу.
- У меня свое мнение на этот счет.

Тема для обсуждения № 2

Отряд произвольно делится на три группы. Каждой группе предлагается найти наиболее полное обоснование проблемы: «Почему зритель не идет в театр?».

Затем предлагается следующее задание.

Первая группа выступает в роли оптимистов. Они отстаивают утверждение: «Театр есть, был и будет. Это искусство прошлого, настоящего и будущего. Оно переживет века. Театр необходим людям».

Вторая группа играет роль пессимистов и отстаивает тезис: «Театр — искусство прошлого. Вскоре прогресс, новейшие технологии вытеснят его из нашей жизни».

Тема для обсуждения № 3

Каким должен быть репертуар детского театра, какие спектакли должны играть дети?

- Главное, репертуар должен нравиться зрителям.
- Дети-актеры должны получать удовольствие от своей работы.
- Руководитель должен определять актуальность, он управляет всем, и без него все равно ничего не получится.
- Театр, его репертуар должны в первую очередь служить высоким идеалам искусства.
- У меня есть свое мнение на этот счет.

Тема для обсуждения № 4

Следует ли готовить зрителя для восприятия театра?

- Да. Хотя бы для того, чтобы зрители культурно вели себя в зале.
- Нет. Истинное искусство само донесет идею спектакля и научит культуре.

В результате игры ее участники должны еще раз задуматься над проблемами театра, оценить свою точку зрения относительно театрального искусства, важность выбранного дела.

ВАРИАНТ 4

А. Козяев, Е. Михайлова

В е д у щ и й. Взрослея, ребенок с каждой минутой сталкивается с множеством новых проблем, с которыми, увы, не всегда может

справиться самостоятельно. «Контрольная для взрослых» — это шанс доказать свое умение и объективность в решении взрослых проблем.

Тема для обсуждения № 1

Вы попали в незнакомое общество, вам необходимо обратить внимание присутствующих на себя, чтобы ваш образ запомнился и вами заинтересовались.

Как вы этого добьетесь:

- с помощью необычного внешнего вида — яркой красивой одежды, броской прически и т. д.;
- с помощью имиджа балагура, души компании: рассказывая анекдоты, интересные истории из жизни, проявляя все свои таланты;
- в любой ситуации будете оставаться самим собой, потому что рано или поздно вас заметят и оценят вашу индивидуальность;
- есть другой вариант.

Тема для обсуждения № 2

Есть ли место подвигу в нашей жизни? Чтобы ответить на этот вопрос, определите, что, по вашему мнению, есть подвиг:

- искренний поступок;
- попытка выставить себя в выгодном свете;
- безрассудство;
- доказательство силы, величия духа;
- есть другое мнение.

***Рекомендация к игре.** Всегда во время обсуждения тех или иных вопросов есть дети, которые держатся в стороне, ведут себя пассивно. Для того чтобы подключить их к общему обсуждению, рекомендуем водителям собрать их вместе и предложить ответить на вопрос: «Почему эта проблема мне неинтересна?»*

ЭРУДИТ-ИГРА

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА

С. Кузьменко, Н. Лексина, С. Пустынцева

Игра рассчитана на детей 14–16 лет.

Цель игры — развитие интеллектуальных способностей детей.

Отряды рассажены в зале в шахматном порядке, четные отряды чередуются с нечетными. Возле каждого отряда находится консультант, которому дети дают вариант ответа на вопрос. В случае правильного ответа консультант поднимает карточку с номером отряда. Возле сцены расположены столы, где заседает счетная комиссия. Представители счетной комиссии фиксируют правильные ответы в зале и ведут счет баллов каждого отряда. На сцене расположена шахматная доска, которая с помощью диапроектора проецируется на экран. Под каждой клеткой на шахматной доске зашифрован вопрос. Команды, которые выходят на сцену, делают шахматный ход и таким образом открывают свой вопрос.

В е д у щ и й. Добрый вечер, дружина «Бригантина»! Я рад приветствовать вас на интеллектуальной игре. Наша игра будет построена по принципу игры в шахматы. Как известно, в шахматах «черные» играют против «белых». Наш зал сегодня разбит на шахматные клетки, где все нечетные отряды — «белые», а все четные отряды — «черные».

Послушайте внимательно правила игры. Игра будет проходить в три тура.

В первом туре на сцене соревнуются две команды по пять человек, «черные» и «белые». Одновременно в зале на этот же вопрос отвечают все отряды, но свои ответы они говорят консультантам. За правильный ответ команда на сцене и отряды в зале получают по 10 баллов. В случае, если отряд в зале и команда этого отряда на сцене правильно ответили на вопрос, то они получают дополнительно 10 баллов и в общей сложности зарабатывают 30 баллов.

Итак, на сцену приглашается команда «белых» из отряда №... (*называется номер отряда*) и команда «черных» из отряда №... (*называется номер отряда*). Первый ход делают «белые».

ПРИМЕРНЫЕ ВОПРОСЫ I ТУРА

1. Как в допетровские времена в России называли помощника старосты и выборных лиц вообще, которые при вступлении в должность давали присягу на кресте?

Ответ. Целовальники (при вступлении в должность они целовали крест).

2. У себя на родине ее называют по-разному: «старая дама», «железная мадам», «собор воздушных потоков». Подростком Ги де Мопассан, высмеивая, называл ее «длиннющей пирамидой». О ком или о чем идет речь?

Ответ. Эйфелева башня.

3. Видеовопрос. Демонстрируется кадр из кинофильма «Холодное лето пятьдесят третьего...» (режиссер А. Прошкин). Для какого известного актера роль в этом фильме стала последней?

Ответ. А. Папанов.

4. До революции 1917 года мальчики императорской семьи при рождении награждались орденом Андрея Первозванного, а девочки — орденом Святой Анны. В каком виде этот обычай дошел до наших времен?

Ответ. Цвета ленточек (голубая, розовая).

5. Известно, что сахар изготавливают из свеклы и сахарного тростника. Назовите растение, которое также является сырьем для изготовления сахара. Кроме этого оно стало эмблемой на государственном флаге.

Ответ. Клен.

6. Видеовопрос. Демонстрируется кадр из кинофильма «Место встречи изменить нельзя» (режиссер С. Говорухин). По какому производству братьев Вайнеров был снят фильм «Место встречи изменить нельзя»?

Ответ. «Эра милосердия».

7. На небольшом острове Бабар местные жители не признают почтовых марок. Что же они используют вместо них?

Ответ. Разноцветные перышки птиц.

8. Первый получил свое название благодаря своим размерам, второй — из-за способности давать дополнительную информацию, третий прославился своим местонахождением, четвертый предпочитает выступать инкогнито. Как именуют пятый?

Ответ. Мизинец.

В е д у щ и й. Мы переходим ко второму туру игры. В этом туре на сцене играют две команды, команда «белых» и команда «черных», в состав которых входят по одному представителю от каждого отряда. На сцене начерчено шесть линий, вам необходимо преодолеть их. Ответив правильно на вопрос, вы преодолеваете одну линию, дав неправильный ответ, вы остаетесь на месте. На каждый вопрос вам будет предложено три варианта ответа.

По аналогии с шахматами пешка должна преодолеть шесть линий поля, чтобы стать ферзем. Переход каждой линии приносит команде 10 баллов, если команда преодолевает все шесть линий, то она зарабатывает дополнительно 40 баллов, а в общей сложности — 100 баллов.

На сцену приглашаются по одному представителю от каждого отряда. (*Выходят участники.*)

ПРИМЕРНЫЕ ВОПРОСЫ II ТУРА

Вопрос 1. В Древней Руси существовала серебряная монета — гривна. Часто при покупке или продаже ее требовалось разменять. При этом монету делили на части. Как они назывались?

1. *Рубли (правильный ответ).*
2. *Полушки.*
3. *Алтыны.*

Вопрос 2. Назовите профессию, формирующую общественное мнение, мировоззрение людей.

1. *Политик.*
2. *Оратор.*
3. *Журналист (правильный ответ).*

Вопрос 3. Начал хитрый Осип Михайлович Дерibas со строительства порта в Хаджибее, а потом пристроил к порту целый город — Одессу. Наверное, предвидел, что в честь него назовут лучшую улицу на всей земле. Назовите эту улицу.

1. *Фонтанка.*
2. *Осиповка.*
3. *Дерibasовская (правильный ответ).*

Вопрос 4. Грея, главного героя «Алых парусов» Александра Грина, звали:

1. *Джон.*
2. *Артур (правильный ответ).*
3. *Альберт.*

Вопрос 5. Кому из мудрейших принадлежит мысль: «Трудно искать черную кошку в темной комнате, особенно если ее там нет»?

1. Конфуций (правильный ответ).
2. Михаил Груздев.
3. Карл Маркс.

Вопрос 6. Вы наверняка прекрасно знаете это французское выражение — «охранять одежду», даже если изучали японский или немецкий. По-русски это звучит как:

1. Гардероб (правильный ответ).
2. Шифоньер.
3. Шкаф.

Вопрос 7 (запасной). Назовите имя одного знаменитого персонажа итальянского театра масок, который отличался простодушием, незлобностью и хитрецей. Он же явился главным героем песни знаменитой российской певицы.

1. Буратино.
2. Пьеро.
3. Арлекин (правильный ответ).

В е д у щ и й. Мы переходим к третьему туру.

На экране увеличенное изображение шахматной доски. Возле доски находятся Мастера игры. Отряды в зале делают ставку (какой фигурой сделает ход Мастер игры), свои предположения дети сообщают консультанту. Мастер игры делает ход, и если отряд правильно сделал ставку, то дополнительно зарабатывает 30 баллов (при условии правильного ответа на вопрос). Если отряд неправильно сделал ставку, но ответил на вопрос, то он зарабатывает 10 баллов. Внимание, делайте ваши ставки!

ПРИМЕРНЫЕ ВОПРОСЫ III ТУРА

1. Что объединяет парашют, вертолет и водолазный костюм?

Ответ. Их первые чертежи сделал Леонардо да Винчи.

2. Какая порода лошадей была выведена в России, и кому она обязана своим появлением?

Ответ. Граф Орлов вывел породу лошадей «Орловские рысаки».

3. Всем известна басня Крылова «Лебедь, рак и щука». Где еще, кроме кухни, встречаются лебедь, рак и щука?

Ответ. Среди небесных созвездий.

4. Химическую завивку изобрел немецкий парикмахер Карл Нестле. Другое его изобретение, «искусственные волосы, загибающиеся вверх», используется и в наше время. О чем идет речь?

Ответ. Накладные ресницы.

5. Александрийский маяк, висячие сады Семирамиды, статуя Зевса, Колосс Родосский — что может продолжить этот ряд: храм Артемиды или египетские пирамиды?

Ответ. Храм Артемиды, т. к. все эти памятники не сохранились до наших дней.

6. Когда Пифагор спорил с тираном Леонтом, то утверждал, что мудрецом может быть только бог. А кем, по его мнению, может быть человек?

Ответ. Философом, в переводе с греческого — «любитель мудрости».

7. Куда, по мнению Козьмы Прутков, должен смотреть каждый человек, а не только математик и огородник?

Ответ. «Зри в корень».

8. Откуда в наш язык попали выражения: «умыть руки», «увидеть соринку в чужом глазу», «зарыть талант в землю»?

Ответ. Из Библии.

9. Его не купишь, но им можно расплачиваться. О чем идет речь?

Ответ. Здоровье.

10. Назовите одноименное произведение трех русских классиков.

Ответ. А. С. Пушкин, М. Ю. Лермонтов, Л. Н. Толстой — «Кавказский пленник».

В е д у щ и й. Пока счетная комиссия подводит итоги нашей игры, перед вами выступает художественный коллектив.

Подводятся итоги игры, награждаются отряды, набравшие наибольшее количество баллов.

ГОНКА ЛИДЕРОВ

ИГРА НА ВЫБЫВАНИЕ

А. Крамар

Мероприятие рассчитано на детей 14–16 лет.

Игра начинается до входа в киноконцертный зал. Во время движения к залу отряды преодолевают полосу препятствий, на которой инструкторы выдают красные жетоны тем, кто нарушает общий строй: жует жевательную резинку, отстает от отряда, одевается не по форме и т. д.

Отряды рассаживаются в зале таким образом, чтобы три верхних ряда были свободны — это сектор зрителей, который по ходу игры будет увеличиваться.

В е д у щ и й. Добрый день! Игра, ради которой сегодня мы собрались в этом зале, называется «Гонка лидеров». Она будет проходить в три тура. Во-первых, лидер должен знать, во-вторых — уметь, в-третьих — действовать. Поэтому первый тур направлен на выявление знающих, второй — умеющих, третий — действующих. Игра жесткая, требует от вас собранности и внимания, каждый играет за себя. В этой игре нужно отвечать на все вопросы. Ответившие неправильно или уклонившиеся от ответа переходят в сектор зрителей. В зале на каждом ряду действуют боковые судьи, они контролируют выполнение правил участниками игры.

Перед началом первого тура я попрошу встать тех, кто получил на входе красный жетон. Уважаемые друзья, вы нарушили океанские правила. Вы сможете посмотреть нашу игру с начала и до конца в качестве зрителей. Я прошу вас занять места в конце зала.

Я объявляю начало первого тура, он называется «Мы — вместе!». Вам будут предложены вопросы на общую эрудицию и три варианта ответа. Те, кто ответит правильно, останутся на своих местах, остальные переходят в сектор зрителей. Но вначале — разминка.

Самое главное для лидера:

- а) умение хорошо говорить;
- б) умение вести за собой;
- в) все знать.

Кто выбрал ответ под буквой «а», встаньте. Под буквой «б», «в» — встаньте. (*Участники игры встают.*)

Самое главное в жизни:

- а) материальная независимость;
- б) любовь;
- в) здоровье.

После «Океана»:

- а) продолжу начатое здесь;
- б) скорее, все забуду как страшный сон;
- в) сделаю все, чтобы приехать сюда еще раз.

Разминка окончена, переходим к игре. Еще раз напоминаю правило — ответивший неверно выбывает из игры.

ПРИМЕРНЫЕ ВОПРОСЫ I ТУРА

1. Какой праздник на Руси отмечался уже 300 раз?
 - *8 Марта;*
 - *Новый год (правильный ответ — указ Петра I от 15.12.1699 г.);*
 - *День независимости.*
2. Кто из лидеров в XX веке возглавлял нашу страну дольше всех?
 - *Николай II;*
 - *Л. И. Брежнев;*
 - *И. В. Сталин (правильный ответ — 29 лет).*
3. С какого возраста молодой человек может быть привлечен к уголовной ответственности?
 - *с 12 лет;*
 - *с 14 лет (правильный ответ);*
 - *с 18 лет.*
4. Кто автор неформального гимна всех слетов, походов, собраний? (звучит песня «Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались...»)
 - *Ю. Визбор;*
 - *О. Митяев (правильный ответ);*
 - *А. Розенбаум.*

5. Какое слово пропущено в тексте:

...Зато мы делаем ракеты
И перекрыли Енисей.

И даже в области _____
Мы впереди планеты всей...

- поэзии (*правильный ответ*);
 - балета;
 - Рязанской.
6. На каком месте по уровню жизни находится Россия?
- на 109-м;
 - на 32-м;
 - на 71-м (*правильный ответ — Программа развития ООН*).
Кп от 17.03.00).
7. Космический аппарат какой страны первым посетил Луну?
- СССР (*правильный ответ — «Луна-9», 03.02.66 г.*);
 - США;
 - Индии.
8. Кто из названных писателей является лауреатом Нобелевской премии?
- А. Чехов;
 - И. Тургенев;
 - Б. Пастернак (*правильный ответ*).
9. «...Учителя — архитекторы новой страны...». Кто автор этих слов?
- Я. А. Коменский;
 - В. В. Путин;
 - Б. Клинтон (*правильный ответ*).
10. С какого возраста в России разрешается покупать спиртное?
- с 16 лет;
 - с 18 лет;
 - с 21 года (*правильный ответ*).
11. Пушкин ехал в Петербург, чтобы там присоединиться к декабристам. Но дорогу ему перебежало животное, и суеверный поэт повернул обратно. Какое именно животное перебежало Пушкину дорогу?
- черный кот;
 - белый заяц (*правильный ответ*);
 - серый волк.
12. Каким столовым прибором едят яичницу-глазунью?
- ложкой (*правильный ответ*);
 - вилкой;
 - вилкой с ножом.

По итогам первого тура из игры выбывает большая часть участников, при этом все играющие перемещаются вниз, к сцене, а зрители занимают освободившиеся места. Для участия во втором туре необходимо оставить две команды по 20–30 человек. Когда образуются такие команды, первый тур заканчивается. В первом туре, если большинство играющих ответило неправильно, вопрос снимается.

В е д у щ и й. Мы переходим ко второму туру нашей игры, который называется «Наше место — во главе».

Этот тур предполагает участие детей в решении различных творческих заданий. Наблюдая за работой команды, независимые эксперты выявляют одного человека — лидера, который больше других проявил выдумки, творчества, лидерских и организаторских способностей. Этот человек выходит в следующий тур.

Задания во втором туре для обеих команд одинаковые. Время для выполнения задания указано в скобках.

ПРИМЕРНЫЕ ЗАДАНИЯ II ТУРА

1. Как называется ваша команда? (5 сек.).
2. Кто капитан команды? (5 сек.).
3. Создайте скульптурную композицию «Молодой лидер России», используя всех членов команды (1 мин.).
4. Придумайте и покажите массовое движение группы поддержки под музыку (1 мин.).
5. Постройте из своей команды оценку, которая соответствует уровню сплоченности вашей команды (1 мин.).
6. Придумайте и продемонстрируйте лозунг-приветствие для команды соперников (30 сек.).

По итогам второго тура в финал игры выходят 7–8 человек, они поднимаются на сцену и принимают участие в III туре.

В е д у щ и й. Мы переходим к третьему туру нашей игры, который называется «Я — лидер». В этом туре каждый участник должен продемонстрировать свои качества и способности, которые смогут помочь ему повести людей за собой. После каждого задания из игры выбывает один участник, который не выполнил задание.

ПРИМЕРНЫЕ ЗАДАНИЯ III ТУРА

1. Верите ли вы, что победите в игре? Если да — сделайте шаг вперед, если нет — назад. *(Те, кто сделал шаг назад, выбывают из игры).*

2. «Визитка». Представьтесь и произнесите свой жизненный девиз.
3. «Внутренний мир». Прочтите 4 строчки своего любимого стихотворения.

4. «Легко!». Восхитите всех своим мастерством, продемонстрируйте то, что делаете только вы, или сотворите что-нибудь такое, что удивит всех.

5. «Цезарь». Каждый участник по очереди выполняет одновременно три дела: записывает четыре строчки своего любимого стихотворения, считает, сколько в зале Андреев (Дим, Ольга и т. п.), запоминает, что говорит ведущий: *«В смене 24 дня, 1440 часов, 86 тыс. минут, 5 млн. 184 тыс. секунд. Берегите каждую секунду... За год в ВДЦ «Океан» проходит 11 смен для детей из 26 субъектов РФ, за это время в Центре отдыхают 7200 детей... За один день дети съедают 307 буханок хлеба, 90 кг мяса, 270 кг картофеля, 130 кг яблок, 1180 яиц, 60 кг крупы, 8,7 кг соли, 60 кг сахара... В ближайшие годы войдет в строй первая очередь дружины «Парус», где смогут отдохнуть 2880 детей ежегодно... Летом 2001 года начала работать новая летняя дружина «Тигренок» на 120 мест... Делегация Камчатки в составе 15 человек уезжает из «Океана» 26 ноября в 9 часов утра и летит домой рейсом 3967... Следующая смена, которая состоится в «Океане», называется «Из праздника в праздник», она начнется 30 ноября и закончится 24 декабря 2000 года. В смене примут участие 553 школьника, учащиеся 6–11-х классов... По сведениям синоптиков, 20 ноября в южной части Приморского края выпала месячная норма осадков, что составило 340 мм... 21 ноября 18 отрядов дружины «Бригантина» вышли на очистку балконов от снега...»*

6. «С песней в бой, с песней на труд!» Исполните вашу любимую песню.

7. «Агитация зала». К моменту выполнения этого задания должно остаться 3–4 участника, им предстоит справиться с самой трудной частью этого тура — провести работу с массами (с залом) так, чтобы они откликнулись на призывы: «Все на встречу перелетных птиц!», «Все на уборку снега во Владивостоке!», «Бросай курить, вставай на лыжи!», «Поможем американцам подсчитать голоса избирателей!»

В игре побеждает тот, кто успешно выполнил последнее задание. Победителю вручается галстук с надписью «Лидер смены».

СИЛА РАЗУМА

ЭРУДИТ-ИГРА

Д. Цыбикжапов

Мероприятие рассчитано на детей 14–16 лет.
Фанфары. Выходит ведущий.

В е д у щ и й. Добрый вечер, дружина Бригантина! Добрый вечер, вожатский отряд «Исток»! Добрый вечер, уважаемые гости!

Мы рады приветствовать вас на эрудит-игре «Сила разума». Конечно, можно долго дискутировать о том, кто же такие сильные люди, но мне кажется, что в одном я буду точно прав, если скажу, что неотъемлемой характеристикой каждого сильного человека является его сила разума. Именно проверке этого качества и посвящена наша сегодняшняя игра «Сила разума».

Правила игры достаточно просты. Внимание! Перед вами игровой стол, на котором расчерчены пять колонок. Каждая колонка содержит в себе вопросы на какую-нибудь одну определенную тему. Например, в первом туре нашей игры вам встретятся такие темы, как: «Русь», «Фрукты», «Рыбы», «Спорт», «Пчелы», а во втором туре — «Родня», «Эх, прокачу!», «Деньги», «Драконы» и «Все обо всем».

Каждая колонка содержит по 4 вопроса разной степени сложности. В колонке они размещаются хаотично. За каждый правильно данный ответ в первом туре вы можете получить от 10 до 40 баллов, в зависимости от того, куда упал шарик, во втором туре цена правильного ответа возрастает от 50 до 80 баллов. И, наконец, третий тур нашей игры, развязка сегодняшнего вечера, обещает быть самым интересным. Дело в том, что после завершения 2-го тура счетная комиссия подсчитывает сумму очков каждой команды и передает полученные результаты консультантам команд. Команды, получив оперативную информацию о количестве набранных баллов, решают, какую ставку им следует сделать в супертуре. Минимальная ставка — 10 очков, максимальная — сумма набранных командой баллов. В этом туре, как вы уже догадались, будет задан всего лишь один вопрос. Если вы отвечаете на него правильно, то к сумме заработанных вами баллов прибавляется стоимость вашей ставки, в противном случае стоимость ставки отнимается.

Если правила игры вам понятны, то позвольте представить вам моих помощников — это ассистенты из отрядов, счетная комиссия, крупье, ведущий, а также вы, дорогие участники игры «Сила разума»!

Спасибо за внимание, желаю удачи!

ВОПРОСЫ I ТУРА

Рыбы

10 баллов. В этом заведении Буратино поневоле угостил Кота Базилио и Лису Алису.

Лиса Алиса и Кот Базилио уплели обильный ужин и «сделали ноги» из харчевни «Три пескаря».

20 баллов. Промыслом именно этой рыбы с успехом занимался легендарный одессит Костя-моряк.

«Шаланды, полные кефали, в Одессу Костя привозил...». Это кефаль. Именно эту рыбку одесситы уплетают за обе щеки.

30 баллов. У акулы — хорда, а у щуки или у сома именно это называется...

У зародышей большинства животных спинная струна — хорда.

40 баллов. Духовный сан этой популярной аквариумной рыбки весьма высок.

Кардинал (не рыба, а священник) облачен в красное в знак того, что готов свою кровь отдать за Христа. Об ало-синих рыбках размером меньше пальца поведал биологам студент-китаец Тан. Рыбку тут же заочно окрестили «кардиналом».

Спорт

10 баллов. Столько человек обычно находится на поле во время футбольного матча. Если, конечно, все в порядке и никого не удалили.

Герой Аркадия Райкина сокрушался: «Двадцать два бугая без всякого толка для народного хозяйства гоняют по полю!» Он чуточку ошибался. Растрачивают энергию двадцать три человека: две команды по 11 игроков плюс судья в поле.

20 баллов. Этот престижный теннисный турнир назван именем летчика, спорт не жаловавшего.

Летчик Ролан Гарос не вернулся из боя. В его память друзья назвали открытый чемпионат Франции «Ролан Гарос».

30 баллов. В клипе «Джем» Майкл Джексон играл в баскетбол с этим великим спортсменом.

«Парящий» баскетболист Майкл Джордан.

40 баллов. Инвентарь для этой игры сторонники Наполеона пытались использовать, чтобы вызволить императора с острова Святой Елены. *Совсем поглупел император Наполеон I на Святой Елене. Верноподанные переломали экс-императору шахматы, замаскировав в коробке с фигурами хитроумный план побега. Но Наполеон не проявил к подарку никакого интереса. Вот и умер на острове.*

Пчелы

10 баллов. Не будь пчел — не бывать бы этому популярному лондонскому музею.

Музей восковых фигур мадам Тюссо.

20 баллов. Попав в турецкий плен, он был вынужден пасти любимых пчел султана.

Менее находчивый человек вконец растерялся бы. А барон Мюнхгаузен и в турецком плену остался самим собой.

30 баллов. В молодости он выслеживал преступников, а на склоне лет разводил пчел в Суссексе.

Шерлок Холмс сообщал Ватсону: «Выслеживаю на досуге трудолюбивых пчелок, как выслеживал лондонских преступников».

40 баллов. Водяной знак на купюрах этой европейской страны — изображение пчелы.

Голландия.

Русь

10 баллов. мехом этого зверька опушена шапка Мономаха.

Мех соболя.

20 баллов. На этой реке русские войска в 1223 году впервые столкнулись с татаро-монгольскими ордами.

Не поздоровилось русским князьям при реке Калке. В сражении 31 мая 1223 года татаро-монгольские полчища Чингис-хана одержали над ними убедительную победу.

30 баллов. В Москве живут москвичи, в Туле — туляки... А в Архангельске кто?

Подумаешь, загадка какая! Архангельцы? Вовсе нет! Архангелогородцы — вот это правильно!

40 баллов. Именно он задавался вопросом: «Русь, куда ж несешься ты? Дай ответ...» И сетовал: «Нет ответа».

«...Летит мимо все, что ни есть на земле, и, косясь, посторониваются и дают ей (России) дорогу другие народы и государства». Так закончил Н. В. Гоголь первую часть «Мертвых душ».

Фрукты

10 баллов. Обычные люди их едят, а боксеры предпочитают их же бить.

Зрелая груша уступает легкости нажиму зубов. Вывести сорт, который держал бы удар Майка Тайсона, даже Ивану Мичурину вряд ли под силу. А кожаная груша мягче не станет, колоти не колоти!

20 баллов. Этот фрукт везде — и в садах, и на прилавках, и в Государственной Думе.

Выбрать на лотках или прилавках яблоко по вкусу рынок позволяет. А вот на президентских выборах «яблочный» претендент единодушно аппетита у избирателей не вызвал. Хотя реклама уверяла: «Товар — первый сорт!».

30 баллов. Тропическое дерево зовется «мангиферой индийской», а его вкусные желто-оранжевые плоды куда проще, а именно...

Манго.

40 баллов. Во французском республиканском календаре «месяцу плодов» — фрюктидору — предшествовал, как и положено, этот месяц — «месяц жары».

В «месяц жары» — термидор — созревали не только фрукты. На втором году республики аккурат к девятому термидора «попел» антиякобинский заговор Фуше, Тальена и Барраса.

ВОПРОСЫ II ТУРА

Драконы

50 баллов. Этот мастер каратэ и актер благодаря своим фильмам прославился как «черный дракон».

Брюс Ли.

60 баллов. На знамени этих кавалеристов красовался дракон. Отсюда и их название.

Драгуны.

70 баллов. Этот рыцарь одержал верх над чудовищем в пьесе Евгения Шварца «Дракон».

Рыцарь Ланцетот убедился: убить дракона — полдела. Вырвать из-под драконьей власти людские души куда сложнее.

80 баллов. Это безобидное насекомое американцы почему-то называют «летающим драконом».

Стрекоза.

Все обо всем

50 баллов. Это самая тихая река советской литературы.

«Тихий Дон».

60 баллов. Высота конусообразных домов этих насекомых порой превышает 6 метров. А застраивают они целые поселки.

Термиты.

70 баллов. Эту очаровательную топ-модель, уроженку штата Иллинойс, очень красит родинка в левом уголке рта.

Синди Кроуфорд.

80 баллов. У нормального здорового человека их обычно 206 штук.

Все 206 костей человеку необходимы позарез.

Родня

50 баллов. Именно так зовут отца Келли, Мейсона, Иден и Теда.

Си Си Кепвел.

60 баллов. Одного из дедов хана Батяга вы знаете наверняка. Его имя...

Одним из величайших завоевателей историки считают Чингис-хана.

70 баллов. Если у вашего мужа есть сестра, то вам она приходится...
Кем же?

Золовка. «Золовка-мутовка» — отзывается, согласно русскому фольклору, молодая о мужниной сестре.

80 баллов. Отец тренировал хоккеистов, а дочь — фигуристов.

Анатолий Тарасов тренировал сборную СССР по хоккею, дочь — Татьяна Тарасова — сборную СССР по фигурному катанию.

Эх, прокачу!

50 баллов. В трудную минуту он всегда приходил хозяину на помощь: «На меня скорей садись, только знай себе держись...»

Конек-горбунок сильно уступал своим златогривым братьям по красоте. Зато летал быстрее.

60 баллов. Если вы живете в США и к тому владеете этим мотоциклом, то у вас одним праздником в году больше, чем у прочих американцев.

Купив «Харлей-Дэвидсон», вы не просто приобретаете мотоцикл, вы вступаете в братство романтиков больших дорог — вольных байкеров.

70 баллов. Жители этой столицы, проводя референдум, настрого запретили изменять старомодный облик такси и рейсовых автобусов.

От некоторых традиций жители Лондона, скрепя сердце, отказались. Но по улицам британской столицы по-прежнему бегают забавные такси с высоченной крышей.

80 баллов. Этот тип кузова легкового автомобиля напоминает немцам о славной победе, а французам о страшном разгроме 125-летней давности.

Название «Седан» французы не любят. Ведь именно у Седана 2 сентября 1870 года Мольтке наголову разбил армию Наполеона III, а сам император попал в плен.

Деньги

50 баллов. Эти киногерои дуэтом дали мудрый совет: «Не прячьте ваши денежки по банкам и углам...»

«Приключения Буратино» экранизированы задолго до инфляции. Однако мудрые лиса Алиса и кот Базилио преподнесли зрителям, как оказалось, безукоризненную рекомендацию.

60 баллов. «Девять рублей двадцать копеек, — бормотал он, — может быть вам еще дать ключ от квартиры, где деньги лежат?» Кто он?

От икры зернистой и расстегайчиков отказался наотрез Ипполит Матвеевич Воробьянинов.

70 баллов. Именно так называется валюта Сянгана, Сингапура, Гайаны и Багамских островов.

Хорошо когда твоя валюта именуется просто и гордо — доллар. Даже если он «сянганский» или «сингапурский».

III ТУР — СУПЕРТУР

Вопрос. Известный писатель Жоржи Амаду назвал героев капитанами, а в кино их сильно повысили в чине, сделав генералами. Так и фильм назвали.

Ответ. Жоржи Амаду назвал роман «Капитаны дюн», или «Капитаны песков». Чем плохое название? Нет, киношники произвели вольных бродяг, воров и нищих в «Генералы песчаных карьеров».

БЕРМУДСКИЙ ТРЕУГОЛЬНИК

ЭРУДИТ-ИГРА

И. Горданова

Дружинное дело рассчитано на детей 11–12 лет.

Доносится шум волн, звон рынды. Звучит голос ведущего.

В е д у щ и й. Мы плывем по Атлантическому океану. Наша флотилия проходит мимо Бермудских островов... Но что это?.. *(На фоне тревожной музыки.)* Мы попали в Бермудский треугольник! Это же одно из самых гиблых мест океана! Выбраться отсюда практически невозможно. Корабли, попавшие сюда, не могут найти нужного пути, а иногда их находят абсолютно пустыми, без людей. Но мы непременно должны выбраться отсюда, и это зависит только от нас! Удачи всем нам!

Продолжает звучать тревожная музыка. На сцену выходит ведущий.

В е д у щ и й. Добрый вечер, дружина «Бригантина»! Добрый вечер, вожатые! Добрый вечер, уважаемые путешественники! Чтобы выбраться из Бермудского треугольника, нам предстоит ответить на сложные вопросы и выполнить непростые задания. При этом важно соблюдать следующее правило: все вопросы разбиты по группам; например, на одни вопросы может отвечать вся дружина, на другие — отряды с четными номерами, на третьи — отряды с нечетными номерами, а на четвертые — шестерки знатоков. При правильном ответе вы зарабатываете 5 баллов. С каждым отрядом будет работать консультант.

Консультанты встают в зале.

В е д у щ и й. Все результаты ответов будет фиксировать счетная комиссия. В течение 1 минуты отрядам нужно будет дать окончательный ответ своему консультанту. После оглашения правильного ответа консультант поднимет табличку с номером вашего отряда, если вы ответили правильно. Итак, удачной игры, мы начинаем! *(На фоне музыки.)* Внимание, разминка! Первый вопрос для всей дружины. В районе Бермудского треугольника корабль окружила стая морских змеев неизвестного вида. Некоторые из них видели, а другие были слепы. Три змея

ничего не видели справа, а три — слева, три змея видели как справа, так и слева, а еще три — не видели ничего. Внимание, вопрос: сколько змеев окружило корабль?

Дети обсуждают вопрос в течение 1 минуты и дают ответ своему консультанту.

В е д у щ и й. Прошла минута. Правильный ответ — 12 змеев. Уважаемые консультанты, поднимите номера тех отрядов, которые ответили правильно*. (*Перечисляются номера отрядов.*) Теперь на сцену приглашается по 6 человек из 1, 2, 3, 4 отрядов.

Участники поднимаются на сцену.

В е д у щ и й. Известно, что бутылочная почта в свое время была очень популярна во многих странах. Была даже установлена должность — «откупорщик океанских бутылок с правом прочтения корреспонденции». Этот интересный факт не мог не быть отражен в художественной литературе. Вам предстоит вспомнить название романа, который начинается с рассказа о том, как в желудке акулы нашли бутылку с почтой.

Знатoki через одну минуту называют свою версию ответа.

В е д у щ и й. Правильный ответ: роман Жюль Верна «Дети капитана Гранта».

