

Л



В

Игры **на взаимодействие,** **в которые вожатые могут играть с детьми**

Сборник собран командой и участниками конкурса методических разработок в рамках Всероссийского проекта **«Лига вожатых»**

З

А

Л

Л

**В ЭТОМ СБОРНИКЕ СОБРАНЫ РАБОТЫ ПОБЕДИТЕЛЕЙ
КОНКУРСА МЕТОДИЧЕСКИХ РАЗРАБОТОК В РАМКАХ
ВСЕРОССИЙСКОГО ПРОЕКТА «ЛИГА ВОЖАТЫХ»
В НОМИНАЦИИ «ИГРА НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ».**

2

А



ЛИГА
ВОЖАТЫХ
ВСЕРОССИЙСКИЙ ПРОЕКТ

– это объединение самых разных специалистов, работающих с детьми, в профессиональное сообщество. Проект помогает сообществу 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!*



ИГРА «ОТЯДНЫЙ БУРИМЕ»

Автор: *Лопаткина Наталья Александровна*

Цель: сплочение отряда, выявление общих черт и интересов.

Необходимое материально-техническое обеспечение:
длинный лист бумаги, ручки или фломастеры.

Ход игры:

Подготовительный этап:

Вожатый заранее готовит длинный лист бумаги, на котором поместится по 1 четверостишью от каждого участника отряда. А также придумывает фразу-рефрен, которая будет созвучна с тематикой смены.

Погружение:

Каждый участник игры по очереди пишет четверостишие о себе, своих интересах и завершает заранее оговорённой фразой-рефреном. После чего заворачивает лист таким образом, чтобы первые три строчки не были видны следующему игроку. Следующий игрок пишет своё четверостишие в размере с ключевой фразой и завершает его фразой-рефреном, заворачивает бумагу до фразы-рефрена и передаёт следующему.

Подведение итогов

В конце игры вожатый зачитывает стихотворение целиком, а дальше участники начинают угадывать, о ком каждое из четверостиший.

Рефлексия:

Полученный результат можно использовать в выступлениях как визитку отряда, а также при оформлении отрядного уголка. А фраза-рефрен часто становится кричалкой или девизом отряда.

КАБИНЕТНАЯ ИГРА «СКАЗОЧНЫЙ ЛЕС»

Автор: *Фетисова Надежда Валерьевна*

Цели: 1. Развитие коммуникации: игры способствуют установлению первичных контактов между участниками, что облегчает дальнейшее взаимодействие и создаёт атмосферу доверия.

2. Снятие напряжения: некоторые дети могут быть застенчивыми или нервничать в новой обстановке. Игры помогают расслабиться и переключиться на позитивный лад.

3. Развитие социальных навыков: коммуникативные игры учат детей работать в команде, делиться мнением, слушать других и находить компромиссы.

4. Увлекательное обучение: игровая форма позволяет усваивать

знания и навыки в более непринуждённой атмосфере, чем традиционные методы. Поэтому данная форма будет актуальна не только для детского лагеря, но и для школы.

Необходимое материально-техническое обеспечение: принтер, бумага, скотч (или булавки), пишущие предметы по количеству игроков (ручка, фломастер и т.д.), ножницы, колонка.

Ход игры:

1. Подготовка.

Игра может проводиться для группы детей до 30 человек (персонажи могут повторяться).

Время проведения – до 15 минут.

Ведущий раздаёт детям карточку с именем персонажа (карточки наклеиваются или прикалываются так, чтобы другие игроки могли видеть), бланк для голосования, карточку с особенностями персонажа (имя героя и карточка должны совпадать!), пишущие принадлежности (ручка, фломастер и т.д.), одну специальную фишку.

Карточку с особенностями персонажа нельзя показывать другим игрокам!

2. Погружение.

Ведущий сообщает ребятам-героям, что пришло письмо! Письмо содержит послание. Пришло время зачитать легенду. Играет таинственная музыка.

3. Действия участников.

Дети свободно могут перемещаться по помещению и общаться, собирая голоса. Приняв на себя роль одного из сказочных персонажей и взаимодействуя с остальными участниками коллектива, каждый имеет цель убедить большее количество людей отдать свой голос за него и подписать ему бланк (проголосовать в импровизированных выборах).

Правило и ограничение для детей только одно: обижать никого нельзя! Обидел словом или делом — игра для тебя заканчивается! Все остальные действия возможны в рамках ролевой игры (договариваться, обмениваться и т.д.).

