РОСДЕТЦЕНТР

ЛИГА ВОЖАТЫХ
ВСЕРОССИЙСКИЙ ПРОЕКТ

2026

Подвижная игра

Сборник собран участниками
конкурса методических разработок
Всероссийского проекта **«Лига вожатых»**

В этом сборнике собраны работы победителей конкурса методических разработок в рамках Всероссийского проекта «Лига вожатых» в направлении «Подвижная игра».

Дети обожают двигаться, соревноваться и веселиться — а вы можете превратить эту энергию в полезный педагогический инструмент! Читайте и находите для себя новые идеи игр до 20 минут.

ЛИГА ВОЖАТЫХ
ВСЕРОССИЙСКИЙ ПРОЕКТ

— это объединение самых разных специалистов, работающих с детьми, в профессиональное сообщество. Проект помогает сообща развиваться, обмениваться опытом и лучшими практиками. В нашем сообществе вы узнаете всё и даже больше о вожатском деле, его границах и возможностях, получите неформальное общение с единомышленниками, помощь, поддержку и креативные практикумы.

Мы зажигаем детские сердца и приглашаем вас к нам!

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ТАЙНЫЙ АГЕНТ»

Автор: Алёшкина Татьяна Сергеевна

Педагогическая цель: обеспечить всестороннее развитие детей через подвижную игру: укрепить здоровье и физические качества, развить ловкость и координацию, воспитать честность и командный дух, улучшить коммуникативные навыки, создать положительный эмоциональный фон и дать вожатому диагностический материал для наблюдения.

Игровая цель: остаться незамеченным (не пойманным) до конца игры.

Необходимое материально-техническое обеспечение: повязки (1–3 штуки), свисток, границы поля (флажки или ленточки), аптечка, секундомер (по желанию).

Возраст детей: 11–14 лет

Этап смены: основной период

ОБЩИЙ ХОД ИГРЫ:

ЭТАП 1. ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП

1.1. Выбор места проведения

Действия вожатого:
– осмотрите площадку: она должна быть ровной, без ям, камней, торчащих корней, битого стекла;
– убедитесь, что рядом нет дорог, открытых водоёмов, крутых обрывов;
– оцените размер площадки: для 15–20 человек достаточно 20×20 метров, для большего количества — пропорционально увеличьте.

1.2. Разметка границ

Действия вожатого:
– обозначьте границы игрового поля флажками, конусами, ленточками или верёвкой;
– если играете на асфальте — нарисуйте границы мелом;
– убедитесь, что границы хорошо видны всем участникам;
– выход за границы — штраф или выбывание (объявите это сразу).

1.3. Подготовка инвентаря

Действия вожатого:
– проверьте повязки на глазах: они должны быть плотными, непрозрачными, но не слишком тугими (чтобы не давить на глаза);
– подготовьте свисток или другой способ подачи сигналов;
– если играете с «секретным пакетом» — спрячьте его заранее на видном месте (в центре поля, на пеньке, под деревом), чтобы водящий мог найти его на ощупь;
– подготовьте секундомер (если играем на время).

1.4. Сбор участников

Действия вожатого:
– соберите отряд в центре площадки;
– попросите всех построиться в круг или полукруг, чтобы всем было видно и слышно ведущего;
– убедитесь, что все дети здоровы и готовы к физической нагрузке.

ЭТАП 2. ИНСТРУКТАЖ ПО ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ

Слова вожатого (обязательный текст):
«Ребята! Перед тем как мы начнём игру, я должен напомнить вам самые важные правила безопасности. Слушайте внимательно: не толкаться! Это не борьба, а игра. Если вы столкнётесь — кто-то может упасть и ушибиться. Будьте внимательны друг к другу. Не выбегать за границы поля! За ними — опасная зона. Если вы вышли за флажки — вы выбываете из игры (или получаете штраф). Водящему нельзя подглядывать! Это самое главное правило. Если вы приподняли повязку — вы «провалили задание», и мы меняем вас на другого игрока. Не бегать с закрытыми глазами! Помните: водящий двигается медленно и осторожно. Он не бежит, он идёт и прислушивается. Если вы упали — не паникуйте! Просто встаньте и продолжайте игру. Если вам больно — поднимите руку, я сразу подойду. Не кидайте друг в друга предметами! Это запрещено. Слушайте мой свисток! Один свисток — начало игры, два — остановка, три — конец игры. Вопросы есть? Все поняли правила безопасности?»

ЭТАП 3. ОБЪЯСНЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ

Слова вожатого (сюжет и правила):
«Внимание, отряд! В наш лагерь проник ТАЙНЫЙ АГЕНТ вражеской разведки! Он пытается украсть наши секретные документы и передать их за пределы лагеря. Наша задача — обезвредить шпиона!»

КАК ОБЪЯСНИТЬ ПРАВИЛА (ПОШАГОВО):

Шаг 1. Выбор водящего

«Сейчас я выберу 1–2 ТАЙНЫХ АГЕНТОВ. Им мы завяжем глаза. Агенты не видят, но отлично слышат!»

Варианты выбора водящего:

– по считалочке;
– желающий (сам вызывается);
– назначает вожатый (если есть дети, которые хорошо ориентируются на слух).

Шаг 2. Объяснение цели игры

«Задача агентов — поймать всех бойцов отряда! Если агент коснулся вас рукой — вы считаетесь пойманными и садитесь на скамейку (или становитесь помощником агента). Задача остальных игроков — не дать себя поймать! Уворачивайтесь, приседайте, перекатывайтесь, но не выходите за границы поля!»

Шаг 3. Дополнительные сигналы (в зависимости от версии)

«В этой игре мы будем использовать сигналы:
— я хлопаю в ладоши — значит, вы все должны замереть на 5 секунд (это помогает агенту);
— я свищу один раз — начинаем;
— я свищу два раза — все замирают;
— я свищу три раза — игра заканчивается».

Шаг 4. Время игры

«Мы играем 5–10 минут. За это время агент должен поймать как можно больше игроков. Если он поймал всех — победил агент. Если остался хоть один непойманный — победил отряд!»

Проверка понимания правил:

«Вопросы к правилам есть? Кто может повторить, что делает агент? А что делают остальные? А что будет, если выйти за границы? Отлично! Тогда начинаем!»

ЭТАП 4. ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

4.1. Начало игры

Водящий (или водящие) встают в центр поля. Остальные игроки разбегаются по площадке, но не выходят за границы. Вожатый даёт сигнал (один свисток): «Приготовились! Начали!»

Кто	Что делает
Водящий («агент»)	медленно двигается по площадке, вытянув руки вперёд, прислушивается к шагам, дыханию, шороху, старается коснуться игрока;
Игроки («бойцы»)	убегают, приседают, перекатываются, меняют направление движения, по сигналу ведущего могут издавать звуки (хлопать, топать);
Вожатый	следит за соблюдением правил, подаёт сигналы, останавливает игру при нарушениях, подбадривает детей.

4.3. Сигналы ведущего во время игры

Сигнал	Действие
1 свисток	начало или продолжение игры;
2 свистка	все замирают на месте (для контроля границ);
3 свистка	конец игры;
хлопок в ладоши	все игроки обязаны громко хлопнуть — чтобы водящий услышал, где они находятся (для усложнения).

