

Материалы для копилки вожатого

(из учебно-методического пособия ЦАРЁВОЙ Надежды Павловны,
доцента кафедры развития дополнительного образования детей ЛОИРО, кандидата
педагогических наук)

Отрядная игра «Командные приключения»

Командные приключения — это активная, объединяющая игра, направленная на командообразование. Игра достаточно динамичная, но при этом у людей есть время вдумчиво, творчески решать поставленные задачи, каждый может проявить свои сильные стороны. Все команды идут к одной общей цели, которая в финале позволяет объединить весь коллектив в целом.

Для людей это возможность:

- ощутить радость от совместного достижения цели;
- увидеть свой творческий потенциал;
- почувствовать преимущества командной работы и ощутить поддержку сотрудников;

Для организации это возможность:

- создать в коллективе доброжелательную атмосферу;
- поднять в игровой форме командный корпоративный дух;

Во время игры участники объединяются в команды по 8-12 человек, получают карту движения по маршруту с легендой и условиями выполнения заданий. Каждая группа двигается по своему маршруту, проходя множество различных испытаний. На выполнение задания даётся 10 минут и в случае выполнения задания команда получает «золотой орех». Когда команда собирает 10 «орехов», ей вручается «ключ» от клада. Чтобы найти клад, участникам после каждого задания загадывается загадка и в случае правильного ответа, игроки получают кусочек карты. Выполнив все задания и сложив все куски карты, команда сможет узнать, где зарыт клад. Клад — это большой сундук, у которого множество замков. Открыв их, команда получит общий приз (полдник, дружественное послание, приглашение на костюмированную дискотеку, фейерверк и т. д.)

Приключения проходят по двум сценариям:

1. Кругосветное путешествие

Компания, состоящая из нескольких команд, отправляется в путешествие по морям и океанам, по странам и континентам. Игроки могут побывать в Азии и Африке, промчаться по землям Америки и Австралии, пройти по волнам четырех океанов и даже посетить далёкие берега Антарктиды. На пути к общей цели участников ждет множество интересных испытаний: на силу, ловкость и смелость, на смекалку и находчивость. Каждая команда привезёт добычу из далёкого путешествия. Объединив вместе все свои находки, команды получают долгожданный приз.

2. Затерянный мир

Компания, состоящая из нескольких команд, отправляется на поиски «Затерянного мира». Игрокам предстоит пересечь тундру, искать выход из глухой тайги, двигаться по бескрайним степям и равнинам, переваливать через горы и пробраться через непроходимые джунгли в поисках «Затерянного мира». На пути участников будет ждать много испытаний, которые надо преодолеть и двинуться дальше. И когда все команды пройдут

этот нелёгкий, но удивительно интересный путь, и соберутся вместе, то будет ждать их большая победа и достойная награда.

Задания для командных приключений:

«*Весы*» - Заходя по очереди на весы, вся команда должна на них расположиться и при этом весы не должны касаться земли.

«*Велосипед*» - Надо провести велосипед по некоторому лабиринту, держа его всей командой за верёвки, привязанные к разным частям велосипеда.

«*Азбука*» - Один человек находится в гигантской букве «А», а все остальные участники команды должны при помощи оттяжек провести его по сложному маршруту.

«*Паутина*» - Всей командой надо пролезть через «большую паутину» не задевая её, причём в одну ячейку может пролезть только один человек.

«*Переправа*» - Надо переправиться маятником с одной площадки на другую.

«*Змейка*» - Надо провести бревно по лабиринту, с помощью оттяжек.

«*Пятнашки*» - Передвигая фигуры пятнашек (каждый по очереди) нужно выстроить их по возрастанию.

«*Желоба*» - Каждый участник держит двухметровый желоб. Соединив их, нужно прокатить по ним мячик.

«*Водопровод*» - Надо перелить воду из одного сосуда в другой, используя двадцатиметровый шланг. Сосуды находятся на одном уровне.

«*Спутник*» - Надо прокатить мячик по круговому лабиринту, который участники держат на верёвочных растяжках.

«*Минёр*» - Команде нужно с помощью «минёров» (деревянные площадки на верёвочках) перебраться с одной кочки на другую.

«*Колесо*» - Команда параллельно натягивает две верёвки. Нужно прокатить колёсико, ось которого опирается на верёвки.

«*Переброска*» - По параллельно натянутым верёвкам, которые держат по парам участники команды нужно перебросить различные предметы.

«*Рамка*» - В деревянную рамку вставлены штырьки. Штырьки в рамке и саму рамку можно перемещать с помощью верёвочных оттяжек. Нужно переместить штырьки и повернуть рамку так, чтобы штырьки попали в определённые отверстия на земле.

«*Лабиринт*» - Вся команда держит большой щит. По дорожкам лабиринта на этом щите нужно прокатить шарик.

«*Нога в ногу*» - Участникам команды последовательно друг с другом связываются ноги. Задача — перешагнуть всем вместе через препятствие и не задеть его.

«*Шарики*» - Между участниками команды помещаются воздушные шарики, которые нельзя держать руками. Команде нужно пройти по определённой траектории и не уронить шарики.

«*Гусеничка*» - Участники команды встают друг за другом, при этом каждый держится за человека впереди себя. Всем, кроме последнего завязываются глаза. Такой «гусеничке» нужно пройти по некоторому лабиринту, при этом не касаться ограничительных верёвок.