4. Подведение итогов

По прошествии 15 минут ведущий созывает большой совет. Все собираются вместе. Игра останавливается.

В конце игры каждый имеет право также дать специальную фишку тому персонажу, который был наиболее убедителен (орешек или снежинку). Фишки передаются на общий счёт в полной тишине.

Побеждает тот герой, который наберёт наибольшее количество голосов (подписей) и специальных фишек.

5. Рефлексия

По итогам игры необходимо провести беседу с детьми, проанализировать мысли, чувства, итоги. Можно воспользоваться методиками: 30 секунд, 5 пальцев.

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду.



ИГРА «ТАЙНЫ САМОЦВЕТОВ»

Автор: *Золотовицкая Мария Викторовна*

Цель: формирование определённого запаса знаний, умений и навыков, которые в дальнейшем помогут детям адаптироваться в школьной среде и будут способствовать их успешному обучению.

Необходимое материально-техническое обеспечение: проектор, презентация.

Ход игры: *«Дорогие друзья! Сегодня мы окунёмся в атмосферу волшебства. Наверняка все вы помните героев сказки Волкова «Волшебник изумрудного города». У нас есть уникальная возможность ощутить себя на месте Страшилы, Дровосека, Льва, Элли и пройти испытания Гудвина. В награду он обещает нам и нашим героям отменную логику, превосходное мышление и быстроту реакции, как у льва. Давайте же поучаствуем, ведь Гудвин подготовил нам 3 мешочка самоцветов».*

Правила игры: волшебник Гудвин тщательно перемешивает каждый мешочек и достаёт из каждого по 1 камушку (демонстрация презентации). В игре три основных цвета: красный, жёлтый и синий. Игроки должны внимательно посмотреть на цвета на первом камне, надпись на втором и понять, какого цвета не хватает из трёх предложенных правилами. Как только они поймут, им необходимо найти у себя и прикоснуться к предмету именно этого цвета. Например, на первом камушке выпал красный цвет, на втором надпись «синий», значит, нам надо прикоснуться к чему-то жёлтому, ведь именно его не хватает. В случае, когда на первом и втором камушках цвета совпадают, мы обращаем своё внимание на третий камушек и делаем действие, изображённое на нем: большой палец вверх, ладошка – хлопки, кружочек – поднять руки вверх. За быстрый и правильный ответ участники получают волшебную пуговицу от Гудвина. Побеждает тот, кто больше всех соберёт волшебных пуговиц.

На презентации появляется 3 мешочка с изумрудами от Гудвина. Из первого мешочка выпадают изумруды с цветными гранями: 2 красных, 2 жёлтых и 2 синих. Во втором мешочке у изумрудов грани также цветные, но есть ещё и надписи текстом. Например, на одной красной грани написано текстом «синий», а на второй – «жёлтый». Соответственно, с остальными гранями тот же принцип – на цветной грани пишем два недостающих цвета (на жёлтой – синий и красный; на синих – красный и жёлтый). В третьем мешочке изумруды с изображёнными жестами. Например, ладошка означает, что надо поднять руки вверх. Большой палец означает, что надо сделать соответствующее движение, кружок означает, что надо похлопать в ладоши и т.д.

Таким образом, кто-то будет быстрее.
В зависимости от скорости
и правильности мы начисляем баллы.

*С дополнительными материалами
вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:*



ИГРА «АКАДЕМИЯ НАУК»

Автор: *Ивашкина Елизавета Андреевна*

Цель: совершенствование навыков вербальной и невербальной коммуникации у детей.

Необходимое материально-техническое обеспечение: колонка, раздаточный материал (карточки), стул.

Ход игры:

Подготовительный этап: игра начинается легенды о школьнике, который всю жизнь мечтал стать академиком наук.

Погружение: на этом этапе игры легенду рассказывает ведущий игры или включает на колонке заранее подготовленную аудиозапись легенды.

Описание сюжета и действий:

1. Ведущий объясняет **правила игры:**

- все участники сидят в кругу;
- ведущий начинает игру, загадывая слово, записанное на карточке;
- ведущий даёт определение этого слова, не называя его и не используя однокоренные слова;
- участники должны внимательно слушать объяснение и первым поднять руку, если знают ответ.