4.4. Смена водящего

Если водящий поймал игрока:
– вариант А (классический): пойманный садится на скамейку (выбывает);
– вариант Б (командный): пойманный надевает повязку и становится помощником агента;

– вариант В (временной): пойманный не выбывает, а просто «помечен», в конце подсчитывается количество помеченных.

Если водящий долго никого не может поймать:
– вожатый может дать подсказку: «Агент, слышишь топот слева?» (если разрешено правилами);
– или заменить водящего на более активного игрока.

4.5. Остановка игры (окончание)

Сценарий окончания игры: Время вышло (звучит три свистка). Вожатый даёт команду: «Стоп! Игра окончена! Всем замереть!» Все участники замирают на местах. Водящий снимает повязку.

ЭТАП 5. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И РЕФЛЕКСИЯ

Рефлексия — обязательный этап любой игры в лагере. Без неё игра остаётся просто «беготнёй». С её помощью дети осознают, чему научились.

5.1. Подведение итогов игры

Сценарий вожатого:
«Итак, игра завершена! Давайте посмотрим, что у нас получилось!»

Вопросы для подсчёта результатов:

– сколько игроков поймал агент?
– кто остался непойманным?
– кто стал лучшим «бойцом» (дольше всех не дал себя поймать)?
Награждение грамотой или аплодисментами (по желанию):
– «Самый ловкий боец»;
– «Лучший агент»;
– «Самый честный игрок».
«Аплодисменты всем участникам! Вы — молодцы!»

5.2. Рефлексия (обсуждение)

Рефлексия — это осмысление того, что дети получили от игры.

Структура рефлексии:

Вопрос 1. Эмоциональное состояние (общее настроение)
«Ребята, поднимите руку те, кому игра понравилась! А теперь те, кому было страшно? А кому было весело?»

Варианты вопросов:
– какое у вас сейчас настроение?
– что вы чувствовали, когда агент был рядом?
– было ли вам страшно? Смешно? Интересно?

Вопрос 2. Что было сложным? (осознание трудностей)
«Что было самым сложным в игре?»

Примерные ответы детей:
– «сложно было убегать с завязанными глазами»;
– «сложно было не выходить за границы»;
– «сложно было не подглядывать».
Задача вожатого: подчеркнуть, что сложности — это нормально, именно через них мы учимся.

Вопрос 3. Чему научились? (самоанализ)
«Чему вы научились сегодня, играя в “Тайного агента”?»

Примерные ответы детей:
– «я научился лучше слышать, где находится агент»;
– «я научился быстро менять направление, когда бегу»;
– «я научился доверять своим ушам, когда были завязаны глаза».

Задача вожатого: зафиксировать эти навыки, похвалить детей.

Вопрос 4. Командная работа (социальные навыки)
«Помогали ли вы друг другу? Как?»

Примерные ответы детей:
– «я подсказывал другу, где стоит агент»;
– «мы вместе придумывали, как обхитрить агента»;
– «я помог водящему голосом найти пакет».

Задача вожатого: подчеркнуть важность взаимопомощи и дружбы

Вопрос 5. Самое запоминающееся событие
«Что вам запомнилось больше всего?»

Примерные ответы детей:
– «как я увернулся от агента в последний момент!»;
– «как я нашёл пакет!»;
– «как мы все смеялись, когда агент не мог никого найти».

5.3. Педагогические выводы для вожатого (что вы узнали о детях)

Во время рефлексии вы сможете заметить:
– кто из детей активничает, а кто стесняется высказываться;
– кто берёт на себя роль лидера, а кто предпочитает быть ведомым;
– кто честно соблюдает правила, а кто пытается «хитрить»;
– кто умеет договариваться и помогать другим.

5.4. Заключительное слово вожатого (закрепление смысла)

«Ребята, спасибо вам за игру! Сегодня мы не просто бегали. Мы:
— учились слушать и слышать друг друга;

— учились уворачиваться и быстро реагировать;
— учились быть честными (не подглядывать);
— учились работать в команде.

Вы — настоящие бойцы и настоящие агенты! Я горжусь вами! А теперь — давайте похлопаем друг другу!»

ОБРАЗЕЦ РЕЧИ ВОЖАТОГО (ШПАРГАЛКА)

В начале игры (объяснение):
«Внимание, отряд! Сегодня мы играем в “Тайного агента”. Агент будет с завязанными глазами искать нас по звуку. Его задача — коснуться игрока. Ваша задача — не дать себя поймать. Правила: не выходить за границы, не толкаться, водящему не подглядывать. Есть вопросы?»

В конце игры (рефлексия):
«Итак, игра закончена! Давайте обсудим. Кто был агентом? Сложно было с завязанными глазами? Кто научился лучше слышать? Что запомнилось больше всего? Помогали ли вы друг другу? Все молодцы! Спасибо за игру!»

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ МАРАФОН»

Автор: Баутдинов Вера Алексеевна

Педагогическая цель: способствовать эмоциональной разрядке и личностному развитию детей в завершающий день смены через командные игровые активности, направленные на снижение тревожности, развитие эмоционального интеллекта, укрепление групповой сплочённости, формирование навыков рефлексии и повышение физической активности.

Игровая цель: пройти все станции марафона, выполняя двигательные и творческие задания, связанные с эмоциями; собрать «эмоциональные карточки» (или жетоны) и в финале составить из них мини-коллаж «Палитра нашего отряда».

Необходимое материально-техническое обеспечение:
6–8 карточек-подсказок с названиями эмоций (радость, грусть, удивление, злость, страх, спокойствие, восторг, усталость), 4–6 обручей или меток (конусы, ленты) для обозначения станций, мяч среднего размера, листы А4 (по 1 на микрогруппу), фломастеры/карандаши по количеству участников, таймер/секундомер, жетоны/наклейки (валюта, по 3–4 на каждого ребёнка), музыкальное сопровождение, аптечка.

Возраст детей: 11–14 лет

Этап смены: заключительный период (день прощания). Игра помогает мягко прожить эмоции расставания, выразить чувства, закрепить сплочённость отряда.

ОБЩИЙ ХОД ИГРЫ:

Этап 1. Подготовка и инструктаж — 5 минут
Вожатый размечает 6 станций по кругу или «змейкой» (обручи или конусы), на каждой станции кладёт карточку с эмоцией и короткое задание. Отряд делится на 3–4 микрогруппы по 6–8 человек. Затем проводится краткий инструктаж по технике безопасности: не толкаться, соблюдать дистанцию, бежать по обозначенному маршруту, не срезать углы, мяч передавать, а не бросать в людей, при плохом самочувствии сразу сообщить вожатому.

Этап 2. Старт и объяснение правил — 2 минуты
Вожатый кратко рассказывает сюжет: «Сегодня мы устраиваем Эмоциональный марафон: каждая станция — это эмоция. На станции нужно выполнить задание, показать эмоцию телом и получить жетон. В финале из жетонов и рисунков создадим Палитру нашего отряда — она останется на память».

Этап 3. Прохождение станций — 10–12 минут
Каждая группа идёт по своему маршруту (можно раздать листочки с порядком станций, чтобы не было пересечений).