Теперь звучит вопрос для отрядов, находящихся на 2 и 3 этажах дружины. В начале XX века был придуман сигнал бедствия, состоящий из трех букв: SOS. Но мало кто знает его истинное значение. Итак, как следует понимать сигнал SOS? (*Через 1 минуту.*) Этот сигнал не является сокращением сложного названия. Романтики поспешили придать ему смысл. В результате появилось: «Спасите наши души», «Спасите наш корабль», «Плывите или утонем». С заданием справились отряды №... (*Перечисление отрядов.*)

На следующий вопрос отвечают отряды только с четными номерами. Внимание! Жюль Верн написал произведение «Вокруг света за 80 дней» под впечатлением путешествия англичанина Томаса Кука, отправившегося в кругосветное путешествие для рекламы своего предприятия и возвратившегося через 222 дня. Но парадокс: в пути он находился... Итак, сколько же дней англичанин был в пути? (*Через 1 минуту.*) Правильный ответ: не более 90 дней.

Внимание, разминка! В районе Бермудского треугольника корабль окружила стая морских змеев неизвестного вида. Некоторые из них

* Если отрядов, ответивших правильно на вопрос, слишком много, можно попросить поднять таблички с номерами отрядов, которые ответили неправильно. В этом случае счетной комиссии будет легче подсчитать баллы.

видели, а некоторые были слепы. Три змея ничего не видели справа, а три — слева. Три змея видели как справа, так и слева, а еще три — не видели ничего. Внимание, вопрос: сколько змеев было зрячих? (*После обсуждения.*) Правильный ответ — 3 змея.

На сцену приглашаются по одному человеку от каждого отряда. Ассистенты выносят для каждого участника лист ватмана, кисточку и краски.

В е д у щ и й. Следующее задание для представителей всех отрядов. Вам нужно будет за 2 минуты нарисовать карту с указанием места расположения городов и стран, а отряды в это время будут разгадывать ребус, предложенный консультантами.



В е д у щ и й. Правильный ответ — слово «карты». Вот перед вами карты, выполненные игроками. Первые же карты были очень большими и лишены четкой формы: круглые, треугольные, могли быть из слоновой кости. (*После выполнения задания карты сравниваются.*) А сейчас на сцену приглашается шестерка знатоков из отрядов, проживающих на третьем этаже дружины.

Участники поднимаются на сцену.

В е д у щ и й. Никто не знает, где родился Робин Гуд, но действовал он в окрестностях Ноттингема. Именно здесь был поставлен памятник Защитнику бедных. Совсем недавно памятник перенесли во двор Ноттингемского замка. Внимание, вопрос: почему перенесли памятник? (*После обсуждения.*) Правильный ответ: прежде у памятника постоянно похищали лук и стрелы, в Ноттингемском замке памятник находится под охраной.

Следующее задание для отрядов 4 этажа. Известно, что в Японии не любят цифры 4 и 9, а счастливыми считаются цифры 3, 5 и 7. Почему цифру 4 так не любят японцы? (*Через 1 минуту.*) Уважаемые консультанты, поднимите таблички с номерами отрядов, в ответах которых прозвучало слово «смерть». Дело в том, что звучание иероглифа, обозначающего цифру 4, совпадает со звучанием иероглифа, обозначающего смерть. Поэтому вы ни в одной японской больнице не найдете палату под № 4.

Внимание, разминка! В районе Бермудского треугольника корабль окружила стая морских змеев неизвестного вида. Некоторые из них видели, а некоторые были слепы. Три змея ничего не видели справа, а три — слева. Три змея видели как справа, так и слева, а еще три — не видели ничего. Внимание, вопрос: сколько раз повторяется слово «змей»? (*Через одну минуту.*) Правильный ответ — 3 раза.

Следующий вопрос для всех нечетных отрядов. В морском деле много различных примет. Например, прежде в Японии ни один уважающий себя капитан не уходил в плавание без кошки. Причем, большой популярностью пользовались рыжие кошки. Важно знать, что кошку брали не для ловли мышей, а для более важного дела. Для чего была так необходима кошка на корабле? (*После обсуждения.*) Кошка была своеобразным оберегом от морских бедствий. Когда поднимался ветер и волны начинали заливать судно, капитан отчаянно мяукающего кота бросал в бушующее море в надежде на милость богов и прекращение бури. Правильно ответили отряды №... (*Перечисление отрядов.*)

Внимание, дружина! Вопрос для всех отрядов. Всем известно, что Томас Кук был великим путешественником. Он с детства мечтал о море, кораблях, путешествиях. И вот его мечты сбылись: в 1788 году он отплыл от берегов Англии на трехмачтовом паруснике. Это было первое кругосветное путешествие, прославившее командира парусника. Длилось оно три года. Впоследствии путешественник Кук погиб на островах Гавайя в стычке с местными туземцами. Внимание, следующее задание: из частей листа бумаги (на нем имеется надпись) сложите слово, являющееся ответом на вопрос, что любил строить и мастерить Кук в детстве.

Дети выполняют задание.

В е д у щ и й. Покажите, что у вас получилось?.. Правильный ответ — кораблики и парусники. Консультанты! Поднимите номера отрядов, которые не справились с заданием. (*Называются номера отрядов.*)

А сейчас задание для капитанов отрядов. Вам необходимо подойти к табло и выбрать любую звездочку.

Капитаны подходят к табло, выбирают звездочку и возвращаются к отрядам.

В е д у щ и й. Внимание! Вопрос для отрядов, чьи капитаны выбрали красную звездочку. Как называется комплекс сооружений и устройств, предназначенный для подхода, швартовки, стоянки, обработки и обслуживания кораблей, судов, посадки и высадки пассажиров? (*После обсуждения.*) Правильный ответ: причал.

Следующий вопрос для отрядов, чьи капитаны выбрали зеленые звездочки. Как называются полотнища или гибкие пластины, изготов-

ленные из льняных и хлопчатобумажных тканей и являющиеся одним из первых способов для преобразования энергии ветра в энергию движения судна. (*Через минуту.*) Правильный ответ — это же паруса, обыкновенные паруса!

На сцену приглашаются по 6 знатоков из отрядов, проживающих на втором этаже дружины.

Участники поднимаются на сцену.

В е д у щ и й. Задание: у многих пиратов можно увидеть татуировки в виде черепа, короны, парусника, цветов, бегущего оленя и т. д. А что означает татуировка в виде кинжала? (*Через минуту после обсуждения.*) А теперь внимание! Правильный ответ: татуировка в виде кинжала означает «месть, твердость, жестокость».

Внимание, разминка! В районе Бермудского треугольника корабль окружила стая морских змеев неизвестного вида. Некоторые из них видели, а некоторые были слепы. Три змея ничего не видели справа, а три — слева. Три змея видели как справа, так и слева, а еще три — не видели ничего. Внимание, вопрос: назовите 13-е слово с конца задания. (*После обсуждения.*) Правильный ответ: это слово — «змея».

Теперь вопрос для всех отрядов. У ваших консультантов есть карточки с буквами. Вам необходимо будет выбрать одну из трех букв. Причем, если вы выбираете карточку с буквой «А», то при правильном ответе зарабатываете 15 баллов, если карточку с буквой «В» — то 10 баллов, если с буквой «С» — 5 баллов.

Команды выбирают карточки.

В е д у щ и й. Вопрос для отрядов, которые выбрали карточку с буквой «А». В нашем воображении пиратский флаг — это флаг черного цвета с черепом и скрещенными костями. Но таким пиратский флаг впервые предстал в авантюрных романах на морскую тематику в романтическом XIX веке, когда слава пиратов давно угасла. Какие же на самом деле реяли флаги на пиратских кораблях? (*Через минуту обсуждения.*) Правильный ответ: это были флаги самых различных цветов с изображением животных (даже овечек) или святых-покровителей.

Теперь вопрос для отрядов, выбравших букву «В». Жалобы мореплавателей на плохую освещенность многих берегов вынудило морское ведомство принять соответствующие меры. Началось строительство маяков. А кто первым в России позаботился о создании отечественной маячной службы? Время... (*Через одну минуту.*) Правильный ответ: в 1702 году после Азовских походов Петр I приказал приступить к постройке маяков.

Вопрос для отрядов, выбравших букву «С». В одном из романов главному герою Флинту и его шестерым помощникам удалось спрятать клад всего лишь за неделю. О каком произведении идет речь? (*Через одну минуту.*) Правильный ответ — «Остров сокровищ».

И последнее задание нашей эрудит-игры. За одну минуту вам необходимо разгадать записку старого лоцмана, зашифрованную с помощью азбуки Морзе. Ключ к расшифровке и сами записки находятся у консультантов.

Дети расшифровывают записки.

В е д у щ и й. Что у вас получилось?.. Правильный ответ — в записке написано: «Балерина заболела морской болезнью».

Счетная комиссия подводит итоги, ведущий объявляет победителей, проходит награждение отрядов-победителей.

ЗНАНИЕ — СИЛА!

ЭРУДИТ-ИГРА

Ю. Дементина, Ю. Монгуш, М. Шумкова

Игра рассчитана на детей 15–17 лет.

Музыкальное и световое оформление. Выход ведущего.

В е д у щ и й. Добрый вечер, жители острова «Бригантина!» Наверное, каждому из вас знакома пословица: «Сила есть — ума не надо». Но стоит ли буквально понимать ее значение? Разве сильные люди — это только те, которые обладают большой физической силой? Конечно же, нет. Сильные люди — это люди, открывшие гармонию в себе и ищущие ее в своих отношениях с другими людьми; сильные люди — это люди, обладающие знаниями и умеющие верно ими распорядиться, не навредив другим людям; сильные люди — это благородные люди, способные прийти на помощь другим; сильные люди — это трудолюбивые люди, отдающие свой труд на благо общества; сильные люди — это миролюбивые люди, решающие проблемы человечества мирным путем. А вы считаете себя сильными людьми?.. И в чем ваша сила?.. Сегодня мы предлагаем вам проявить свою силу в эрудит-игре. Но прежде нам необходимо поделиться на команды.

Идет распределение на команды по 30 человек. Звучит музыка.

В е д у щ и й. Итак, я объявляю начало первого тура. Условно этот тур можно назвать «Разминкой». В нем может принять участие каждая команда, в том числе и вожатский отряд «Исток». С каждым отрядом будет работать свой консультант. Обязанностью счетной комиссии является подсчет баллов, зарабатываемых каждой командой. Познакомимся с правилами первого тура:

1. Внимательно прослушайте вопрос.
2. В течение 15 секунд сообщите свой ответ консультанту. При правильном ответе ваша команда заработает 10 баллов.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ I ТУРА

1. Как называли знаменосца во времена Петра I?

Ответ: прапорщик.

2. «Королем» инструментов Ференц Лист называл...

Ответ: рояль.

3. Название этих скромных полевых цветов в переводе с греческого означает «царский» («царственный»).

Ответ: василек.

4. В Спарте так называли ситуацию в пользу враждебных Афин, а в средневековых университетах — мнимоченую речь, являющуюся подражанием речи древнегреческих философов. О чем идет речь?

Ответ: ахинея.

5. Название какой московской улицы говорит о том, что по ней некогда возили дань в Золотую Орду?

Ответ: улица Большая Ордынка.

6. Говорят, что сценарии «мокрых» дел она любила обдумывать под звуки льющей воды. Кто это?

Ответ: Агата Мери Кларисса Кристи.

7. Назовите имя женщины, которая была директором Академии наук и президентом Российской Академии во времена правления Екатерины II.

Ответ: Е. Дашкова.

8. В названии какого романа упоминается слово «тюльпан», и кто является автором романа?

Ответ: А. Дюма, «Черный тюльпан».

9. Что является официальной одеждой футбольных судей США?

Ответ: розовая майка.

10. Как в 40-х годах XX века назывались Восточная и Западная Германия?

Ответ: Бизония («би» — два, две зоны).

11. Как на Руси назывались деньги достоинством 15 рублей?

Ответ: империял.

12. Назовите русский аналог арабской пословицы: «Бежал от дождя, попал под ливень».

Ответ: «Из огня да в полымя».

13. Какое блюдо в XVIII веке в России при дворе подавалось в качестве десерта (перед употреблением его варили и густо посыпали сахаром)?

Ответ: картофель.

14. Почему викинги, которые в IX веке начали активно заселять Гренландию, в XIV веке покинули ее?

Ответ: из-за резкого похолодания климата.

15. В 1606 году голландец Янсон называл ее Голландией, в 1643 году она стала Южной Землей. Как она называется сейчас?

Ответ: Австралия.

16. Как называют расположенный в пустыне участок густой растительности?

Ответ: оазис.

17. Как летучие мыши определяют окружающую обстановку?

Ответ: с помощью слуха.

18. Игра на каком инструменте принесла М. Ростроповичу мировую славу?

Ответ: виолончель.

19. Как называется способность электромагнитных волн огибать препятствия?

Ответ: дифракция.

20. Название какой рыбы переводится с греческого как «плод»?

Ответ: карп.

21. В честь какого животного получили свое название Канарские острова?

Ответ: собака.

В е д у щ и й. А сейчас слово предоставляется счетной комиссии для подведения итогов первого тура.

Выступает председатель счетной комиссии.

В е д у щ и й. Итак, результаты первого тура известны. Вы не совсем довольны ими? У вас есть шанс увеличить их. Переходим ко второму туру. Он будет проходить в форме блицопроса. Мы определим в ваших командах самых эрудированных игроков. Сейчас я попрошу пройти на сцену по одному представителю от каждой команды.

Участники выходят на сцену, занимают свои места на заранее вынесенных стульях.

В е д у щ и й. Но прежде мы огласим правила проведения второго тура:

1. Участие во втором туре принимают как отдельные представители команды, так и вся команда.

2. Сложность вопроса (а вместе с тем и сумму заработанных баллов) определяет выбор вашего представителя. Каждый последующий вопрос выбирает представитель новой команды, но на все вопросы могут отвечать (и зарабатывать баллы) все команды.

3. При условии, если и команда, и ее представитель дают верные ответы на вопрос, на счет представителя поступает выбранная сумма баллов, а на счет команды — удвоенное количество баллов. При этом остальные команды тоже могут принимать участие в игре и у них есть шанс получить сумму баллов, соответствующую сложности вопроса.

4. В случае правильного ответа команды и неверного ответа ее представителя, команда получает сумму баллов, соответствующую сложности вопроса, а у ее представителя отнимается от общей суммы соответствующее количество баллов.

5. В случае неправильного ответа команды и верного ответа ее представителя, баллы получает последний, а у команды от общей суммы отнимается выбранное количество баллов.

6. При условии неверных ответов команды и ее представителя, и у команды, и у представителя отнимается соответствующая сумма баллов.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ II ТУРА

На 10 баллов

1. Как называли воины Дмитрия Донского современный арбалет?

Ответ: самострел.

2. Он оплакивает усопших, прогоняет чуму, служит украшением торжества, сокрушает молнии, возвещает о приходе праздников. О чем идет речь?

Ответ: колокол.

3. Это происходит тогда, когда, по верованию японцев, гигантский сом бьет хвостом.

Ответ: землетрясение.

4. Как буддисты называют состояние абсолютной отрешенности от внешнего мира, именно оно должно стать, по их мнению, целью всех человеческих стремлений.

Ответ: нирвана.

5. Древние римляне в этом случае сказали бы: «Там лежит заяц!». А что бы мы могли произнести в подобной ситуации?

Ответ: «Вот где собака зарыта».

6. Аристотель назвал этот остров счастливым, потому что он находится на одинаковом расстоянии от Европы, Азии и Африки.

Ответ: остров Крит.

7. В Европе это насекомое известно как «божья овечка» и «солнечный теленочек», а мы его зовем...

Ответ: божья коровка.

8. Этот вид брюк напоминает нам о французском генерале XIX века.

Ответ: галифе.

9. Сколько лебедей находится на сцене в знаменитом балете Чайковского?

Ответ: четыре.

10. Именно здесь кинематографист может получить золотую пальмовую ветвь.

Ответ: Канны.

11. Из этой «жеванной» бумаги делают различные украшения.

Ответ: папье-маше.

12. В Древнем Египте это животное спешили в первую очередь выволить из огня, а в средневековой Европе наоборот — бросить в огонь.

Ответ: кошка.

13. Этот вид спорта получил свое название благодаря звукам, возникающим в процессе игры.

Ответ: пинг-понг.

14. Он состоит из названий 4 животных, 1 ракообразного, 1 паукообразного, 1 прибора, 1 женщины, 4 мужчин и нескольких рыб. О чем идет речь?

Ответ: зодиак.

15. Названия его различны у разных народов: Чумацкий шлях, Путь похитителя соломы, Пастушья тропа, Песчаная река, Лыжный след, Ворот пшеницы, Моисеева дорога. А как это же называется у русских?

Ответ: Млечный путь.

16. Черепаха высовывает из своего панциря голову, 4 ноги и хвост, а это существо только «голову» и 1 «ногу».

Ответ: улитка.

17. Что китайцы называют «болезнью красных глаз»?

Ответ: зависть.

18. Для каких двух известных произведений сюжеты Н. В. Гоголю подсказал А. С. Пушкин?

Ответ: «Ревизор», «Мертвые души».

19. Этот процесс осуществим только в футболе. Характеризуется он тем, что, во-первых, производится с заранее отмеченной точки, во-вторых, без защитников и, в-третьих, на расстоянии 12 ярдов. Как называется этот процесс?

Ответ: пенальти.

20. Как называется самая яркая звезда в созвездии Малой Медведицы?

Ответ: Полярная звезда.

На 20 баллов

1. Какой документ, принятый во Франции в 1791 г., в США в 1787 г., в Мексике в 1917 г., так и не разработан, а потому и не принят официально в Великобритании?

Ответ: Конституция, т. к. в Великобритании действует Великая Хартия вольностей (в течение 1000 лет со дня принятия).

2. Говорят, что именно этими снарядами некий сиамский царь приказал обстрелять осажденный город, на что его защитники с удовольствием оставили свои посты.

Ответ: горшки с монетами.

3. Игрой на этом золотом инструменте услаждал слух олимпийских богов златокудрый Аполлон.

Ответ: кифара.

4. Почему специалисты по рекламе не используют при создании рекламных роликов в Азии белый цвет, в Бразилии — пурпурный, в Мексике — желтый?

Ответ: все указанные цвета в соответствующей стране символизируют собой траур.

5. В какое время года откладывает яйца удав боа констриктор?

Ответ: он вообще не откладывает яйца.

6. Как только эти две вещи оказываются на листе бумаги, он тут же становится документом.

Ответ: дата, подпись.

7. Из какого дерева, согласно римской мифологии, были сделаны стрелы бога любви Амура?

Ответ: кедр.

8. В какой стране впервые появилась игра в шашки?

Ответ: Древний Египет.

9. На каком флаге присутствует фигура из трех пальцев?

Ответ: флаг Барбадоса.

10. Говорят: «Дом сгорел до тла». Какое значение имеет слово «тло»?

Ответ: основание.

11. Выберите самое ядовитое животное из ряда перечисленных: африканская гадюка, австралийская кубомедуза, японская пиявка.

Ответ: австралийская кубомедуза.

12. Максимальная глубина Мирового океана в районе Марианской впадины составляет 11,03 км. За какой промежуток времени на эту глубину опустится тяжелый камень?

Ответ: за 1 час.

13. На государственном флаге этой страны изображены 4 стороны света.

Ответ: Южная Корея.

14. В молодости он выслеживал преступников, а на склоне лет разводил пчел в Сусексе.

Ответ: Шерлок Холмс.

15. В Москве живут москвичи, в Туле — туляне, а кто живет в Архангельске?

Ответ: архангелогородцы.

16. Попав в турецкий плен, он был вынужден следить за любимыми пчелами султана.

Ответ: барон Мюнхгаузен.

17. Этот мастер каратэ, актер, благодаря своим фильмам прославился как «Черный дракон».

Ответ: Брюс Ли.

18. У акулы это — хорда, а у щуки и сома — ...

Ответ: спинная струна.

19. В чью честь названа вершина Гималаев Эверест?

Ответ: в честь английского колониального чиновника Джорджа Эвереста.

В е д у ш и й. Теперь я предлагаю остаться на сцене тем представителям команд, кто верно ответил на все вопросы. Всех остальных попрошу пройти к своим командам. А я тем временем объявляю начало третьего тура. В третьем туре принимают участие самые эрудированные участники нашей игры. Условно этот тур мы назовем «Гонкой лидеров». Ваша задача достаточно проста — вам необходимо согласиться или не согласиться с утверждением, причем, если ваш ответ верен, вы делаете шаг вперед, если вы ошибаетесь, то остаетесь на месте.

ВОПРОСЫ ДЛЯ III ТУРА «ГОНКА ЛИДЕРОВ»

Верно ли, что...

1. Районом вечной мерзлоты является верховье реки Вилюй в Якутии?
Ответ: да.
2. Самым старым ледником считается Арктика?
Ответ: нет, Антрактида.
3. Великой и крепкой стеной является Великая китайская стена?
Ответ: да.
4. Крупнейшим морем мира является Аральское море?
Ответ: нет, Каспийское море.
5. Панама — это небольшое государство в Африке?
Ответ: нет, в Центральной Америке.
6. Хлорофилл — это вещество, отвечающее за фотосинтез растений?
Ответ: да.
7. В фильме «Рокки» снялся Арнольд Шварцнегер?
Ответ: нет, главную роль в этом фильме сыграл Сильвестр Сталлоне.
8. На политической карте мира желтым цветом обозначена Корейская народная демократическая республика?
Ответ: нет, этим цветом обозначена Китайская народная республика.
9. Гербология — это наука, изучающая гербы?
Ответ: нет, наука о гербах называется геральдикой.
10. У России есть свой небесный покровитель?
Ответ: да, созвездие Орион.

11. Олимпиады получают номер, даже если они не состоялись?
Ответ: да, игры IV Олимпиады не проводились из-за I Мировой войны, игры XII–XIII Олимпиады не состоялись из-за II Мировой войны.
12. На земле есть места, где не идут дожди?
Ответ: да, в некоторых частях пустыни Атакана в Южной Америке дождя не было уже в течение сотен лет.
13. Все континенты планеты Земля — дрейфующие, т. е. не стоят на месте?
Ответ: да, плиты перемещаются за год на 9 см.
14. Раскол русской церкви произошел в правление Бориса Годунова?
Ответ: да.
15. Создателями славянской азбуки являются Кирилл и Мефодий?
Ответ: да.
16. Первый памятник в Москве был установлен в честь Минина и Пожарского?
Ответ: нет, первый памятник был сооружен в память Ю. Долгорукова.
17. Верховный орган власти в Древнем Риме назывался Сейм?
Ответ: нет, Сенат.
18. Пользователем телефонной сети является абонент?
Ответ: да.
19. Наука бонистика занимается изучением бумажных денег?
Ответ: да.
20. Люди, которые стараются обратить других в свою веру, называются религистами?
Ответ: нет, миссионерами.

По результатам ответов ведущий объявляет победителя.
Игра заканчивается церемонией награждения.

СИТИ

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКАЯ ИГРА

И. Мязин

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Игра рассчитана на детей 14–17 лет.
2. В игре может одновременно участвовать 4 команды.
3. Игра проходит в помещениях дружины. Кабинеты, рекреации, лестницы, проходы заранее переименовываются в названия зданий, улиц, учреждений (например, кабинет истории — музей истории).
4. Здание на время игры становится своеобразным городом — Сити, со своими улицами, проспектами, площадями, зданиями и т. д. Игра начинается с того, что команды при входе в школу попадают на таможню, где они должны предоставить свою визу (сокращенное от «визитка»), т. е. девиз, название и эмблему своей команды. После этого команда получает одну из частей путеводителя и сумму денег в размере 100 зюосов.
5. С помощью путеводителя команда следует по городу, проходя различные контрольные пункты (КП), где от участников требуется отвечать на определенные вопросы (например, в музее истории задаются вопросы по истории и т. д.). В случае, если команда не отвечает на вопрос, то она отдает 2 зюоса (всего на КП задается 5 вопросов, т. е. максимальное количество оставленных зюосов может равняться 10).
6. После того, как команда пройдет первый КП, она получит следующую часть путеводителя. Причем первую часть она оставляет у себя (одним из условий игры является наличие у команды на финише всех частей путеводителя) и отправляется на другой КП.
7. По завершении игры команда приходит в администрацию города, где предъявляет все путеводители и сдает оставшуюся сумму денег, за что получает ордер на проживание в городе.
8. После того, как все оставшиеся команды придут к финишу, жюри по результатам игры объявит победителей. Победитель выбирается по сумме сданных денег. Команды, занявшие первые три места, награждаются призами.

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИИ ИГРЫ

1. Заранее должны быть подготовлены и размещены таблички с названиями улиц, переулков, учреждений и зданий:

а) здания города:

- музей истории (кабинет истории);
- Академия наук (кабинет физики);
- театр (кабинет литературы);
- банк (комната старшего водителя);
- суд (кабинет истории);
- посольство (кабинет иностранного языка);
- кинотеатр (киноконцертный зал);
- туристическое агентство (кабинет географии);
- Дворец спорта (спортзал);
- станция юных натуралистов (кабинет биологии);
- администрация города (кабинет дежурного водителя).

б) названия улиц:

- площадь Встреч;
- проспект Школьников;
- площадь Знаний;
- переулок Ученых;
- переулок Мира;
- переулок Оценок;
- переулок Правил;
- улица Неизвестных;
- площадь Надежды;
- Триумфальная арка;
- эскалатор (лестницы).

2. На каждом КП задаются вопросы определенной тематики:

- музей истории — вопросы по истории;
- Академия наук — перевертыши пословиц;
- театр — вопросы по искусству;
- банк — вопросы по экономике;
- суд — вопросы по правоведению;
- посольство — вопросы по этикету;
- кинотеатр — вопросы о кино;
- туристическое агентство — вопросы по географии;
- Дворец спорта — спортивные испытания;
- станция юных натуралистов — вопросы по биологии.

3. Для организации и проведения игры должны быть назначены ответственные:

- старожилы КП — 10–12 человек (творческая группа);
- регулировщики — 4–5 человек (дети, которые следят за движением команд, оказывают помощь в нахождении нужного КП);
- таможенники — 4 человека (по 2 человека на 2-х таможах);
- жюри в составе старшего вожатого и 2-х человек из творческой группы.

4. Примерное содержание частей путеводителя:

Часть I. От площади Встреч пройдете по проспекту Школьников на площадь Знаний, подниметесь по правому эскалатору к переулку Правил и войдете в музей.

Часть II. После переулка Правил пройдете на улицу Неизвестных, в конце ее спуститесь по эскалатору на площадь Знаний, свернете в переулок Ученых, где вам предоставится возможность побывать на сеансе в кинотеатре.

Часть III. Из кинотеатра вернетесь по переулку Ученых через площадь Знаний на проспект Школьников для заслушивания лекции в Академии наук и т. д.

ПРИМЕРНЫЕ ВОПРОСЫ

История

1. Какое звание носил Цезарь в Риме?
Ответ: Император-повелитель.
2. Почему произошло поражение русских войск при Петре I?
Ответ: русские войска не вышли из крепости.
3. Кто ввел христианство на Руси?
Ответ: Князь Владимир.
4. Что раньше называли посадом?
Ответ: город.
5. В каком году была построена Великая Китайская стена?
Ответ: 221 год до н. э.

Перевертыши

1. Сову забывают в глаза.
Ответ: осла узнают по ушам.

2. С леностью достанешь птицу с дерева.
Ответ: без труда не вытянешь и рыбку из пруда.
3. На стоячее железо земля останавливается.
Ответ: под лежащий камень вода не течет.
4. Отдых — ягненок, из поля прибежит.
Ответ: работа не волк, в лес не убежит.
5. Чужие звери — не поладим.
Ответ: свои люди — сочтемся.

Искусство

1. Как называется вступление к опере?
Ответ: увертюра.
2. Первый советский клоун-дрессировщик?
Ответ: Лев Дулов.
3. Автор «Лунной сонаты»?
Ответ: Людвиг ван Бетховен.
4. Какой крупный музей мира, основанный в 1764 году, расположен в Санкт-Петербурге?
Ответ: Эрмитаж.
5. Сколько медведей на картине И.Шишкина «Утро в сосновом бору»?
Ответ: 4 медведя.

Экономика

1. Что такое импорт?
Ответ: ввоз товара из других стран.
2. Что такое экспорт?
Ответ: вывоз товара из страны.
3. Назовите 3 известных вам вида ценных бумаг.
Ответ: деньги, акции, кредитные карточки, векселя.
4. Что такое валюта?
Ответ: деньги других стран.
5. Сколько центов в одном долларе?
Ответ: 100 центов.

Правоведение

1. Защитник в суде?
Ответ: адвокат.
2. Обвинитель в суде?
Ответ: прокурор.
3. Основной закон государства?
Ответ: Конституция.
4. Назовите три ветви власти.
Ответ: судебная, законодательная, исполнительная.

Этикет

1. Назовите характерное качество японцев.
Ответ: вежливость.
2. Что такое «официальное знакомство»?
Ответ: знакомство по визитным карточкам.
3. Назовите 6 видов приветствий.
Ответ: улыбка, поклон головы, поцелуй, воздушный поцелуй, рукопожатие, слова-приветствия: «здравствуйте» или «привет».
4. Из какого языка пришло слово «этикет»?
Ответ: из французского языка.

Кино

1. Назовите автора музыки к песням в фильмах «Мэри Поппинс», «Дартаньян и три мушкетера».
Ответ: Максим Дунаевский.
2. Назовите имя и фамилию актера, сыгравшего роль Штирлица в фильме «Семнадцать мгновений весны».
Ответ: Вячеслав Тихонов.
3. В какой номинации фильм Владимира Меньшова «Москва слезам не верит» был отмечен высокой наградой? Дайте название награды.
Ответ: Оскар за лучший иностранный фильм.

География

1. На территории какого государства находится вершина мира?
Ответ: Непал.

2. Назовите самый большой полуостров.

Ответ: Аравийский полуостров.

3. Крупнейшая река Австралии?

Ответ: Мюррей.

4. Воды какого моря омывают берега трех материков?

Ответ: Средиземное море.

Биология

1. Когда спят дельфины?

Ответ: исследования показали, что дельфины вообще не спят — у них спит сначала одно полушарие, потом другое.

2. Назовите 4 царства живых организмов.

Ответ: животные, растения, бактерии, грибы.

3. Какое растение называется Алтайским ананасом?

Ответ: облепиха.

4. Ни море, ни земля, и корабли не плавают, и ходить нельзя. Что это такое?

Ответ: болото.

5. Почему белый медведь, передвигаясь по льдинам, не скользит?

Ответ: его подошвы покрыты длинной грубой шерстью.

ЧТО? ГДЕ? КОГДА?

ЭРУДИТ-ИГРА

3. Рабданова

Игра рассчитана на детей 14–17 лет.

Эрудит-игра направлена на знакомство детей с традициями, обычаями народов, проживающих на территории РФ. В течение 22 раундов отряды соревнуются, а заканчивается игра блиц-турниром, участие в котором принимают только самые интеллектуальные игроки из лидирующих отрядов; в блиц-турнире определяется отряд-победитель. Важным является то, что вопросы озвучивает не ведущий, а дети, одетые в национальную одежду.

На сцене исполняется танец. По его окончании звучат фанфары. Выходит ведущий.

В е д у щ и й. Добрый вечер, жители Океанской республики*! Я рад приветствовать вас в интеллектуальном казино «Что? Где? Когда?». Против телезрителей сегодня играют знатоки 18-ти отрядов, а также руководители детских делегаций и вожатые. В течении игры работает счетная комиссия, отвечающая за подведение итогов каждого раунда, и помощник, который на сцене следит за соблюдением всеми отрядами и игроками правил и условий игры.

Итак, на игровом столе перед вами ваза с шарами, на которых указаны номера вопросов. Право отвечать на каждый вопрос есть у каждого отряда. На обсуждение вопроса дается 30 сек. По истечении времени вы должны сообщить свой ответ консультантам, находящимся с вами в зале. Абсолютным победителем станет тот отряд, который ответит на большее количество вопросов.

Мы начинаем первый раунд!

Выходит юноша (девушка) в хакасском национальном костюме и задает вопрос: «Какая самая большая река протекает в Хакасии?» Детям дается время на обсуждение вопроса. По истечении времени звучит сигнал. Каждый отряд сообщает своим консультантам ответ.

Те, в свою очередь, поднимают карточки с номерами отрядов, давших ответ.

В е д у щ и й. Внимание, правильный ответ: река Енисей.

Консультанты опускают карточки с номерами тех отрядов, которые ответили неправильно. Помощник называет номера отрядов, ответивших верно. По такой системе проводятся 10 раундов (см. вопросы к эрудит-игре).

* В смену «Моя Федерация» дружина «Бригантина» называлась Океанской республикой.

В е д у ш и й. Раунд 11-й!

Консультант достает шар без номера и произносит: «Музыкальная пауза!». Исполняется песня. Затем игра продолжается до 22-го раунда, и опять наступает музыкальная пауза. Пока она длится, счетная комиссия подсчитывает результаты. Ведущий объявляет номера победивших отрядов.

ВОПРОСЫ К ЭРУДИТ-ИГРЕ

1. Как называется старинное национальное блюдо у татар?

Ответ: бэлеш.

2. Что в переводе с еврейского означает слово «шабат»?

Ответ: суббота.

3. Кто такой Полад Бюль-Бюль оглы?

Ответ: азербайджанский композитор и певец.

4. Какой этнос считается коренным на Курильских островах?

Ответ: айны.

5. Какой народ называют «мастерами верховой охоты на оленях»?

Ответ: эвенки.

6. Откуда пошло название «русские»?

Ответ: от названия реки Рось (приток Днепра), по берегам которой проживали наши предки.

7. В какой летописи упоминаются ненцы?

Ответ: в летописи Нестора, конец XI в.

8. Во время борьбы за выход к Балтийскому морю Петр I построил многие города. Крупнейшим строительством стало сооружение новой столицы России. Каково ее название?

Ответ: Санкт-Петербург.

9. Как якутский народ называет сосуд для оленьего молока?

Ответ: чорон.

10. В честь какого животного коряки ежегодно устраивают праздник?

Ответ: кит.

11. Как с казахского языка переводится слово «астана»?

Ответ: столица.

12. Назовите самый известный весенне-летний украинский праздник?
Ответ: Иван Купала.
13. Что является эндемиком озера Байкал?
Ответ: омуль.
14. С какого периода Москва получила почетное право именоваться Первопрестольной?
Ответ: с начала XVII века, когда столица была перенесена в Санкт-Петербург.
15. В медицине наркоз впервые применил русский врач, назовите его фамилию.
Ответ: Н. И. Пирогов.
16. Какой символический образ, олицетворяющий собой Россию, воспел в своих стихах Сергей Есенин?
Ответ: русская береза.
17. Что означают цвета государственного флага России?
Ответ: белый — «благородство, откровенность», синий — «верность, честность», красный — «мужество, смелость, любовь и великодушие».
18. Какое озеро Армении называют «жемчужиной»?
Ответ: озеро Севан.
19. В центре какого материка находится республика Тыва?
Ответ: Азия.
20. В Бурятии это блюдо называется поэзы, у народов Средней Азии — манты, как похожее блюдо называется у грузин?
Ответ: хинкали.