2. Ведущий вызывает участника, который первым поднял руку. Если участник угадывает слово верно, он получает звание «Школьник». Ведущий просит его сесть на корточки.
3. Следующее правильное отгаданное слово приносит участнику звание «Студент» и студенческий билет. Он должен присесть на колени.
4. Отгадав третье слово, участник становится «Кандидатом наук», он встаёт и получает диплом кандидата наук.
5. За четвёртое правильное отгаданное слово участник получает звание «Доктор наук» и садится на стул, получает диплом доктора наук.
6. Пятое правильно отгаданное слово даёт участнику титул «Академик», этот участник становится победителем игры.

Подведение итогов: после прохождения всех этапов игры «Академик» ведущий собирает всех участников вместе для подведения итогов. Ведущий: *«Дорогие друзья! Сегодня мы стали свидетелями увлекательного путешествия в мир науки. Вы все — настоящие любознательные исследователи, которые стремились к знаниям и шаг за шагом поднимались по ступеням академической иерархии».*

Рефлексия.

Ведущий: *«Теперь предлагаю вам поделиться своими впечатлениями и ощущениями от нашего "Академического" приключения. Что вам понравилось больше всего? Что вы узнали нового? Какие чувства вы испытывали во время игры?»*

(Дети по очереди делятся своими мыслями и эмоциями).

Ведущий: *«Замечательно! Я рад, что вы так активно включались во все задания и с большим увлечением познавали мир науки. Надеюсь, что эта игра не только развлекла вас, но и вдохновила стать настоящими учёными-первооткрывателями!»*

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:



ИГРА «ДАВАЙ ЗАКОНЕКТИМСЯ!»

Автор: **Емельянова Татьяна Аркадьевна**

Цель: формирование условий для коммуникации участников, сплочения коллектива и построение эффективного командного взаимодействия.

Необходимое материально-техническое обеспечение:

карточки для деления на команды.

Ход игры: участники собираются в просторном помещении, можно организовать игру на улице. Каждый участник получает карточку. Количество карточек, их форма, обозначения на них зависят от количества участников.

1. Деление по форме. Задача участников познакомиться: назвать своё имя, одним предложением сказать о своём хобби или *«мне нравится.../мне не нравится»*. В итоге команда должна определить 3 качества, которые объединяют её участников.

2. Деление по цвету. Задача участников в командах назвать своё имя, затем построиться по росту, по размеру обуви, молча по числу и месяцу рождения, по зарядке на телефоне.

3. Деление по цифре. Участники называют своё имя и каждый по очереди показывает какое-то движение, остальная команда «зеркалит» его движения.

4. Деление по символу. Участники называют своё имя, потом изображают всей командой пословицу так, чтобы другие команды её отгадали.

*Например: Один в поле не воин
Один за всех и все за одного
Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей
Глаза боятся, а руки делают и т.п.*

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:



ИГРА «ЛЕТНЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ «ТАЙНА ЗАБРОШЕННОГО ПАРКА»

Автор: *Кучинская Валентина Николаевна*

Цель: развитие критического мышления у школьников. Игроки сталкиваются с различными задачами и загадками, которые требуют анализа информации, выработки гипотез и принятия обоснованных решений. Такой подход способствует формированию навыков самостоятельного мышления и умения работать в команде.

Необходимое материально-техническое обеспечение:

– картинки и подсказки: заранее подготовленные карты или листы с заданиями и подсказками, которые помогут игрокам продвигаться по игре;

– реквизит: объекты, которые могут использоваться для выполнения заданий (например: фонари, лупы, магниты).

– маскировочные материалы: для создания тайников или укрытий можно использовать ткани или другие материалы.

Ход игры:

Подготовительный этап.

Перед началом игры необходимо подготовить группу школьников (от 10 до 20 человек) и выбрать время, когда все смогут собраться. Важно выбрать место – это может быть заброшенный парк или лес, где дети смогут погрузиться в атмосферу приключения. Также стоит подготовить необходимый инвентарь: карты местности, компасы, предметы для выполнения заданий.

Погружение.

Перед началом игры необходимо рассказать детям историю о заброшенном парке, который когда-то был любимым местом для отдыха, но со временем полностью забросили. Говорят, что в парке остались загадочные артефакты, которые могут раскрыть его тайны. Учащимся предстоит стать исследователями и разгадать эту загадку. В процессе они будут разделены на команды и получают свои карты, на которых указаны места, где находятся задания.