Примеры станций:
– станция «Радость»: эстафета с мячом — прокатить мяч змейкой между конусами и передать следующему; после — всем вместе улыбнуться и назвать одно радостное событие смены;
– станция «Грусть»: пройти «тихим шагом» по линии, не издавая звуков, затем каждый коротко говорит: «Мне будет немного грустно, когда...» (одна фраза);
– станция «Удивление»: подбросить и поймать мяч 3 раза, каждый раз изображая удивление лицом и телом; затем назвать один удивительный момент смены;
– станция «Злость»: «сбросить напряжение» — сделать 5 мягких прыжков на месте, затем выдохнуть и сказать фразу: «Я умею успокаиваться, когда...»;
– станция «Страх»: пройти по «мостику» (линия на земле) с закрытыми глазами, держась за руку напарника; затем сказать: «Я стал смелее, потому что...»;
– станция «Спокойствие»: 10 секунд постоять неподвижно, как «статуя спокойствия», затем каждый тихо назвать одно качество друга из отряда.
На каждой станции вожатый или помощник фиксирует выполнение и выдаёт группе 1–2 жетона.

Этап 4. Финал и рефлексия — 3–5 минут
Все собираются в круг, включается спокойная музыка. Каждая группа выкладывает свои жетоны и рисует на листе А4 «свою палитру эмоций» (символы, цвета, короткие подписи). По очереди каждая группа показывает свой лист и называет 1–2 главные эмоции дня. Затем проводится общий

круг «Спасибо смене»: каждый по кругу говорит одно слово-эмоцию и одно слово-впечатление (например: «Грустно, но радостно»).

Завершение: общий хлопок или объятие по желанию, фраза вожатого: «Мы прошли этот марафон вместе. Пусть память о смене будет тёплой».

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «СУПЕРСИЛА»

Автор: Брикис Анна Анатольевна

Педагогическая цель: сплотить детский коллектив через игровое взаимодействие, построенное на постоянной смене партнёров и обязательном тактильном контакте, что способствует снижению конфликтов, развитию коммуникативных навыков, принятию индивидуальных особенностей каждого ребёнка, снятию физических и эмоциональных барьеров, а также созданию условий для проявления лидерских качеств у разных участников.

Игровая цель: Цель участников: за отведённое время (5–10 минут) выполнить командную миссию — «спасти» всех замороженных игроков, активировав свою суперсилу только в паре с игроком другой стихии. Участники должны найти подходящего партнёра, договориться о совместных действиях, выполнить физическое задание (добежать, построить, пронести предмет) и таким образом «разморозить» команду. Побеждает отряд, если все игроки разморожены до истечения времени.

Необходимое материально-техническое обеспечение: цветные браслеты или ленточки четырёх цветов (красный, синий, зелёный, жёлтый) — по количеству участников (по 5–8 штук каждого цвета), кегли или конусы — 4–6 штук для обозначения «вулкана», «крепости» и границ площадки, мяч среднего размера (волейбольный или футбольный) — для задания «артефакт», верёвки или мел для разметки игровой площадки и «лабиринта», свисток для ведущего, секундомер, опционально — карточки с названиями стихий (если нет браслетов).

Возраст детей: 7–10 лет

Этап смены: Игра идеально подходит для периода активного знакомства и формирования коллектива, когда ребята уже немного освоились, но ещё не до конца сплотились. 2–5 день смены.

ОБЩИЙ ХОД ИГРЫ:

Этап 1. Подготовка — 5 минут
Вожатый размечает игровую площадку, расставляет кегли по периметру

для обозначения границ, подготавливает браслеты четырёх цветов. Затем собирает отряд и строит детей в шеренгу для проведения инструктажа.

Этап 2. Инструктаж по технике безопасности — 3 минуты

Ведущий проговаривает правила безопасности: не толкаться и не ставить подножки; бежать только в пределах площадки, не выбегать за кегли; если упал — сразу встать, не лежать на земле; не тянуть партнёра за руку резко, держать аккуратно; при столкновении — остановиться, извиниться, продолжить; слушать свисток ведущего (один свисток — стоп, два — старт).

Этап 3. Легенда и распределение ролей — 3 минуты

Ведущий объявляет легенду: «Ребята, наш отряд попал в аномалию! Все суперсилы перемешались. Чтобы выбраться, нам нужно заново собрать команду героев. У каждого из вас есть сила, но она не работает в одиночку — только в паре с другой стихией!» Затем раздаёт браслеты или карточки случайным образом:

• «Огонь» (красный) — может «замораживать» игроков (осаливает — те замирают на месте);
• «Вода» (синий) — может «размораживать» замороженных (касается рукой — игрок оживает);
• «Земля» (зелёный) — может строить «щиты» (расставляет кегли в круг, внутри которого своих нельзя заморозить);
• «Воздух» (жёлтый) — может «переносить» игроков (берёт замороженного за руку и отводит к Воде).

Этап 4. Игровой процесс — 5–10 минут

Ведущий или 1–2 назначенных игрока выполняют роль «Злодея» — ходят по площадке и замораживают игроков, касаясь их плеча. Замороженный игрок стоит на месте с поднятыми руками. Чтобы разморозиться, нужно найти партнёра другого цвета и вместе выполнить действие: пара «Огонь + Вода» превращается в «Пар» — берутся за руки, добегают до «вулкана» (кегля) и обратно, размораживая двоих сразу; пара «Земля + Воздух» превращается в «Ураган» — строит «крепость» из трёх кеглей за 30 секунд, создавая безопасную зону; любая пара разных стихий берёт замороженного за руки и отводит к «базе» (центру площадки).

Главное правило: если игрок действует один (без пары) — его сила не работает, ведущий может «аннулировать» одиночное действие. Через 3–4 минуты ведущий кричит: «Аномалия! Силы меняются!» — и игроки меняются браслетами с ближайшим партнёром. Игра продолжается до полного размораживания всех или до истечения времени.

Этап 5. Рефлексия — 5–7 минут
Все садятся в круг. Ведущий задаёт вопросы для обсуждения: «С кем

ты работал в паре? Понравилось ли работать вместе?», «Было ли такое, что твоя сила не сработала, потому что ты действовал один?», «Кого из ребят ты сегодня открыл с новой стороны?», «Что было самым сложным: бегать или договариваться?», «Как то, что мы делали, связано с нашей жизнью в отряде?». Затем ведущий подводит итог: «Видите, ребята, ни одна суперсила не работает в одиночку. Так и в нашем отряде — каждый из вас важен, но только вместе мы — настоящая команда».

Дополнительные материалы:

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ЖИВАЯ ЦЕПЬ»

Автор: Ивлева Полина Сергеевна

Педагогическая цель: продиагностировать уровень сплочённости и коммуникативных навыков отряда и сформировать у детей главный навык — действовать сообща в условиях быстро меняющейся игровой ситуации и неопределённости.

Игровая цель: продержаться до конца игры с другими ребятами в «цепи» (за руки).

Необходимое материально-техническое обеспечение:
по необходимости верёвка, чтобы обозначить площадь для игры.

Возраст детей: 7–10 лет

Этап смены: основной период

ОБЩИЙ ХОД ИГРЫ:

Этап 1. Подготовка — 5 минут
Ведущий выбирает ровную открытую площадку размером примерно 20×20 метров, обозначает границы игрового поля флажками, конусами или подручными предметами, убеждается, что на земле нет острых камней, стёкол и глубоких ям. Затем назначает водящего («Разрывателя»): для младших детей — самым шустрым и активным ребёнком, для сложных случаев или регулировки темпа — назначает себя. Остальные игроки встают в центре поля врассыпную, водящий становится в 5 метрах от них.