Проводится награждение отрядов-победителей.

АДАПТАЦИЯ

КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА

Э. Марзоева, Т. Панченко

Обоснование актуальности игры

Ребенок за время поездки и пребывания в ВДЦ «Океан», по возвращении из Центра домой несколько раз переживает стрессовые ситуации, а именно:

- в период отъезда из дома, когда приходится расставаться с родными и близкими людьми, одноклассниками, привычными бытовыми условиями, климатом и т. д.;
- в период приезда в центр, когда происходят встречи с незнакомыми людьми (взрослыми и сверстниками), знакомство с новыми правилами и законами жизнедеятельности;
- во время отъезда из центра, когда наступает момент расставания с любимившимся укладом океанской жизни, с педагогами и друзьями;
- по возвращении домой, когда ребенок не может не сравнивать жизнь в «Океане» с жизнью своей школы, своей компании, своей семьи. Ребенку кажется, что в «Океане» было веселее, интереснее, что настоящие его друзья теперь не с ним. Ситуация усугубляется, если ребенок не находит поддержки и понимания среди педагогов, сверстников, родителей.

Подобная проблема не является для ВДЦ «Океан» сверхновой. То же самое переживают дети «Артека», «Орленка», а возможно, и других детских центров, которые имеют неповторимую обстановку, необычный стиль, где по-настоящему присутствует сотворчество взрослых и детей.

Игра «Адаптация» — это игра на последствие ребенка у себя дома, в школе, в компании друзей, в своей детской организации или своем объединении.

Цель игры

Моделирование различных сложных ситуаций, в которые, возможно, попадает ребенок после возвращения из ВДЦ «Океан».

Задачи игры

1. Формирование у детей навыков социального выживания.
2. Развитие аналитического мышления и коммуникативных способностей детей.
3. Обучение детей коллективным и индивидуальным способам поиска выхода из различных ситуаций.
4. Разработка вариантов поддержки отношений между океанцами за пределами Центра.
5. Обучение детей искусству общения, дискуссии, диалога.

Назначение игры

Игра может проводиться с участниками различных океанских программ в последние дни смены.

Участники игры

В игре принимают участие 25–30 детей из одного отряда. Возраст участников — 11–17 лет.

Общие сведения об игровой модели

В игре моделируются ситуации, возникающие в школе, дома, в кругу друзей, в детской организации или в объединении у детей-океанцев после возвращения из Центра. Все ситуации предлагаются творческой группой детей и вожатых отряда.

Регламент игры

Игровое время — 1 час 30 минут, анализ игры — от 15 до 20 минут.

Сценарий игры

Предлагается несколько проблем для обсуждения в группах. Проблемы, подготовленные творческой группой, написаны на карточках, которые находятся у ведущего. При решении определенной проблемы ведущий дает право выбора следующей группе, которая успешнее других справилась с предыдущим заданием. Ему помогает экспертная группа, которая фиксирует и анализирует все поступающие от других групп предложения. По итогам игры эксперты делают анализ хода игры, разрабатывают рекомендации на последствие океанцев.

Состав играющих и распределение ролей

Все участники игры делятся на четыре группы:

- ситуативная группа — представляет ситуацию для обсуждения и оговаривает свое отношение к происходящему в ней;

- группа пессимистов — придерживается пессимистической стороны обсуждаемой проблемы;
- группа оптимистов — придерживается оптимистической стороны решения проблемы;
- экспертная группа — дает оценку происходящему в игре, разрабатывает рекомендации на последствие океанцев.

Роли групп в ходе игры могут меняться, а могут оставаться неизменными. В качестве ведущего может быть вожатый или ребенок, способный провести данную игру.

Перед игрой ведущему необходимо сформулировать задачи игровых групп, напомнить игрокам правила дискуссии, подготовить оснащение для игры (карточки с ситуациями, чистые листы бумаги, ручки), проработать правила игры, помочь группам освоить игровые роли, снять все интересующие игроков вопросы до начала игры, создать уютную обстановку для проведения игры.

Описание игровой обстановки

В течение всей игры участники анализируют ситуации, ищут варианты решения данных ситуаций; наиболее удачные решения сдают экспертной группе для анализа.

План игры

1. Вводная часть. Ведущий дает информацию об актуальности игры, распределяет детей по их желанию в игровые группы, разъясняет задачи каждой группы.

2. Основная часть. Проходит коллективный и индивидуальный поиск решения ситуаций, сбор интересных предложений экспертной группой.

3. Подведение итогов игры. Выявление самой результативной группы.

4. Анализ игры. В анализе игры принимают участие все. Особая роль в анализе отводится экспертной группе, которая должна дать общую оценку ходу игры, а также отметить ее положительные и неудачные моменты.

Правила игры

1. В игре могут принимать участие только желающие.
2. Во время игры каждый имеет право высказать свое мнение.
3. Ведущий в спорных ситуациях может вносить свои предложения.
4. По итогам обсуждения проблемы экспертная группа выставляет группам-участникам оценку по 10-балльной шкале.
5. Время обсуждения проблемы в группе — 10 минут.

6. В случае неготовности группы предложить решение ситуации группе следует заранее известить об этом ведущего.

7. Группы могут заработать до 5 баллов дополнительно за решение ситуации за другую группу.

8. Экспертная группа имеет право делать предупреждение пассивной группе, а также группе, допускающей нетактичное поведение по отношению к оппонентам. Предупреждением может быть карточка красного цвета или карточка со словом «Stop! (Стоп!)». Подобная карточка должна играть существенную роль при подведении итогов игры и выявлении группы-победительницы.

9. Группа, набравшая наибольшее количество баллов и не имеющая карточки-предупреждения, объявляется победительницей. Ей вручается символический жезл победителя, изготовленный творческой группой.

10. Наиболее активные участники игры награждаются памятными отрядными сувенирами (медали, вымпелы, флажки, звезды и т. д.).

Предполагаемый результат

В результате игры произойдет понимание участниками игры предстоящих проблем.

Варианты ситуаций, предлагаемых для обсуждения

1. Приехав из «Океана» домой, вы столкнулись с проблемой — родители не понимают вашего подавленного состояния, постоянно акцентируют на этом внимание, а вас это раздражает. Как быть?

2. Приехав домой, вы столкнулись с неприятием и равнодушием своих друзей. Они говорят, что вы стали не таким, как были раньше, начали чрезмерно выделяться. Ваши действия?

3. Классный руководитель периодически упрекает вас за то, что вы были в «Океане» и при этом не можете ничего организовать в школе. Причем на ваши просьбы о помощи не следует никакой реакции ни со стороны самого учителя, ни со стороны администрации школы. Есть ли выход?

4. Учитель математики считает, что оценки, полученные вами в «Океане», не соответствуют уровню ваших знаний на самом деле, что они «липовые», ненастоящие. Как убедить учителя?

ЛАБИРИНТ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

ИГРА ПО СТАНЦИЯМ

С. Семеняк

Эта игра предполагает знакомство детей с работой основных служб Центра. В игру включаются задания творческого характера для поддержки эмоционального настроения детей во время прохождения маршрутов.

УСЛОВИЯ ИГРЫ

В игре принимают участие все дети и вожатые. Дружина условно делится на 2 лагеря. Например, если в дружине 16 отрядов, лагерь «Красный» — отряды с 1 по 8, лагерь «Зеленый» — отряды с 9 по 16. Или лагерь «Красный» — все четные номера отрядов, лагерь «Зеленый» — все нечетные номера отрядов.

Участники игры (отряды) передвигаются по станциям в соответствии с маршрутным листом, в котором указаны названия станций, место их нахождения, а также станция, с которой начинается маршрут. На станциях дети получают информацию и выполняют творческое задание. Задания не оцениваются, ставится отметка (подпись ведущего на станции) о прохождении станции в маршрутных листах. Время прохождения одной станции — не более 5–7 минут.

Каждый лагерь проходит маршрут в 2 этапа:

1 этап — маршрут по дружине «Бригантина» (9 станций);

2 этап — территория Центра (5 станций). На этом этапе на станцию приходят по 2 отряда и соревнуются между собой.

Лагерь «Красный» сначала проходит 1-й этап (информационный), затем переходит на 2-й этап (соревновательный).

Лагерь «Зеленый» сначала проходит 2-й этап, затем переходит на 1-й.

Таким образом, дети, игравшие в здании дружины, идут на свежий воздух, где проходит маршрут развлекательно-соревновательного характера. И наоборот, дети, начавшие игру на улице, приступают к игре в здании дружины. Следовательно, в процессе прохождения маршрутов двух этапов дети получают необходимую информацию и эмоциональный заряд, особенно необходимый в первые дни пребывания ребенка в Центре.

СТАНЦИИ И ИХ СОДЕРЖАНИЕ

I этап

Киноконцертный зал

На этой станции дети знакомятся с видеооператором, звуко- и светорежиссерами. Они рассказывают о правилах поведения, правилах техники безопасности как в зале, так и на сцене, за кулисами, показывают, как правильно работать с микрофонами, рассказывают о правилах поведения во время видеосъемки мероприятий.

Задание. Разучить массовый танец «Океанский рэп».

Диско-бар «Орфей»

Участники знакомятся с режимом работы диско-бара, правилами его посещения и поведения в нем. Детям рассказывают о том, что в баре работают официантами, кассирами, бухгалтерами, швейцарами их сверстники, ребята из разных отрядов.

Задание. Составить программу «Вечера именинников» и праздничное меню.

Спортзал

Спортивный инструктор знакомит детей с режимом работы спортзала, правилами посещения и поведения в нем. Кроме этого, он рассказывает о предстоящих соревнованиях и знакомит с графиком проведения спортчасов.

Задание. Разучить правила игры «Снайпер».

Милиция

Милиционер напоминает детям о сохранности личного имущества, о том, что нужно делать, если на территории появились посторонние лица или произошли какие-то чрезвычайные события.

Задание. Детям дается портрет (фоторобот водителя). С помощью фоторобота нужно составить характеристику водителя (привычки, основные этапы жизни, манера говорить и т. д.).

Столовая

Детям разъясняют порядок и правила дежурства отрядов по столовой.

Задание. Красиво и правильно выполнить сервировку стола к обеду.

Дискуссионная

На этой станции обращается внимание на правила ведения дискуссии. Отряд делится на 2 группы: анархисты и меньшевики. Через одну

минуту группы находят выход из предложенной ситуации с учетом интересов своей группы. Предлагаемая тема для обсуждения: «Если бы в 1917 году к власти пришли не большевики, а ... анархисты (меньшевики)»*.

Фотография

Фотограф рассказывает детям о предстоящем фотографировании отрядов, о том, куда обратиться, если нужно проявить или напечатать личную фотопленку.

Задание. Один человек рисует дружеский шарж на своих вожатых, остальные делают мнимую веселую отрядную фотографию на память и фотографируются воображаемым фотоаппаратом (можно и настоящим).

Веровочный курс

Участникам дается краткая информация о веревочном курсе.

Задание «Сидячий круг». Отряд делится на 2 группы (по 10–12 человек). Группы образуют тесный, ровный круг. После этого ведущий просит детей повернуться на 90 градусов вправо. Далее нужно медленно сесть на колени друг к другу, в таком положении следует находиться 3–5 минут, затем рукой коснуться плеча человека, через одного сидящего сзади.

Эта станция работает на сплочение отряда, развитие логического мышления. Упражнение стоит закончить на веселой ноте, смеясь и хлопая в ладоши.

Диспетчерская

Диспетчер рассказывает о пожарной безопасности, об экономии электроэнергии и сохранении тепла в дружине, о системе работы пожарной сигнализации.

Задание. Составить 5 правил противопожарной безопасности и 5 правил эвакуации в случае пожара.

II этап

Плетение косички

Отряд делится на 3 группы. Каждой группе дается по ленте. Нужно сплести косичку всей группой, не отцепляя рук от своей ленты.

МЧС

Проводится на пляже, где есть камни. Детям предлагается оказать первую медицинскую помощь, используя подручный материал в следу-

* Игра проводилась накануне празднования 7 ноября.

ющих ситуациях: травма ноги, травма головы, перенос травмированно-го человека.

Демонстрация

Необходимо составить как можно больше лозунгов, кричалок, тезисов и изобразить праздничную демонстрацию трудящихся.

Чехарда

Отряды выстраиваются в колонны в затылок друг другу, садятся на корточки. Последний участник перепрыгивает через всех сидящих и таким образом становится первым. Тот, кто стал последним, делает то же самое и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока ведущий не скажет: «Стоп!».

Шумовой оркестр

Под аккомпанемент «шумового оркестра» (щетки, швабры, тазы, ведра и т. д.) нужно исполнить популярную песню. Текст песни лучше написать заранее.

ОКЕАНСКИЙ КАЛЕЙДОСКОП

ИГРА ПО СТАНЦИЯМ

Вожатский отряд «Исток»

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Игра рассчитана на 2,5 часа.
2. Каждая станция должна иметь свой образ, лицо, атрибутику; об этом необходимо позаботиться как творческой группе, так и ведущему этой станции.
3. Вожатым следует распределиться по станциям так, чтобы в отряде остался еще один вожатый, который будет сопровождать свой отряд по маршруту и помогать детям в минуты затруднений.
4. Маршрутные листы готовятся отдельно для каждого отряда. Обязательно указывается индивидуальный маршрут отряда, т. е. последовательность станций и их местонахождение.
5. В маршрутных листах написана первая часть фразы: «Каждый капля в море...». Вторую часть дети отгадывают во время игры, получая на каждой станции по букве. В конце игры им становится известен главный океанский секрет: «Каждый капля в море, вместе — «Океан!»».
6. Если в дружине больше 10 отрядов, то целесообразно организовать две группы, которые будут проходить одинаковый маршрут параллельно, не мешая друг другу и избегая столпотворения на станциях. Для этого каждая станция должна быть продублирована, а в маршрутных листах указана принадлежность отрядов к той или иной группе (например, к «красной» или «зеленой»).
7. Каждый отряд заранее продумывает свой имидж, сочиняет кричалки, приветствия для встречаемых отрядов и ведущих станций.
8. За 15 минут до начала игры командиры отрядов собираются в комнате старшего вожатого, где им объясняются правила игры и вручаются маршрутные листы.
9. После общего старта отряды расходятся по станциям, указанным первыми в маршрутных листах, а далее следуют по порядку.
10. Содержание заданий детям становится известно только на станциях!

СТАНЦИИ И ИХ СОДЕРЖАНИЕ

Столовая

Вожатый в полной поварской экипировке разъясняет порядок и правила дежурства отрядов по столовой.

Задание «Дежурство с сюрпризом». Дети празднично и необычно сервируют столы к ужину для отряда, доставшегося им по жребию.

Медпункт

Медсестра рассказывает о профилактике клещевого энцефалита, о поведении в случае укуса змеи и т. д. Затем участникам предлагается составить список песен, помогающих в случаях склероза, зубной боли, боли в животе, насморка, запора, тошноты, боли в горле и пр. Отряд обязательно должен объяснить свой выбор.

Комната старшего вожатого

Другие названия станции: «Тур веселых аббревиатур», «Темная лощадка». Старший вожатый разъясняет назначение этой комнаты и правила дежурства отрядов по дружине.

Задания:

1. Придумать смешную расшифровку океанских аббревиатур: КСВ (комната старшего вожатого), УРМ (утренние режимные моменты), ВУК (влажная уборка кубриков), ВЛГ (время личной гигиены), ККЗ (киноконцертный зал), ЗДК (зорька дежурных командиров), СКЦ (спортивно-культурный центр).

2. Не называя имени, составить шуточное досье на своего отрядно-го вожатого с указанием особых примет, черт характера и манер поведения, особенностей речи.

Музыкальный салон (Музыкальная пауза)

Дети знакомятся с руководителем салона, режимом его работы. Затем им предлагается, удобно расположившись, прослушать какой-нибудь музыкальный отрывок и поделиться впечатлениями.

Диско-бар (Веселый хоровод)

Диск-жокей в интересной форме знакомит детей с режимом работы диско-бара, правилами его посещения и поведения в нем. Затем всем предлагается встать в круг, взявшись за руки, и танцевать, не расцепляя их ни на секунду во время звучания мелодии для танцев: «Цыганочка», «Сиртаки», «Русский лирический», «Лезгинка», «Рок-н-ролл», «Рэп», «Вальс».

Киноконцертный зал

Другие названия станции: «Внимание! Микрофон включен...», «Находчивый кинооператор». Здесь детям рассказывают о правилах поведения в зале и на сцене, за кулисами, показывают, как правильно обращаться с микрофонами.

Задание. Оригинально озвучить три эпизода (по 15 секунд) из известного мультфильма, кинофильма и видеоклипа. Время на подготовку — 5 минут.

Примечание. Для более эффективного выполнения задания детей рекомендуется поделить на 3 группы. Желательно, чтобы все приняли участие в выполнении этого задания.

Парапет* (Драим палубу)

Участников встречает веселый юнга с ведром воды и ветошью. Он говорит о том, что парапет — «лицо» дружины, равно как палуба — «лицо» корабля. Умение в короткий срок навести идеальную чистоту — одно из основных достоинств моряка. Юнга выливает на условно обозначенную палубу ведро воды, отряд должен как можно быстрее ветошью собрать воду («отдраить» палубу).

Футбольное поле

Другие названия станции: «Спортзал», «А ну-ка, мальчики! А ну-ка, девочки!». Спортивный инструктор рассказывает детям о предстоящих соревнованиях и спортчасах. Затем им предлагается сыграть в необычный футбол, разделившись на две команды. Мяч перекачивается по полю от одного игрока к другому с помощью рук. Брать в руки мяч и поднимать над землей запрещено. Продолжительность матча — 5 минут.

Костровая площадка (Споемте, друзья!)

Вожатый с гитарой в руках предлагает всем расположиться вокруг костра. Он рассказывает об этом особом месте в лагере и приглашает детей разучить известную океанскую песню, которую вечером будет петь вся дружина на общем сборе или на вечере традиций.

Синий краб**

На этой станции дети погружаются в мир легенд «Океана». Им рассказывают легенду о Китенке, Синем крабе. Здесь же участникам дается возможность самим сочинить и рассказать новую легенду об «Океане»,

* Парапет — площадка перед зданием дружины, напоминает огромное крыльцо.

** Название бухты, одной из достопримечательностей «Океана».

его знаменитых местах. Ведущий этой станции дает отряду шифровку о местонахождении сокровища (это переход к следующей станции).

Пляж

Задание 1. «Тайное послание». Разгадав шифровку, отряд находит бутылку (с номером своего отряда) с запиской внутри. Эта записка от мальчика, который все делал наоборот. В ней в стихотворной форме в стиле «Вредных советов» Г. Остера рассказано о правилах купания в море и о местах, куда попадают те, кто все делает наоборот.

Задание 2. «Замки на песке». Участников встречает Золотая Рыбка и рассказывает о своем горе. Ее замок разрушен и нет ни одного архитектора, чей проект нового замка понравился бы ей. Она просит детей построить для нее замок. Но есть одно маленькое, но очень важное условие — в строительстве должны участвовать все. Срок сдачи «объекта» — через 10 минут. В награду за отлично выполненное задание Золотая Рыбка дает отряду чудесные советы по купанию в море.

После прохождения последней станции отряд собирается на своем отрядном месте, а дежурный командир отправляется в КСВ (комнату старшего вожатого) с рапортом о прохождении отрядом первого этапа игры. Здесь же он получает следующее задание: после общего отрядного совещания выданный лист бумаги (в форме волны) необходимо раскрасить в тот цвет, который бы соответствовал настроению детей во время игры. К тому же каждый должен закончить фразу: «Теперь мы в «Океане», а это значит...» и написать ее на «волне». Затем все «волны» склеиваются и крепятся на видном месте под большим заголовком «Океанский калейдоскоп». А рядом вывешивается большая газета, в которой под заголовком «Каждый капля в море, вместе — «Океан»!» в шуточной, веселой форме отражен весь ход игры и представлены самые интересные легенды, самые смешные расшифровки аббревиатур и рецепты по арттерапии.

УРОК БЕЗОПАСНОСТИ

ИГРА ПО СТАНЦИЯМ

А. Татарашвили

Основная тема урока — безопасность человека в повседневной жизни. Во время игры обязательно присутствие двух вожатых в отряде.

УСЛОВИЯ ИГРЫ

Игра проходит по станциям. Если в лагере много отрядов, то лучше, если на маршрут будут выходить по два отряда одновременно. Все отряды передвигаются по одному маршруту в сопровождении проводников. По заранее подготовленному графику с начальной станции стартует первый отряд, через 5–10 минут с этой же станции начинается движение следующий отряд и т. д. На этапах судьи дают задания, оценивают их выполнение и фиксируют результаты в своих ведомостях. Если на этапе кого-либо из участников «ранило», то отряд этих «раненых» переносит до следующей станции на руках. По итогам игры составляется и вывешивается на видном месте карта наиболее опасных мест на территории лагеря.

ОПИСАНИЕ МАРШРУТА

Старт

На этой станции детям напоминают о правилах техники безопасности во время игры, знакомят с проводником. Местонахождение этой станции должно быть известно всем отрядам.

Чертов мост

Отряд становится в круг, взявшись за руки.

Задание. Не расцепляя рук, перейти через мост. Все упавшие считаются ранеными.

Подсказка организаторам: мост должен находиться не очень высоко над землей, перейти через него можно приставными шагами.

Арт-обстрел

Судья говорит о том, что из леса ведется огонь.

Задание. Спрятаться всему отряду в небольшом окопе. Все, кто не влез в окоп, считаются ранеными.

Поражение мишени

Каждому участнику дается пластиковая бутылка с водой.

Задание. Попасть в мишень. Промахнувшийся считается раненым.

Штурм высоты

Всему отряду, взявшись за руки, необходимо цепочкой забраться на крутую гору.

Авианалет

Двигаясь по тропе, отряд проходит под вышкой или высоким деревом. Сверху на детей сбрасываются мешки, набитые листвой. Те, на кого упал мешок, считаются ранеными.

Тачанка

Возможны два варианта задания:

1. Перенести всех девочек на руках через ручей (мелкий водоем).
2. Перевезти девочек по асфальтированной дорожке на скейтах.

Обвал

На этом этапе неожиданно на детей сверху сыплются «кирпичи» (делаются из губки и окрашиваются в оранжевый цвет).

Метание копья

Задание. Дети копьями (палками) сбивают кокосы с пальм (надутые шарики с деревьев).

Маятник

Заранее готовится маятник (канат, прикрепленный к дереву).

Задание. Переправиться всему отряду по очереди за обозначенную линию, не касаясь земли. Не справившийся с заданием начинает все сначала.

Переправа

Через овраг туго натягиваются между деревьями две веревки — одна снизу, другая сверху.

Задание. Переправиться с помощью этих веревок (по нижней веревке двигаются приставными шагами, за верхнюю — держатся руками).

Опасные места

Отряду дается часть карты территории лагеря.

Задание. Определить опасные места (крутые склоны, открытые канализационные колодцы и т. д.) на своей территории, нанести их на карту. Карта с обозначением опасных мест сдается администрации лагеря.

ОХОТНИКИ ЗА УДАЧЕЙ

ИГРА ПО СТАНЦИЯМ

А. Повалихин

«Охотники за удачей» — это подвижная игра на местности, которая проводилась в конце организационного периода в смене «Сильные люди». Отряды перемещаются по станциям по круговой системе. Если отряд справляется с заданием на станции в срок, то он имеет право пропустить одну станцию на выбор.

Цель игры — выявить уровень сплоченности коллектива.

Перед игрой проходит сбор капитанов команд (объясняются правила игры, капитаны получают маршрутные листы).

СТАНЦИИ И ИХ СОДЕРЖАНИЕ

Герои

С закрытыми глазами отряд без помощи слов и звуков распределяет между собой роли: Робин Гуд, стрелки, ниндзя, индейцы, пираты, ковбои, Прекрасная леди, деревья. Время выполнения задания — 3 минуты. Оценка — 10 баллов.

Хеопс

Из имеющихся предметов верхней одежды отряд составляет пирамиду до указанной отметки. Если пирамида получилась выше отметки, то отряд пропускает одну станцию (по своему выбору). Оценка выполненного задания — 10 баллов.

Приятного аппетита

Отряд рисует плакат для столовой. Время выполнения задания — 3 минуты. Оценка — 10 баллов.

Лиана

По веревкам, не касаясь земли, группа из 10 человек должна преодолеть заданное расстояние. Время выполнения — 2 минуты. Оценка — 30 баллов.

STOP

Отряд должен подождать следующий отряд и провести для него конкурс. Если конкурс был интересным и оригинальным, то отряд пропускает сразу две станции. Оценка — 30 баллов.

Узлы

Отряд делится на пары, все берутся за руки. Свободными руками нужно за 3 минуты завязать 15 узлов на одной веревке и передать ее другой паре. Оценка — 30 баллов.

Необычный шаг

Каждому члену команды-отряда необходимо преодолеть заданное расстояние необычным способом передвижения в течение 3 минут, не повторяя движения других. Недопустимы задержка на дистанции более 10 секунд и раздумье на старте более 3 секунд. Оценка — 30 баллов.

Книга джунглей

Отряд должен изобразить 15 животных, которых назовет ведущий. Следующее животное ведущий называет только тогда, когда весь отряд показал предыдущее. Оценка — 10 баллов.

Горячий мяч

Отряд должен передать мяч по рукам так, чтобы он успел коснуться каждого за 3 секунды. Время работы на станции — 3 минуты.

Боевая раскраска

За 3 минуты каждый член команды-отряда должен раскраситься по-военному, затем, не смывая краску — по-индейски и, наконец, по-пиратски. Оценка 10 — баллов.

Маскировка

Пользуясь спальными мешками, команда должна преодолеть заданное расстояние так, чтобы ведущий не смог заметить участников. Оценка — 20 баллов.

Мина

Отряду необходимо встать по колено в воду, образуя круг и взявшись за руки. Каждый участник не может касаться мяча, который находится в центре круга, но должен заставить сделать это соседей справа и слева. Оценка — 10 баллов.

Долина сфинксов

Из песка, ракушек, водорослей, камней и мусора отряд должен построить древнеегипетского сфинкса. Оценка — 20 баллов.

Шифровка

Отряду нужно расшифровать выданное предложение и зашифровать свое, но с таким же количеством слов (предлагается азбука Морзе). Время на выполнение задания — 3 минуты. Оценка — 10 баллов.

Удача

При чтении текста «Выдержки из Устава ВДЦ «Океан» слева направо и сверху вниз, не переставляя буквы, слова и предложения, а только пропуская их, найти все слова «охотники» и «удача», а также имена своих вожатых. Время работы на станции — 3 минуты. Оценка — 20 баллов.

Хижина

Отряду предлагается построить дом из участников (стены, крыша, обстановка и т. д.). За 3 минуты нужно изобразить палатку, шалаш, землянку, избу, крепость. Оценка — 30 баллов.

Детство — это я и ты

Отряд должен «нарисовать» живую картину на тему «Детство — это я и ты», причем каждый ребенок должен что-то изобразить. Время работы — 3 минуты. Оценка — 10 баллов.

Победителем становится отряд, набравший наибольшее количество баллов.

ШКОЛА ЮНГ

ИГРА ПО СТАНЦИЯМ

Игра проводилась в смене «Играй-город». Вся дружина называлась флотилией и вела морской образ жизни.

Нет такого юнги, который не мечтал бы стать капитаном — гласит крылатое выражение. Но для этого юному моряку нужно непременно пройти суровую школу, чтобы хоть на ступеньку приблизиться к заветной мечте — стать пока хотя бы матросом. Это ведь тоже непросто. Но, как говорится: «Вместе весело мечтать и с акулой воевать!»

Правильно разработанная и проведенная игра может явиться хорошим средством сплочения и укрепления временного детского коллектива.

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Все экипажи (отряды) в дружине разбиваются по парам (в зависимости от возраста детей). Отряды, составляющие пары, проходят маршрут вместе и соревнуются между собой на станциях.

2. За 15 минут до начала игры представитель каждого экипажа получает карту игры в комнате старшего лоцмана (старшего вожатого), на которой для каждого экипажа отмечен свой старт.

3. На станциях работают вожатые и по 2—3 помощника (ребенка) из отрядов.

4. Маршрут движения отрядных судов отмечен на карте и должен строго соблюдаться.

СТАНЦИИ И ИХ СОДЕРЖАНИЕ

Необитаемый остров

Ведущий предлагает детям определить на глаз с максимальной точностью:

- высоту ближнего дерева;
- высоту дальнего дерева;

- расстояние до ближайшего водоема;
- глубину этого водоема;
- длину дорожек;
- ширину ручья;
- диаметр лужи.

Затем ведущий называет истинные размеры (заранее известные) и сверяет их с ответами детей. В зависимости от результата выставляется оценка «да» или «нет», причем ведущий может делать индивидуальные пометки на карте-маршруте особо отличившегося отряда.

Качка

Всем отрядам нужно продержаться на подвешенном качающемся бревне (полоса препятствий) как можно дольше.

Примечание. Если в отряде больше 20 человек, лучше разбить его на 3 группы, которые по очереди будут выполнять это упражнение. В карте-маршруте отмечается лучшее время, показанное одной из групп.

Палуба

За минимальное количество времени необходимо насухо вытереть участок парапета, облитый сердитым боцманом.

На палубу выливается не более двух ведер воды. Швабры, ветошь должны быть заранее приготовлены.

Впередсмотрящий

На станции участникам игры дается сигнальная морская азбука. Время на изучение — 5 минут (это очень просто сделать, если каждый из 30-ти человек запомнит по одной букве). Затем стоящий вдалеке на возвышении (на расстоянии 70–100 м) сигнальщик по сигналу ведущего передает послание на станцию. Дети должны его прочитать. У отряда есть 3 попытки (первая попытка будет удачной, если после сигнала каждый, узнавший свою букву, будет называть ее вслух).

На рейде

Участники разучивают элементы танца «Яблочко» и песню «Бескозырка белая».

Лоцман

Всему отряду, кроме лоцмана, ведущий завязывает глаза. Лоцман должен провести весь отряд по определенному маршруту, обозначенному разными предметами (например, кеглями), так, чтобы ни один из этих предметов не упал, а из участников — никто не споткнулся.

Шифровка

Из камней или любого природного материала сооружают знак, символизирующий опасность (например, яму, обрыв, болото, змей, клещей и т. д.).

Человек за бортом!

Одного человека из отряда (его нужно заранее об этом предупредить!) неожиданно обливают целым ведром воды. Отряду необходимо как можно быстрее переодеть его во все сухое.

Вахтенный журнал

На этой станции участники сочиняют напутствие будущим морякам, используя рифмы (море — горе, моряк — чудака), или сочиняют кричалку на парад.

Капитан

Отряд готовится к параду под руководством своего капитана, который дает четкие команды и требует их точного исполнения. Оценка капитана напрямую зависит от того, насколько дружно, сообща выполняется это задание.

По окончании игры проходит морской парад — своеобразный отчет отрядов. Всем, как бывшим юнгам, торжественно вручаются матросские дипломы.

VIVAT, АРТИАДА!

ИГРА ПО СТАНЦИЯМ

Е. Волкова

1. ПРЕДИСЛОВИЕ

Автор Артийского Движения — В. М. Тарбоков, кандидат философских наук. Решение о проведении «Артиады» было принято участниками Первого учредительного Конгресса Мирового Артийского Движения в Москве 21 декабря 1991 года.

Принципы и цели «Артиады», сформулированные в «Артийском кодексе», отражают стремление возвысить роль и значение культуры и искусства в жизни человеческого общества и отдельной личности, возвысить идеалы красоты и гармонии. Поэтому не случайно артийцы избрали своим девизом слегка дополненную фразу великого классика: «Красота и доброта спасут мир!».

Организаторы «Артиады» надеются, что она станет «достойной акцией символической передачи будущим поколениям ценностей духовной и материальной культуры, созданных человечеством за последние две тысячи лет».

1. «Артиада» — период развития художественной культуры и искусства человеческого общества за 5 последних лет. Первая «Артиада» началась 1 января 1996 года и закончилась 31 декабря 2000 года.

2. «Артиада» — Мировой Артийский Фестиваль, международный праздник искусств, проводимый участниками и членами Мирового Артийского Движения. Первый Мировой Артийский Фестиваль проводился с 25 декабря 2000 года по 7 января 2001 года.

(Гл.1. статья 1)

Ст. 10. Мировое Артийское Движение способствует созданию мирного сообщества и повсеместному развитию художественной культуры и искусства, гармоничному развитию человека, защищает и возвышает талантливых людей, формирует и распространяет художественный стиль в жизнь и быт людей, приобщает их к искусству.

Ст. 11. Мировое Артийское Движение, соединяющее искусство и художественную культуру с воспитанием и образованием, стремится к созданию образа и качества жизни, основывающихся на приоритете общечеловеческих духовных и материальных художественных ценностей, на гармонии души и тела, мыслей и поступков, на вере, надежде и любви...».

2.

АРТИЙСКИЙ КОДЕКС

Воспитательные и образовательные задачи МАД оказались на удивление созвучны принципам воспитания и образования личности ребенка в ВДЦ «Океан». Центр активно принял и поддержал «Артиаду», а в сентябре 1995 года на большом празднике, посвященном 50-летию Победы и Дням Мира на Тихом океане, Всероссийскому детскому центру «Океан» был вручен Артийский флаг членами Мирового Артийского Комитета.

Этот артийский праздник длится весь день. А начинается он с воззвания посланцев «Артиады» к народу. Одетые в яркие театральные, цирковые костюмы, маски посланцы проходят по всем отрядам, раздают приглашения к участию в работе артстудий и призывают детей примкнуть к Мировому Артийскому Движению.

Воззвание посланцев

Виват, Артиада, артийцы, виват!
Сам бог вам по мысли и творчеству брат!
И ведает он откровенье одно,
Что мир наш спасут красота и добро.
Артийцы, старшему брату поможем:
Эти ростки сохраним и умножим!
Очистим наш мир от фальши и скверны
Пламенем творчества, силою веры!

Друзья! Время войн и разрушений останавливается, земной шар слишком отяжелел от железа и крови, грязи и алчности, ненависти и слез. Мы призываем вас присоединиться к нашему Артийскому Движению. Нами движут вера в разум человечества, надежда на мирное будущее и любовь к искусству, уважение к таланту. Разбудите в себе человека-творца, человека-художника, ибо будущее за ними.

Так стань же сам Вселенной и творцом!
Сознай себя божественным и вечным
И плавь миры по льялам душ и вер.

Будь дерзким зодчим вавилонских башен,
Ты — заклинатель сфинксов и химер!
Попробуй стать богом, но помни одно:
Мир наш спасут красота и добро.

После этого посланцы вручают приглашение и дарят детям символы «Артиады» (флажки, значки или повязки с изображением Артийского знака). Далее все дети расходятся по выбранным ими творческим мастерским.