Описание сюжета и действий.

Каждая команда получает карту, на которой отмечены различные точки с заданиями:

1. Задание на логику: у команды есть головоломка, которую нужно решить, чтобы открыть следующую локацию.
2. Физическое задание: пробежка через полосу препятствий, где дети должны работать в команде, чтобы помочь друг другу преодолеть все преграды.
3. Креативное задание: создать оригинальный флаг своей команды из природных материалов, найденных на месте.

В каждой локации команды находят подсказки, которые помогут им продвигаться дальше, а также информацию о истории парка. По мере выполнения заданий участники собирают «артефакты», которые в конце игры будут использоваться для разгадывания главной тайны.

Подведение итогов.

Когда все команды выполняют свои задания и соберут артефакты, они собираются на центральной площадке. Здесь проводится общее обсуждение, где каждая команда делится своими открытиями и решением задач. Команды объединяются для совместного анализа артефактов и выявления главной тайны парка. Возможно, они обнаружат, что парк нуждается в восстановлении и защите от разрушения.

Рефлексия.

После завершения игры важно провести рефлекссию. Дети делятся своими впечатлениями: что им понравилось, какие трудности

возникли, что они узнали нового. Отвечают на вопросы:

- *Что самое главное, что вы узнали о работе в команде?*
- *Как вы справлялись с трудными заданиями?*
- *Как вы можете применить полученные знания в реальной жизни?*

Таким образом, игра не только развивает командный дух и активность, но и оставляет положительные эмоции и полезные уроки для всех участников.

ИГРА «МУЛЬТИМАРКЕТОЛОГ»

Автор: *Ведмидь Анастасия Алексеевна*

Цель: учить грамотному общению и умению обосновывать свою позицию.

Необходимое материально-техническое обеспечение: колонка, раздаточный материал(карточки), таймер, свободное помещение/большое пространство на улице.

Ход игры.

Подготовительный этап:

Ведущий включает музыку на фон. Участники прибывают в место проведения игры, становятся в круг и готовятся слушать ведущего.

Приветствие участников.

Погружение:

«Мне вот стало интересно, а знаете ли вы разных героев мультиков? Стича, Шрека, Трех богатырей?» (Ответы участников) «А задумывались ли вы когда-то, что им может быть нужно? Ну, вот, например, идёт Шрек в магазин и что он там захочет купить? А мы с вами и проверим!»

Описание сюжета и действий:

1. Распределение ролей:

«Назовите мне 2 героев из любого мультика»;
«Сейчас мы поделимся на X1 и X2, начиная от меня по часовой стрелке»;

2. Объяснение правил игры:

«Сейчас X1 получают карточки, на которых вы увидите персонажей, на всякий случай на них есть краткое описание, чтобы вы могли войти в роль! А задачей X2 после знакомства с вами будет придумать и «продать» вам какой-либо продукт. X1 могут отказываться,

обосновывая свою позицию. А Х2 могут в таком случае задавать уточняющие вопросы и предпринимать новые попытки с новыми продуктами. Всё ли понятно?»

3. Игра:

«Сейчас игроки Х2 ищут себе персонажа и да начнётся процесс! На всё про всё у вас есть 7 минут».

Подведение итогов:

«Ну что, давайте посмотрим, кому удалось продать что-то своему персонажу? Поднимайте ручки!»

В зависимости от количества поднятых рук ведущий делает вывод об успешности или неспешности коммуникации.

Рефлексия:

«Какой персонаж мультфильмов олицетворяет ваши впечатления от игры? Почему?»

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:



ИГРА «ПЛЕЧОМ К ПЛЕЧУ»

Автор: *Дехтярева Марина Андреевна*

Цель: формирование коммуникативных компетенций через игровую деятельность.

Необходимое материально-техническое обеспечение:

- листы бумаги, согнутые пополам по количеству участников команд;
- 5 мячей синего цвета (для игры в пинг-понг);
- 2 корзины
- музыкальная колонка
- мелодия для игры;
- 1 двусторонняя ромашка (с одной стороны улыбка, с другой грусть)

Ход игры:

Дети стрясаются в шеренгу. Каждому игроку выдаётся лист плотной бумаги, согнутый пополам. Около первых и последних игроков ставятся корзины. В первые корзины помещаются 5 синих мячей.