Этап 2. Инструктаж по технике безопасности и объяснение правил — 5 минут

Ведущий собирает детей в круг и коротко, чётко проговаривает правила безопасности: смотреть под ноги, бегать, но видеть поле и других игроков; если столкновение неизбежно — кричать «Стоп!» и тормозить; цепляться за руки аккуратно, держать друг друга за кисти, а не за пальцы, чтобы не вывихнуть; если чувствуешь, что тянут слишком сильно — разжать руку; за линию не выбегать — там автоматическое поражение всей команды. Затем объясняет правила игры: все игроки — одиночки, их цель — взяться за руки и образовать одну цепь из всех; соединяться можно только за руки крайних игроков цепочки, нельзя врезаться в середину; если водящий коснулся кого-то в цепи, вся эта цепь рассыпается на одиночек, и они снова разбегаются; цепь, которую не тронули, может продолжать расти; победа наступает, когда все игроки стоят в одной длинной линии, взявшись за руки, и водящий не смог её разорвать.

Этап 3. Игровой процесс — 10–12 минут

Ведущий запускает игру командой «Начали!». В первые 2 минуты — фаза хаоса одиночек: водящий бегает и салит любого, осаленный не выбывает, а снова становится одиночкой (если был один) или разбивает цепочку; если дети панически бегают и не соединяются, ведущий даёт подсказку: «Цепь из двух уже сила. Беритесь за руки». Затем наступает фаза образования малых групп (3–5 минут): дети сбиваются в двойки и тройки, цепь может двигаться только шагом, поэтому цепочки медленно ползут к другим одиночкам; водящий использует момент: если цепь из трёх человек подбегает к одиночке, чтобы соединиться, он может коснуться любого из этой тройки, и они все разбегаются — это учит детей действовать быстро, но слаженно. Далее — фаза сборки большой цепи (5–7 минут): когда появляется цепь из 5–6 человек, она становится громоздкой и ей сложно маневрировать; одиночки должны не прятаться, а бежать к самой длинной цепи, чтобы «припарковаться» к её краю; водящий теперь охотится за краями цепи, так как коснуться середины сложнее, дети прячут середину за спинами. Финальная фаза: как только все взялись за руки в одну линию, ведущий даёт команду «Стоп! Игра окончена!»; если до победы остался 1–2 человека, а водящий вот-вот их перехватит, разрешается последний рывок, чтобы победа состоялась и эмоциональный накал перешёл в радость.

Этап 4. Рефлексия — 7–10 минут

Все садятся в круг на траву или скамейки. Ведущий проводит обсуждение по структуре «Вопрос–Ответ»:

• эмоциональный настрой для снятия напряжения: «Покажите большие пальцы вверх, если было страшно, когда водящий бежал на вас. А теперь похлопайте себе, если было классно, когда вы взялись за руку с новым человеком»;
• осознание стратегии: «Кто заметил, легче было бегать одному или в цепочке? (ответят, что одному). А почему же тогда вы всё равно соединялись? Потому что одному не выиграть. Какой вывод? Иногда нужно пожертвовать своим удобством ради общей победы»;
• командные роли для улучшения микроклимата: «Кто сегодня был “паровозиком” — тот, кто тянул цепь за собой? А кто был “хвостом”, которому приходилось бежать быстрее всех, чтобы не порвать цепь? Поблагодарите своих соседей справа и слева рукопожатием»;

• закрепление навыка, перенос в жизнь: «Представьте, что наш отряд — это цепь. Если вожатый — “разрыватель” — даёт нам сложное задание, что нам нужно делать, чтобы не рассыпаться? Слушать друг друга, не дёргаться, помогать крайним. Именно так мы и будем работать всю смену».

Ведущий завершает рефлексию общей кричалкой хором: «Мы — цепь! Мы — едины!» После этого дети расходятся с чувством выполненного долга и пониманием, что они не просто бегали, а учились доверять друг другу.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «3 МЯЧА»

Автор: Каблуков Антон Алексеевич

Педагогическая цель: развить физические качества (ловкость, быстроту реакции, ориентацию в пространстве) и тактическое мышление (умение просчитывать действия соперников, работать в стрессовой ситуации и мгновенно принимать решения) через игровую деятельность с мячом, требующую постоянной адаптации и прогнозирования.

Игровая цель: остаться последним выжившим игроком на поле, не будучи выбитым мячом, и сохранить контроль над игровой ситуацией до финала. Необходимое материально-техническое обеспечение: мячи — 3 штуки (волейбольные или футбольные, средней упругости), фишки/конусы — для разметки границ (если поле большое, можно сузить зону), свисток — для сигналов ведущего.

Возраст детей: 11–14 лет

Этап смены: основной период

ОБЩИЙ ХОД ИГРЫ:

Этап 1. Подготовка и инструктаж по технике безопасности — 3–4 минуты
Ведущий в центре футбольного поля на равном расстоянии кладёт три мяча, участники строятся за боковой линией. Проводит инструктаж по технике безопасности: запрещено бить ногой по мячу и целить в голову (броски только в корпус и ноги ниже пояса), запрещены подножки, толчки и борьба за мяч в партере, при подборе мяча избегать столкновений «лоб в лоб» (при виде соперника, уже поднимающего мяч, нужно затормозить). Ведущий проверяет поле на наличие посторонних предметов.

Этап 2. Объяснение правил игры — 2 минуты

Ведущий объясняет основные правила: основной способ выведения соперников из игры — точный бросок мяча; игрок выбывает, если в него попал брошенный мяч и после этого мяч коснулся земли (отскочил от тела, ударился о газон, прокатился по полю); если мяч застрял в складках одежды или был зажат руками и не упал на землю — выбывание не засчитывается.

Защита и перехват: если игрок, в которого летит мяч, успевает его поймать (не дав коснуться земли), он сам становится обладателем этого мяча, при этом бросивший игрок остаётся без мяча — происходит «переход права на бросок» (важнейший тактический элемент: бросать нужно неожиданно и прицельно, чтобы противник не успел среагировать). Судьба мяча после броска: любой мяч, коснувшийся земли (независимо от того, попал ли он в цель или пролетел мимо), становится «свободным» — его может подобрать и использовать любой участник, кто окажется к нему ближе и быстрее (это создаёт постоянную борьбу за каждый мяч). Стратегический выбор на старте: участник не обязан бежать к мячам сразу после свистка, каждый сам выбирает тактику: атакующая — сразу рвануть за мячом, чтобы получить возможность выбивать соперников; оборонительная или выжидательная — занять позицию в стороне, уклоняться от бросков, наблюдать за схватками и подбирать мяч, когда он окажется на земле после чьего-то промаха.

Главная задача каждого игрока — остаться единственным участником на поле; как только на поле остаётся только один человек, игра мгновенно завершается, и этот последний объявляется победителем.