Артийскими видами искусства признаны архитектура, декоративно-прикладное искусство, дизайн и художественное моделирование, изобразительное искусство, кино, литература, музыка, театр, телевидение, хореография, цирк.

Каждая артстудия отвечает за отдельное направление. В приглашении указываются названия студий и содержание их деятельности. Это поможет каждому ребенку сделать правильный выбор.

Так как «Артиада» предполагает всеобщую занятость детей, то студий можно организовать больше одиннадцати. Их может быть и меньше, если лагерь невелик и возможности его ограничены. Самое главное — дать общее представление и помочь каждому ребенку почувствовать себя участником большого и Доброго дела. Поэтому результатами должны стать творческие работы, художественные номера, которые послужат материалом для выставки и вечернего концерта «Мы — артийцы!».

ПРИМЕРЫ НЕКОТОРЫХ АРТ-СТУДИЙ

Архитектурный салон

Детям предлагается создать архитектурный бумажный макет детского лагеря нового типа.

Роспись на камнях и ракушках

Плетение (макраме)

Мягкая игрушка

Совместное изготовление большой куклы — символа «Артиады».

Изокласс

Рисование на темы: «Я вижу вокруг...», «Море, море — мир бездонный», «Океанские картинки» и т. д.

Киноклуб

Работа над передачей «„Артиада“ и мы».

Музыкальный салон.

Приглашаются дети, которые играют на музыкальных инструментах. Организуется прослушивание, отбор номеров. Не упускайте возможности создать совместный музыкальный номер!

Гитара, голос и свеча

Приглашаются барды, любители и исполнители авторских песен.

Литературная гостиная

Турнир поэтов, декламаторов, литературных критиков и прозаиков. Постановка литературного монтажа на определенную тему.

Танцкласс

С детьми, желающими научиться танцевать, работает хореограф. Результатом может стать массовый танец на концерте.

Театральная студия

Выявление актерских способностей участников, работа над этюдами; постановка драматического эпизода или пантомимы.

Дизайн-класс

Составление и конкурс эскизов оформления киноконцертного зала для вечера, оформление зала, оформление холла в технике римской мозаики и граффити под руководством профессиональных художников.

КВН-лаборатория

Подготовка визитки на концерт, артийских частушек.

Время работы в студиях 3–4 часа, но при желании его можно продлить. Очень важно на протяжении всего дня поддерживать праздничную атмосферу. Это будет нетрудно сделать, если вы заранее позаботитесь о красочном украшении холлов, отрядных мест; вместе с детьми выпустите большую газету-афишу с основными сведениями об «Артиаде».

Праздник приходит тогда, когда его ждут, когда к нему готовятся!

ИГРОВОЙ ЛАБИРИНТ

ИГРА ПО СТАНЦИЯМ

С. Дегтярев, А. Кошелев

Игра по станциям проводится в начале смены с целью сплочения временного детского коллектива. Станции расположены на территории всего комплекса. Это помогает в игровой форме познакомить детей со зданием «Бригантина», архитектура которого напоминает запутанный лабиринт.

Перед началом игры каждому отряду выдается маршрутный лист, в котором указаны названия и месторасположение станций, а также обозначена станция, с которой отряд должен начать передвижение. Для всех отрядов игра начинается одновременно.

ИГРОВЫЕ СТАНЦИИ НА МАРШРУТЕ

Леди и джентльмены

Проводится в диско-баре «Орфей». Детям предлагается показать правила приема гостей, правила этикета за столом. Наиболее активным участникам ведущий вручает приглашения для принятия участия в дружинном мероприятии «Леди и Джентльмены», которое будет проводиться в смене.

Кегельбан

Проводится в спортзале. Отряд делится на две команды, каждой выдается по одному мячу. Напротив команд расставлены кегли — пластмассовые бутылки с водой (по 7 штук). Задача каждой команды — сбить как можно больше кеглей. Оценка выставляется общая всему отряду.

Хакасские скачки

Отряд делится на две команды. Каждый участник команды должен по очереди, зажав между коленями мяч, провести шваброй между поставленных препятствий (ведер) другой мяч и, вернувшись на исходную

позицию, передать инвентарь следующему игроку своей команды. Выставляется общая оценка всему отряду.

Превращение

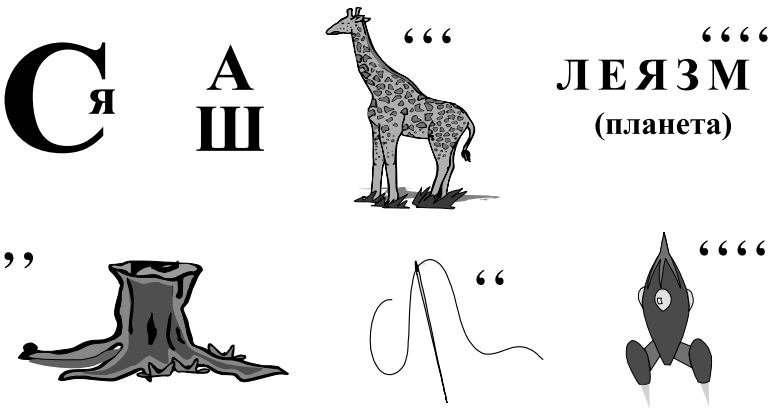
Все становятся в круг затылком друг к другу. Ведущий просит участников представить, что они идут в поход и встречаются на своем пути различные препятствия, при этом дети должны изобразить преодоление этих препятствий: кочки — все присели, копна — все сцепляются руками в центре круга, море — все качают сцепленными руками, горы — один привстал, второй присел.

Ручеек

Участники играют в «Ручеек», поют песню (любую). По команде ведущего песня обрывается, все разбегаются и соединяются в новые пары. Эту игру можно повторить несколько раз.

Ребус

Детям предлагается расшифровать ребус (ответ: «*Вся наша жизнь — игра*») и объяснить значение получившейся фразы.



Артиада

Предлагается дать определение слову «Артиада», и здесь же отряд получает задание на дружинное мероприятие «Артиада», которое состоится в смене.

Ответ.

1. Артиада — период развития художественной культуры и искусства человеческого общества за пять последних лет. Первая «Артиада» началась 1 января 1996 года и закончилась 31 декабря 2000 г.

2. *Артиада — Мировой Артийский Фестиваль, международный праздник искусств, проводимый участниками и членами Мирового Артийского Движения. Первый Мировой Артийский Фестиваль проводился с 25 декабря 2000 года по 7 января 2001 года.*

Вы поедете на бал?

Ведущий начинает игру словами: «Скоро будет бал. На него будет приглашен тот, кто не нарушит ни одного условия: черное с белым не надевать, „да“ и „нет“ не говорить, не смеяться, не улыбаться... Вы поедете на бал?» Далее каждому участнику задаются вопросы-ловушки. Задача детей — быть внимательными при ответах. Тот, кто при ответе произнесет слово «да» или «нет», «наденет» черное или белое, засмеется или улыбнется, выбывает из игры.

Занимательные задачи

Предлагается решить четыре занимательные арифметические задачи.

* * *

Петя и Сережа купили хорошую книгу.

— Удивительно, что она такая дешевая, — сказал Петя. — Всего 5 руб. 50 коп.

— Да еще в переплете, — сказал Сережа, — интересно, сколько же стоит переплет?

— А ну-ка, догадайся! Книга дороже переплета на 5 руб.

— Очень просто: переплет стоит 50 коп.

— Видно, не очень просто, — возразил Петя, — подумай как следует. Сколько же стоит переплет?

Ответ. Книга — 5 руб. 25 коп.; переплет — 25 коп.

* * *

Летит стая гусей, а навстречу им один гусь, кричит стае:

— Здравствуйте, сто гусей!

Ему в ответ первый гусь говорит:

— Нет, нас не сто! Вот если бы нас было еще столько, да еще половина, да еще четверть нашей стаи, да еще ты, гусь, с нами, тогда бы нас было сто гусей. А теперь догадайся, сколько нас.

Ответ. 36 гусей.

* * *

У мальчика столько сестер, сколько и братьев. А у его сестры вдвое меньше сестер, чем братьев. Сколько всех братьев и сестер?

Ответ. 4 брата, 3 сестры.

* * *

Внук спросил дедушку:

— Сколько тебе лет?

Дедушка ответил:

— Если я проживу еще половину того, что прожил, да еще один год, то мне будет 100 лет. Сколько лет дедушке?

Ответ. 66 лет.

Почувствуй слово

Отряд делится на две команды. Участники каждой команды становятся друг за другом, после чего замыкающим ведущий показывает карточку, где написано слово. Они должны пальцем написать это слово на спине стоящего впереди участника, и так по цепочке. В конце сравниваются первоначальное и полученное слова.

Кричите громче

Участникам предлагается придумать какую-либо кричалку и дружно прокричать ее.

Снежные баталии

Нарисовать часть проекта снежной крепости для дружинного мероприятия «Снежные баталии», которое будет проходить в смене.

Болеельщики

Отряд делится на 4 команды, которые объявляются командами КВН. Им предлагается поучаствовать в одном из конкурсов КВН — «Разминка». За 30 секунд каждой команде необходимо оригинально и остроумно ответить на вопрос: «Говорят, что в «Океане» будем жить по-новому...». После выслушивания ответов ведущий предлагает участникам рассказать о правилах поведения болеельщиков. В конце ведущий дарит на память отряду Памятку болеельщика.

Памятка болеельщика

- ❖ Знаете ли вы, уважаемый болеельщик, что 50% успеха выступающей команде приносите именно вы?
- ❖ Знаете ли вы, что от вашего настроения зависит настроение команды на сцене?
- ❖ Знаете ли вы, что каждый уважающий себя болеельщик не допустит неуважения к выступающему на сцене и что есть золотое человеческое правило: «Относитесь к другому человеку так, как бы вы хотели, чтобы относились к вам другие»?

- ❖ Знаете ли вы, что жевание жевательной резинки — процесс физиологически важный, но глубоко интимный? Жующая и надувающая пузыри публика болельщиков вызывает неприятное чувство у выступающих.
- ❖ Знаете ли вы, что свист, выкрики с мест во время выступления вашей команды или команды-соперницы — дурной тон? Слово «браво» — итальянское слово (в КВНе оно уместно), а «бис» — латинское слово и переводится как «дважды» (что невозможно в КВНе!)?
- ❖ Знаете ли вы, что во время выступлений команд выходить из киноконцертного зала можно только через верхние двери, только в перерывах и в случае острой необходимости?
- ❖ Знаете ли вы, что во время работы телевидения в зале передвижение перед рампой, а также вставание с мест, комментирование выступлений команд перед камерами недопустимо?
- ❖ Знаете ли вы, что эмоционально-благоприятное впечатление на выступающих оказываете вы, болельщик, своими приветствиями, приветственными лозунгами, овациями, аплодисментами, другими интересными атрибутами, поддерживающими вашу команду, команды-соперницы?
- ❖ Знаете ли вы, что во время выступления, если даже эмоции переполняют вас, не надо вставать с мест, выражая бурю восторга — это может помешать выступающим донести смысл своего выступления до вас и, конечно же, до жюри?
- ❖ И последнее — знаете ли вы, что умеет смеяться по-человечески тот, кто по-настоящему любит людей?

Проверь себя

Детям предлагается прослушать пять разных пословиц народов мира и придумать аналогичные по смыслу русские пословицы:

1. Африканская народная пословица: «Сын леопарда — тоже леопард».

Вариант ответа: «Яблоко от яблони недалеко падает».

2. Финская народная пословица: «Тот не заблудится, кто спрашивает».

Вариант ответа: «Язык до Киева доведет».

3. Тибетская народная пословица: «Куда лопата ведет, туда вода течет».

Вариант ответа: «Куда иголка — туда и нитка».

4. Английская народная пословица: «После обеда приходится платить».

Вариант ответа: «Любишь кататься — люби и саночки возить».

5. Французская народная пословица: «Ошпаренный петух и от дождя убегаёт».

Вариант ответа: «Обжегшись на молоке, будешь и на воду дуть».

Головоломка

Отряду предлагается решить несколько задач-шуток.

1. Перед вами закрытая банка с водой. Как можно напиться из банки, не открывая ее при этом?

Ответ. Перевернуть банку, налить на донышко воды и выпить.

2. В комнате горело 7 свечей. Шел человек, 2 свечи потушил. Сколько свечей осталось?

Ответ. Остались 2 свечи, остальные сгорели.

3. В корзине три яблока. Как поделить их между тремя детьми так, чтобы одно яблоко осталось в корзине?

Ответ. Одно яблоко отдать вместе с корзиной.

4. Как из четырех палочек сделать 15, не ломая их?

Ответ: XV.

5. Как пятью единицами написать 100?

Ответ. $111-11=100$

6. Сможете ли вы посадить на стул и два стола шесть своих товарищей так, чтобы и на стуле, и на каждом из столов сидело нечетное количество людей? Как это сделать?

Ответ. Поставить стул на один из столов, одного человека посадить на стул, двух на стол и троих — на другой стол.

Парная эстафета

Отряд делится на две команды, участники команд образуют пары. Дети в парах берутся за руки, каждый кладет себе на плечо спичечный коробок, и по команде пары бегут до указанного места, вернувшись, передают коробки следующей паре.

Мастерская игр

Участники должны придумать игру, показать ее и определить, на какой возраст она рассчитана.

ЭКСПРЕСС «ДРУЖБА»

ИГРА ПО СТАНЦИЯМ

Т. Степаненко

По характеру педагогического процесса мероприятие является познавательной подвижной игрой.

На период игры вся дружина превращается в экспресс «Дружба», совершающий путешествие по истории «Океана». Задача пассажиров состоит в том, чтобы почерпнуть как можно больше информации на каждой станции и представить ее в творческой форме как отчет о путешествии.

ПОДГОТОВКА И ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Для проведения игры создается штаб, в который выбирается по одному представителю от отрядов, участвующих в игре. Штаб определяет название и количество станций, разрабатывает содержание маршрутов, готовит маршрутные листы, придумывает чрезвычайные ситуации во время движения. Станции располагаются на отрядных местах или вблизи соответствующих пунктов (музыкального салона, библиотеки и т. д.). Каждая станция красочно оформляется: вывешивается крупно написанное название станции, во время игры звучит дорожная музыка, перестук колес. Перед игрой назначаются начальники станций (вожатые, педагоги, сотрудники Центра, диспетчеры), служащие центральной диспетчерской, начальник поезда.

От каждого отряда в игре участвует по 8 человек. Одежда участников игры — спортивная. Командиры команд получают в штабе маршрутные листы, в которых содержится маршрут следования. Команды начинают движение с начальной станции по радиосигналу с центральной диспетчерской (стук колес, гудок паровоза, объявление об отправлении). Начальник станции выставляет флажки в маршрутных листах по прибытию каждой команды. Диспетчер на талоне приема фиксирует время прибытия и убытия команд со станции и указывает очередной путь следования.

По окончании игры штаб подводит итоги путешествия на экспрессе «Дружба», определяет для каждой команды форму творческого отчета о путешествии. Формы отчетов могут быть разными: рисованный фильм, живая газета, новая легенда, стихи, былина, танец, теневой театр, выставка рисунков, радиопередача и т. д. Победителям вручаются призы.

ИГРОВЫЕ СТАНЦИИ НА МАРШРУТЕ

Станция «Песенная»

Дети знакомятся с историей создания океанских песен, их авторами, обыгрывают концовку песен об «Океане».

Станция «Ритуальная»

Осуществляется знакомство с символами и ритуалами Центра, разучивается и проигрывается на коленях барабанный марш пионеров.

Станция «Артековская»

Проходит знакомство с лагерем «Артек», его историей, традициями.

Станция «Орлятская»

Дети слушают рассказ о детском центре «Орленок».

Станция «Строительная»

Вожатый рассказывает о строительстве первой очереди «Океана» и постройках, ведущихся в настоящее время, авторах проектов.

Станция «Пионерская»

Вожатый представляет «Океан» как лагерь пионерского актива, рассказывает о пионерики, законах, традициях пионерской организации.

Станция «Комсомольская»

Дети слушают рассказ о лагере ЦК ВЛКСМ, комсомольской стройке.

Станция «Родительская»

Вожатый вместе с детьми вспоминает людей, возглавивших «Океан» в 80-е годы.

Станция «Приморская»

Участники знакомятся с расположением «Океана» на территории Приморья, узнают, чем удивителен этот край.

Станция «Комиссарская»

Дети узнают о вожатых «Океана», комиссарах детских сердец.

Станция «Историческая»

Вожатый знакомит детей с историческими документами, фактами, событиями.

Станция «Океанская»

Участникам рассказывают о значении названия Центра, о близости к великому Тихому океану.

Станция «Ветеранская»

Вожатый рассказывает о ветеранах «Океана», работавших в различных отделах Центра в течение многих лет.

Станция «Игровая»

Дети учатся играть в любимые игры океанцев.

Станция «Спортивная»

Знакомство детей с любимыми спортивными играми океанцев.

Станция «Литературная»

Участники заслушивают океанские легенды, сочинения об «Океане».

Станция «Поэтическая»

Звучат стихи, сочиненные детьми в «Океане».

Станция «Студенческая»

Дети узнают о летней работе студентов в Центре, о учебе в Новосибирском государственном педагогическом университете.

Станция «Фестивальная»

Рассказываются истории о самых ярких фестивалях в «Океане».

Станция «Гостевая»

Вожатый вместе с детьми вспоминает известных людей, бывавших в гостях у «Океана».

СИЛЬНЫЕ ЛЮДИ

ИГРА ПО СТАНЦИЯМ

*Э. Канунников, А. Крамар,
С. Кузьменко, А. Повалихин,
А. Татарашвили*

Предлагаем вниманию читателя три варианта игры под названием «Сильные люди». Игра прошла в одноименных сменах в 1997–1998 годах. В игре участвовали подростки 14–17 лет, увлекающиеся спортом, краеведением, туризмом, психологией, правом, военным делом, экологией, медициной.

Проведению игры предшествовала большая теоретическая и практическая подготовка команд. Особое внимание при организации и проведении игры следует уделять мерам безопасности детей и взрослых. Игра знакомит с основами безопасности и должна быть исключительно безопасной, ведь ценнее всего на свете человеческая жизнь.

ЖЕЛАЕМ УСПЕХОВ!

СИЛЬНЫЕ ЛЮДИ–1

Самый сильный тот, у кого есть сила управлять самим собой в различных экстремальных жизненных ситуациях.

Игра является логическим завершением программы смены «Сильные люди». Это подвижная командная игра на местности, которая позволяет определить уровень знаний, полученных детьми на теоретических и практических занятиях в течение смены.

ПОЛОЖЕНИЕ ОБ ИГРЕ

Девиз игры: «Меньше зрителей, больше участников!».

Цель игры: развитие интереса у детей и подростков к дальнейшему процессу самопознания и самосовершенствования.

Задачи игры:

- создание необходимых условий для проверки знаний, умений и навыков, полученных детьми и подростками во время занятий в школе Добра (отдел дополнительного образования);
- выявление уровня готовности участников смены к преодолению различных экстремальных ситуаций;
- развитие лидерских качеств у детей и подростков;
- совершенствование навыка совместной работы;
- формирование интереса у детей и подростков к изучению материалов по выживанию человека и человечества на Земле.

Участники: команды, сформированные на базе двадцати отрядов.

Возраст участников: 12–17 лет.

Время проведения: 10.00–14.00.

Принцип формирования команд: команды формируются в количестве от 10 до 15 человек (капитан, лоцман, специалисты*).

Форма игры: подвижная командная игра-соревнование.

* Капитан – руководитель команды; лоцман – проводник, который ведет команду по маршруту игры; специалист – знаток в определенной области.

Место проведения: территория ВДЦ «Океан».

Форма одежды: спортивная.

Игровой сюжет, или интрига: путешествие команды в поисках ключа к успеху.

Этапы игры: краеведческий, туристский, медицинский, экологический, правовой, спортивный, психологический, сюрпризный.

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Каждая команда движется по маршруту, указанному в маршрутном листе команды. Отклонения не допускаются.
2. Каждая команда имеет свой номер, жеребьевка проходит до начала игры.
3. Команды допускаются к старту при условии, если отряд сопровождает вожатый. Принимать участие в подготовке и выполнении заданий, предложенных на контрольных пунктах, вожатый не имеет права.
4. Каждый этап игры включает от 1 до 5 контрольных пунктов.
5. На контрольных пунктах работают судьи, которые предлагают для выполнения практические и теоретические задания. Судья отмечает правильность ответа и выставляет баллы.
6. Задания и вопросы могут быть адресованы для выполнения одному участнику или всей команде.
7. Готовность команды к ответу и порядок ответа определяет командир.
8. Команду ведет по маршруту лоцман. За сутки до начала игры для лоцманов проводится инструктаж. Они также должны пройти по маршруту.
9. Выполнение заданий оценивается по пятибалльной системе и зависит от качества ответа.
10. За превышение нормы времени, отпущенного на выполнение задания, команда получает штрафное время.
11. Игра для команды считается законченной после сдачи капитаном маршрутного листа в штаб игры «Сильные люди».
12. Во время игры правила безопасности жизни и здоровья являются основополагающими.

ОТКРЫТИЕ ИГРЫ

В день проведения игры «Сильные люди» отряды собираются в киноконцертном зале для проведения целевого инструктажа. Фанфары. Фонограмма «Утро» (композитор А. Петров). Выход руководителя игры.

Руководитель игры. Добрый день, участники игры «Сильные люди»! Сегодня мы вступаем в заключительный этап смены! Настало

время проверить на практике те знания, умения и навыки, которые каждый из вас приобрел на уникальнейших занятиях в «Океане».

Мы впервые проводим игру такого масштаба. На этапах вы столкнетесь с заданиями из самых разных областей знания: от техники туризма до валеологии. Мне бы хотелось, чтобы команды показали себя в деле, чтобы каждый внес свой вклад в поиск заветного ключа к успеху! Пусть те, кого мы называем специалистами, покажут себя на все 100! Для того, чтобы принять участие в игре, каждой команде предстоит получить маршрутный лист и предстартовую шифровку.

А сейчас я приглашаю капитанов команд для участия в жеребьевке!

Звучит фонограмма, капитаны поднимаются на сцену. Проходит жеребьевка.

Руководитель игры. Спасибо, капитаны. Вы можете вернуться к своим командам. Давайте перейдем к целевому инструктажу.

Начало игры в 10.00. К этому времени вы должны уже будете обратиться с предстартовой шифровкой и записать ее текст в маршрутном листе. Шифровку каждая команда получит вместе с маршрутным листом по окончании инструктажа. В маршрутном листе указаны очередность прохождения станций (всего их 30) и контрольное время. Напоминаю, что контрольное время — это время, за которое команда должна выполнить задание и заработать максимальное количество баллов, в противном случае начисляется штрафное время.

В маршрутном листе судьи отмечают время прибытия команды на станцию и время начала выполнения задания. Следует строго соблюдать регламент (контрольное время). Команда имеет право приступить к выполнению задания только с момента прибытия последнего члена команды на станцию.

Во время игры всем участникам необходимо строго соблюдать технику безопасности, вожатым, сопровождающим команды на этапе — строго руководствоваться «Положением об охране жизни и здоровья детей в ВДЦ «Океан». Капитаны команд (командиры) сдают маршрутные листы после прохождения всех станций в штаб игры «Сильные люди». Время окончания игры — 14.00.

А теперь разрешите представить вам судей на этапах. Это те люди, которые готовили вас всю смену к этому испытанию. После представления судьи разведут команды на первый этап. У каждой команды он будет свой. А дальше, как обычно, по круговой системе. Итак, я с удовольствием представляю... *(Представление судей.)*

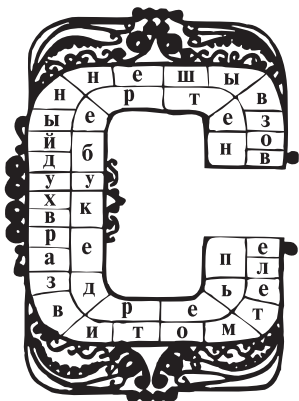
До начала игры осталось 20 минут. Я прошу все команды отправляться на свои первые станции вместе с судьями. В добрый путь! Ключи успеха ждут вас!

ОПИСАНИЕ ЗАДАНИЙ НА СТАНЦИЯХ

Предстартовая шифровка

Задание. Команде предлагается найти ключ, расшифровать текст и записать его в маршрутный лист. Максимальное количество баллов — 10.

Ответ. *Возвышенный дух в развитом теле (Пьер де Кубертен).*



Знакомьтесь — Приморье

Теоретическое задание. Максимальное количество баллов — 20. Контрольное время (максимальное время, которое дается на выполнение задания) — 5 минут.

Задание. Команде нужно ответить на 4 вопроса. Каждый правильный ответ оценивается в 5 баллов. Допускается совещание, после которого должен быть дан окончательный ответ.

1. С какими государствами граничит Приморский край?

Ответ: КНДР, КНР — сухопутные границы.

2. Назовите имя первого путешественника и исследователя Приморского края.

Ответ: Н. М. Пржевальский.

3. Какой сезон лучше выбрать для туристической поездки в Приморский край и почему?

Ответ: осень, в это время года устанавливается прекрасная погода, потому что летний муссон уходит.

4. Строки из какого произведения здесь приведены? Кто автор литературного произведения? Назовите имя героя, ведущего беседу с тигром. «...Сделав большой прыжок в сторону, он начал бить хвостом и яростно реветь.

— Что реवेशь? — закричал ему ... — Моя тебя трогай нету. Зачем сердиться?

Тогда тигр отпрыгнул на несколько шагов и остановился, продолжая реветь. Гольд опять закричал ему, чтобы он уходил прочь. Тигр сделал еще несколько прыжков и снова заревел. Видя, что страшный зверь не хочет уходить, крикнул ему:

— Ну, хорошо! Тебе ходить не хочу — моя стреляй, тогда виноват не буду...»

Ответ: герой — Дерсу Узала, автор произведения В. К. Арсеньев, книга «Дерсу Узала».

Фортуна

На этой станции команда может заработать до 30 или потерять до 20 баллов.

Задание. Команде предлагается два игровых кубика и один штрафной кубик наудачу. Сумма очков, выпавших на двух игровых кубиках, и разница с очками, выпавшими на штрафном кубике, составит количество баллов, заработанных командой на этапе. Команда может не рисковать и отказаться от участия в этом конкурсе.

Привязка, определение места стоянки

Максимальное количество баллов — 25, контрольное время — 5 минут. Прибыв на станцию, командир делит команду на 3 группы, которые выполняют свои задания одновременно.

1. Первой группе необходимо найти на отведенной территории следы снежного человека. За каждый найденный след команда получает 1 балл (всего — 10 следов).

2. Вторая группа должна построить «живыми лучами» — четырьмя колоннами из членов группы — «розу ветров». Ошибка в 10 градусов — минус 1 балл из 5 возможных.

3. Третьей группе нужно сделать «привязку» — проколоть карту в предполагаемом месте нахождения команды. Ошибки — минус 1 балл. При абсолютно правильном выполнении задания команда получает 10 баллов.

Полоса препятствий

Максимальное количество баллов — 10, контрольное время — 3 минуты.

Задание. Всем членам команды предлагается в течение 3 минут преодолеть барьер, пройти по рукоходу, затем — по качающемуся бревну. Считается ошибкой, если одновременно на одном этапе находится 2 участника. Ошибка одного участника на одном препятствии — минус 1 балл.

Ловкость

Максимальное количество баллов — 25, контрольное время — 5 минут. Прибыв на станцию, командир делит команду на 3 группы, которые выполняют свои задания одновременно.

1. Первой группе необходимо:
 - пройти дистанцию 10 м на ходулях;
 - проехать дистанцию 10 м на тихоходах;
 - проехать дистанцию 15 м на роликовой доске;
 - транспортировать партнера на дистанцию 15 м.

Одна ошибка — минус 1 балл.

2. Второй группе предлагается сделать 10 бросков баскетбольным мячом по кольцу. Непопадание — минус 1 балл (из 10 баллов).

3. Третьей группе предлагается выбить городошную фигуру десятью битами. Одна невыбитая рюха — минус 1 балл.

Переправа

Максимальное количество баллов — 25, контрольное время — 5 минут. Прибыв на станцию, командир делит команду на 2 группы, которые выполняют свои задания одновременно.

1. Первая группа выполняет задание «Параллельная переправа». Участникам необходимо пройти со страховкой карабина по веревке через обрыв. Участвуют 5 человек. Одна ошибка в технике — минус 1 балл, падение — минус 2 балла.

Рекомендации. Основная веревка натягивается на высоте 1 м над землей, перила (также из основной веревки) — на 1–1,2 м выше. Длина переправы — 10–12 м. Участники передвигаются по веревке, держась руками за перила. Переправа преодолевается обязательно до конца. Упавший участник должен самостоятельно продолжать движение. Считается ошибкой нахождение на этапе сразу двух участников.

2. Второй группе предлагается переправиться по бревну и по кочкам (всего — 15 метров). Ошибка одного участника — минус 1 балл.

Рекомендации. Переправляться по бревну следует по одному. Ступни нужно ставить не вдоль бревна, а «елочкой», или двигаться боком, приставными шагами.

Движение по кочкам. Длина этапа не превышает 10–12 кочек, которые устанавливаются по ломаной линии на различном расстоянии (но не более 1 м) друг от друга. Участник обязан пройти по всем кочкам.

Ориентирование. Определение азимута

Максимальное количество баллов — 18, контрольное время — 5 минут.

Задания на станции:

1. Определить азимут на 3 предмета. Ошибка в один градус — минус 1 балл.
2. Найти контрольные пункты (КП) по заданным азимутам: № 1 — 60°, № 2 — 180°. Не найден КП — минус 5 баллов.

Извлечение пострадавшего из машины

Максимальное количество баллов — 25, контрольное время — 5 минут.

Задание. Правильно и быстро извлечь пострадавшего из разбитой машины, оказать ему первую помощь, подготовить к транспортировке. Правильное выполнение задания оценивается в 15 баллов, рассказ и дополнения — в 10 баллов.

Рекомендации. Извлечение пострадавшего из машины и перенос его в удобное для оказания помощи место может привести к травмированию. Сотрясения и неудобное положение только усиливают страдания больного и значительно ухудшают его состояние, а в случае тяжелых переломов и внутреннего кровотечения могут стать причиной гибели. Исключайте торопливость и суету, действуйте бережно. При осмотре пострадавшего в машине обратите внимание на его позу и наличие пульсирующего кровотечения. Сильное артериальное кровотечение сразу же остановите пальцевым прижатием, затем наложите жгут. Неестественная поза свидетельствует о наличии переломов или о тяжелом бессознательном состоянии. В таких случаях при извлечении пострадавшего необходимо по возможности сохранить его позу неизменной. Для извлечения пострадавшего из машины требуется 2–3 человека, один назначается старшим. Согласованность действий спасателей обеспечивается короткими командами старшего («Стой!», «Взяли!», «Вперед!» и т. п.) Прежде чем извлекать пострадавшего, следует отжать рычаги, приподнять, отодвинуть, отогнуть все, что мешает извлечению. Извлекая пострадавшего, нельзя применять силовые приемы, вытягивать, дергать или сгибать тело пострадавшего. Нужно проявлять максимальную осторожность, так как у него могут быть множественные травмы, сложные переломы конечностей, перелом позвоночника, черепно-мозговая травма и т. д.

Ловушка

Максимальное количество баллов — 20, контрольное время — 5 минут.

Задание. Проползти с рюкзаком под контрольными планками (6–8 планок). Сбитая планка — минус 1 балл, но не более 2 штрафных баллов за одного участника.

Медицинская помощь при утоплении

Максимальное количество баллов — 20, контрольное время — 5 минут.

Задание. Доврачебная и врачебная помощь при утоплении. Правильный показ оценивается в 15 баллов, объяснения, дополнения — 5 баллов. Для выполнения этого задания используется муляж.

Рекомендации. В случае утопления следует немедленно приступить к оживлению пострадавшего: вытяните язык, очистите полость рта, удалите воду из легких, приступите к искусственному дыханию. Положите пострадавшего на спину, запрокиньте голову и потяните нижнюю челюсть вверх так, чтобы нижние зубы оказались перед верхними. Сделайте глубокий вдох, наложите плотно рот на рот (или рот в нос) пострадавшего и вдуйте воздух в его легкие. Следите за грудной клеткой: если она поднимается — дайте пострадавшему выдохнуть. Вдувание повторяйте каждые 2–5 сек. Если сердцебиение не прослушивается, поручите помощнику одновременно с искусственным дыханием производить непрямой массаж сердца: ладонь накладывается на область сердца, и производятся энергичные толчки-удары 60–70 раз в минуту.

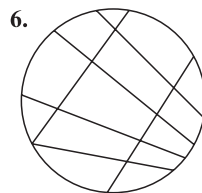
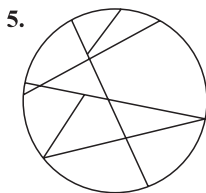
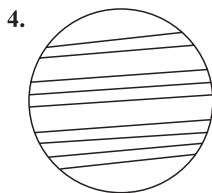
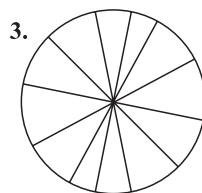
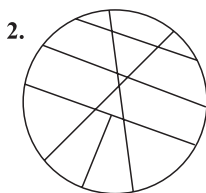
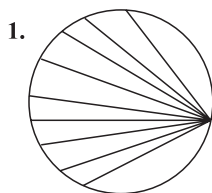
Разведчики

Максимальное количество баллов — 20, контрольное время — 5 минут.

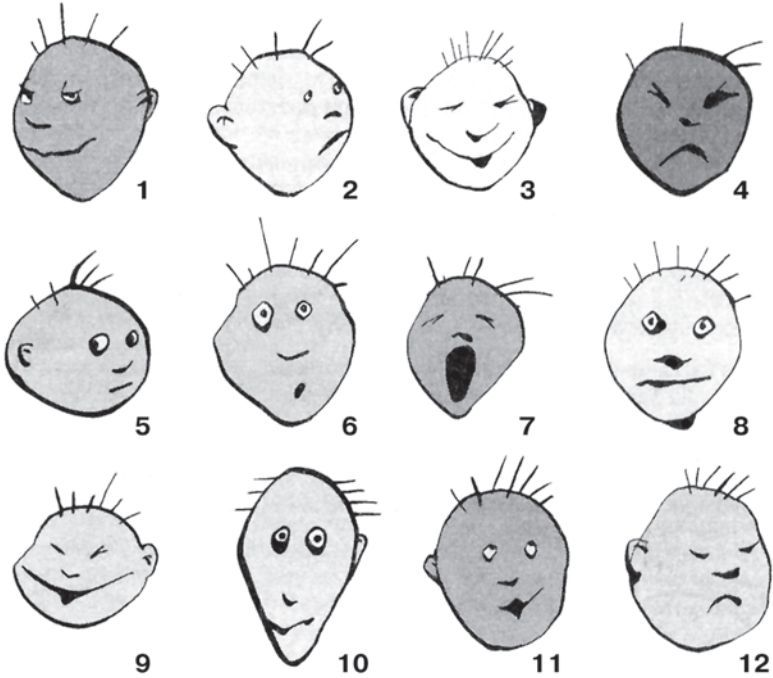
Задания на станции:

1. «Быстрое решение». Каждый круг разделен на фрагменты. Отметьте два круга с наибольшим количеством фрагментов. У вас не будет времени считать фрагменты, но постарайтесь догадаться. Время для выполнения задания — 3 секунды.