«*Лебедь рак и щука*» - Три верёвки связываются в виде значка «Мерседес», в центре прикрепляется мячик. За каждый конец тянет часть команды, при этом у всех участников завязаны глаза. Нужно опустить мячик в ведро, стоящее на земле. Направляющие указания даёт один из участников, у которого не завязаны глаза.

«*Рогатка*» - Вся команда держит огромную рогатку, с помощью которой нужно забросить мячики в сачок, который держит один из участников.

«*Кочки*» - Участникам команды последовательно друг с другом связываются ноги. Всей команде нужно пройти по кочкам и при этом не наступить на землю.

«*Колобки*» - Участники команды встают в круг, при этом держатся не за руки, а за специальные верёвочки, между которыми вставлены палочки. В центре круга лежат большие мячи. Нужно, не уронив палочек, каждому добыть себе по мячу и сесть на него.

«*Тройной мост*» - Команда делится на три части, каждая из которых встаёт на площадку, находящуюся в вершине равностороннего треугольника. Каждой части даётся доска, которая доходит только до центра треугольника. Нужно сложить доски таким образом, чтобы вся команда собралась в одной точке.

«*Калека*» - Каждому члену команды либо завязываются глаза, либо связываются руки, либо ноги и т. п. Задача — всей команде пролезть через верёвочное окно, при этом не задеть за верёвки.

«*Вулкан*» - Нужно всей команде перебраться с одной площадки на другую с помощью двух досок, длина каждой из которых меньше чем расстояние между площадками.

«Крестики – нолики»

Аналогом данной игры явилась любимая игра школьников и студентов.

В данной игре участвуют 2 команды по 9 человек. Команда, начинающая игру, выбирает на поле свою клеточку и обе команды начинают выполнять одинаковое задание за определенное время. Выигрывает та команда, которой удалось поставить 3 своих знака в один ряд или поставить на поле более 5 знаков. Жюри в составе 9 человек оценивает работу команд и выносит решение, чей знак будет поставлен в клеточку поля.

Конкурс 1 «СВЕТ МОЙ ЗЕРКАЛЬЦЕ, СКАЖИ»

Участники обеих команд садятся друг против друга. У каждого есть лист бумаги и карандаш. За 90 секунд каждый играющий должен нарисовать портрет сидящего напротив человека. После этого рисунки собираются и отдаются командам (меняются). Каждая команда разбирает стопку, и ищут свои портреты. Жюри оценивает насколько похожи на оригинал портреты обеих команд.

Конкурс 2 «ИЗБУШКА - ИЗБУШКА»

Известно что избушка Бабы-Яги стояла на 2-х ногах. А какую конструкцию смогут через 30 секунд предложить команды? Довести количество ножек до минимума. Оценивается и само выполнение и оригинальность.

Конкурс 3 «ЖИЛИ - БЫЛИ»

На столе разложены 18 карточек. На каждой из которых написаны сказочные герои. Конкурс выполняется командами по очереди. Команда встает у столика в цепочку и начинает рассказ, сказку.

Царевна-лягушка, колобок, Кощей-бессмертный, баба-яга, соловей-разбойник, конек-горбунок, пяточок, удав Каа, старик Хоттабыч, змей Горыныч, 33 богатыря, муха Цокотуха, бандерлоги, 40 разбойников, ослик Иа, Карлсон, Чудо-юдо, Незнайка и т. д.

Конкурс 4 «ПОЙДИ ТУДА - НЕ ЗНАЮ КУДА»

Команды участвуют в конкурсе по одной. Один из участников команды получает у ведущего карточку-задание и прочитав ее должен через 20 секунд заставить остальных выполнить задание. При этом ему запрещено что-либо говорить и прикасаться к кому бы то ни было.

1. Организовать хоровод с «елочкой» в центре и двигаясь по кругу, спеть хором любую песню, кроме «В лесу родилась елочка».

2. Построить команду в колонну по 2 и заставить маршировать на месте с любой детской песней.

Конкурс 5 «СОЛОВЬИНАЯ РОЩА»

Команды по очереди получают имя сказочного героя, куплет песни которого им предстоит спеть хором через 30 секунд. Всего героев шесть: конек-горбунок, царевна-лягушка, муха-цокотуха, репка, кощей-Бессмертный, змей-горыныч.

Конкурс 6 «ЦАРЕВНА-НЕСМЕЯНА»

Команды садятся друг против друга. Задание выполняется по очереди. В течении 90 секунд нужно рассмешить другую команду.

Конкурс 7 «ЗА МОРЕМ ЖИТЬЕ НЕ ХУДО»

Как известно именно так начинали свой рассказ путешественники приплывшие к царю Султану. Далее шло описание «заморских чудес». Через одну минуту командам предстоит по очереди представить свой вариант «чуда» из-за моря. Оно может сопровождаться комментариями.

Конкурс 8 «СПЯЩАЯ КРАСАВИЦА»

Представьте, что герои каждой сказки по чьему-то волшебству уснули на 10 секунд. Команды по очереди получают название сказки и по 30 секунд на подготовку. Команда замирает в выбранной мизансцене на 10 сек. После этого ведущий спрашивает у команды-соперника, а затем у болельщиков что это за сказка. Оценивается оригинальность и узнаваемость.

Конкурс 9 «ШАПКА-НЕВИДИМКА»

По одному представителю от каждой команды выходят на середину и им завязывают глаза. После этого их меняют местами и разводят в разные стороны. Ведущий сообщает всем какие два предмета он кладет на центр. Нужно найти свой предмет, и положить их на стулья.