Этап 3. Проведение игры — до 12 минут

По сигналу свистка все участники стартуют с боковой линии и вбегают в пределы поля, начинается свободная борьба за мячи и выбивание. Ведущий в ходе игры выполняет три ключевые функции: контроль безопасности — мгновенно пресекает запрещённые броски (в голову) и опасные сближения; контроль границ — громко фиксирует каждого, кто ступил за линию: «Игрок за пределами поля — выбывает!»; фиксация выбываний — объявляет: «Игрок в красной футболке — выбыл! Покиньте поле через боковую линию!» — чтобы все слышали и знали текущий состав. Чтобы игра не затягивалась, ведущий может давать промежуточные сигналы (например, через каждые 3 минуты): «Осталось 5 минут», «Осталось 2 минуты», «На поле осталось трое» — это стимулирует оставшихся к более активным действиям.
Игра прекращается, как только на поле остаётся ровно один участник.

Этап 4. Рефлексия (обсуждение) — 3 минуты

Все строятся в круг. Ведущий задаёт вопросы: победителю — «Какая стратегия помогла выжить? Ты атаковал или выжидал?»; всем — «Что было самым сложным? Легко ли было ловить мяч в суматохе? Что чувствовали, оставшись без мяча?». Затем подводит общий вывод: «Сегодня мы прокачали реакцию, скорость и умение быстро принимать решения. Поаплодируем друг другу за честную игру!» Ведущий фиксирует полученные навыки и эмоциональное состояние участников.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ОХОТНИКИ ПРОТИВ ХРАНИТЕЛЕЙ»

Автор: Кузнецова Екатерина Алексеевна

Педагогическая цель: создать условия для активного командного взаимодействия детей, способствующие развитию у них навыков коммуникации, стратегического мышления, ловкости и уважительного отношения к соперникам через организованную игровую деятельность.
Игровая цель: для команды «Охотников»: за отведённое время осалить всех игроков (дотронуться до них рукой) из команды «Хранителей».
Для команды «Хранителей»: избегать осаливания со стороны «Охотников» до истечения времени игры. Чем больше участников останется неосаленными к концу раунда — тем успешнее команда справилась с задачей.

Необходимое материально-техническое обеспечение:
конусы для ограничения пространства игры, мяч.

Возраст детей: 11–14 лет

Этап смены: основной период

ОБЩИЙ ХОД ИГРЫ:

Этап 1. Подготовка и инструктаж по технике безопасности — 5–7 минут
Ведущий выбирает ровную игровую зону без ям, камней, корней деревьев и других препятствий, расставляет конусы, ограничивающие пространство игры (чем больше участников, тем больше пространство). Проверяет, что все дети одеты в удобную спортивную одежду и обувь (запрещается играть в сланцах, кроксах, сандалиях). Затем проводит инструктаж по технике безопасности: при игре использовать только мягкий мяч; запрещаются толчки, захватывания за одежду, подножки и специальные столкновения; игрокам следует контролировать свои движения и скорость перемещения, избегать резких манёвров.

Этап 2. Объяснение правил игры — 5 минут
Ведущий делит участников на две равные команды: «Охотники» и «Хранители». Команда «Охотников» получает мяч — «артефакт». Их задача — этим мячом осалить всю команду «Хранителей». Мяч можно бросать только для передачи своему сокомаднику, броски в сторону соперника с целью осаливания запрещены. Игрок, у которого мяч в руках, может сделать только один шаг с мячом в руках, после этого он обязан либо передать мяч партнёру, либо попытаться осалить соперника, удерживая мяч в руках.
Задеть (осалить) игрока команды-противника может только тот игрок, у которого мяч находится непосредственно в руках; кидать мяч, чтобы осалить противника, запрещено. Если «Охотник» касается игрока команды «Хранителей», удерживая мяч, тот считается «выбитым» — выбитый игрок поднимает руку и отходит за пределы игровой площадки в зону ожидания.

Игрок без мяча может передвигаться по всей площадке, а в тот момент, когда у него оказывается мяч в руках, может попытаться осалить противника.
Задача «Охотников» — осалить всех человек из команды «Хранителей» за определённое время. Задача «Хранителей» — не дать команде «Охотников» задеть всю команду; «Хранители» могут передвигаться по всей площадке в хаотичном порядке, стараясь не быть осаленными. Запрещается пересекать пределы игровой площадки — те, кто это сделал, также считаются выбитыми. После того как отведённое время игры вышло, команды меняются ролями, и теперь команда «Хранителей» должна осалить всю команду «Охотников». На осаливание каждой команде лучше предоставить 5–7 минут для эффективной игры. Командой-победителем считается та команда, которая за отведённое время осалила большее количество человек из команды противника.

Этап 3. Проведение игры — 12–15 минут
Ведущий даёт сигнал к началу игры, команда «Охотников» получает мяч и начинает преследование «Хранителей». В ходе игры ведущий следит за соблюдением правил и техники безопасности: мгновенно пресекает толчки, опасные манёвры и нарушения границ, фиксирует выбывание игроков. Через 5–7 минут ведущий даёт сигнал к окончанию раунда, команды меняются ролями, и игра продолжается.
Ведущий отслеживает время и при необходимости даёт промежуточные сигналы (например, «Осталась 1 минута»), чтобы поддерживать динамику.

Этап 4. Рефлексия — 5 минут
Все собираются в круг. Ведущий задаёт вопросы для обсуждения, участники отвечают, голосуя поднятием руки: «Что у вас лучше получилось: убегать или осаливать другую команду?», «Получилось ли у вас работать в команде?», «Появились ли у вас идеи новой тактики после проведения игры?». Затем ведущий подводит итог: благодарит участников за честную игру, отмечает лучшие командные действия и напоминает, что умение договариваться и действовать сообща помогает не только в игре, но и в жизни отряда.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «КОРОЛЕВСТВО»

Автор: Миронов Артём Александрович

Педагогическая цель: игра способствует сплочению детского коллектива и формированию групповой сплочённости: участники учатся понимать друг друга без слов, развивают стратегическое мышление, что ведёт к положительной динамике взаимодействия в отряде. Кроме того, игра помогает детям взглянуть на привычные вещи под другим углом, а вожатому даёт возможность на этапе обсуждения выявить неформальных лидеров, которые проявляют себя особым образом.

Игровая цель: совместными действиями не допустить захвата королевства «злым королём», действуя исключительно невербальными средствами (речь и жесты в процессе игры запрещены).

Необходимое материально-техническое обеспечение:
стулья по количеству участников, 1 стул для ведущего.

Возраст детей: 15–17 лет

Этап смены: конец организационного, начала основного периода, для замера динамики.

ОБЩИЙ ХОД ИГРЫ:

Этап 1. Анализ коллектива и подготовка пространства — 5–7 минут
Ведущий оценивает готовность отряда к игре: игра подвижная, но предполагает ходьбу, а не бег, поэтому противопоказаний к участию практически нет (при наличии серьёзных травм ног или ограничений по здоровью участник может наблюдать со стороны).

Затем ведущий организует пространство: для отряда из 32 человек потребуется комната с ковролином или деревянным покрытием (либо прорезиненная уличная площадка). В хаотичном порядке расставляются 33 стула (по количеству участников + один свободный) таким образом, чтобы вокруг каждого стула оставалось достаточно пространства для свободного перемещения одного человека.

Этап 2. Рассадка, приветствие и инструктаж по технике безопасности — 3–5 минут
Ведущий рассаживает всех участников на стулья, приветствует их и проводит краткий инструктаж по технике безопасности: запрещается бегать, толкаться, передвигать стулья, задерживать других участников и применять физическую силу; все перемещения осуществляются только спокойным шагом. Ведущий также проверяет, что у участников нет противопоказаний к нагрузке, и напоминает о необходимости внимательно слушать сигналы.