Правильный ответ: № 2 и № 6.



2. «Язык мимики». Перед вами 12 портретов, в которых художник закодировал 12 эмоциональных состояний человека. Постарайтесь их расшифровать.



Правильные ответы:

- | | | |
|------------------|-----------------------|--------------|
| 1. Спокойствие. | 5. Разочарование. | 9. Радость. |
| 2. Злость. | 6. Удивление. | 10. Печаль. |
| 3. Удовольствие. | 7. Сонливость. | 11. Сарказм. |
| 4. Гнев. | 8. Сосредоточенность. | 12. Грусть. |

Для каждой команды должны быть заготовлены отдельные карточки, на которых дети смогут записывать свои варианты ответов. Одна ошибка — минус 1 балл.

Определение пройденного расстояния

Максимальное количество баллов — 10, контрольное время — 1 минута.

Задание. Определить длину двух отрезков пройденного пути. За каждую ошибку в 10 м у команды снимается 1 балл.

Установка палатки

Максимальное количество баллов — 20, контрольное время — 5 минут.

Задание. Поставить и снять двумя группами две палатки (капитан сам делит команду на группы).

Рекомендации. Для установки палатки детям понадобятся наборы колышков (10–12 шт.) и разборные стойки. Палатка устанавливается следующим образом: сначала палатку разворачивают, расправляют дно, растягивают его углы на колышки, вбитые в землю. Далее поднимают крышу на разборные стойки и натягивают растяжки, идущие от конька, а затем боковые растяжки крыши. Конек палатки должен быть натянут очень туго. Колышки для крепления растяжек вбивают под углом 15° к земле и перпендикулярно растяжке. Каждая угловая растяжка должна служить продолжением ската крыши палатки. Морщины на скатах лишают команду 2 баллов. Невертикальность стоек — минус 3 балла. Если палатка не закрывается — штраф 3 балла. Потеря снаряжения при снятии палатки — минус 2 балла.

Маятник

Максимальное количество баллов — 12, контрольное время — 5 минут.

Задание. Переправиться через условную преграду, используя «маятник» (тарзанку). Заступ за контрольную линию, которой отмечено начало преграды — 1 балл штрафа, падение или неучастие члена команды — 2 балла штрафа.

Рекомендации. Переправляющийся берется за веревку левой рукой, правой заводит узел, завязанный на конце веревки, под копчик (если человек левша — все будет наоборот). Далее нужно оттолкнуться от контрольной линии, прижать ноги плотно к животу и перелететь таким образом преграду. Соскакать с веревки нужно за второй контрольной линией.

Навесная переправа

Максимальное количество баллов — 9, контрольное время — 5 минут.

Задание. Переправиться по натянутой веревке со страховкой карабина на противоположный берег ручья (оврага).

Участвуют три члена команды. Одновременное нахождение двух участников на этапе — штраф 1 балл, падение — штраф 2 балла.

Рекомендации. Веревка (12 мм) жестко натягивается между двумя деревьями. При переправе используется страховочная система: грудная обвязка и беседка. Следите за тем, чтобы карабин был замуфтован.

Горе от комфорта

Максимальное количество баллов — 10, контрольное время — 3 минуты.

Задание. Ответить на пять вопросов по разделу «Техногенные факторы опасности для жизни человека» (правильные ответы выделены курсивом).

1. Куда лучше поставить телевизор в квартире с точки зрения безопасности?
 - а) в угол комнаты, высоко повесив;
 - б) в угол комнаты;
 - в) *в середине комнаты, развернув экран от попадания солнечных лучей.*
2. Где самое безопасное место в автомобиле с левосторонним управлением?
 - а) рядом с водителем;
 - б) на заднем сиденье слева;
 - в) *на заднем сиденье справа.*
3. Где самое безопасное место в поезде?
 - а) в первом вагоне;
 - б) в последнем вагоне;
 - в) *в вагоне, находящемся в середине состава.*
4. Где самое безопасное место в автобусе?
 - а) впереди справа у окна;
 - б) в середине салона на сиденье, ближайшем к проходу;
 - в) *в конце салона справа у окна.*
5. Что необходимо сделать в первую очередь при пожаре в квартире?
 - а) открыть окна, приступить к тушению;
 - б) позвонить «01», сообщить соседям, закрыть окна, приступить к тушению.
 - в) *позвонить «01», сообщить соседям, эвакуироваться.*

Лихолесье

Аномальная зона, в которой размещено несколько этапов — это полоса загадочных препятствий, где на протяжении дистанции длиной 1 км участники встречают сказочных героев и вынуждены действовать по правилам знакомых и незнакомых сказочных сюжетов. Выйдя из лихолесья, участники игры вновь оказываются в условиях обыденной современной жизни и продолжают игру по прежним правилам.

При входе в лихолесье каждая команда автоматически получает 100 баллов, из которых вычитаются штрафные очки. Контрольное время — 15 минут.

Попасть в лихолесье можно, пройдя через трубу диаметром 2 м, проложенную под автострадой. На выходе из трубы команду встречает Терминатор: «Вы вступили на землю, полную опасностей и приключений. Вам нужно пройти все испытания, не потеряв ни одного из своих товарищей. ОБРАТНОЙ ДОРОГИ НЕТ! „Раненых“ и „убитых“ вы должны пронести до следующего этапа лихолесья».

Этапы лихолесья

Обстрел

Проползти по-пластунски под проволочной паутиной («пулеметной очередью»), натянутой на высоте 60–70 см над землей. Тот, кто коснется паутины, считается раненым, и команда автоматически теряет 5 баллов.

Козни лешего

При выходе из-под «обстрела» на участников неожиданно нападает леший (так как паутина натянута по склону вниз, то детям не удастся увидеть лешего раньше, чем они выползут из-под «пулеметной очереди»). Леший «ранит» 2–3 участников игры легким ударом поролоновой дубины. По правилам игры команда несет «раненых» на руках до следующего этапа. Если участники не растеряются, то леший никого не запятнает, и команда сохранит баллы.

Охота на волков

Кустарник площадью 15х20 м огорожен маркированной веревкой (веревка с повязанными на нее красными ленточками). Участок охоты имеет вход и выход. Задача участников: дойти до выхода, местонахождение которого им неизвестно, и остаться незамеченными охотниками, которые стоят за маркированной веревкой. Любой участник игры, замеченный охотником, считается «убитым» и команда автоматически теряет 5 баллов за каждого. «Убитого» несут на руках до следующего этапа.

Спроси дорогу у Соловья-Разбойника

Для дальнейшего продвижения по лихолесью команде необходимо узнать маршрут. Описание маршрута движения по лихолесью находится в дупле дерева на высоте 2 м. Задача участников — достать это описание (в дупле на маршрутном листе лежит резиновая змея-гадюка). На этом этапе команда не теряет и не зарабатывает баллов.

Черный ручей

Лоцману предлагается вывести команду из лихолесья (ко второй трубе) по руслу высохшего ручья. Во время движения лоцман непрерыв-

но описывает маршрут, используя радиостанцию Kenwood. На протяжении всего маршрута его слушает Кашей и за каждую паузу в рассказе (2–3 секунды) команда теряет по 5 баллов. По берегу Черного ручья в зарослях кустарника живет нечистая сила леса, которая устраивает путникам различные козни с целью прервать рассказ лоцмана (слышатся крики, вопли, скрип деревьев). На 5-м этапе команда оставляет маршрутный лист у Кашея в обмен на радиостанцию. Когда команда доходит до выхода из лихолесья, лоцман возвращается за маршрутным листом к Кашею и отдает ему радиостанцию. При выходе из лихолесья участников встречает Баба Яга, которая фиксирует оставшиеся у команды баллы в маршрутном листе.

Примечание: на маршруте лихолесья могут одновременно находиться две команды.

Фиксация на щите

Максимальное количество баллов — 20, контрольное время — 5 минут.

Задание. Продемонстрировать умение транспортировки пострадавшего с переломами. Правильный показ оценивается в 15 баллов, объяснение и дополнения — 5 баллов.

Рекомендации. Необходимо проверить наличие признаков жизни (проверить пульс на запястье и на сонной артерии); переложить пострадавшего на щит при помощи трех человек, поддерживая голову, грудной отдел позвоночника и ноги на счет «три» старшего в команде. Переместив пострадавшего на щит, следует зафиксировать его положение с помощью любого мягкого материала, в первую очередь — голову, затем грудной отдел, бедра, верхние и нижние конечности. Пострадавшего фиксируют на щите через прорези и эвакуируют в стационар.

Остановка кровотечения

Максимальное количество баллов — 15, контрольное время — 5 минут.

Задание. Продемонстрировать способы остановки крови у пострадавшего. Правильный показ оценивается в 10 баллов, объяснение и дополнения — 5 баллов.

Рекомендации. Временная остановка кровотечения производится либо путем придания пораженному органу (конечности) приподнятого положения, либо прижатием сосудов в ране с помощью давящей повязки или путем сгибания сосуда, пальцевого прижатия сосуда и наложения кровоостанавливающего жгута. Давящей повязкой останавливают небольшие кровотечения, кожу вокруг ранки обязательно смазывают настойкой йода. Рану накрывают несколькими стерильными салфетками,

на них кладут толстый слой ваты и туго перебинтовывают. При венозном кровотечении эффективно наложение давящей повязки и приподнятое положение раны.

При артериальном кровотечении прижатие производится выше места ранения сосуда, а при венозном — ниже. Прижимать сосуд нужно несколькими пальцами, время прижатия определяется моментом прекращения кровотечения. Прижатие сосудов возможно в тех местах, где они расположены на поверхности и имеют подлежащую костную основу. Наложение кровоостанавливающего жгута является самым надежным методом временной остановки сильного артериального кровотечения, которое не удастся остановить другими методами. Во избежание защемления кожи, вызывающего сильную боль и даже омертвление, жгут накладывается только на конечности выше места кровотечения. Под жгут необходимо делать подкладку из платка, полотенца и т. д. Пораженную конечность приподнимают, ее мягкие ткани сжимают 2–3 оборотами жгута, концы которого закрепляют с помощью крючка и цепочки, а при их отсутствии — завязывают узлом. Степень сжатия мягких тканей нужно измерять с моментом прекращения кровотечения, т. к. слабо наложенный жгут усиливает кровотечение, а туго — повреждает нервы. Чтобы избежать омертвления ткани, жгут накладывается на срок не более 2 часов. После этого жгут следует ослабить на несколько минут, а затем затянуть снова. Расслабление жгута делается только после пальцевого прижатия магистрального сосуда. В связи с большой важностью сроков наложения жгута, в сопроводительном документе (записке) указывается место и время (часы, минуты) его наложения. Более надежной считается такая же надпись на коже конечности выше раны. Также обязательна запись в случае временного ослабления жгута. В зимнее время поврежденную конечность следует укутать, а не согревать. При носовых кровотечениях, возникающих вследствие разрыва сосудов передней части носа в результате местной травмы или повышенного кровяного давления, пострадавшему придают сидячее положение, в нос вводят ватку на 10–15 минут и зажимают крылья носа ниже переносицы. Если это не помогает, значит, разорван более глубоко лежащий сосуд и больного нужно показать врачу.

Осторожно, опасный человек!

Максимальное количество баллов — 25, контрольное время — 3 минуты.

Задание. Ответьте на вопросы по разделу «Чрезвычайные ситуации». Для каждой команды следует приготовить отдельные карточки. Правильный ответ (выделен курсивом) оценивается в 7 баллов (судья имеет право дать команде 4 балла за дополнения).

1. На стоянку группы вечером подходят 2–3 человека в нетрезвом состоянии. Они требуют дать им денег и накормить. Ваш отказ служит началом конфликта. Ваше решение:

- а) *не отвечая, сниметесь со стоянки и уйдете по маршруту;*
- б) активно погасите конфликт, прогоните их;
- в) любыми способами договоритесь, отдадите то, что они требуют;
- г) спровоцируете драку и сдадите их в ближайшее отделение милиции.

2. Вечером на остановке вы стали свидетелями жестокого избиения группой одинокого прохожего. Ваши действия:

- а) броситесь на помощь прохожему;
- б) уедете на первом же автобусе — это не ваши проблемы;
- в) *каким-то образом привлечете внимание людей, например, выйдете на дорогу и остановите машину, разобьете стекло в ближайшем доме.*

3. Во время туристского путешествия с группой сверстников вы обнаружили пропажу небольшой суммы денег из вашей сумки. Ваши действия:

- а) учините скандал, вызовете старшего группы, администратора, милицию;
- б) попытаетесь сами путем опроса найти виновного;
- в) *соберете группу и поставите всех в известность. Предложите вместе найти выход;*
- г) ничего не предпримете — сумма небольшая, можно обойтись.

Практическая экология

Максимальное количество баллов — 15, контрольное время — 5 минут.

Задание. Ответить на следующие вопросы:

1. Что обозначает понятие рН?

Ответ. Водородный показатель, равный отрицательному логарифму содержанию ионов водорода.

2. Как определить плотность почвы (методика)?

Ответ. Делается срез почвы по размеру черенка лопаты, берется 1 см земли, помещается в пробирку с дистиллированной водой и туда же помещается индикатор. По изменению его цвета определяется плотность почвы.

3. Практическая работа: определить рН овощей с помощью индикатора.

Ответ. рН определяется по срезу овоща при помощи индикатора.

Валеология

Максимальное количество баллов — 15, контрольное время — 5 минут.

Задание. Ответить на следующие вопросы.

1. Чем занимается валеология?

Ответ. Валеология — это наука, которая занимается сохранением и укреплением здоровья здорового человека.

2. Назовите факторы, укрепляющие и ослабляющие здоровье.

Ответ. Укрепляют здоровье зарядка, правильное питание, здоровый образ жизни. Ослабляют здоровье курение, употребление спиртных напитков, несоблюдение режима дня и режима питания.

3. Назовите 10 аксиом здоровья.

Ответ: в здоровом теле — здоровый дух, хождение босиком и т. д.

Геронтология

Максимальное количество баллов — 15, контрольное время — 5 минут.

Задание. Ответить на следующие вопросы.

1. Почему наступает старость?

Ответ. К настоящему времени накопилось свыше 200 теорий, пытающихся объяснить биологическую сущность старения. Особое внимание заслуживает теория, согласно которой возрастные изменения связаны, в первую очередь, с замедлением внутриклеточного обмена веществ, когда клетка не успевает вывести продукты обмена веществ, которые отравляют ее.

2. Как можно сохранить свою молодость?

Ответ. Уберечься от вредных привычек, избегать одиночества, придерживаться правильного питания, избегать простудных заболеваний и гриппа, преодолевать свою лень, как можно больше двигаться, заниматься аутотренингом.

3. Назвать 7 условий здоровья и счастья.

Ответ. Отсутствие усталости, хороший аппетит, умеренность в питании, хорошая память, хорошее настроение, быстрота суждения и исполнения, справедливость и альтруизм.

На экологической тропе

Максимальное количество баллов — 15, контрольное время — 5 минут.

Задания:

1. Определите животных по их следам (используются карточки с образцами следов).

2. Изобразите крик и походку лося.
3. Укажите, где в пределах видимости растут ясень, дуб, бархат амурский, липа и т. д.

Выжить в безлюдье

Максимальное количество баллов — 25, контрольное время — 5 минут.

Задание. Ответьте на вопросы по разделу «Чрезвычайная ситуация в условиях дикой природы».

1. Как найти воду в пустыне?

Ответ:

- а) как источник воды можно использовать кактус;
- б) можно вырыть большую яму и накрыть ее полиэтиленовой пленкой, через несколько часов под пленкой соберется вода.

2. Вам нужно заночевать зимой в лесу с одним спальным мешком. Ваши действия?

Ответ. В исключительных случаях, когда строительство снежных убежищ затруднено, можно переждать ночь в норе, выкопанной в неглубоком сугробе. Диаметр норы для одного человека — не менее 50 см. Ночующий в норе должен находиться выше входа (в подушке теплого воздуха). Дно выстилается слоем лапника, ветками, жердями. Ноги можно закутать в полиэтилен или любой другой подручный материал.

3. Летом в походе у вас износилась обувь. Что вы будете делать?

Ответ. Ни в коем случае не следует идти босиком. Можно использовать все, что попадется под руку, — кору деревьев, брезент, прочные вещи и т. п.

4. Вы попали в зону повышенной активности комаров и гнуса. Что делать?

Ответ. Кусок легкой материи, повязанный на голову или приколотый булавками на головном уборе, прикрывающий плечи и спину — простейшее средство от комаров и гнуса.

5. У вас зимой закончились продукты питания. Ваши действия?

В ответе на этот вопрос оценивается находчивость детей.

Шифровка

Максимальное количество баллов — 10, контрольное время — 5 минут.

Задание. Найдите ключ, запишите текст в маршрутном листе.

ч	ш	е	с	т	б	о	о	в	и	я	е	о	я
е	ь	п	т	в	м	л	д	о	в	о	р	д	и
м	л	р	я	и	е	ь	у	л	т	т	п	о	н
б	о	е	п	й	т	ш	е	ь	с	и	х	л	е

Ответ. «Чем больше препятствий, тем больше удовольствия от их преодоления» (Джек Лондон).

н	о	л	д	ж	н	е	д	о	к
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Ответ: 4, 5, 7, 10; 3, 9, 1, 8, 2, 6. Джек Лондон.

Психологический практикум

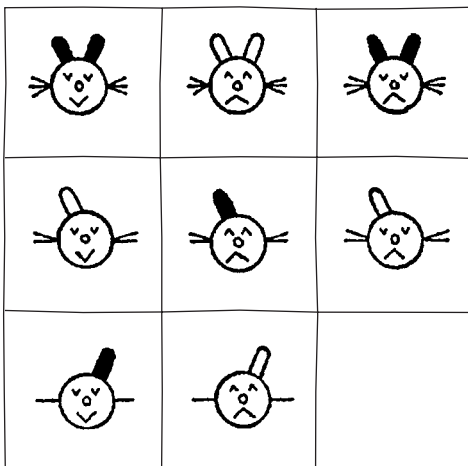
Максимальное количество баллов — 25, контрольное время — 5 минут.

По прибытии на станцию командир делит команду на две группы, которые одновременно выполняют свои задания (для каждой команды — отдельная карточка с заданием).

Задание для первой группы «Острый ум».

1. Составьте слова путем перестановки букв: лябоко — яблоко, райа — ария, еравнше — реванш, икбулнак — клубника. Каждое вновь составленное слово прибавляет 1 балл.

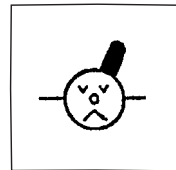
2. Ответьте, в чем сходство между предметами: стул — стол (*мебель*); глаз — ухо (*орган*); воздух — вода (*вещество*); поэма — статуя (*произведения искусства*); муха — дерево (*биосфера*); яйцо — зерно (*жизнь*). Каждое правильно найденное сходство прибавляет команде 1 балл.



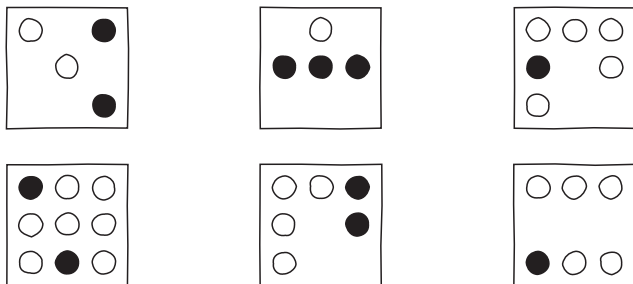
Задание для второй группы «Зоркий глаз».

1. Нарисуйте фигуру, которая подходила бы ко всем клеточкам.

Правильный ответ:



2. В шести квадратах размещены черные и белые кружки. Вам дается минута времени, чтобы запомнить расположение кружков в каждом из квадратов и восстановить картинку по памяти.



Музыкальная пауза

Максимальное количество баллов — 15, контрольное время — 5 минут.

Задания на станции:

1. Расскажите о традиции Доброго отношения к песне.

Ответ. Если вы начали песню — допойте ее до конца; если поет кто-то другой — не оскорбляйте песню разговорами; всегда уважительно относитесь к тем людям, которые создали так полюбившуюся вам песню; знайте имена композиторов и поэтов.

2. Назовите авторов песен: «Пятый Океан» (М. Минков, М. Пляцковский); «Люди идут по свету» (Р. Ченборисова, Н. Сидоров); «Пора в дорогу, старина» (В. Ланицберг); «Друзья уходят» (В. Егоров).

3. Исполните любимую песню своей команды.

Твои права

Максимальное количество баллов — 12, контрольное время — 5 минут.

Задание. Ответьте на вопросы из раздела «Правоведение». За правильный ответ команда получает 1 балл. Судья может поощрить команду дополнительными баллами (до 4-х).

1. Когда и где была принята Конвенция о правах ребенка?

Ответ. В 1989 году на Генеральной Ассамблее ООН.

2. Что такое Конвенция?

Ответ. Международное соглашение по какому-либо вопросу, обязательное для выполнения теми государствами, которые его подписали.

3. Цель Конвенции?

Ответ. Максимальная защита интересов ребенка.

4. Как Конвенция определяет понятие «ребенок»?

Ответ. Человеческое существо до 18 лет.

5. Какие категории детей нуждаются в особой защите? Перечислите их права.

Ответ. Сироты, беженцы, неполноценные. Право на особую защиту, право на помощь государства.

6. От чего государство обязано защитить детей?

Ответ. От экономической, сексуальной эксплуатации; от вредных для здоровья работ; от употребления наркотиков; от физического и психологического насилия, грубого обращения.

7. Ситуация: родители расторгли брак, мать запретила ребенку встречаться с отцом. Какое право нарушено в этом случае?

Ответ. Право поддерживать личные отношения с обоими родителями.

8. Можно ли открыто высказывать свой взгляд на происходящие события в классе? Почему?

Ответ. Да, потому что каждый имеет право выразить свое мнение.

Финишная шифровка

Максимальное количество баллов — 10, контрольное время — 5 минут.

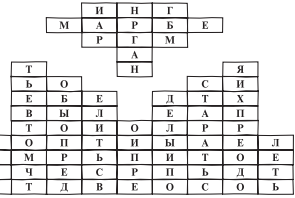
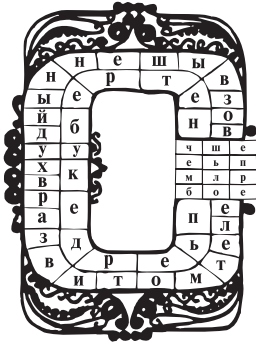
Внимание! На эту станцию приходят те команды, которые прошли предыдущие 29 станций.

Задание. Найдите ключ и запишите текст шифровки в маршрутный лист.

Ответ. Счастье в том, чтобы определить свои пределы и постараться их преодолеть (Ингмар Бергман).

			И	Н	Г				
	М	А	Р	Б	Е				
		Р	Г	М					
			А						
			Н						Я
	Т								
	Ь	О				С	И		
	Е	Б	Е		Д	Т	Х		
	В	Ы	Л		Е	А	П		
	Т	О	И	О	Л	Р	Р		
С	О	П	Т	И	Ы	А	Е	Л	
Ч	М	Р	Ь	П	И	Т	О	Е	
А	Ч	Е	С	Р	П	Ь	Д	Т	
С	Т	Д	В	Е	О	С	О	Ь	

На последнем этапе судья предлагает сложить все шифровки, чтобы получить тот самый «ключ к успеху», который должны были найти команды.



По окончании игры подводятся итоги, все команды награждаются за участие в игре.

Приложение к игре «Сильные люди–1»

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ КОМАНДЫ № ____

№	Название станции	Макс. кол-во баллов	Контр. время	Отсечка времени		Результат	Отметка судьи
				прибытия на станцию	начала выполн. задания		
1	Знакомьтесь — Приморье!	20	5				
2	Фортуна	+30; -20	5				
3	Привязка	25	5				
4	Полоса препятствий	10	3				
5	Ловкость	25	5				
6	Переправа	25	5				
7	Ориентирование	18	5				
8	Извлечение из машины	25	5				
9	Ловушка	20	5				
10	Медпомощь при утоплении	20	5				
11	Разведчики	20	5				
12	Определение расстояния	10	1				
13	Установка палатки	20	5				
14	Маятник	12	5				
15	Навесная переправа	9	5				
16	Горе от комфорта	10	3				
17	Лихолесье	+(-)100	15				
18	Фиксация на шите	20	5				
19	Остановка крови	15	5				
20	Опасный человек	25	5				
21	Практическая экология	15	5				
22	Валеология	15	5				
23	Геронтология	15	5				
24	Экологическая тропа	15	5				
25	Выжить на безлюдье	25	5				
26	Шифровка	10	5				
27	Психологический практикум	25	5				
28	Музыкальная пауза	15	5				
29	Твои права	12	5				
30	Финишная шифровка	10	5				

ТЕКСТЫ ШИФРОВOK

1. Предстартовая: _____ 2. На 26-ом этапе: _____ 3. Финишная: _____

СУДЕЙСКАЯ ВЕДОМОСТЬ

Название или номер команды	Время прибытия на станцию	Время ухода со станции	Примечание

СИЛЬНЫЕ ЛЮДИ–2

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Каждая команда движется по маршруту, указанному в индивидуальной карте местности. К карте прилагается маршрутный лист.
2. Каждая команда начинает движение со станции, отмеченной красным кружком, и далее продолжает игру по кругу.
3. Команды допускаются к игре при условии, что отряд сопровождает вожатый и только после ознакомления с правилами техники безопасности.
4. На разных этапах игры участвует различное количество человек (от 1 до 30).
5. На этапах работают судьи, которые предлагают задание и дают оценку правильности его выполнения, выставляют баллы в маршрутном листе.
6. Для выполнения каждого задания отводится не более 5 минут, за превышение норм отпущенного времени и неправильное выполнение задания каждая команда получает штрафные баллы.

ОПИСАНИЕ ЗАДАНИЙ НА СТАНЦИЯХ

Переправа по слегам

Максимальное количество баллов — 10, количество участников — 5 человек.

Задание. Переправиться через запретную зону, используя слеги (длинные палки), каждый заступ — штрафной балл.

Лягушка-торпеда

Каждый «прыжок лягушки» оценивается в 1 балл, количество участников — 5 человек.

Задание. С пяти попыток набить как можно больше «прыжков лягушки» (плоского камня) по водной поверхности.

Спасение утопающего

Максимальное количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 5, количество участников — вся команда.

Задание. В обозначенном буйками секторе плавает мяч. Задача команды — вынести из воды «утопающего» (мяч). Главное условие — каждый участник команды должен коснуться мяча. В противном случае команда получает штрафные балы.

Примечание: форма одежды участников оговаривается заранее.

Кольцеброс

Максимальное количество баллов, которое команда может заработать на этапе, равняется сумме очков, набранных в течение 5 попыток метания копья. Количество участников — 5 человек. Необходимый инвентарь: резиновые кольца от игры «Ринго», щит со штырями, на который набрасываются кольца. Под каждым штырем на щите написано количество баллов, которые участник может заработать для своей команды в случае удачного броска.

Задание. Сделав 5 бросков резиновым кольцом, набрать наибольшее количество баллов.

Перенос пострадавшего

Максимальное количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 5, участвует вся команда.

Задание. Из подручных средств изготовить носилки и продемонстрировать их в деле.

Чертов мост

Максимальное количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 15, участвует вся команда.

Задание. Преодолеть препятствие по навесному мосту (железной лестнице, переброшенной через овраг).

Примечание: страховка обязательна! Можно использовать туристскую страховочную систему.

Костюм лешего

Максимальное количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 15, участвует вся команда.

Задание. Используя природный материал, изготовить и нарядить одного из участников команды в костюм лешего, который должен выдержать испытание — 20 прыжков через скакалку.

Замок на песке

Максимальное количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 10, участвует вся команда. Станция проводится на пляже.

Задание. Построить песочный замок. Главное условие — участие всей команды.

Лыжная эстафета

В случае победы команда может заработать 15 баллов, количество участников — 4 человека (2 девушки, 2 юноши). Команда соревнуется с игроками из команды отряда — организатора игры.

Задание. Преодолеть дистанцию по песку на лыжах, соревнуясь с командой соперника.

Примечание: на этом этапе должны работать не менее 3 команд отряда — организатора игры.

Штурм дзота

Максимальное количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 10, количество участников — 10 человек.

Задание. Поразить амбразуру дзота метанием «гранаты» (пластиковой бутылки). Каждый удачный бросок приносит команде 1 балл.

Боевое крещение

За прохождение этого этапа команда получает 10 баллов, участвует вся команда.

Задание. Команда проходит по тропе под смотровой вышкой. Оттуда на детей сыплются небольшие мешки с листвой. Необходимо избежать опасности.

Скачки

Максимальное количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 10, количество участников — вся команда.

Задание. Перенести всех девочек по асфальтовой дорожке длиной 25 м на руках.

Полет в сектор

Максимальное количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 15, количество участников — 3 человека.

Задание. Закинуть летающую тарелку в обруч, подвешенный между деревьями параллельно земле. Каждый участник делает 5 попыток. Удачно сделанный бросок приносит команде 1 балл.

Лассо

Максимальное количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 15, количество участников — 5 человек.

Задание. Забросить лассо на «дикую лошадь». Каждый участник делает 3 попытки, за каждый удачный бросок команда получает 1 балл. На станции используется муляж головы лошади.

Параллельные перила

Максимальное количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 10, количество участников — 10 человек.

Задание. Преодолеть преграду (овраг или ручей) по параллельным перилам. На высоте 3–5 м над землей натягиваются 2 веревки диаметром 12 мм. Ошибка одного участника (падение, перешагивание) штрафует-ся 1 баллом.

Примечание: обязательно использование туристской страховки!

Маскировка на местности

Максимальное количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 10, участвует — вся команда.

Задание. В течение 3 минут команда должна замаскироваться на поляне площадью 250–300 м².

Форт Баярд

За удачное выполнение заданий команда получает 50 баллов, участвует 1 человек.

Задание. Между деревьями натянуты 2 каната под углом друг к другу в параллельных плоскостях. Нужно перебраться на противоположную сторону запретной зоны.

Минное поле

Максимальное количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 15, участвует вся команда.

Задание. Разминировать минное поле. На поляне площадью 100–200 м² закопано в землю 15 пластиковых бутылок, на поверхности видны только крышки. За каждую найденную мину команда получает 1 балл.

Приятная неожиданность

На этом этапе отряд-организатор угощает всех участников игры чаем и сладостями. Для этого выбирается большая удобная поляна, на которую выставляются столы и подвозятся термосы с чаем, сладости и одноразовая посуда.

Новое слово

За каждое новое слово команда получает 5 баллов. Участвуют все.

Задание. Вспомните и назовите как можно больше слов, состоящих из двух отдельных. Например: «гимн-Азия», «пар-ус», «пуд-ель»

Полоса препятствий

Максимальное количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 15, участвует вся команда.

Задание. Преодолеть полосу препятствий. Отказ от участия одного из игроков штрафуется одним баллом.

Сороконожка

Максимальное количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 25, участвует вся команда.

Задание. Участники игры должны сделать «Сороконожку» и все вместе пройти 5 шагов, каждый шаг оценивается в 5 баллов.

Примечание: «Сороконожка» — групповое гимнастическое упражнение.

Кегельбан

Каждый выбитый кегль оценивается в 3 балла, участвует 5 человек.

Задание. Выбить как можно больше кеглей.

Возраст вожатого

За правильный ответ команда получает 15 баллов, участвует вся команда.

Решить пример: $4586 : 6 - 185 + 952 - (185 + 15) - 964 + 530 - 650 - 150 - 148 = ?$

Ответ. 49 лет — возраст вожатого (океанская шутка).

По итогам игры команды награждаются специальными дипломами ВДЦ «Океан».

СИЛЬНЫЕ ЛЮДИ–3

*...Лучше гор могут быть только горы,
На которых еще не бывал!*

В. Высоцкий

ПОЛОЖЕНИЕ ОБ ИГРЕ

Цель игры: развивать интерес у детей и подростков к дальнейшему процессу самопознания и самосовершенствования.

Задачи игры:

1. Создать необходимые условия для проверки знаний, умений и навыков, полученных детьми и подростками во время занятий по программе курса «Сильные, умеющие, знающие».
2. Выявить уровень готовности участников смены к преодолению различных экстремальных ситуаций.
3. Способствовать развитию лидерских качеств у детей и подростков.
4. Учить участников игры работе в команде.
5. Вызвать интерес у детей и подростков к дальнейшему изучению материалов по выживанию человека и человечества на Земле.

Участники: команды, сформированные на базе двадцати двух отрядов.

Возраст участников: 13–17 лет.

Время проведения: 1 этап — с 9.00 до 13.30, 2 этап — с 14.00 до 18.30; на первом этапе игры участвуют с 1 по 11 команды, на втором — с 12 по 22 команды.

Принцип формирования команд: команды формируются на базе отрядов в составе от 23 до 33 человек; выбирается капитан, проводник, специалисты*.

Форма игры: подвижная командная игра-соревнование на местности.

Место проведения: территория ВДЦ «Океан», включая лесной массив за шоссе.

* Капитан — руководитель команды; проводник — турист-ориентировщик, ведущий команду по маршруту; специалисты — знатоки в определенной области.

Форма одежды: спортивная.

Этапы игры: краеведческий, туристский, медицинский, чрезвычайные ситуации, спортивный, психологический, сюрпризный.

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Каждая команда движется по маршруту, указанному в индивидуальной карте местности. Отклонения от маршрута не допускаются.
2. Каждая команда имеет свой определенный номер.
3. Команды допускаются к старту, если отряд сопровождает вожатый. Принимать участие в подготовке команды к выполнению предложенных заданий на этапах вожатый не имеет права.
4. В зависимости от задания на различных этапах от команды участвуют в выполнении 1 и более человек.
5. На этапах работают судьи, которые предлагают для выполнения практические и теоретические задания. Судья отмечает правильность ответа и выставляет баллы.
6. Готовность команды к ответу и порядок ответа определяет капитан.
7. Команду ведет по маршруту проводник (за сутки до начала игры для проводников проводится инструктаж).
8. За превышение нормы времени, отпущенного на выполнение задания, команда получает штрафное время.
9. Выполнение заданий оценивается от 5 до 200 баллов.
10. Игра для команды считается законченной после сдачи командиром маршрутного листа в штаб игры «Сильные люди».
11. Во время игры команды не соревнуются между собой. Они играют независимо друг от друга, начиная с исходной позиции. Команды стартуют с интервалом в 10 минут.
12. Во время игры правила безопасности жизни и здоровья являются основополагающими.
13. На каждом этапе команды проходят инструктаж (!), на предстартовом осмотре предъявляют снаряжение.