Этап 3. Погружение в легенду и объяснение правил — 7–10 минут
Ведущий создаёт игровую атмосферу: «Мы отправляемся в эпоху королей, цариц, принцесс и принцев. Каждый из вас становится правителем своего королевства и располагается на троне (стуле). Все королевства дружат между собой и состоят в нерушимом союзе из 33 королевств, но одно место в союзе свободно. Злой король хочет захватить власть над одной из провинций. Ваша задача — не договариваясь друг с другом, не произнося ни звука и не показывая жестами, не дать злому королю занять ни один трон».

Затем ведущий объясняет правила: каждый участник может отразить атаку, заняв тот трон, который злой король попытается занять; злой король двигается спокойным шагом; участник не может занимать один и тот же трон два раза подряд (если он встал или привстал, чтобы занять другой трон, то вернуться на свой он сможет только после того, как побудет на другом троне); минимальное время нахождения на троне — 6 секунд; в период атаки запрещены разговоры, жесты и бег. Если участники не дадут злому королю занять трон в течение 2 минут, они побеждают.

Этап 4. Проведение игровых раундов и обсуждение стратегий — 20–25 минут

Ведущий даёт сигнал к началу (хлопок), и «злой король» (ведущий или назначенный вожатый) направляется к свободному стулу. Участники начинают перемещаться, занимая стулья. С первого раза у них, как правило, ничего не получается, и король занимает трон — это первое поражение. После каждого поражения ведущий даёт время на обсуждение стратегии (после первого — 5 секунд, после второго — 10 секунд, после третьего — 3 секунды, после четвёртого — 13 секунд, затем к каждому следующему обсуждению добавляется по 3 секунды). В период обсуждения ведущий наблюдает за участниками, отмечает лидеров, при необходимости направляет группу или создаёт ситуацию успеха для отдельных участников, предлагая их выслушать.

В ходе обсуждений ребята предлагают различные стратегии: перемещение по спирали (все участники двигаются по кругу, не давая королю занять трон), перемещение только тех, кто находится дальше всех от свободного стула, или тактика «тень» — один из игроков ходит за королём и занимает трон перед ним. Также участники используют невербальные сигналы (взгляд, моргание, указание глазами) для координации действий. После нескольких попыток коллектив обычно находит работающую стратегию и побеждает, что вызывает у детей радость и чувство общего успеха.

Этап 5. Анализ и рефлексия — 10–15 минут

Все стулья выставляются в круг. Ведущий задаёт вопросы для обсуждения: «Что было самым сложным?», «Почему не удавалось победить злого короля с первого раза?», «Что поняли по итогу игры?» Участники отмечают, что тяжело было действовать без слов и жестов, а также что все видели решение проблемы по-разному. Однако в процессе переговоров, когда участники начали прислушиваться к стратегиям друг друга и действовать сообща, победа стала возможной.

Ведущий подводит итог: в команде важен каждый участник, важно уметь договариваться (слышать и слушать) и стремиться понимать друг друга даже без слов. Завершает встречу благодарностью за игру и общим аплодисментами.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «КУЛЬТУРНЫЙ КОНСТРУКТОР»

Автор: Сафонова Полина Юрьевна

Педагогическая цель: создать условия для развития двигательной активности, коммуникативных навыков, быстроты реакции и способности взаимодействовать с разными участниками коллектива, одновременно формируя уважительное отношение к культурному многообразию народов Свердловской области через динамическую игру с постоянной сменой игровых объединений.

Игровая цель: как можно быстрее найти игроков с необходимыми карточками, объединиться с ними в правильную игровую комбинацию и всей группой добежать до соответствующей точки сбора, чтобы выполнить задание ведущего.

Необходимое материально-техническое обеспечение: карточки культурных элементов по одной на каждого участника (до 30 элементов), карточки заданий для ведущего не менее 8–10 штук, конусы или сигнальные фишки 8–12 штук, обручи или обозначенные круги 4 штуки, свисток, аптечка, при проведении на улице — питьевая вода и головные уборы в жаркую погоду.

Возраст детей: 11–14 лет

Этап смены: основной период.

ОБЩИЙ ХОД ИГРЫ:

Этап 1. Подготовка пространства и инвентаря — 5–7 минут

Ведущий выбирает ровную, просторную и безопасную площадку, на которой отсутствуют ямы, камни, скользкие участки, провода и другие посторонние предметы. Границы игрового пространства обозначаются конусами или сигнальными фишками. По краям площадки на достаточном расстоянии друг от друга располагаются четыре точки сбора, обозначенные обручами. Центральная часть площадки остаётся свободной для передвижения участников.

Ведущий заранее подготавливает карточки культурных элементов по количеству детей, карточки игровых заданий и звуковой сигнал. Проверяется исправность оборудования, соответствие обуви участников условиям площадки и состояние здоровья детей.

Этап 2. Сбор участников, легенда и раздача карточек — 7–10 минут

Участники собираются в полукруг. Ведущий знакомит их с легендой игры:

«Свердловская область — общий дом для представителей разных народов. Каждый народ сохраняет свои семейные традиции, ремёсла, песни, праздники, блюда и истории. Культура не может состоять только из одного предмета, обычая или умения. Она складывается из множества элементов, которые дополняют друг друга. Сегодня каждый из вас станет одной частью большого культурного конструктора. Самостоятельно выполнить задания будет невозможно: для каждого нового общего дела вам придётся находить других участников, объединяться с ними и создавать новую культурную конструкцию».

После вступления каждому ребёнку выдаётся карточка с изображением и названием одного культурного элемента (дерево, глина, металл, огонь, вода, хлеб, зерно, мёд, рыба, ягоды, травы, пряжа, ткань, вышивка, инструмент, мастер, песня, музыка, танец, сказитель, гончар, кузнец, ткач, гостеприимство, семейная история и другие). Карточку необходимо закрепить на одежде или держать перед собой так, чтобы её название было хорошо видно остальным игрокам.

Участникам запрещается прятать карточки, самостоятельно обмениваться

ими или передавать их другому игроку. Каждый ребёнок знакомится со своим элементом и громко называет его.

Этап 3. Инструктаж по технике безопасности и проверка понимания правил — 5–7 минут

Ведущий проводит обязательный инструктаж по технике безопасности: двигаться разрешается только в пределах обозначенной площадки; начинать выполнение задания можно после звукового сигнала или команды ведущего; запрещается толкаться, ставить подножки, хватать других участников за одежду, тянуть их за руки, резко останавливаться перед бегущим человеком или силой уводить игрока в свою группу; во время движения необходимо смотреть вперёд и контролировать расстояние до других участников; к точке сбора игроки передвигаются вместе, но не сцепляются руками во время бега; внутри обруча нельзя толкаться и мешать другим группам; после сигнала остановки все участники должны немедленно прекратить движение и оставаться на своих местах; если ребёнок упал, находящиеся рядом игроки обязаны остановиться и помочь ему подняться; при ухудшении самочувствия, появлении боли, слабости или головокружения участник должен выйти за пределы площадки и сразу сообщить ведущему.
Ведущий подчёркивает, что безопасность важнее скорости выполнения задания. Для проверки понимания инструкции ведущий спрашивает детей, можно ли тянуть другого участника к точке сбора, что следует сделать после сигнала остановки и как необходимо действовать, если рядом кто-то упал.

Этап 4. Объяснение игровой механики и пробный раунд — 7–10 минут

После инструктажа ведущий объясняет игровую механику:
до объявления задания все участники непрерывно и свободно двигаются по центральной части площадки, могут идти быстрым шагом, выполнять лёгкий бег или двигаться под музыку.
Ведущий может периодически менять способ передвижения, предлагая двигаться приставным шагом, по кругу, широкими шагами, со сменой направления или приветствовать встречных игроков жестом.
По звуковому сигналу музыка останавливается, а ведущий называет культурную конструкцию, перечисляет необходимые для неё элементы и указывает цвет точки сбора (например: «Культурный конструктор! Соберите народный праздник! Нужны песня, музыка, танец и гостеприимство»). Участники внимательно слушают задание и определяют, входит ли их элемент в названную конструкцию. Игроки с необходимыми карточками должны как можно быстрее найти друг друга, громко называя свои элементы и договариваясь. После того как все необходимые элементы найдены, игроки собираются во временную группу и вместе добегают до указанной точки сбора, где поднимают карточки вверх и по очереди называют свои элементы.
На выполнение задания отводится 20–30 секунд. Затем проводится пробный раунд без строгого ограничения времени (например: «Соберите уральскую мастерскую! Нужны мастер, дерево, металл и инструмент»).
После выполнения ведущий уточняет, все ли поняли правила, и напоминает, что после каждого раунда группа распадается, а в следующем задании участникам необходимо искать уже новую комбинацию партнёров.

Этап 5. Основная часть игры — 8–10 минут

Основная часть состоит из шести-восьми раундов. После каждого выполненного задания участники возвращаются в центральную часть площадки и снова начинают свободно двигаться. Ведущий чередует задания так, чтобы в культурные конструкции включались разные игроки:

– «Праздничный стол»: хлеб, мёд, рыба, вода;
– «Народный праздник»: песня, музыка, танец, гостеприимство;
– «Мастерская ремесленников»: глина, дерево, металл, мастер, инструмент;
– «Тёплый дом»: дерево, огонь, ткань, хлеб, семейная история;
– «Уральская ярмарка»: гончар, ткач, кузнец, хлеб, музыка;
– «Вечер народных историй»: огонь, сказитель, песня, семейная история, гостеприимство.

Перед каждым раундом ведущий указывает новую точку сбора, чтобы участники постоянно меняли направление движения. В процессе игры педагог следит за соблюдением правил безопасности, активностью детей и тем, чтобы одни и те же участники не оставались постоянно невостребованными. Если дети долго не могут найти необходимый элемент, ведущий может дать подсказку (назвать первую букву слова или указать часть площадки).

За каждую правильно собранную комбинацию весь коллектив получает одну деталь общего культурного узора, который собирается на листе ватмана.

Этап 6. Финальный раунд и завершение подвижной части — 5–7 минут

В финальном раунде ведущий одновременно объявляет несколько культурных конструкций (например: «Ремесло» из глины, металла, дерева, мастера и инструмента; «Праздник» из песни, музыки, танца и гостеприимства; «Домашний очаг» из огня, хлеба, ткани и семейной истории). Для каждой конструкции определяется отдельная точка сбора. Участники самостоятельно решают, к какой группе относится их элемент, находят партнёров и распределяются по площадке. После проверки правильности всех комбинаций временные группы соединяются в один общий круг.

В центр круга помещаются все карточки или собранный культурный узор. Ведущий завершает подвижную часть словами: «Сегодня каждый из вас был отдельным элементом культурного конструктора. Культурное пространство Свердловской области складывается из традиций, знаний, ремёсел, историй и достижений разных народов. Единство рождается тогда, когда разные люди умеют слышать друг друга и объединяться ради общего дела».

Этап 7. Рефлексия — 3–4 минуты

Участники остаются в общем кругу. Ведущий предлагает детям показать своё эмоциональное состояние при помощи жеста: поднять две руки вверх, если было интересно и легко включаться в игру; расположить ладони перед собой, если были и лёгкие, и сложные моменты; скрестить руки на груди, если взаимодействовать было трудно. Затем участники отвечают на вопросы: что в игре было самым интересным; что оказалось сложнее — быстро двигаться или находить нужных людей; как они понимали, кого необходимо искать; приходилось ли обращаться к тем, с кем раньше мало общались; что помогало быстрее собрать правильную комбинацию; чувствовали ли они важность своего элемента; какие качества помогали выполнить задания;

почему состав групп постоянно менялся; что игра показывает о единстве народов и где в жизни отряда может пригодиться умение взаимодействовать с разными людьми.

Ведущий подводит итог: «Культурный конструктор невозможно собрать из одного элемента. Для общего результата необходимы разные люди, знания, способности и традиции». Все участники вместе произносят итоговую фразу: «Разные традиции — общее наследие!»

Дополнительные материалы:

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ЗООПАРК»

Автор: Сырецких Светлана Николаевна

Педагогическая цель: создать условия для первичной диагностики индивидуальных и групповых особенностей отряда (уровень открытости, лидерские проявления, стрессоустойчивость), снятия эмоционального напряжения и сплочения детского коллектива через игровое взаимодействие, построенное на невербальной коммуникации, самоконтроле и принятии ошибок, а также способствовать развитию у детей внимательности, терпимости, умения адаптироваться в новой ситуации и быстро принимать логические решения.

Игровая цель: реализовать игровые задачи в соответствии с полученной ролью: Надзорник стремится идентифицировать Чужака в течение трёх раундов, Чужак — избежать разоблачения до завершения игры, а животные — способствовать честной игре через невербальную демонстрацию поведенческих признаков, не прибегая к подсказкам.

Необходимое материально-техническое обеспечение: 15–20 карточек из бумаги или картона с названиями животных и их повадками, например: «Кошка — облизывает ладонь и умывается», «Заяц — сгибает колени и прыгает на месте», «Слон — машет рукой, как хоботом, и топает ногой» (всего 15–20 штук), а также одна карточка с надписью «Чужак».

Возраст детей: 11–14 лет

Этап смены: основной период.

ОБЩИЙ ХОД ИГРЫ:

Этап 1. Подготовка и инструктаж — 5–7 минут

Ведущий подготавливает карточки из бумаги или картона с названиями животных и их повадками, например: «Кошка — облизывает ладонь и умывается», «Заяц — сгибает колени и прыгает на месте», «Слон — машет рукой, как хоботом, и топает ногой» (всего 15–20 штук), а также одну карточку с надписью «Чужак». Затем ведущий объявляет сюжет: «В зоопарк пробралось существо без своего лица. Оно умеет только повторять: смотрит на зайца — и уже прыгает, глянет на кошку — облизывает лапу. Оно не помнит, кем было на самом деле, и мечется между чужими повадками. Смотритель зоопарка знает: настоящий зверь никогда не меняет привычки так быстро. Осталось только всмотреться в толпу животных и найти того, чей взгляд слишком внимательный, а движения — чужие». После сюжета ведущий делит участников на роли: один становится Надзорником (смотрителем зоопарка), один — Чужаком, остальные — животными.