ЗАДАНИЯ НА СТАНЦИЯХ

Установка и сбор палатки

Количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 15, количество участников — 4 человека.

Задание. Установить и затем уложить палатку.

Порядок установки палатки

Палатка имеет 14 растяжек: 2 идущие от конька, по 3 на боковых крыльях, 6 на полу. Для установки палатки потребуется 14 кольшков длиной 15–25 см и 2 опорных кола (длина каждого должна соответствовать высоте конька над полом). Сначала натягивается пол палатки, начиная с угловых растяжек, расположенных по диагоналям. Можно начинать с растяжек, находящихся с какой-то одной стороны.

Когда пол растянут, устанавливаются опорные колья, которые поддерживают конек палатки. Конструкция палаток предусматривает размещение опорных кольев внутри палатки: один у задней стенки, другой — у входа. Для их установки в коньке сделаны 2 отверстия с люверсами: верхний конец опорного кола идет в люверс, нижний упирается в пол палатки. Порядок действия при установке опорных кольев: один член команды устанавливает опорный кол возле входа и укрепляет на нем оттяжку. Другой делает то же самое возле задней стенки палатки. После этого один человек, взявшись за конек палатки, удерживает опорные колья в вертикальном положении, а второй натягивает потуже сначала одну коньковую оттяжку и забивает в землю кольшечек на ее конце, а потом продельывает то же самое со второй оттяжкой. Теперь необходимо натянуть оттяжки боковых крыльев. Один из участников команды продолжает удерживать палатку за конек, второй забивает в землю кольшки и натягивает на них угловые оттяжки. Следите за тем, чтобы не получились складки на боковых скатах палатки.

Порядок сборки палатки

Два члена команды берут палатку за проушины на коньке и держат на весу. Затем берут проушины на углах правого и левого крыльев палатки и складывают вместе с проушинами конька (крыло палатки должно вытянуться на весу вдоль конька). После этого с ними соединяют проушины, укрепленные на углах пола палатки. Все оттяжки забрасывают в середину между коньком и крылом палатки, заднюю стенку и полотно входа заправляют внутрь, по возможности расправляют складки. Потом продельывают то же самое с другим боком палатки, также на весу. Затем палатку кладут на землю и скатывают с одного конца в валик и укладывают в чехол. Участники этого этапа должны собрать и аккуратно сложить все колья.

Медицина катастроф

Количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 25; участвуют 2 медика и до 7 членов команды (по выбору капитана). На станции используются муляжи и имитаторы ран МЧС.

Задание. Первой группе — оказание первой медицинской помощи при открытом переломе нижней конечности; второй группе — оказание первой медицинской помощи при переломе позвоночника.

Члены команды выполняют задания, медики комментируют. Группы работают на станции одновременно.

Оказание первой медицинской помощи при открытом переломе нижних конечностей

Перелом — частичное или полное нарушение целостности кости. Открытый перелом опасен возможностью наружного кровотечения и инфицированием раны, поэтому первая помощь при них — иммобилизация, временная остановка кровотечения, наложение асептической повязки.

Метод остановки кровотечения выбирается в зависимости от характера поврежденного сосуда. Кожу вокруг раны смазывают 5%-м спиртовым раствором йода и накладывают асептическую повязку. Затем производится фиксация конечностей шиной в том положении, в котором она находится после травмы. Пострадавший с открытым переломом подлежит немедленной эвакуации в лечебное учреждение. Нogu в шине кладут на подушку, сложенное одеяло и т. п. Во время транспортировки пострадавший должен лежать на спине. Техника иммобилизации включает защиту костных выступов конечности, ее надежную фиксацию к шине. Для заполнения неровностей конечностей применяются вата, мох, куски одежды и любая другая материя. Во избежание движения концов обломков в момент поднятия конечности ее нужно придерживать выше и ниже перелома, придерживание должно сопровождаться легким осторожным вытягиванием.

Оказание первой медицинской помощи при переломе позвоночника

Переломы позвоночника вызывают сдавливание спинного мозга в результате смещения костных отломков в просвет спинного канала или смещения тел позвонков. Первая помощь направлена на бережный вынос пострадавшего и его срочную щадящую эвакуацию в больницу. Пострадавший должен находиться только в горизонтальном положении, его нельзя переворачивать и нельзя позволять ему двигаться. При переломе в грудном отделе позвоночника пострадавшего кладут на спину лицом вверх, подложив под матрац твердую плоскую основу (доску). При переломах в поясничном отделе позвоночника пострадавшего кладут на живот, подложив под голову и грудь добавочную подстилку (одежду). Для перекладывания пострадавшего лучше использовать сильных людей, которые будут действовать уверенно, дружно и по команде.

При болях в шейном отделе позвоночника фиксируют голову и шею. Пострадавшего нужно хорошо укутать. Транспортировка пострадавшего с переломом позвоночника производится медицинскими работниками.

Стрельба

Количество баллов приравнивается к сумме выбитых очков, количество участников — 3 человека.

Задание. Стрельба из пневматической винтовки «И-60» по объектам (мишеням) разной величины.

Ловушка

Количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 10, участвует вся команда.

Задание. Проползти с рюкзаком под контрольными планками, в качестве которых могут использоваться лыжные палки с продетыми в петли рейками.

Медицина катастроф—2

Количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 25, количество участников — 2 медика и до 7 членов команды по выбору капитана. На станции используются муляжи и имитаторы ран МЧС.

Задания на станции:

1. Первой группе — оказание первой медицинской помощи при удушье.
2. Второй группе — оказание первой медицинской помощи при ожоге.

По прибытии на станцию капитан определяет участников команды, которые будут выполнять задание. Группы работают на станции одновременно.

Оказание первой медицинской помощи при удушье

Нарушение легочного дыхания возникает при закупорке воздухоносных путей на уровне гортани, трахеи или бронхов. Причины закупорки воздухоносных путей: случайные попадания твердых предметов, западание языка в бессознательном состоянии, механическое сдавливание шеи или грудной клетки, воспалительный отек голосовой щели, попадание воды в случае утопления, отек слизистых бронхов, спазмы мелких бронхов, расстройство механизмов дыхания, травма грудной

клетки, приступ судорог и паралич дыхательных мышц при поражении электрическим током, кровоизлияние в мозг, травма головы.

Первая помощь при удушье направлена на восстановление газообмена в легких, т. к. его отсутствие может привести к необратимым повреждениям головного мозга. Для придания больному положения, наиболее благоприятного для пассивных дыхательных экскурсий, его нужно положить на спину, подстелив одеяло, пальто и т. п. Затем следует расстегнуть одежду, ослабить все, что мешает нормальному кровообращению (ремень, пояс). Для удобства наблюдения за дыханием и сердечной деятельностью лицо и грудь пострадавшего должны быть на виду. Далее необходимо приступить к восстановлению проходимости дыхательных путей. Рот и глотку следует очистить пальцем, обмотанным бинтом или чистым платком, голову и плечи пострадавшему поворачивают в сторону. Если запал язык, голову запрокидывают назад — выпрямляется ход, сообщающий рот и носоглотку с трахеей, натягиваются ткани между гортанью и нижней челюстью, корень языка отходит от задней стенки глотки, и открывается рот. Спасаемому следует положить одну руку на лоб пострадавшего, а вторую подвести ему под шею возле затылка и запрокинуть голову. В случаях, когда при максимально откинутой голове дыхание остается затруднительным, нужно увеличить натяжение тканей за счет выдвижения нижней челюсти вперед. Если вышеназванные меры не помогают, необходимо немедленно приступить к искусственному дыханию. Продолжительность мероприятий определяется восстановлением самостоятельного дыхания или появлением признаков биологической смерти.

Оказание первой медицинской помощи при ожогах

При любых ожогах нужно немедленно прекратить действие поражающего фактора на тело. При ожоге горячей жидкостью или химическими веществами необходимо немедленно снять одежду. При воспламенении одежды нельзя бегать, пламя сбивают прекращением доступа воздуха — пострадавшего укутывают одеялом (пальто) и т. п. При этом голову пострадавшего укутывать нельзя. Тлеющую одежду обливают водой. С обожженной поверхности нельзя убирать обуглившуюся одежду, обрывки кожи, пузыри. Пораженный участок с незначительными ожогами полезно подержать 15 минут под струей холодной воды, участки с химическими ожогами обильно промыть водой. Щелочные ожоги обрабатываются 1–2%-м раствором кислоты (борной, лимонной, уксусной), а кислотные — мыльным раствором или раствором 2%-ой пищевой соды. После этого накладывается асептическая повязка.

Мероприятия общего характера

1. Согревание пострадавшего.
2. Обильное питье.

На пораженные участки категорически запрещено накладывать мази! Перед транспортировкой в целях профилактики шока пострадавшему показаны обезболивающие средства.

Поисково-спасательная служба

Количество баллов, которое команда может заработать на этом этапе — 25, количество участников — 3 спасателя. На станции используются основная веревка диаметром 12 мм, длиной 30 м, вспомогательная — диаметром 10 мм, длиной 30 м, жесткий щит, карабины и страховочная система.

Задание. Извлечение и транспортировка пострадавшего из скальной щели.

Хакер

Количество баллов, которое команда может заработать на этапе — сумма набранных очков специалистами команды, количество участников — 3 программиста. Задание выполняется поочередно.

Задание. Работа на клавиатурном тренажере «Baby Type». Каждая ошибка специалиста — штрафной балл команде.

Азимут

Количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 25, количество участников — вся команда.

Задание. Определить азимут. Для того чтобы каждый участник команды смог продемонстрировать свои знания, умения и навыки, на этапе используется игра «Порази цель».

Правила игры

Члены команды получают порядковые номера и быстро образуют круг. Судья и водящий (обычно — ориентировщик) становятся в центре круга. По команде «Старт!» включается секундомер. Задача водящего — с наименьшей затратой времени «поразить» все мишени, т. е. определить азимут на каждого участника игры. В свою очередь, каждый член команды должен заранее с помощью обратного азимута уточнить свои координаты. Если водящий назвал правильно азимут участника игры, тот быстро бежит в центр круга, при неточном ответе водящего следует команда судьи: «Повторить!». Затем поражается следующая цель и т. д. В момент определения азимута на последнего участника игры судья выключает

секундомер и объявляет результат. Далее судья назначает другого водящего и дает участникам команду: «Старт!». Участникам нужно разбежаться в разные стороны от водящего и остановиться на счет 5, повернуться и определить азимут на водящего. Судья проверяет ответ каждого.

Супермаятник

Количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 15, участвует вся команда.

Задание. Преодолеть препятствие. Задание выполняют все участники команды по очереди. С высоты 5—8 м на фале опущен груз. Расстояние между грузом и землей — 30—50 см. Каждому участнику необходимо пересечь линию хода маятника, перекатившись кубарем по земле. Если маятник задел участника, команда получает штрафной балл.

Маятник

Количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 15, участвует вся команда.

Задание. Преодолеть водную преграду, используя маятник (тарзанку). Один конец веревки крепится к дереву, а второй свисает над серединой препятствия. Перед выполнением задания судья дает участникам свисающий конец веревки. Участник берет ее левой рукой как можно выше за веревку, а правой рукой заводит остаток веревки за спину к пояснице, после чего отталкивается, поджимает ноги к животу и преодолевает препятствие, приземлившись на противоположной стороне.

Узлы

Количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 15, участвует 15 человек. Судья на этапе — инструктор по туризму.

Задание. Завязать правильно туристские узлы. Капитан команды определяет тех, кто будет выполнять это задание, и делит их на три группы. Каждый участник вытягивает карточку, на которой написано название туристского узла. По команде судьи участники начинают выполнять задание. Каждый работает самостоятельно. Подсказка считается грубым нарушением правил игры.

Примеры узлов: прямой, академический, шкотовый, брам-шкотовый, проводник, двойной проводник, восьмерка, рифовый узел (штыковый), стремя, грейпвай, двойной буль и др.

Бревно

Количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 20, участвует вся команда.

Задание. Переправиться через водную преграду по бревну. Ошибка одного участника — минус один балл. Во время переправы на бревне должен находиться только один участник, который передвигается приставными шагами.

Лихолесье

Количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 200, участвует вся команда.

1 этап. Шарманщик

Шарманщик — первый житель лихолесья, которого встречает на своем пути команда. На шарманке у него написано: «Люди добрые, не дайте умереть участнику Куликовской битвы, Троянской войны, и подарите подарок». Участники игры должны, посоветовавшись, подарить Шарманщику подарок (танец или песню).

Шарманщик (*воскликая*). О чудо, я вижу и слышу вас, я прозрел! И в знак благодарности хочу вам помочь. Вот одна из моих прекрасных дочерей.

Из леса выбегает девушка-проводник.

Шарманщик. Она поведет вас по лихолесью. Помните, что ваша задача — выбраться отсюда всем вместе. Прощайте, пусть вам сопутствует удача! (*Уходит.*)

Команда отправляется по маршруту.

2 этап. Звездочет

Звездочет. Здравствуйтесь, путники! Вы, я вижу, пустились в опасное путешествие по лихолесью. А у вас есть своя путеводная звезда? Она должна быть у каждого искателя приключений. Пусть ко мне подойдет капитан команды. Вот тебе моя подзорная труба (*составлена из больших одноразовых стаканчиков «Coca-cola»*). Только с ее помощью ты сможешь найти путеводную звезду днем и продолжить путешествие. Но помни: найти звезду очень нелегко.

Капитан берет «подзорную трубу» и начинает искать звезду. В это время Звездочет слегка нажимает на трубу, и оттуда вытекает немного воды.

Звездочет. О, ужас! Ваша звезда растаяла! Что же делать? (*Подумав.*) Придется дать вам свою из моих запасов. (*Вручает капитану огромную звезду.*) Вот вам звезда, подержали — и будет! Спасибо вам за компанию, а то, знаете ли, скучно одному звезды считать. До встречи и удачи вам! (*Уходит в лес, громко считая звезды: «3.000.721, 3.000.722...»*)

3 этап. Леший

Л е ш и й (*выходит из леса навстречу команде*). Кто это бродит по моим лесам? А... сильные люди. Сейчас посмотрим, какие вы сильные, а ну, давайте мне самого сильного да ловкого, да смелого!

Выходит один представитель команды.

Л е ш и й (*показывает*). Видишь болото топкое? Над ним дорожка. (*Показывает на два каната, натянутые под углом друг другу в параллельных плоскостях.*) Видишь, сундучок тонет? Если ты мне его не достанешь, я не пушу вас дальше.

Участник команды выполняет задание.

Л е ш и й. Спасибо вам, люди добрые, помогли вы мне очень. Идите с богом своей дорогой.

4 этап. Соловей-Разбойник

Навстречу команде выходят два маленьких лесных человечка.

1-й ч е л о в е ч е к. Осторожно, путники! Вы попали во владения Соловья-Разбойника.

2-й ч е л о в е ч е к. Но вам повезло, сейчас он спит, и поэтому вы можете избежать неприятностей.

1-й ч е л о в е ч е к. Потихоньку проберитесь под этой паутиной (*указывает на маскировочную сетку, натянутую над землей на высоте 50-70 см, к сетке привязаны колокольчики*) к выходу из владений Соловья-Разбойника.

Команда начинает выполнять задание, лесные человечки уходят в лес. Звон колокольчиков будит Соловья-Разбойника, спящего в гнезде на дереве. С высоты 6 м на участников, выполняющих задание, льются потоки воды и сыплется кирпичи, сделанные из поролона.

С о л о в е й - Р а з б о й н и к. Ну что, людишки, попались? Никто вас теперь не спасет. Если вы сами себе не поможете, так и будете вечно ползать под моей паутиной. Ну, кто готов со мной сразиться? Давайте сразу 10 молодых.

Участники поднимаются в гнездо Соловья-Разбойника по веревочной лестнице.

С о л о в е й - Р а з б о й н и к. Забрались, голубчики! Держу пари, что никто из вас вниз не спустится! Вернется в команду только тот, кто сможет спуститься на землю по этой веревке. (*Указывает на веревку диаметром 12 мм, длиной 20 м, один конец веревки закреплен в гнезде Соловья-Разбойника, другой — на высоте 1,5 м над землей.*)

Участники выполняют задание. Спуск осуществляется с использованием двух карабинов и страховочной системы.

С о л о в е й - Р а з б о й н и к. Повезло вам, но в следующий раз придумаю такое, с чем вы никогда не справитесь! Уходите с глаз долой, пока свистеть не начал. *(Обиженно отворачивается, пытается свистеть.)*

5 этап. Странник

Команда встречает на маршруте Странника.

С т р а н н и к. День добрый, коллеги, далеко ли путь держите? Мно-го ли преград преодолели? Вот вам еще одна... Кто самый смелый, выхо-дите состязаться.

Капитан команды определяет участника этого этапа.

С т р а н н и к. Если он обыграет меня, пойдете дальше, если нет — останетесь со мной другие команды встречать. А игра такая — нужно из этой шкатулки палочки достать. Можно одновременно брать одну, две или три палочки. Проиграет тот, кто вытащит последнюю палочку. По-нятно? Начали!

Идет игра. В случае победы команда продолжает игру. В случае проигрыша Странник предлагает второе задание.

С т р а н н и к. Ну что, проиграли? Остаетесь со мной встречать другие команды. *(Подумав.)* Э, нет! Это же вас кормить, поить надо. Ну ладно, дам вам еще одну попытку. А ну-ка, составьте из себя пирамиду двухъярусную, очень я цирк люблю. Если мне ваше творение понравит-ся, отпущу вас дальше. А если нет, так ...

Участники выполняют задание и продолжают игру.

6 этап. Индейцы

На этом этапе на команду внезапно нападают индейцы, захватывают «пленника», привязывают к дереву и начинают у его ног разводить костер.

В о ж д ь п л е м е н и *(обращаясь к остальным членам команды).* О, бледнолицые! Мы вернем вам вашего товарища, если вы сможете раз-добыть нам что-нибудь на обед. Например, сбить с этой пальмы кокос, убить оленя или достать из гнезда яйцо гигантской птицы...

Капитан команды распределяет задания между участниками: сбить кокос — метнуть копьё в мяч, подвешенный на высоте 6 м; убить оленя — метнуть каменный топор в муляж оленя (расстояние от точки метания до цели — 10–12 м); достать из гнезда яйцо

гигантской птицы — найти воздушный шар, наполненный водой (гнездо находится на дереве на высоте 3 м). Освободив «пленника», команда следует за проводником дальше по маршруту.

7 этап. Пираты

Двигаясь по ручью, команда выходит на поляну и видит шайку пиратов, спорящую друг с другом. Доносятся реплики: «Синий Краб... Три поросенка... Якорь тебе в пупок... Ни ветерка тебе в парус...». Продолжая ссориться, пираты уходят. На поляне остается Слепой Пью, который принимает подошедшую команду за своих.

С л е п о й П ь ю. Морские волки, послушайте меня, Слепого Пью. Я один знаю, где старый Флинт зарыл свои сокровища. И знаю, как выйти из этого дьявольского лихолесья, если вы обещаете взять меня с собой. Я расскажу вам, где это. Клад зарыт под раскидистым дубом в пятидесяти шагах отсюда в сторону большой воды. На этом дубе огромное гнездо старой вороны. Под самым большим корнем и нужно искать заветный клад... *(Хватается за горло.)* А-а-а, отравили! Идите быстрее, не то и вас ждет та же участь. Найдите клад, отправляйтесь в путешествие и назовите какой-нибудь мыс моим именем, я буду вам благодарен. *(Падает на землю и «умирает».)*

Команда отправляется на поиски клада. Находят под деревом клад — окованный железом сундук, читают записку: «Дорогие друзья, вы с честью прошли все испытания, были отличной командой, и поэтому мы, жители лихолесья, дарим вам 200 баллов. Молодцы! Удачи вам и новых побед! А выход из лихолесья у вас за спиной. Пока!».

Команда прощается с проводником и продолжает движение по маршруту.

Тушение огня

Количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 15, участвуют 3 члена команды. Контрольное время: 1,5 минуты на установление пожарной колонки на гидрант с развертыванием пожарных рукавов и 3 минуты на свертывание средств пожаротушения.

Задание. Поражение (тушение) горящего объекта, находящегося на расстоянии 15—20 м от линии тушения, струей воды с использованием средств пожаротушения (пожарной колонки, пожарного гидранта и двух пожарных рукавов).

Полоса препятствий

Количество баллов, которое команда может заработать на этапе — 10, участвует вся команда.

Задание. Преодолеть полосу препятствий на стадионе ВДЦ «Океан». Полоса препятствий включает в себя «Рукоход», «Бревно», «Пирамиду»,

«Лабиринт», «Ров», «Стену». Отказ от участия в выполнении задания одного члена команды приравнивается к одному штрафному баллу.

Финиш

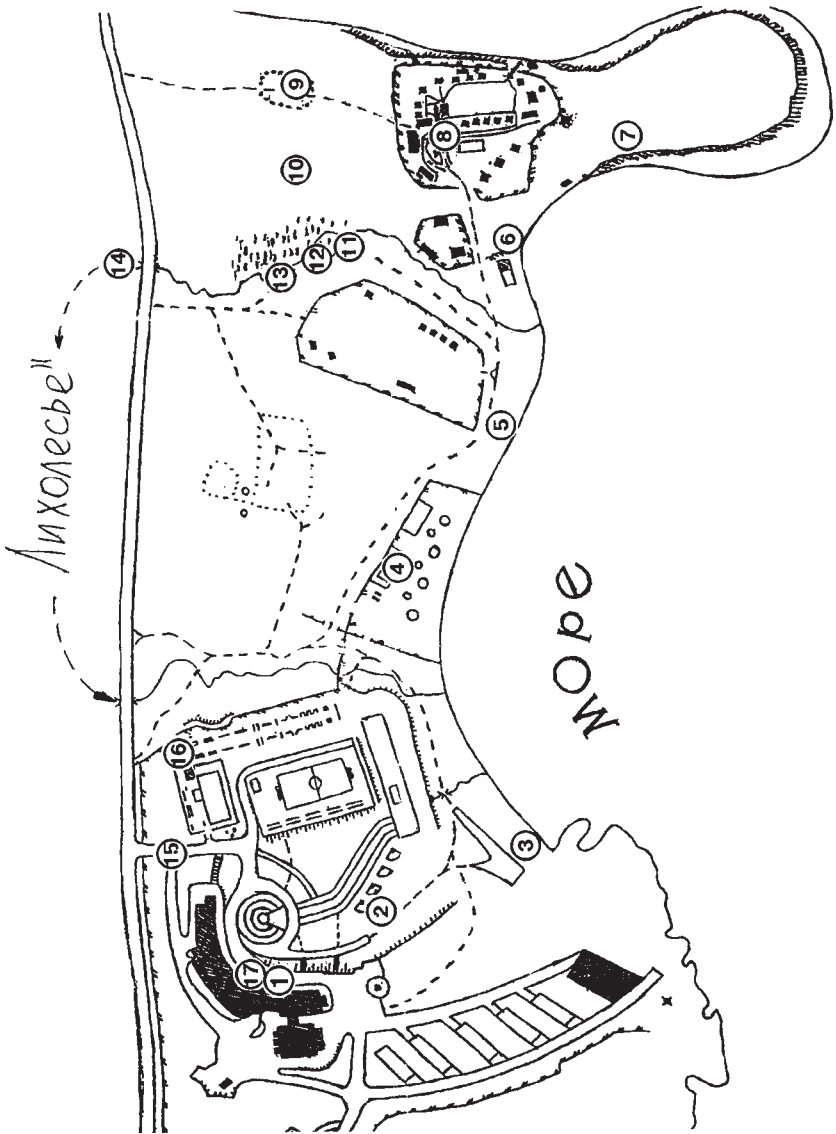
Капитан сдает маршрутный лист в штаб игры «Сильные люди–3», подводятся итоги, награждаются команды-победительницы.

Приложение 1

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ КОМАНДЫ № ____

№	Название станции (этапа)	Макс. кол-во баллов	Количество участников	Штрафные баллы	Судейская информация
1	СТАРТ		вся команда		
2	Установка и сбор палатки	15	4		
3	Медицина катастроф–1	25	вся команда + 2 медика		
4	Стрельба	–	3		
5	Ловушка	10	вся команда		
6	Медицина катастроф–2	25	вся команда + 2 медика		
7	ПСС	25	вся команда + спасатель		
8	Хакер	–	3		
9	Азимут	25	команда ориентировщиков		
10	Супермаятник	15	вся команда		
11	Маятник	15	вся команда		
12	Узлы	15	15		
13	Бревно	20	вся команда		
14	Лихолесье	–	вся команда		
15	Тушение огня	15	3		
16	Полоса препятствий	10	вся команда		
	ФИНИШ		желательно участие всей команды		

КАРТА МЕСТНОСТИ ДЛЯ ИГРЫ «СИЛЬНЫЕ ЛЮДИ-3»



Каждая команда начинает свой путь от станции, отмеченной кружком.

ВЫБОРЫ

СОЦИАЛЬНО-РОЛЕВАЯ ИГРА

*В. Кононов, А. Крамар,
О. Кривоносова, И. Скирута*

Цель игры — выявление лидеров, способных работать в органах самоуправления.

І ТУР. ДИСКУССИЯ

Все жители Маленькой страны* собираются в киноконцертном зале.
Выходит ведущий.

В е д у щ и й. Добрый вечер! Я рад приветствовать всех жителей Маленькой страны в киноконцертном зале на очень важном для всех нас мероприятии — выборах, которые будут продолжаться около четырех часов. Я прошу вас настроиться на активную работу, ведь от каждого из нас зависит, как мы будем жить в течение всей смены. Помните, как в песне:

Мы выбираем, нас выбирают,
Как это часто не совпадает...
Часто простое кажется сложным,
Черное — белым, белое — черным...

Чтобы этого несовпадения не произошло, мы проведем первую часть — риторическую разминку в форме открытой дискуссии.

II тур будет проходить на отрядных местах, где в течение часа отряды могут участвовать в игре «Выборы». Результатом игры должен стать выбор руководителя каждого отряда (объединения).

Во время III тура, который называется «Проба сил», мы снова встретимся в киноконцертном зале. На сцене будут приготовлены 20 кресел для руководителей объединений. Во время конкурса они будут демонстрировать свои способности. В результате определятся четыре кандидата

* Маленькая страна — игровая модель смены «Моя Федерация».

в президенты Маленькой страны. Трех кандидатов выявит присутствующее в зале компетентное жюри, четвертый будет определен путем голосования (специальной карточкой) в зале среди участников программы.

Итак, мы начинаем! Сначала проведем небольшой блиц-опрос. Поднимите руки те, кто когда-либо выбирал, кого выбирали, кто желает, чтобы его выбрали, кто не хочет, чтобы его выбрали.

Ведущий делает анализ опроса по количеству поднятых в зале рук.

В е д у щ и й. Спасибо. Теперь я хочу задать вам такой вопрос: «На основании каких качеств мы выбираем кандидата?». Если вы хотите ответить, то поднимите руку, мы предоставим вам слово на 20–30 секунд.

Желающие высказывают свое мнение в микрофон.

В е д у щ и й. Есть ли в зале те, кто считает, что результаты сегодняшней игры будут необъективны? Поднимите руки. Есть ли в зале те, кто считает, что за отведенное время можно узнать человека и сделать правильный выбор? Поднимите руки.

Ведущий определяет, к какому мнению склоняется большинство зала.

В е д у щ и й. А сейчас вы отправитесь на II тур, и мне остается пожелать вам удачи.

II ТУР. ВЫБОРЫ

Игра проводится на отрядных местах.

Участники делятся на микрогруппы (по 5–7 человек). За каждой микрогруппой закреплены вожатые, которые будут определять, кто из участников в процессе игры занимает следующие позиции:

- О — организатор;
 - ОР — оратор;
 - ИЛ — идейный лидер;
 - П — пессимист.
- Например:

Ф. И. участника	Туры		
	I тур	II тур	III тур
1. Иванов С.	О	ОР	ИЛ
2. Петров И.	П	ИЛ	П

1. Разминка

Задание. У вас детская молодежная организация. За 5–7 минут вам необходимо придумать:

- название организации с учетом профиля деятельности;
- рекламный ролик на телевидение, представленный в творческой форме.

2. Ситуация

Задание. Вы являетесь президентом детской организации, и у вас организации сложилась непредвиденная ситуация. Вам необходимо принять меры (представители от каждой группы получают карточку, где описана ситуация).

Варианты ситуаций

1. У вашей организации закончился срок аренды помещения, и его необходимо срочно освободить. Ваши действия?
2. Вашей организации не хватает средств для проведения серьезной акции. Что вы будете делать?
3. Директор и учителя школы игнорируют вашу организацию, а вашу деятельность подвергают критике. Как вы поведете себя в данной ситуации?
4. Вы выбрали президента своей организации. Через какое-то время он перестал считаться с вашим мнением и ведет себя авторитарно. Ваши действия?
5. Один из ваших сотрудников грубо нарушил Устав организации, в результате чего престиж вашей организации резко упал. Ваши действия?

3. Программа

Перед началом этого конкурса в соответствии с результатами таблицы определяется наиболее активный лидер.

Для участия в следующем конкурсе лидер произвольно набирает себе команду, которую он и возглавит.

Командам дается задание: разработать программу жизнедеятельности «Маленькой страны», состоящую из 5 пунктов.

После подготовки данной программы главы команд защищают свои программы.

После защиты каждому лидеру предлагается ответить на 3 вопроса, касающихся их программы.

По окончании этого конкурса проходит тайное голосование, результатом которого становится выбор главы объединения для участия в III туре в конкурсе лидеров «Проба сил».

III ТУР. ПРОБА СИЛ

Все объединения собираются в киноконцертном зале.

В е д у щ и й. Я рад вновь приветствовать жителей Маленькой страны на заключительной части нашей игры, которая называется «Проба сил». Я приглашаю на сцену всех руководителей, которых вы выбрали в своих объединениях.

Руководители поднимаются на сцену и занимают почетные кресла.

В е д у щ и й. Вот они, наши кандидаты! Уважаемые жители Маленькой страны, вам предстоит путем тайного голосования из двадцати кандидатов выбрать одного, жюри же определит трех кандидатов в президенты. Разрешите представить вам компетентное жюри.

Проходит представление жюри.

В е д у щ и й. Критерии оценки наших конкурсантов следующие:

- имидж, стиль;
- культура речи;
- организаторские способности;
- творческие способности.

Первый конкурс называется «Визитка». Каждый кандидат должен показать свою «визитную карточку». Главное условие: в необычной форме рассказать о себе.

Участники выполняют задание. Жюри оценивает конкурс.

В е д у щ и й. Второй конкурс называется «Агитация на тему...». Ваши действия во время выполнения задания должны быть направлены на сидящих в зале зрителей. В этом конкурсе вам необходимо продемонстрировать свои организаторские способности.

Примерные задания для конкурса «Агитация на тему...»:

- «Борьба за мир»;
- «Экологическая акция»;
- «Борьба с вредными привычками»;
- «Трудовой десант»;
- «Защита прав детей».

Ведущий проводит жеребьевку и делит участников на пять групп. Каждая группа выбирает карточку с заданием. Участники готовятся и выполняют задание. Жюри оценивает конкурс.

В е д у щ и й. Третий конкурс — «Решение ситуации». Дело в том, что человек, который будет управлять нашей страной, должен уметь находить выход из любой ситуации. Сейчас мы проведем жеребьевку, которая поможет нам разделить вас на четыре новые группы. Затем

представитель от каждой группы вытянет карточку с ситуацией, но обсуждать ситуации группы будут прямо на сцене, чтобы мы с вами могли увидеть и оценить, могут ли наши участники договориться, объединить усилия и прийти к какому-то единому мнению. Ситуации достаточно простые, на их выполнение вам дается 1–2 минуты. Помните, что вас пять человек, но вы должны принять единое решение.

Примерные задания:

- разработать систему мероприятий, дел, акций, направленных на сокращение количества курильщиков в дружине;
- представить свою страну перед иностранными гостями, продумать речь;
- составить 30-секундную речь для своих избирателей.

Участники выполняют задание.

В е д у щ и й (*обращаясь к залу*). Наш конкурс подходит к концу. Прошу жюри подвести итоги. А в это время мы с вами проведем свое голосование. У каждого из вас в зале есть карточка, на которой вы можете написать номер конкурсанта, наиболее достойного, на ваш взгляд, поста президента Маленькой страны. Карточки передайте своим вожакам, а комиссия подсчитает голоса.

Проходит голосование, подсчитывается результат. Жюри объявляет итоги (учитывая итоги голосования в зале) и называет имена четырех кандидатов в президенты.

В е д у щ и й. Итак, друзья, предвыборная гонка началась! В следующие дни в Маленькой стране пройдет предвыборная кампания. Спустя несколько дней, состоятся настоящие выборы, где каждый житель Маленькой страны отдаст свой голос одному кандидату, который и будет управлять страной все оставшиеся дни смены. Удачи тебе, Маленькая страна! Пусть все в этой стране будет происходить честно и достойно! Маленькая страна, останься в сердцах своих жителей символом Мира и Справедливости.

СЕМЬЯ (7Я)

ДЕЛОВАЯ ИГРА

Е. Колунтаева, А. Крамар, Э. Марзоева

ПОЛОЖЕНИЕ ОБ ИГРЕ

Цель игры: формирование у участников игры представлений о цивилизованном типе взаимоотношений между людьми.

Идея игры: «Семья — фундамент общества».

Организаторы игры: педколлектив ВДЦ «Океан».

Участники игры:

- школьники (6–11 классов);
- педагоги из 23 субъектов РФ (участники семинара-практикума для педагогов);
- вожатые;
- слушатели Школы подготовки вожатых.

Возраст участников: 12–50 лет.

Место проведения: киноконцертный зал, классы школы, рабочие кабинеты, отрядные места.

Игровой сюжет (интрига): семья путешествует в поисках семейного счастья. На ее пути встречается множество реальных семейных проблем, которые необходимо разрешить в семейном кругу для сохранения мира и благополучия («хорошей погоды в доме»).

Во время путешествия семья выстраивает свой символический семейный дом из кирпичиков, которые получает на игровых станциях за правильно найденные компромиссные решения предложенных проблем (см. Приложение 1).

ПРИНЦИПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМАНД (СЕМЕЙ)

1. Состав семьи формируется по принципу добровольности.
2. В семье должны входить юноши и девушки, мужчины и женщины (семья должна быть полноценной).

3. В составе семьи должны быть распределены роли: глава семьи, бабушка, дедушка, мать, дети (всего 7 человек).

4. Каждая семья должна придумать себе фамилию и зарегистрироваться в регистрационной службе.