Проводится инструктаж по технике безопасности: дети не должны бегать, а спокойно ходить и показывать свои повадки, не толкаться и не сталкиваться; показывать пальцем или смеяться, глядя на Чужака, запрещено — это может выдать его раньше времени; участники не должны говорить, какая выпала им роль или животное.

Этап 2. Раздача ролей и объяснение правил — 5 минут

Ведущий раздаёт карточки с ролями. Надзорник встаёт в стороне и внимательно наблюдает за всеми животными. Часть детей получают карточки с названием животного и его повадкой, показывают её без звуков. Один ребенок получает карточку с надписью «Чужак» и действует по правилам: не может повторять одно и то же движение за одним животным слишком долго (каждые 15–20 секунд обязан менять повадку на повадку другого животного), не должен придумывать своё движение, а только быстро переключаться между животными и повторять за ними. Ведущий поясняет, что в игре три раунда, у Надзорника три попытки (по одной после каждого раунда). Если Надзорник угадал Чужака — побеждает он, игра заканчивается. Если ошибся — названное животное выбывает, и игра продолжается в следующем раунде.

Этап 3. Первый раунд — 2–3 минуты

Все животные встают в одну шеренгу и по очереди показывают свою главную повадку. Надзорник смотрит на все повадки и внимательно разглядывает каждого. Задача Чужака — выбрать одного животного и чётко повторить за ним. По окончании раунда ведущий даёт сигнал, Надзорник называет имя подозреваемого. Если угадал — игра заканчивается победой Надзорника. Если нет — названный игрок выбывает, и начинается второй раунд.

Этап 4. Второй раунд — 2–3 минуты

Все дети ходят по кругу в общем потоке. Каждые 15 секунд ведущий хлопает в ладоши. По хлопку каждый игрок обязан сменить повадку своего

животного на другую (например, был зайцем — стал слоном), а Чужак копирует повадку кого-то из круга. Надзорник стоит в центре круга и высматривает того, кто путается или копирует неправильно. По окончании раунда Надзорник снова называет имя подозреваемого.

Этап 5. Третий раунд — 2–3 минуты
Дети выстраиваются в шеренгу. Первый игрок показывает движение своего животного. Второй игрок должен показать сначала движение первого, а потом добавить своё. Третий — показать повадку первого, второго и только затем свою. Так цепочка накапливается. Чужак также копирует движение кого-то из животных и повторяет цепочку. Надзорник наблюдает и после раунда называет последнее имя. Если он ошибся три раза, побеждает Чужак. Если угадал в любом из раундов — побеждает Надзорник.

Этап 6. Рефлексия и завершение — 5–7 минут

Все участники собираются в круг. Ведущий задаёт вопросы для обсуждения: какие эмоции испытали участники, какие движения показывали, какие новые повадки узнали у животных; Надзорник рассказывает, как внимательно выглядывал подозреваемого и какие тактики применял; Чужак делится, как пытался ловко и незаметно скрыться от смотрителя. Ведущий подводит итог: игра помогает развивать внимательность, самоконтроль и умение держать себя в руках, даже когда хочется подсказать или засмеяться; каждый из участников учится адаптироваться к новой ситуации и быстро принимать решения. Завершает встречу благодарностью за игру и общими аплодисментами.

ПОДВИЖНАЯ ИГРА «ПАУКИ»

Автор: Шандер Александр Андреевич

Педагогическая цель: создать условия для развития у детей физических качеств (ловкости, быстроты реакции, координации движений) и навыков командного взаимодействия через динамическую игровую деятельность, требующую согласованности действий всех участников.

Игровая цель: Ведущие должны переловить в свою «паутину» всех игроков.

Необходимое материально-техническое обеспечение: клубок ниток.

Возраст детей: 11–14 лет

Этап смены: основной период.

ОБЩИЙ ХОД ИГРЫ:

Этап 1. Подготовка и инструктаж по технике безопасности — 5–7 минут
Ведущий выбирает ровную, сухую поверхность без камней и ям, обозначает границы игрового пространства. Собирает участников, напоминает правила безопасности: игра проходит только на обозначенной территории; нельзя толкаться и бить друг друга; если поймали — не вырываться; следить, куда бежишь, избегать столкновений и смотреть под ноги; при падении стараться сгруппироваться — прижать подбородок к груди, локти к бокам, спину выпрямить, ноги слегка согнуть; при падении вперёд сложить кисти и предплечья перед лицом, при падении на бок положить ладонь и запястье в область виска, при падении назад прикрыть затылок ладонью хотя бы одной руки.

Этап 2. Легенда и объяснение правил — 5–7 минут
Ведущий рассказывает сюжетную легенду: «В одной далёкой стране, на одном лугу жили пауки. Их умение плести паутину и ловить насекомых было настолько высоко, что ни одна бабочка, ни одна муха не могли пролететь мимо. Но однажды всех старых, умеющих плести сеть ткачей унесло ветром, а молодые так и не успели научиться этому искусству. Поможем молодым паучатам сплести их первую паутину».

Затем объясняет правила: выбираются трое ведущих — они становятся «пауками»; ведущие сплетают «паутину» с помощью клубка нитей, хаотично передавая клубок между собой; паутина находится в руках ведущих; задача «пауков» — поймать в сеть всех игроков; как только игрок пойман, он присоединяется к паукам, а паутина расширяется; игра продолжается до тех пор, пока все не станут пауками или пока участники не устанут (прервать игру можно в любой момент). При объяснении правил ведущий избегает слова «игра», сохраняя сюжетный контекст.

Этап 3. Выбор ведущих и начало игрового процесса — 15–20 минут
Ведущий выбирает троих «пауков» с помощью считалки или другого интересного способа. «Пауки» берут в руки клубок нити, встают в центре площадки и начинают плести «паутину», хаотично передавая клубок друг другу, постепенно опутывая пространство. Остальные участники («насекомые») свободно двигаются по площадке, стараясь не попасть в сеть.
Как только игрок оказывается задетым нитью или касается «паука», он считается пойманным и присоединяется к ведущим, помогая плести паутину. Количество «пауков» постепенно увеличивается, а игровое пространство сужается. Ведущий следит за соблюдением правил безопасности и при необходимости даёт сигналы к остановке.

Этап 4. Завершение игры — 2–3 минуты
Ведущий останавливает игру по своему сигналу (свисток, хлопок или команда «Стоп») либо когда все участники становятся «пауками». Произносит завершающую фразу, связанную с легендой: «Молодцы, вы помогли паучатам научиться плести паутину!» или «Теперь на этом лугу ни одна бабочка не пролетит мимо!»

Этап 5. Рефлексия и анализ — 7–10 минут

Все собираются в круг. Ведущий задаёт вопросы для обсуждения:
понравилась ли игра ребятам; было ли сложно, и в какой роли сложнее; какая роль понравилась больше; получилось ли у пауков действовать слаженно, кто из них больше руководил, а кто больше исполнял; что помогало не попасть в паутину; какие качества пригодились в игре. Ведущий подводит итог: игра тренирует ловкость, быстроту и умение действовать сообща, а также учит договариваться и распределять роли в команде. Завершает встречу благодарностью участникам и общими аплодисментами.

ЛИГА
ВОЖАТЫХ

Никогда не переставайте играть!