ЭТАПЫ ИГРЫ

1. Установка на игру (запуск игры, формирование команд (семей), регистрация семей, получение маршрутных листов и фундамента будущего дома).

2. Работа на маршруте: прохождение семьей игровых станций (ИС).

3. Работа в приемной комиссии (сдача маршрутных листов, получение крыши построенного дома).

4. Пресс-конференция (обсуждение достигнутых результатов отдельными семьями).

5. Анализ игры (мнения, предложения по организации и содержанию игры).

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Каждую команду (семью) по маршруту ведет глава семьи. Он определяет направление маршрута, выбирает свободные игровые станции, определяет время посещения строительной площадки.

2. Прохождение всех ИС на маршруте не обязательно.

3. На игровых станциях работают игротехники. Им дано право задавать ситуацию и оценивать решение семей. За правильное и оперативное решение семья получает символический кирпичик. Игротехник следит за временем выполнения заданий, не допускает столпотворения семей на своей игровой станции.

С ИГРОТЕХНИКАМИ НИКТО НЕ ИМЕЕТ ПРАВА СПОРИТЬ!

4. На маршруте будет организована работа строительных площадок — станций, на которых можно выкладывать (подклеивать) из кирпичиков стены символического семейного дома.

5. Игра для семьи считается законченной после сдачи маршрутного листа в приемную комиссию. В приемной комиссии подсчитывается количество заработанных кирпичиков, оценивается высота построенной стены дома. Информация о трех семьях, добившихся наивысших результатов, передается главному игротехнику. Все символические семейные дома получают в приемной комиссии крышу.

6. Во время пресс-конференции главы семей-победительниц отвечают на вопросы участников игры.

7. Анализ и подведение итогов игры проводится в форме свободно-го микрофона (к микрофону может подойти и высказаться по поводу игры в целом и отдельных ее моментов каждый участник).

По итогам игры главы семей получают домики (см. Приложение 2), построенные их семьями на маршруте, а остальные участники — символический океанский домик человеческого счастья с надписью: «Какая погода будет в вашем доме, зависит от вас!».

СЦЕНАРИЙ ИГРЫ

Игра начинается в киноконцертном зале. На сцене обычная семья смотрит телевизор. Стемнело. Ждут младшего сына Дмитрия.

М а м а. Поздно уже, а Димы нет.

Б а б у ш к а. Да, в последнее время он стал после школы где-то пропадать.

П а п а. Я вчера видел Нинель Георгиевну, учительницу английского языка, она сказала, что Дима стал хуже учиться, домашние задания не выполняет.

М а м а. А плеер у него откуда? Отцу третий месяц зарплату не платят, а у него новые вещи.

Б а б у ш к а. А мне вчера конфет принес.

М а м а. Хоть бы ни с кем не связался...

Д е д у ш к а. Все потому, что родители не занимаются воспитанием сына: уткнутся в телевизор, и все. Вот я в его годы...

Входит Дима.

П а п а. А, явился, где ты был? Ну-ка, неси дневник.

Д и м а. Работал, машины мыл. Купил себе плеер, бабушке конфет, а это тебе, мама (*подает сверток*) — ведь Новый год скоро.

Немая сцена. Выходит ведущий.

В е д у щ и й. Вот такая история произошла в семье Ивановых. Мы не знаем, что происходило дальше и как был разрешен этот конфликт. Итак, во Всероссийском детском центре «Океан» начинается деловая игра «Семья»!

Фанфары.

В е д у щ и й. В игре участвуют: организаторы игры (*представляет*), игротехники (*представляет*) и непосредственно сами участники.

Зал приветствует всех участников аплодисментами.

В е д у щ и й. Игра является итоговой проверкой знаний, полученных участниками смены на лекциях по программе «Культура мира», на занятиях курса «Искусство общения», в работе клубов по интересам. Задача участников игры: быстро, сообща найти правильное решение.

Итак, игра началась!

После работы на маршруте в течение двух часов участники игры собираются в киноконцертном зале, главы семей сдают маршрутные листы в приемную комиссию. Определив результаты, руководитель игры приглашает на сцену глав семей, набравших максимальное количество кирпичиков. Они проводят пресс-конференцию, отвечая на вопросы ведущего и присутствующих. Руководитель проводит анализ игры. Затем он приглашает на сцену участников игры, чтобы они высказали свои замечания, пожелания, поделились впечатлениями.

В е д у щ и й. Сейчас главы семей получают на память домики, которые строила семья, но теперь у домика есть еще и крыша. Эту крышу вам дарит «Океан». Под крышей «Океана» вы всегда найдете друзей, тепло и понимание! Здесь вам всегда будут рады и всегда помогут! А если случится такое, что игровая семья через 3–4 года станет настоящей семей, обязательно сообщите нам. Мы обещаем вам сюрприз. Чтобы каждый участник игры сохранил память о своей игровой семье, всем вручаются памятные сувениры — океанские домики с напутствием: «Какая погода будет в вашем доме, зависит от вас!». Игра закончена!

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ИГРЫ

После того как ведущий объявит: «Игра началась!», участникам необходимо:

1. Объединиться в полноценную семью из семи человек.
2. Выбрать фамилию, главу семьи и обратиться к представителю регистрационной службы.
3. После регистрации главе семьи получить маршрутный лист. С этого момента семья начинает строить свой дом — зарабатывать кирпичики на игровых станциях. Время пребывания на станции — не более 3 минут. Оцениваются быстрота и правильность ответа, умение найти компромиссное решение семейных проблем.
4. Игра приближена к реальным рыночным условиям, поэтому по пути следования семья должна находить свободные игровые станции и быть готова к любым неожиданностям. Игровое пространство — кабинеты школы, отрядные места, рабочие кабинеты.
5. Через 2 часа работа игровых станций прекращается, все участники собираются в киноконцертном зале.
6. Глава семьи сдает маршрутный лист в приемную комиссию.

7. Три семьи, набравшие наибольшее количество кирпичиков, объявляются победителями игры, а их главы приглашаются на пресс-конференцию.

8. По окончании пресс-конференции участники игры высказывают свои пожелания, замечания, впечатления об игре. После этого игра объявляется закрытой.

Приложение 1

ПРИМЕРНЫЕ ЗАДАНИЯ НА ИГРОВЫХ СТАНЦИЯХ

1. Ваш ребенок поступал в русский колледж, где на вступительном экзамене предлагался текст, в котором необходимо было поставить ударение в словах. Ваша дочь принесла это задание домой.

Как вы вместе расставите ударение в словах этого текста?

«Во время августовской конференции в педагогическом колледже учителя решили подсчитать валовой доход от аферы, в течение которой часть дохода была выплачена тортами и туфлями. А так как договор был составлен неверно, то недостающие средства выдали творогом. Ввиду того, что каталог в прошлом квартале был составлен с ошибками, в коллективе возник хаос. Все стали баловаться и ждать, когда включат в каталог банты. Тогда они смогут взять оставшуюся часть мизерных доходов деньгами. В это время звонит телефон и незнакомый голос сообщает, что сверлят сейф. Вот такой вот феномен».

2. Ваш сын оканчивает школу в этом году. Учится на «4» и «5». Перед вашей семьей выбор — куда пойти учиться (или работать)?

Обоснуйте свой выбор с учетом ситуации в стране, невысокого финансового положения вашей семьи, актуальности профессий в XXI веке.

3. Вы выиграли в «Русское лото» 45 тыс. рублей.

Распорядитесь этой суммой с учетом интересов членов вашей семьи и экономической ситуации в стране.

4. Вы в семье столкнулись с ситуацией смешанного брака. Ваш сын выбрал себе девушку не только другой национальности, но и иных религиозных убеждений. Они пришли к вам просить благословения.

Взвесьте все «за» и «против», дайте прогноз на будущее этой семьи и ваш ответ молодым.

5. Вашей семье предлагается вступить в одну из трех партий: националистическую, демократическую, коммунистическую.

Прочитав листовки трех партий, семье необходимо выбрать ту партию, взгляды которой она готова поддерживать.

6. Вам предлагается семь атрибутов американского образа жизни, навязываемых жителям нашей страны: Coca-Cola, Спилберг, куриные окорочка, рэп, McDonalds, Санта-Барбара, Том и Джерри.

Предложите семь отечественных атрибутов взамен американских.

7. В вашей семье третий месяц живет итальянский мальчик. Под Рождество он стал выбрасывать с балкона...

Что выбрасывал итальянский мальчик и почему?

8. Из 10 предметов следует выбрать 5, так или иначе имеющих отношение к Франции: шампанское, парфюм, берет, шпага, паспорт, паспарту, ручка, часы, очки, блокнот.

9. Придумать и нарисовать эмблему своей семьи на бумаге.

10. Обсудите и назовите 3 самые лучшие телепередачи с точки зрения полезности, культуры, информативности, эстетичности для вашей семьи.

11. Зима. Гололед. Ребенок шел из школы домой, поскользнулся, упал на правую руку. Дома мама, сняв одежду, увидела неестественное положение руки в области сустава.

Какая первая помощь необходима ребенку?

Что нужно сделать, чтобы остановить кровотечение из носа?

12. У бабушки с дедушкой приближается золотая свадьба. Вашей семье хочется сделать это событие запоминающимся и торжественным для всех, а особенно для юбиляров.

Назовите 7 пунктов программы золотой свадьбы, но помните, что вы ограничены в средствах.

13. Последний день подписки. Семья имеет всего 200 руб., чтобы подписаться на газеты и журналы. Вам предлагаются следующие издания:

- «Московский комсомолец» — 150 руб.;
- «Новости» — 80 руб.;
- «Она» — 180 руб.;
- «Ровесник» — 40 руб.;
- «Семья» — 120 руб.

Сделайте выбор, учитывая интересы всех членов семьи.

14. Ваша 14-летняя дочь сфотографировалась полуобнаженной для еженедельника «Скандалы». Ее фото поместили на первой странице, и вы обнаружили этот факт, идя утром на работу. Вечером вся семья живо обсуждала новость за ужином.

Все члены семьи должны выразить свое отношение к происходящему и прийти к общему мнению.

15. Ваша семья выехала отдыхать на природу на свое любимое место, но оно уже занято, и отдыхающие там ведут себя непорядочно: они разбрасывают мусор и пустые бутылки, ломают кусты для костра.

Назовите план ваших действий, состоящий из пяти пунктов.

Определите пять основных правил поведения вашей семьи на природе.

16. Глава семьи занимает высокий пост. Он преуспевающий, уважаемый, деловой человек и баллотируется в Государственную думу, а его сына в последнее время часто видят в сомнительных компаниях. Поведение сына влияет на имидж отца накануне выборов.

Разберитесь ситуацию на семейном совете и примите решение.

17. Случайно стало известно, что ваш 14-летний сын начал курить. Вся семья обеспокоена этим.

Предложите объективное решение для этой проблемы.

18. Наступил день рождения вашего ребенка. К 15 часам накрыли стол, но гостей нет. В 15.30, не дождавшись никого, именинник уходит в свою комнату со слезами на глазах и закрывает дверь на ключ.

Исправьте ситуацию.

19. Ваш сын ушел гулять до 21 часа, но вернулся только в двенадцатом часу, побитый своей компанией.

Ваши первые пять действий в этой ситуации.

20. Семья приходит в китайский ресторан, выбирает в меню блюда. Им необходимо сделать заказ у официантов, которые понимают только по-китайски.

Объясните мимикой и жестами то, что вы желаете заказать.

21. Выполните сервировку праздничного стола на четыре персоны.

22. Каждому участнику игры необходимо ответить на вопрос компьютерной игры «Великолепная семерка» (правильные ответы *выделены*).

Вопросы участникам:

- Сколько субъектов в РФ: а) **89**; б) 87; в) 82; г) 85.
- Определите степень родства (отец внука): а) сын; б) **дед**; в) тесть; г) сосед.
- Сколько будет два плюс два и умножить на два: а) **8**; б) 6; в) 4; г) 2.
- Кто автор этих слов: «Безумству храбрых поем мы песню»: а) Лермонтов; б) **Горький**; в) Маяковский; г) Пастернак.

23. У 10-летней дочери день рождения. Она хочет, чтобы ей подарили котенка, а у старшего брата аллергия на шерсть.

Найдите компромиссное решение данной проблемы.

24. Ваша 16-летняя дочь была на дне рождения у подруги и пришла в состоянии легкого опьянения. Это случилось впервые.

Ваши действия в этой ситуации.

25. Вы получили из «Еврошопа» письмо о том, что вышли в следующий тур лотереи. Чтобы стать победителем, вам необходимо сделать заказ.

Ваши действия.

26. Ваш ребенок с некоторых пор стал посещать секту «Дао».

Выработайте отношение семьи к данной проблеме.

27. Ваш 14-летний сын пришел вечером домой и при всех объявил, что он взрослый, у него есть паспорт и он хочет жениться на однокласснице Маше (она согласна).

Найдите подходящие слова, убеждающие и сына, и Машу в преждевременности этого поступка.

28. У ваших соседей сверху лопнула труба, и водой залило вашу квартиру, испортив обои в зале.

Ваши действия:

- а) потребуете возместить ущерб;
- б) потребуете сделать ремонт в зале;
- в) скажете: «Это может случиться с каждым».

Обоснуйте свой выбор.

29. Ваш сын оскорбил учительницу. Она пришла к вам домой и в слезах рассказала о происшествии.

Как вы поступите: поверите учительнице или выясните ситуацию у сына? Как поможете сыну исправить ситуацию?

30. Ваша многолетняя мама одинока. Все силы она тратит на вас, уделяя себе минимум внимания и средств. Вдруг у нее появляется поклонник, который настойчиво предлагает ей руку и сердце. Мама считает, что дети для нее на первом месте, и отказывает ему.

Взвесьте все «за» и «против» и примите решение.

31. Глава семьи обнаруживает в видеомэгнитофоне кассету с эротическим фильмом: то ли 12-летняя дочь, то ли 14-летний сын забыли ее забрать.

Разберите ситуацию. Определите три аргумента «за» и три «против» подобного поступка ребенка.

32. Ваш 10-летний сын постоянно спрашивает: «Откуда берутся дети?» Если вы не ответите, ему разьяснят на улице друзья, одноклассники.

Какой вы дадите ему ответ с учетом возраста и развития ребенка?

33. Ваш ребенок, гуляя на улице, нашел портмоне с документами, ключами от машины и 10000 долларов. Эти деньги вам бы оченьгодились на лечение пожилых родителей и на обучение в вузе старшей дочери.

Ваши действия в этой ситуации.

34. Ваши родители против того, чтобы вы приглашали друзей домой: будто бы они испортят, поломают, натопчут. Из-за этого вас не принимают друзья и зачастую смеются над вами.

Как убедить родителей разрешить вам приглашать друзей домой?

35. В вашей семье 7 ноября родился третий ребенок — мальчик. Все рады. Дедушка хочет назвать его Володей, бабушка — Дмитрием, мама — Денисом, а отец — Владом.

Помогите родителям в выборе имени.

36. Вы узнали, что ваша 15-летняя дочь увлечена взрослым женатым мужчиной, у которого двое детей. На все ваши доводы о невозможности этих отношений дочь отвечает: «А я его люблю».

Какой разговор состоится в семье, какое решение будет принято?

37. В доме стали пропадать деньги, а потом и вещи. После недолгого наблюдения вы определили, что это делает сын. Разговоры ни к чему не привели.

Обратитесь ли вы в милицию?

Или возможен другой выход? Какой?

38. Семья попадает на телевикторину «Счастливый случай», участвует в конкурсе «Блиц».

Примерные вопросы:

- Фамилия последнего русского царя? (*Романов*)
- Год рождения ВДЦ «Океан»? (*1983 год*)
- Фамилия первого русского царя? (*Рюрикович*)
- Славянский Зевс? (*Перун*)
- Год начала второй мировой войны? (*1939 год*)
- Знаменитый крейсер русско-японской войны, о котором впоследствии была сочинена песня? (*«Варяг»*)
- Орудие для метания камней? (*Катанульта*)
- Какая война началась 1 сентября, а закончилась 2-го? (*Вторая мировая*)
- Какая страна называлась у скандинавов Гардорикой? (*Русь*)

Вы должны ответить на 5 вопросов, чтобы получить кирпичик.

39. Ваша семья имеет семейный бизнес — содержит ресторан. У вас в гостях известный экономист. Он предлагает вам организовать бизнес по шведской модели и задает вам вопрос: «Много ли в котлетах мяса рябчика, ведь эта птичка маленькая?».

Придумайте остроумные ответы на предложения экономиста.

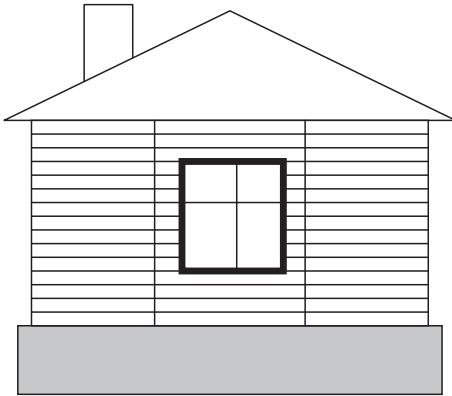
40. Ваша семья путешествует по странам Европы. В Германии вы отстали от своей группы и заблудились. Полицейский, к которому вы обратились, не понимает, о чем вы говорите.

Вы должны объяснить, что вы русские, и перевести с немецкого языка на русский без помощи словаря слова, пришедшие в русский язык из немецкого языка.

Bucht	(бухта)	Trasse	(трасса)
Platz	(плац)	Herzog	(герцог)
Rang	(ранг)	Offizier	(офицер)
Panzer	(панцирь)	Soldat	(солдат)
Rakete	(ракета)		

Приложение 2

ОБРАЗЕЦ ДОМА



Именно такой дом должна построить семья к концу игры. Первоначально семья имеет прочный фундамент и макет стены дома. На строительных площадках стена заполняется кирпичиками красного цвета. Крыша дома вручается семье в приемной комиссии в конце игры.

Приложение 3

ВАРИАНТЫ ЛОВУШЕК

В соответствии с пунктом 4 «Инструкции по проведению игры» в игре организованы ловушки*. Участники игры не знают об их существовании.

Ловушка 1. Российско-японский банк «Сакура». Банк принимает кирпичики на 1 час под 100%, т. е. сдаете 5 кирпичиков — через час получаете 10 кирпичиков. Однако через 50 минут на месте этого банка появляется российско-американский банк «Домовой», который не отвечает за действия банка «Сакура», а предлагает свои услуги.

Ловушка 2. Пункт записи в «непонятно какую» партию. Если семья записывается, то теряет один кирпичик.

Ловушка 3. Участник локальных войн, просящий помощи на лечение. Если семья помогает кирпичиком, то получает от него два кирпичика.

Ловушка 4. Электрик-телефонист, который работает на игровом пространстве и просит помочь подать пассатижи, отнести стул в киноконцертный зал и т. д. Помогли электрику — заработали кирпичики.

Ловушка 5. Работа диско-бара на игровом пространстве. Если семья заглянула в диско-бар купить что-нибудь — минус один кирпичик.

* Ловушки и задания к игре были подготовлены детьми и педагогами.

БИЗНЕС-ЭСТАФЕТА

ИГРА ПО СТАНЦИЯМ

Р. Марзоев

ПОЛОЖЕНИЕ ОБ ИГРЕ

Цель игры: формирование представлений о принципах делового взаимодействия в команде.

Идея игры: «Лучших результатов добивается не обязательно тот, у кого самая умная голова, а скорее тот, кто лучше всех умеет координировать работу своих умных и талантливых коллег» (Уильям Алтон Джонс).

Организаторы игры: участники программы «Бизнес-школа».

Участники игры: школьники, вожатые, сопровождающие детских делегаций.

Принципы формирования команд:

1. Состав команд формируется на добровольной основе.
2. Количество участников в команде 7–12 человек.
3. В состав команды может входить один из вожатых.

СЮЖЕТ ИГРЫ

Команды проходят через 17 бизнес-площадок и решают различные задачи и ситуации. Интрига игры заключается в преодолении различных трудностей в сфере бизнеса. Команды действуют в условиях рынка, поэтому они хаотично движутся по бизнес-площадкам, отыскивая свободную для приложения своих знаний, умений и навыков, приобретая бесценный опыт взаимодействия в команде. Таким образом, оцениваются не только знания, но и уровень руководства командой и ее микроклимат.

ЭТАПЫ ИГРЫ

1. Запуск игры в киноконцертном зале (установка на игру, знакомство участников с правилами игры и т. д.).
2. Ход игры.

3. Подведение итогов.
4. Награждение команд-победительниц.

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Игра проводится по трем кругам (А, Б, В).
2. Каждый отряд делится на три команды (А, Б, В).
3. Каждой группе присваивается свой номер (1А, 1Б, 1В).
4. Номер пишется на визитке лидера.
5. Каждый круг состоит из 17 бизнес-площадок.
6. На каждой площадке командам предлагаются разной степени сложности задания на темы экономики, бизнеса, менеджмента и маркетинга.
7. За каждый ответ отряд получает звездочки: красные — отличный ответ, зеленые — хороший, белые — неудачный.
8. На каждой звездочке написан лозунг для команды (красная — «Молодцы!»; зеленая — «Почти отлично!»; белая — «Удача ждет вас впереди!»).
9. Время игры — 2 часа с момента объявления начала игры.
10. На площадках работают участники экономической программы. Их задача — четко формулировать задания, давать объективную оценку командам.
11. Три лучшие команды, набравшие наибольшее количество оценок, и лучший лидер награждаются призами.
12. Подведение итогов игры пройдет в виде свободного обмена мнениями в киноконцертном зале.

СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ (НАЗВАНИЯ БИЗНЕС-ПЛОЩАДОК)

1. Выборы лидера.
2. Распределение ролей в команде.
3. Решение экономической задачи.
4. Рекламное агентство.
5. Устав.
6. Дизайн офиса.
7. Презентация нового товара.
8. Прием на работу.
9. Покупка неизвестного товара.
10. Прием в фирме иностранной делегации.
11. Зашифрованное письмо.
12. Тест на внимательность команды.
13. Найдите ошибку.

14. Командное взаимодействие (нестандартная ситуация).
15. Компромиссное решение.
16. Составить бизнес-словарь (15 слов).
17. Экспертная комиссия.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Познакомить участников программы с Положением об игре.
2. Собрать заявки от отрядов на количество команд.
3. Определиться с бизнес-площадками на трех кругах.
4. Подготовить командам визитки.
5. Назначить ответственных за проведение бизнес-площадок, экспертную комиссию и консалтинговую службу из числа участников программы.
6. Назначить ответственных за проведение каждого круга.
7. Подготовить таблички с названиями станций. Разработать задания для бизнес-площадок.
8. Записать фонограммы на выход ведущего и на поздравление победителей.
9. Разработать систему подсчета звезд для определения победителей.
10. Разработать систему выявления суперлидера.
11. Подготовить техническое обеспечение зала к началу игры и для ее обсуждения.
12. Напечатать все тексты заданий с предварительными ответами.
13. Продумать форму одежды для организаторов игры (форма, визитки и т. д.).
14. Подготовить ведущих игры и подведения итогов.

ОПИСАНИЕ СТАНЦИЙ

Бизнес-задачи

— Здравствуйте, меня зовут... Вы пришли на станцию «Бизнес-задачи». Сейчас я объясню вам, что нужно делать. Вам будут предложены три ситуации (задачи), одну из которых вы должны выбрать. Выбрав задачу, вы решаете ее в течение нескольких минут и даете мне ответ.

Задача №1

Известный адвокат взял себе ученика на следующих условиях. Обучение будет вестись без текущей оплаты. Всю сумму оплаты ученик должен будет отдать лишь после того, как учеба окончится и он выиграет в суде свое первое дело. Однако все пошло по-другому. После того как

закончилась учеба, ученик не стал вести дела в суде, уклоняясь тем самым от оплаты. В ответ на это учитель пригрозил, что подаст на ученика в суд и поставит, таким образом, его в безвыходное положение: если ученик дело в суде проиграет, то ему придется уплатить учителю по решению суда, а если он дело выиграет, то уплатит по условию соглашения с учителем (как выигравший свое первое дело в суде). Ученик, однако, не растерялся — он, видимо, был достоин своего учителя — и выдвинул встречные соображения: если я проиграю в суде это дело, то не заплачу по условию нашего соглашения; если же дело будет мною выиграно, то не заплачу по решению суда.

Есть ли из создавшейся ситуации какой-нибудь выход?

Задача №2

Молодой бизнесмен по фамилии Жук как-то в порыве откровенности заявил, что все бизнесмены — обманщики. Но если это правда, значит, и сам Жук, как бизнесмен, тоже обманщик. Следовательно, его утверждение — ложь. Но если утверждение Жука ложно, тогда можно считать неверным и то, что все бизнесмены лгут. А поскольку Жук — бизнесмен, значит, он не лжет. Но если он сказал правду.. Мы снова возвращаемся к уже рассмотренному вопросу, и круг замыкается.

Так все-таки правду или ложь сказал бизнесмен Жук?

Задача №3

В сравнительной характеристике предприятий было сказано, что предприятие А по своим показателям — одно из первых, а предприятие Б — предпоследнее.

Какое предприятие имеет более высокие показатели?

Деловой прием

— Здравствуйте, дорогие друзья! Вы посетили станцию «Деловой прием». Несколько минут вам придется побыть в роли руководителей российской фирмы «Рога и копыта». У вас запланированы переговоры с представителями одной из трех стран: Японией, США или Францией. Вы должны сами выбрать страну. Проведите с ними переговоры и заключите удобную для вас сделку. Дерзайте!

Япония

Обращение. В разговоре японцы склонны называть титул собеседника. Нашим бизнесменам при обращении лучше называть фамилию собеседника и добавлять приставку «сан».

Одежда. В деловом мире Японии распространена деловая одежда (костюм).

Тактика переговоров. Рукопожатия в Японии запрещены, особенно с женщинами. Японцы первыми не начинают беседу, обычно говорят мало, ценят доброжелательный тон. Сама речь и ответы на вопросы довольно расплывчаты. Вообще, молчание для японцев — золото. Если японец во время разговора кивает головой, то это не значит, что он с вами согласен, просто он внимательно слушает вас. Обычно решают дела через посредников. Не общаются с теми, кто ниже их рангом.

Подарки. При первой встрече японец нередко дарит гостю сувенир, что является знаком к началу беседы. Того же самого он ожидает от своего собеседника. Подарком может стать какой-нибудь недорогой сувенир.

США

Обращение: мистер, мисс, миссис.

Одежда. На деловых встречах предпочитают деловой стиль одежды, хотя могут допускать и вольности. Своего партнера принимают в любом костюме.

Тактика переговоров. Предпочитают не тянуть время, а сразу приступить к делу. Если видят выгоду, то могут при первой встрече подписать контракт. Сначала стараются договориться о главном, детали согласовывают потом. Во время переговоров американцы очень нетерпеливы, однако не доводят дело до эмоциональных всплесков. Если согласовывают ход работ, то стараются определить время выполнения каждого этапа. В процессе переговоров держатся на расстоянии 70–75 см от партнера, не любят беседовать через стол. Они прекрасно обо всем осведомлены. Им нужно давать всю информацию о фирме, показывать все выгоды партнерства. Во время переговоров оказывают давление на партнера.

Подарки. Американцы любят подарки, однако дорогие. От сувениров отказываются.

Франция

Обращение: мсье, мадам, мадемуазель.

Одежда. Мужчины предпочитают деловую одежду, однако нередко появляются в легких куртках, но обязательно в элегантных рубашках. Для женщин — вечернее платье. Девушки в выборе одежды для делового приема могут допускать вольности.

Тактика переговоров. Французы любят, когда собеседник показывает свой профессионализм. Не одобряют употребления иностранных слов. У француза особый авторитет завоевывает тот, кто свободно владеет французским языком. Они не любят рисковать. Переговоры ведут

жестко, открыто выражая свое несогласие. С ними нужно пускать в ход все свое обаяние, выглядеть следует солидно. Французы придают огромное значение образованию партнера. Любят говорить о делах за столом, но только после того, как подадут кофе. К вопросу нужно подходить постепенно.

Подарки. Недорогие подарки и сувениры могут нередко помочь делу.

Тест на внимательность

— Здравствуйте! Вы пришли на станцию «Тест на внимательность». Здесь вы сможете проверить вашу внимательность и сосредоточенность, развить умение визуально обнаруживать ошибки. Предлагается следующее задание: найти в этой карточке пары чисел, которые отличаются друг от друга, и подсчитать их количество. Время выполнения задания — одна минута.

2756	2152	8347	8235	5324	3237	1257	7532
2756	2152	8347	8235	5324	3287	1357	5732
7438	5155	4765	1512	3752	4456	3691	3054
7438	5155	4765	1512	3752	4456	3691	3054
3752	6219	3057	5617	2511	8751	2191	7574
3752	6219	3057	5677	2511	8751	2191	7574
9405	6543	1242	1234	3086	9632	6447	2045
9405	6643	1242	1234	3036	9632	6447	2945
2369	5102	6374	3756	8617	1765	2573	4756
2309	5102	6347	3756	8617	1765	2572	4756
6758	6514	2589	8642	2573	3067	8475	1756
6759	6514	2589	8642	2573	3767	8475	1756
2223	8531	9672	7856	5678	9372	8632	3293
2233	8531	9672	7858	5678	9847	8632	3298
6758	2015	6803	1095	2468	9456	4756	5732
6759	2015	6893	1095	2468	9456	4756	5732
2938	8668	7544	4159	4810	4561	3746	6890
2938	8668	7544	4159	4810	4561	3746	6890
9135	4540	5485	7564	3481	6745	6890	1457
9135	4569	5485	7564	3481	6745	6899	1457

ДОМАШНЯЯ ЭКОНОМИКА

ИГРА ПО СТАНЦИЯМ

*Н. Дзюбенко, П. Жадько, Ю. Зубарева,
А. Козяев, Р. Марзоев, Э. Марзоева*

ПОЛОЖЕНИЕ ОБ ИГРЕ

Цель игры: развитие экономического мышления старшеклассников.

Задачи игры:

- знакомство детей с основами домашней экономики;
- формирование у детей навыка работы в группах, обучение принятию коллективных решений в процессе обсуждения проблемы;
- выявление лидеров.

ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ ИГРЫ

1. Запуск игры в киноконцертном зале.
2. Жеребьевка по выбору круга для игры.
3. Игра (прохождение станций и выполнение заданий).
4. Финиш.
5. Награждение в ходе проведения вечернего дружинного дела.

УСЛОВИЯ ИГРЫ

1. Игра рассчитана на детей 15–17 лет.
2. В игре принимают участие все отряды.
3. На станциях предлагаются задания, их выполнение оценивают игротехники (вожатые).
4. Основная задача игротехника — не только заслушивать ответы участников игры, но и принимать участие в дискуссии, задавать вопросы, предлагать различные варианты ответов, давать советы. Только после того, как игротехник убедился, что игроки исчерпали свои знания, он записывает в маршрутном листе в графе «Остаток денег» сумму заработанных или потраченных денег.

5. Время пребывания отряда (бизнес-клуба*) на станции — 5 минут, время перехода на другую станцию — 3 минуты.

6. В течение игры важно не допустить пребывания на станции нескольких бизнес-клубов.

7. После запуска игры на главной станции организуется жеребьевка, в ходе которой президенты клубов выбирают круг для своего бизнес-клуба.

8. Каждый бизнес-клуб должен пройти свой круг в соответствии с маршрутным листом, полученным при жеребьевке.

9. Все бизнес-клубы движутся от станции к станции по своему кругу самостоятельно.

10. В игре действует три круга: синий, зеленый, красный.

11. В каждом кругу играют по 6 бизнес-клубов.

12. Каждый бизнес-клуб на время игры становится семьей, причем по результатам жеребьевки определяются семьи:

- с низким уровнем дохода (3000 руб. в месяц);
- со средним уровнем дохода (12000 руб. в месяц);
- с высоким уровнем дохода (100000 руб. в месяц).

13. На каждой станции задания выполняют определенные представители от отрядов (по 3–5 человек), они образуют условную семью. После выполнения задания игротехник делает метку маркером определенного цвета на их руках. Это означает, что данная группа в таком составе во второй раз не может принимать участие в игре. А отдельно те же игроки, но в составе других групп, могут участвовать в игре до 3-х раз, и каждый раз на их руке игротехник будет делать метку.

14. Во время выполнения задания группой игроков остальные представители бизнес-клуба не имеют права вмешиваться. Если они согласны с тем, что их родственники выполняют задание верно, то поднимают табличку с восклицательным знаком, если нет — с вопросительным.

Бизнес-клуб может вносить коррективы, но только после выполнения задания группой. Однако их замечания не влияют на результат игры: оценка выставляется группе, которая непосредственно выполняет задание.

15. В связи с тем, что в ходе игры участникам необходимо будет подсчитывать бюджет своей семьи, желательно, чтобы у каждой семьи был калькулятор.

16. Условия игры максимально приближены к современным социально-экономическим условиям. Для того чтобы правильно рассчитать свой бюджет на месяц, прийти к разумной экономии, каждой семье необходимо проявить особую находчивость и предприимчивость при решении экономических вопросов.

* В смене «Бизнес-экспресс» каждый отряд являлся бизнес-клубом, в каждом из них выбирался президент.

17. Разумной считается экономия в том случае, если бизнес-клуб успеет пройти все станции или основные жизнеобеспечивающие: «Питание», «Здоровье», «Образование», «Коммунальные услуги», «Труд».

18. Игротехникам необходимо обращать особое внимание на соблюдение семьями в течение игры человеческого фактора: насколько они способны быть гуманными по отношению друг к другу в современных социально-экономических условиях.

19. В каждом кругу предполагаются задания-ловушки, которые направлены на выявление зрелости, прочности знаний у каждой «семьи», убежденности членов в верности своих действий и т. д.

20. Бизнес-клубу необходимо пройти все станции в отведенное время, поэтому немаловажным фактором является скорость передвижения от станции к станции.

21. Во время работы на станции игротехникам важно следить за местоположением игроков: по правую сторону должна находиться группа (семья), по левую — бизнес-клуб.

22. В случае подсказок, пассивности при выполнении заданий, бизнес-клуб отстраняется от работы на станции. Этот факт фиксируется в маршрутном листе и учитывается при подведении итогов игры.

23. В игре не обязательно участие всего отряда, могут участвовать только семьи в составе 5–7 человек, сформированные по желанию детей. Тогда в отряде может быть несколько семей. Допустим вариант создания семей из детей, входящих в разные отряды.

24. Если позволяет время, то семьи могут пройти все три круга, либо игра проводится в несколько этапов в течение 3-х дней.

ИГРОВЫЕ СТАНЦИИ

1. «Продовольственная корзина».
2. «Аксессуары».
3. «Ремонт».
4. «Коммунальные услуги».
5. «Здоровье».
6. «Путешествие».
7. «Образование».
8. «Банк».
9. «Лотерея».
10. «Азартные игры».
11. «Биржа труда».
12. «Одежда».
13. «Старт — финиш».

ПРЕДПОЛАГАЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ

1. Участники игры получают опыт работы в группах, навыки принятия коллективного решения в процессе обсуждения.
2. Выявляются явные лидеры, способные решать экономические вопросы.
3. Участники знакомятся с основными составляющими семейного бизнеса.

ЗАДАНИЯ НА СТАНЦИЯХ

Продовольственная корзина

Задание для семьи с низким уровнем доходов

Выберите 10 основных видов продуктов для продовольственной корзины вашей семьи на месяц из 15 предлагаемых:

- 1) хлеб;
- 2) сахар;
- 3) минеральная вода;
- 4) масло растительное;
- 5) кукурузные хлопья;
- 6) мясо;
- 7) рыба;
- 8) кальмар сушеный;
- 9) газированные напитки;
- 10) молоко;
- 11) яйцо;
- 12) майонез;
- 13) картофель;
- 14) овощи;
- 15) фрукты.

Если 10 основных продуктов выбраны вами правильно, то на приобретение продовольственной корзины вы потратите 500 рублей.

Если допущено 1–3 ошибки — 800 рублей.

Если допущено 4 и более ошибок — 1000 рублей.

Ответ обоснуйте. Расплатитесь за продукты.

Задание для семьи со средним уровнем доходов

Выберите 15 основных видов продуктов для продовольственной корзины вашей семьи на месяц из 20 предложенных:

- 1) хлеб;
- 2) сахар;

- 3) минеральная вода;
- 4) масло;
- 5) кукурузные хлопья;
- 6) мясо;
- 7) рыба;
- 8) кальмар сушеный;
- 9) газированные напитки;
- 10) молоко;
- 11) яйцо;
- 12) майонез;
- 13) картофель;
- 14) овощи;
- 15) фрукты;
- 16) сухофрукты;
- 17) соль;
- 18) краб камчатский;
- 19) кондитерские изделия;
- 20) чай.

Если вы верно выберете 15 основных продуктов, то на их приобретение вам предстоит потратить 1000 руб.

Если допущено 1–3 ошибки — 1500 руб.

Если допущено 4 и более ошибок — 2000 руб.

Ответ обоснуйте. Расплатитесь за продукты.

Задание для семьи с высоким уровнем доходов

Выберите 10 основных наименований продуктов для продовольственной корзины вашей семьи из 25 предложенных:

- 1) хлеб;
- 2) сахар;
- 3) минеральная вода;
- 4) масло;
- 5) кукурузные хлопья;
- 6) мясо;
- 7) рыба;
- 8) кальмар сушеный;
- 9) газированные напитки;
- 10) молоко;
- 11) яйцо;
- 12) майонез;
- 13) картофель;
- 14) овощи;

- 15) сухофрукты;
- 16) соль;
- 17) краб камчатский;
- 18) кондитерские изделия;
- 19) сельдь иваси;
- 20) финики сушеные;
- 21) маринады;
- 22) сало копченое;
- 23) орешки соленые;
- 24) конфеты;
- 25) чипсы.

Если 10 основных продуктов вы выберете правильно, то на приобретение продовольственной корзины потратите 2000 руб.

Если допустите 1–3 ошибки — 3000 руб.

Если допустите 4 и более ошибок — 5000 руб.

Ответ обоснуйте. Расплатитесь за продукты.

Правильный ответ. Во всех трех случаях в продовольственной корзине должны обязательно присутствовать следующие наименования продуктов:

- 1) хлеб;
- 2) сахар;
- 3) масло;
- 4) мясо;
- 5) рыба;
- 6) молоко;
- 7) яйцо;
- 8) картофель;
- 9) овощи;
- 10) фрукты.

Коммунальные услуги

Задание для семьи с низким уровнем доходов

Выберите наиболее приемлемый для вашей семьи вариант проживания с учетом размера оплаты коммунальных услуг.

1. Вы имеете личную квартиру, но стоимость коммунальных услуг с каждым месяцем возрастает на 10 % (100 руб. + 10 руб.).

2. Вы арендуете квартиру; коммунальные услуги составляют 80 руб., но нет гарантии, что вас не попросят ее освободить в ближайшие дни.

3. Вы имеете дом в пригороде с оплатой услуг 20 руб. в месяц; но

каждый день вам приходится добираться до города на электричке (стоимость билета — 10 руб. в одну сторону).

Выбрав свой вариант, ответ обоснуйте. Расплатитесь.

Задание для семьи со средним уровнем доходов

Ваша семья переехала в другой город, и у вас возникла проблема с оплатой аренды жилья и коммунальных услуг. Каков будет ваш выбор?

1. Аренда однокомнатной квартиры (без удобств) — 200 руб. в месяц + коммунальные услуги — 100 руб. в месяц.
2. Аренда двухкомнатной квартиры (на окраине города) — 300 руб. в месяц + коммунальные услуги — 150 руб. в месяц.
3. Аренда трехкомнатной квартиры (в центре города) — 400 руб. в месяц + коммунальные услуги — 200 руб. в месяц.

Обоснуйте ответ. Заплатите за аренду жилья и коммунальные услуги.

Задание для семьи с высоким уровнем доходов

Учитывая стоимость коммунальных услуг и условия проживания, выберите жилье для своей семьи из ряда предлагаемых вариантов, исходя из того, что:

1. Оплата коммунальных услуг в коттедже в центре города составляет 5000 руб. в месяц (при этом имеется бассейн, тренажерный зал, сауна, двухэтажный гараж, спутниковое телевидение, теле- и видеосъемка).
2. Стоимость коммунальных услуг в трехкомнатной квартире в панельном доме составляет 1500 руб. в месяц (но дом расположен в опасном районе, где часто совершаются квартирные кражи, подъезды не имеют домофонов, стоянка для автомашин находится далеко).
3. Стоимость коммунальных услуг в загородном доме со всеми условиями составляет 1000 руб. в месяц (но он расположен в экологически неблагоприятном районе).

Ответ обоснуйте. Заплатите за коммунальные услуги.

Здоровая семья

Задание для семьи с низким уровнем доходов

Заболела ваша бабушка. Каковы ваши действия?

1. Не будете расходовать денежные средства, считая, что бабушка вылечится самостоятельно без медицинской помощи (но нет гарантии, что наступит полное выздоровление).
2. Положите в обычную больницу с лечением за 200 руб. (вероятность выздоровления — 70 %).

3. Будете самостоятельно лечить бабушку дома недорогими препаратами общей стоимостью 100 руб. (вероятность выздоровления — 50 %).

4. Отправите бабушку за границу, но лечение обойдется в 3000 руб. (вероятность выздоровления — 100%).

Обоснуйте ответ. Заплатите, если это необходимо, за лечение бабушки.

Задание для семьи со средним уровнем доходов

Вашей маме врачи назначили срочное лечение. Что вы предпримете?

1. Не станете тратить деньги, выберете самолечение (но нет гарантии, что она вылечится).

2. Положите в обычную больницу, где стоимость лечения составит 1000 руб. (вероятность выздоровления — 70 %).

3. Выберете домашнее лечение недорогими препаратами с общей стоимостью 500 руб. (вероятность выздоровления — 50%).

4. Отправите в санаторий, потратив на путевку 5000 руб. (выздоровление гарантировано).

Ответ обоснуйте. Заплатите за лечение мамы.

Задание для семьи с высоким уровнем доходов

Вашему ребенку требуется срочная операция. Каким будет ваше решение?

1. Согласитесь на операцию за границей и заплатите 25000 руб. (гарантия выздоровления — 100%, но вы сможете сделать эту операцию только через 3 месяца).

2. Сделаете операцию в России за 10000 руб. (гарантия выздоровления — 90%, операцию вы сможете сделать через два дня).

3. Обратитесь к местной знахарке и потратите на лечение 3000 руб. (гарантия выздоровления — 10%).

Образование

Задание для семьи с низким уровнем доходов

Что окажется наиболее важным перед новым учебным годом?

1. Приобретение школьной формы за 100 руб.

2. Покупка школьных принадлежностей за 100 руб.

3. Перевод ребенка в специализированный колледж за 100 руб.

Обоснуйте ответ. Заплатите деньги.

Рекомендация игротехнику: в случае, если выбираются все три варианта сразу, вручить конверт с премией в 200 руб.

Задание для семьи со средним уровнем доходов

Что окажется важным перед новым учебным годом?

1. Приобретение формы, учебников на 300 руб. и отправление ребенка в обычную школу
2. Определение ребенка в лицей с индивидуальным обучением (в стоимость обучения входит стоимость формы и обучения) за 600 руб.
3. Определение ребенка в колледж при университете с возможным бесплатным зачислением в этот ВУЗ за 1200 руб.

Выбор обоснуйте. Оплатите расходы.

Задание для семьи с высоким уровнем доходов

Выберите наиболее приемлемый вариант получения образования вашим ребенком.

1. В обычном российском колледже за 3000 руб.
2. При Московском государственном институте международных отношений (МГИМО) с дальнейшим зачислением в этот ВУЗ за 20000 руб.
3. Обучение в колледже при Оксфордском университете с перспективой дальнейшего поступления в любой ВУЗ мира за 60000 руб.

Банк

Условия игры на станции

1. В каждом круге предполагается работа двух банков (настоящего и несуществующего банка «Мыльный пузырь»).
2. При вкладах в настоящий банк сумма увеличивается в два раза.
3. Вклад делается один раз в течение всей игры.
4. У банка должны быть бланки договоров на вклады.
5. Название банка «Мыльный пузырь» в течение игры меняется несколько раз, причем игротехник банка предлагает прийти за деньгами через 30 минут и исчезает.
6. Игротехнику необходимо заранее определиться в выборе 5–6 имен для бейджа, 5–6 названий банка, чтобы в течение игры их периодически менять.

Ремонт

Задание для семьи с низким уровнем доходов

У вас прохудилась обувь. Каковы ваши действия?

1. Отремонтируете самостоятельно, что обойдется вам в 10 руб. (стоимость клея).

2. Отдадите сапожнику в ремонт и заплатите 100 руб.
 3. Купите новую обувь за 300 руб.
- Обоснуйте ответ. Оплатите расходы.

Задание для семьи со средним уровнем доходов

У вас сломалась кухонная плита. Что вы предпримете?

1. Попросите соседа отремонтировать и потратите 100 руб.
2. Купите «временку», а плиту отдадите в ремонт и заплатите 300 руб.
3. Купите новую плиту за 1500 руб.

Ответ обоснуйте. Заплатите деньги.

Задание для семьи с высоким уровнем доходов

В этом месяце вам необходимо провести ремонт. Как вы поступите?

1. Отремонтируйте квартиру, что обойдется вам в 5000 руб.
2. Отложите ремонт квартиры на потом, но отремонтируете машину, на что потратите 3000 руб.
3. Отложите ремонт квартиры на потом, зато приведете в исправность компьютер, в котором завелся вирус, что обойдется вам в 1000 руб.

Задача — отремонтировать что-то одно или все сразу.

Ответ обоснуйте. Оплатите расходы.

Биржа труда

Задание для семьи с низким уровнем доходов

Вам предлагается заработать деньги, выбрав для себя наиболее приемлимый вид работы из ряда предложенных.

1. Создание рекламы для вашего бизнес-клуба (500 руб.).
2. Выполнение рисунка статуи Свободы «Океан» (500 руб.).
3. Создание шаржа на водителя (500 руб.).
4. Сочинение четверостишия об «Океане» (500 руб.).
5. Уборка территории (500 руб.).

Задание для семьи со средним уровнем доходов

Вам предлагается заработать деньги, выбрав для себя наиболее приемлимый вид работы из ряда предложенных.

1. Создание рекламы для вашего бизнес-клуба (1500 руб.).
2. Выполнение рисунка статуи Свободы «Океан» (1500 руб.).
3. Создание шаржа на водителя (1500 руб.).
4. Сочинение четверостишия об «Океане» (1500 руб.).
5. Уборка территории (1500 руб.).

Задание для семьи с высоким уровнем доходов

Вам предлагается заработать деньги, выбрав для себя наиболее приемлимый вид работы из ряда предложенных:

1. Создание рекламы для вашего бизнес-клуба (10000 руб.).
2. Выполнение рисунка статуи Свободы «Океан» (10000 руб.).
3. Создание шаржа на жоатаго (10000 руб.).
4. Сочинение четверостишия об «Океане» (10000 руб.).
5. Уборка территории (10000 руб.).

Рекомендации игротехнику

1. Уборка территории предполагает выполнение несложных заданий.
2. За самое интересное выполнение задания возможно вручение премии:
 - для семей с низким уровнем доходов — 200 руб.;
 - со средним уровнем доходов — 500 руб.;
 - с высоким уровнем доходов — 3 000 руб.
3. Премия выдается в специальных конвертах. О премии бизнес-клуб заранее не предупреждается.

Лотерея

Задание для семьи с низким уровнем доходов

Выбрать от 1 до 3 лотерейных билетов. Стоимость билета — 10 руб.

Внимание, игротехник! Из 15 предлагаемых билетов — 10 выигрышных!

Выигрыш: 1000 руб.

Задание для семьи со средним уровнем доходов

Выбрать от 1 до 3 лотерейных билетов. Стоимость билета — 50 руб.

Внимание, игротехник! Из 15 предлагаемых билетов — 7 выигрышных.

Выигрыш: 1500 руб.

Задание для семьи с высоким уровнем доходов

Выбрать от 1 до 3 лотерейных билетов. Стоимость билета — 500 руб.

Внимание, игротехник! Из 15 предлагаемых билетов — 3 выигрышных.

Выигрыш: 3000 руб.

Получите выигрыш или заплатите деньги за лотерею.

Путешествие

Задание для семьи с низким уровнем доходов

У вас появилась возможность купить на лето путевку вашему ребенку. Что вы предпримете?

1. Приобретете путевку в загородный лагерь за 400 руб.
2. Приобретете путевку в трудовой лагерь за 100 руб. (здесь условия не отличаются особым комфортом по сравнению с первым, но ваш ребенок сможет заработать деньги).
3. Отправите отдыхать ребенка в деревню («Пусть ест фрукты, набирается сил!»), при этом заплатите за проезд 200 руб.
4. Оставьте дома («Дешевле обойдется. Пусть помогает по дому!»). Обоснуйте ответ. В случае необходимости заплатите деньги.

Задание для семьи со средним уровнем доходов

Ваш ребенок хорошо учится. Какой вариант поощрения за его успехи вы выберете в конце учебного года?

1. Дадите ребенку деньги (1000 руб.) и предоставите свободу выбора в решении вопроса, где ему отдохнуть летом.
 2. Отправите в летний круиз на теплоходе, заплатив за путевку 3000 руб.
 3. Приобретете путевку в санаторий от предприятия за счет профсоюза стоимостью 250 руб.
 4. Отправите к бабушке со стоимостью проезда в оба конца 1000 руб.
 5. Постараетесь приобрести бесплатную путевку в ВДЦ «Океан» с оплатой проезда в 3500 руб.
- Обоснуйте ответ. Заплатите деньги.

Задание для семьи с высоким уровнем доходов

После напряженного рабочего месяца вы решили отдохнуть. Что для вас окажется предпочтительным?

1. Путевка за границу стоимостью 25000 руб.
 2. Путевка по городам России стоимостью 15000 руб.
 3. Путешествие на личной машине, на что будет затрачено 10000 руб.
- Обоснуйте ответ. Оплатите путевку.

Одежда

Задание для семьи с низким уровнем доходов

Пальто супруги требует замены. Как вы поступите?

1. Купите новое за 1000 руб.
 2. Отремонтируете в ателье прежнее за 800 руб.
 3. Попросите подругу сшить новое за 700 руб.
- Обоснуйте ответ. Заплатите деньги.

Задание для семьи со средним уровнем доходов

Искусственная шуба супруги требует замены. Что вы предпримете?

1. Купите новую за 5000 руб.
 2. Самостоятельно отремонтируете прежнюю, на что придется потратить 1000 руб.
 3. Попросите подругу сшить новую и заплатите за работу 2000 руб.
 4. Не станете ремонтировать («Вид шубы не так уж и плох!»).
- Обоснуйте ответ. Заплатите деньги.

Задание для семьи с высоким уровнем доходов

У вашей супруги пропала норковая шуба. Как вы поступите?

1. Останетесь равнодушны («Пусть мерзнет и ждет, пока найдут!»).
 2. Купите новую за 50000 руб.
 3. Купите в магазине «Сэконд-хэнд» уже бывшую в употреблении шубу за 25000 руб.
- Обоснуйте ответ. Заплатите деньги.

Азартные игры

Задание для семьи с низким уровнем доходов

Вам удалось сэкономить 30 руб. Как вы ими распорядитесь?

1. Сыграете в беспроигрышную лотерею и потратите 30 руб.
 2. Купите чипсы.
 3. Подадите нищему.
 4. Сбережете свои деньги, не потратив их.
- Обоснуйте ответ. Распорядитесь деньгами.

Задание для семьи со средним уровнем доходов

Вам предлагают быстрый выигрыш на улице, стоимость счастливого выигрыша 1000 руб., а цена билета — 250 руб. Какими будут ваши действия?

1. Пройдете мимо.
2. Купите 5 билетов («Вдруг повезет?!»).
3. Купите 1 билет («Вдруг не повезет?!»).

Обоснуйте ответ. При необходимости заплатите деньги.

Задание для семьи с высоким уровнем доходов

У вашей супруги 5000 руб., она решила пойти в казино развлечься. Как вы поступите в данной ситуации?

1. Не будете обращать внимание («Пусть тратит: ведь деньги ее»).
2. Дадите ей еще 5000 руб. («Пусть на здоровье проиграет!»).
3. Не разрешите бессмысленно тратить деньги.

Обоснуйте ответ. Заплатите деньги при необходимости.

Аксессуары

Задание для семьи с низким уровнем доходов

Что вы предпримете, если ваша дочь мечтает о серьгах?

1. Купите серьги-гвоздики за 70 руб.
2. Разоритесь, но купите своему любимому ребенку серьги за 1500 руб.
3. Достанете бабушкин сундучок и найдете серьги для ребенка.

Обоснуйте ответ. Заплатите деньги, если это необходимо.

Задание для семьи со средним уровнем доходов

Какими будут ваши действия, если в вашем доме разобьется зеркало?

1. Купите новое за 1000 руб.
2. Купите зеркало, уже бывшее в употреблении, за 500 руб.
3. Обойдетесь другим зеркалом.

Обоснуйте ответ. Заплатите деньги, если это необходимо.

Задание для семьи с высоким уровнем доходов

Вы собрались в выходные на пикник, у вас есть большое желание запечатлеть все происходящее на память. Чем вы воспользуетесь из предложенного списка, учитывая стоимость товара?

1. Видеокамерой (обычной) — 16000 руб.
2. Фотоаппаратом SONY — 7000 руб.
3. Цифровой камерой — 30000 руб.
4. Альбомом для рисования — 12 руб. 50 коп.

Обоснуйте ответ. Заплатите деньги.

В конце игры проходит обсуждение результатов, награждение семей.

ОЛИМПИЙСКИЙ УСПЕХ

ИГРА ПО СТАНЦИЯМ

*Н. Авье, Н. Вахтова, О. Ивлева,
А. Крамар, С. Медведев*

ПОЛОЖЕНИЕ ОБ ИГРЕ

Сюжет. Каждая команда ищет путь к Олимпу. На этом пути встречается множество препятствий, которые нужно преодолеть. В конце путешествия команда выстраивает свою символическую гору к Олимпу из условных ступенек, полученных на игровых станциях за правильное выполнение заданий.

Особенности формирования команд. В командах должно быть не более 7 человек (обязательно мальчики и девочки). Команда самостоятельно выбирает себе капитана, придумывает название.

Этапы игры:

1. Подготовительный этап (формирование команд, их регистрация, получение капитанами маршрутных листов).

2. Запуск игры (прохождение командами игровых станций в соответствии с маршрутом). По пути команду ведет капитан. Он выбирает свободные игровые станции, определяет продолжительность посещения «строительной площадки» (здесь выстраивается гора к Олимпу). Прохождение всех игровых станций на маршруте не обязательно. Время пребывания на каждой станции не должно превышать 3-х минут. На всех игровых станциях работают игротехники. Именно они следят за ситуацией, оценивают степень правильности и результативности решений команды, выдают символические ступеньки. Переход от станции к станции осуществляется командами в форме свободного поиска.

3. Финиш. Сдача маршрутных листов. Игра для каждой команды считается законченной после сдачи маршрутного листа. Жюри подсчитывает количество полученных ступенек, оценивает высоту горы к Олимпу. Главному игротехнику сообщаются результаты игры. Именно он вручает Дипломы Олимпийского Успеха трем командам, добравшимся быстрее всех до вершины горы.

4. Анализ. Обсуждение достигнутых результатов каждой командой в отдельности, сбор предложений по организации и содержанию игры в будущем.

Анализ игры проводится в форме «свободного микрофона»: на сцену приглашаются капитаны команд-победительниц, они отвечают на вопросы ведущего и остальных игроков. В конце обсуждения желающие высказывают свои мнения по организации и проведению игры.

Место проведения. Игра по станциям может проходить в кабинетах, на отрядных местах. Анализ и обсуждение игры целесообразнее проводить в киноконцертном зале.

ПРИМЕРНЫЕ ИГРЫ И ЗАДАНИЯ НА СТАНЦИЯХ

1. «Паровозик». Команда выстраивается в колонну. В пяти метрах от нее ставится любой предмет. Задача игроков: обежать указанный предмет, постепенно присоединяясь к колонне, при этом предмет не должен быть задет и колонна не должна разорваться. Таким образом, задание считается выполненным, когда команда всем составом обежит предмет.

2. «Крылатое выражение». Задача команды: вспомнить и записать на доске пословицу на спортивную тематику. При этом каждый игрок, по очереди подбегая к доске, записывает по одному слову. Последний игрок дописывает все оставшиеся слова.

3. «Реклама «Это мы!». В течение 3 минут прибывшая на станцию команда должна придумать свою творческую визитку.

4. «Песня-пантомима». Ребята должны вспомнить современную популярную песню и обыграть ее перед игротехником в течение 2–3 минут. Если игротехник угадает песню, то команда получит «ступеньку».

5. «Пантомима». Участники, принимая определенные позы, с помощью мимики, жестов и звуков должны воссоздать работу какого-либо прибора (стиральной машины, телефона, пылесоса и т. д.) в течение 1 минуты.

6. Игрокам предлагается воссоздать работу ксероксного аппарата. Все участники выстраиваются в колонну. В 3-х метрах от них кладется любой текст. Задача каждого игрока: запомнить как можно больший

объем текста и, вернувшись в колонну, записать его на листе. На выполнение задания дается 15–20 секунд. Текст должен быть полностью переписан игроками.

7. Игроки образуют единую цепь. В этом положении команда должна пройти заданный маршрут и достичь финиша, где будет лежать лист бумаги (газета). Вся команда должна поместиться на нем, но так, чтобы на листе стояло не более 5 ног, и продержаться не меньше 45 секунд.

8. Из нити плетется паутина с пятью пробелами, через которые можно пройти. Вся команда должна преодолеть паутину, не задевая нитей. (Сложность прохождения определяет игротехник).

9. Игротехник называет слова, актуальные, например, для американского спорта: гандбол, бейсбол, NBA, Майкл Джордан. Задача команды: назвать 5 слов, характерных для отечественного спорта.

10. Команде в течение 3 минут необходимо нарисовать свою эмблему и затем разъяснить ее игротехнику.

11. На полу лежит карандаш с привязанными к нему 7-ю нитками. Рядом стоит бутылка. Участники все вместе, взявшись каждый за свою нить, должны опустить карандаш в бутылку.

12. Участникам всем вместе необходимо нарисовать с закрытыми глазами дом, причем игроки заранее должны определиться, кто какую деталь дома будет рисовать.

13. Игрокам в течение 3 минут необходимо оказать первую медицинскую помощь при травме позвоночника (открытой кровоточащей ране, сотрясении, переломе ноги).

14. Участникам необходимо найти выход из экстремальной ситуации, охарактеризованной игротехником, например: «Вы оказались в зоне большого, внезапного наводнения. Каковы ваши действия?», «На вашей даче произошло возгорание легковоспламеняющихся веществ. Какие действия вы предпримете?».

Варианты ситуаций

1. Тренер стремится упрочить свой авторитет, сделать более жесткой дисциплину, высмеивая при этом одного игрока перед другими, повышая

голос на игроков, оскорбляя их, прибегая к шантажу. Боясь быть исключенными из команды, игроки все терпят и молчат. А как бы вы повели себя на их месте?

2. В течение ряда игр футбольная команда проигрывает. Игроки становятся все более неуверенными. Какие действия необходимо предпринять тренеру?

3. В уже сформировавшейся команде появляется новый игрок, слабый, но отличающийся значительным упорством. Ожидается заключение отличного контракта, но ведь победа зависит от каждого игрока. Как быть?

4. Школьные учителя, директор игнорируют ваше увлечение спортом. Что вы предпримете, чтобы ваши интересы оказались принятыми, а спортивные навыки и умения — востребованными?

5. Юноша заканчивает 11 класс. Спорт для него является самым важным увлечением, он мечтает о карьере футболиста, но родители не принимают этого всерьез. Что необходимо сделать, чтобы добиться понимания и одобрения родителей?

6. У команды закончился срок аренды помещения, не хватает средств, чтобы оплатить ее вновь, а скоро начнутся важные соревнования, и потому необходимы тренировки. Каким может быть выход из сложившейся ситуации?

7. Ваша команда выиграла гранд на большую сумму. Как вы им распорядитесь?

ТРОПА ВОЙНЫ

С. Горбачев, С. Мовчан, Н. Пимкина

Сюжетно-ролевая игра, которая проводится в одном отряде или между двумя отрядами.

ПОДГОТОВКА

За 1–2 дня до начала игры отряд делится на 4 племени: Дакота, Черная Багира, Маганаки, Табаки. Каждый участник придумывает себе игровое имя. В племени выбираются вождь, жена вождя, сестра, сын и т. д. Дети готовят костюмы, боевой раскрас, символы-эмблемы. Заранее выбирается творческая группа детей из 4 человек, которая помогает готовить станции. Эти дети затем входят в состав племен, одновременно являясь обычными соплеменниками и проводниками. Их задача — следить за правилами игры (быть честными) и передвижением по маршруту, чтобы не сбиться с пути. (Остальные игроки об этом не должны догадываться).

СЮЖЕТ ИГРЫ

Игра длится весь день. С утра племена проходят обряд посвящения в индейцы, дают клятву. Вождям вручаются конверты достижений, в которых находятся: картонные томагавки, карта-схема, вызов от бледнолицых, ключ к азбуке Морзе, ключ к шифру индейского письма, первая записка. У каждого племени свой цвет. Придя на один из пунктов Тропы, племя ищет конверт с названием данного пункта, в котором находятся записки. Необходимо брать записки только своего цвета. В одной записке зашифрован следующий пункт, в другой — задание для племени. Все записки и выполненные задания складываются в конверт. По пути племена могут найти 7 золотых пуговиц, 5 заповедей Мудрого Лиса и флаг старого племени Майя. Каждая находка приносит дополнительные баллы при подведении итогов. Все это спрятано на некоторых пунктах в радиусе 5 метров.

Племена краснокожих могут срывать друг у друга эмблемы с одежды, красть конверт доспехов. Запрещается применять силу, можно использовать только хитрость, обман. Если племя обнаружило соперника, то он уже не может приблизиться к нему без их согласия.

Последний пункт для всех одинаков — Долина Грез, поляна Мудрого Лиса. Там их ждет костер с котелком душистого чая, полдник, Великое перемирие (сжигание томагавков), подведение итогов.

Клятва, которую дают племена, звучит следующим образом: «По этому пути пройду я всего один раз. Так пусть я уже сейчас совершу какой-либо поступок или проявлю доброту в отношении какого-либо человеческого существа. Пусть я не отложу и не упущу случая это сделать, ибо по этому пути я никогда больше не пойду».

РАСПОРЯДОК ДНЯ

17-й день от июня месяца — месяца Цветов, в субботний день примирения.

9.30 — посещение вигвама Сика-Мока (завтрак).

10.00 — подготовка к игре.

11.30 — посвящение в индейцы.

12.00 — выход на тропу испытаний и войны.

13.00 — вечный зов к вигваму Сика-Мока (обед).

14.30 — продолжение испытаний.

17.30 — сбор в долине Грез, на поляне Мудрого Лиса.

ОПИСАНИЕ ИГРОВЫХ СТАНЦИЙ

Далее приводится описание маршрута одного племени. У других племен на первой станции «Отрядное место» в конверте будет записка с описанием другого маршрута. На станциях для каждого племени готовится отдельное задание.

Станция № 1. Отрядное место

Записка с указанием маршрута: «О, краснокожие! Ваш путь очень долог. Идите, ищите пятый вигвам, который расположен в деревне бледнолицых. Но учтите, что в деревне бледнолицые сейчас не живут». *(Речь идет о дружине «Китенок», корпусе № 5; последнее предложение пишется в том случае, если «Китенок» не работает).*

Станция № 2. Дружина «Китенок»

Записка с указанием маршрута: «А сейчас вам нужно найти место, где бледнолицые устраивают различные зрелища, смотры, концерты, на которых слышны песни, голоса и пляски, порой до рассвета».

Задание. Сочините индейскую легенду о шуме ветра, о шуме моря, о золотых песках, о небесной звезде.

Станция № 3. Амфитеатр

Записка с указанием маршрута: «О, краснокожие! Крадитесь, ползите так, чтобы вас не увидел ни один глаз бледнолицых. Ползите к большой воде. Рядом с ней есть Золотые пески. Там и найдете искомое».

Задание. Найдите выход из ситуации: «Ваше племя обнаружило раненого индейца, истекающего кровью, но он из враждующего племени. Ваши действия?».

Станция № 4. пляж

Записка с указанием маршрута: «Есть очень тайная страна, Синекрабом зовется она. Вы найдите ее побыстрее и стихок сочините скорей!»

Задание. Сочините стихотворение об индейском племени.

Станция № 5. Бухта Синий краб

Записка с указанием маршрута: «А сейчас идите к дому бледнолицых. У Бригалов были друзья — племя Парусичей. Но случилось несчастье: поссорились два дружных племени и была война. В этом страшном поединке сторело все племя Парусичей. Сейчас на месте их стоянки находятся только каменные бунгало. Ищите у подножия бунгало».

Задание. Расшифруйте послание, написанное с помощью азбуки Морзе, например, такое: «В вашем племени есть предатель, будьте бдительны!».

Станция № 6. Дружина «Парус»

Записка с указанием маршрута: «А сейчас поднимитесь по дороге, по которой старые бледнолицые поднимаются домой. По дороге слева вам встретится вигвам бледнолицых с изображением красного креста и красного полумесяца. Эти знаки означают „Жизнь или смерть“».

Задание. Ответьте на вопросы:

- Что делать, если в лесу произошла травма (ушиб ноги, вывих)?
- Для чего служит анальгин?
- Что делать, если укусил клещ?
- Что делать при укусе змеи?

Станция № 7. Лечебный корпус

Записка с указанием маршрута: «О краснокожие, вам необходимо обойти дом бледнолицых, найти речку Быструю, подняться вверх по течению и идти по тропе Предков, которая приведет вас к большому дереву старого племени Майя. Там в дупле вы найдете то, что ищете».

Задание. Решите кроссворд. *(Дается простейший кроссворд, который можно составить самостоятельно или использовать готовые кроссворды из специальных изданий).*

Станция № 8. Лесной массив за «Бригантиной»

Записка с указанием маршрута: «Ищите железного ворона. Этот железный ворон — символ бледнолицых. Они ему поклоняются перед всеми испытаниями в ловкости, сноровке, тренировках».

Задание. Отгадайте загадку:

1. Вождь племени Макатумба прожил на 60 лет больше, чем прожил Табаки. Сколько лет вождям?
2. Вождь племени Дакота нашел шляпу. Что появилось первым — голова или шляпа?

Станция № 9. Спортплощадка, самолет

Записка с указанием маршрута: «Теперь ищите ристалище бледнолицых. Ристалище — это место спортивных состязаний, испытаний в ловкости, смелости, сноровке. Крадитесь тихо, там бледнолицые тренируют свои мышцы, тело».

Задание. Прочитайте индейское письмо «Вао пало».

Станция № 10. Стадион

Записка с указанием маршрута: «Дойдите до деревни бледнолицых. Помните, в этой деревне сейчас никто не живет. Но опасайтесь других племен краснокожих. Далее по узкой козлиной тропе поднимайтесь на Великую гору и ищите там красные метки».

Задание. Зарисуйте местность вокруг вас топографическими знаками.

Станция № 11. Гора Китенок

Записка с указанием маршрута: «Сейчас вам нужно идти в Долину Грез на поляну Мудрого Лиса по белым стрелкам. Хранительница Очага очень любит цветы, по дороге нарвите ей букет цветов».

Станция № 12. Бухта под «Китенком»

Здесь происходит Великое перемирие.

СОДЕРЖАНИЕ

Игровое ассорти

Игры на знакомство	3
Игры на сплочение	8
Игры на внимательность	11
Подвижные игры	16
Народные подвижные игры	25
Массовые игры	30
Игры—шутки	44
Игры-минутки	50
Кричалки	54

Коллективное творческое дело	59
--	----

Познавательные игры на стадионе

Класс-игра «Спортивный эрудит»	73
Игра-эстафета «Стань олимпийщиком!»	76
Игра «Футбольный эрудит»	82

Океанские игры

Контрольная для взрослых	88
Эрудит-игра	95
Гонка лидеров	100
Сила разума	105
Бермудский треугольник	111
Знание — сила!	117

Сити	126
Что? Где? Когда?	132
Адаптация	135
Лабиринт приключений	139
Океанский калейдоскоп	143
Урок безопасности	147
Охотники за удачей	149
Школа юнг	152
Vivat, Артиада!	155
Игровой лабиринт	159
Экспресс «Дружба»	165
Сильные люди	168
Сильные люди—1	169
Сильные люди—2	191
Сильные люди—3	196
Выборы	210
Семья (7Я)	215
Бизнес-эстафета	226
Домашняя экономика	232
Олимпийский успех	246
Тропа войны	250

Учебное издание

ОКЕАНСКИЕ ИГРЫ

В помощь
организаторам отдыха
детей и подростков

Учебно-методическое пособие

Под редакцией Э. В. Марзоевой

Художественное оформление *Д. А. Рыжов*
Компьютерная верстка *В. Б. Денисенко*
Корректоры *Д. С. Сафонова, О. В. Даманская*

Подписано в печать 03.09.2003.
Формат 60x84/16. Усл. печ. л. 14,88. Тираж 500 экз.
Отпечатано с готовых диапозитивов.

Издательство Дальневосточного университета
690950, г. Владивосток, ул. Октябрьская, 27

Подготовка к печати ПБОЮЛ Заречнев А. А.

Отпечатано в типографии ООО «Роскрипт»