Педагог: *«Ребята, в этом году, очень засушливое лето. Всем растениям очень тяжело, ведь они так любят воду. А какие растения Вы знаете?» (предполагаемые ответы учащихся).*

Педагог: *«Все растения нашей огромной планеты делятся*

на 3 большие «семьи». А как эти «семьи» называются?»
(предполагаемые ответы учащихся).

Педагог: «Абсолютно верно! Это деревья, кустарники и травы. Наш родной город богат представителями всех этих семейств. Какие вы знаете деревья, произрастающие в нашем городе? (предполагаемые ответы учащихся). А кустарники? (предполагаемые ответы учащихся). А есть ли у нас травы?» (предполагаемые ответы учащихся).

Педагог: «Сегодня, когда я к Вам шла, то услышала громкий плач. Я долго искала, кто же это плачет, и оказалось это плакали прекрасные ромашки. Им очень жарко и не хватает воды (педагог демонстрирует детям ромашку с грустным лицом и размещает её во вторую корзину). Сегодня я Вам предлагаю побыть спасателями природы родного города и помочь этим чудным цветам. Для этого Вам необходимо стать плечом к плечу, соединить Ваши листики-берега и переправить «капли воды» (мячики) из первой корзины в корзину с ромашкой». Далее учащиеся под музыку переправляют воду ромашкам, после последнего переправленного мячика педагог разворачивает ромашки. Они улыбаются.

Педагог: «Молодцы, ребята! У нас получилось помочь ромашкам. Смогли мы это сделать, потому что были дружными, сплочёнными.

А сейчас я вам предлагаю взять карандаши и всем вместе нарисовать целую поляну цветов нашего города, радостных и цветущих». После того, как учащиеся закончат пейзаж, педагог просит подписать свои имена на цветах и размещает плакат в классе.

Педагог: «Какая прекрасная поляна у Вас получилась, думаю, что всем будет интересно узнать о каждом цветочке, который растёт буквально у нас под ногами».

С дополнительными материалами
вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:



ИГРА «ОХОТА ЗА ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ»

Автор: **Атаманчук Яна Владимировна**

Необходимое материально-техническое обеспечение:

– Карты или схемы маршрутов:

1. Печатные карты с указанием станций или точек, где находятся задания. Если планируется несколько маршрутов, карты должны различаться для каждой команды.

– Игровые задания и подсказки:

1. Листы с загадками, ребусами, логическими задачами для выполнения на станциях;
2. Подсказки (записки, символы, коды), которые помогают командам двигаться по маршруту.

– Реквизит для станций:

1. Полоса препятствий: верёвки, обручи, конусы, маты для организации безопасного прохождения;
2. Для задания «Мост доверия»: повязки на глаза;
3. Зеркальный лабиринт: зеркала или отражающие поверхности, если доступно;
4. Мелкие предметы для поиска или артефакты: ключи, камни, монеты и другие символические «сокровища»;

– Маркировка для игровых зон:

1. Таблички или флажки для обозначения станций, чтобы участники могли их легко находить;
2. Ленты или конусы для разграничения игрового пространства.

Подготовительный этап:

Цель этапа: подготовить участников к игре, организовать команды и объяснить основные правила.

Действия:

- разделите детей на команды (по 4-6 человек, в зависимости от количества участников);
- объясните правила игры: игра командная, и важна не только скорость, но и сотрудничество;
- раздайте участникам необходимые атрибуты: карты, загадки, листы для выполнения заданий;
- подготовьте игровые зоны (станции), на каждой из которых будет задание или подсказка для следующего этапа;
- определите ведущих (аниматоров или вожатых), которые будут курировать станции и помогать командам.

Погружение:

Цель этапа: создать атмосферу приключения, заинтересовать участников сюжетом и активизировать их на выполнение заданий;

Действия:

- ведущий рассказывает вводную легенду. Например: «Вы – команда

отважных искателей приключений. В древнем лесу спрятаны магические артефакты, которые помогут спасти волшебный мир. Вам предстоит пройти через испытания, решить загадки и победить силы тьмы, чтобы найти сокровища. Но будьте внимательны, ведь каждое ваше решение приближает вас к цели или отдаляет»;

- раздайте командам карты (или загадки), которые укажут, с какой станции они должны начать своё приключение;

- включите музыку или специальные эффекты, чтобы создать настроение (например, звуки леса, шорохи и т.д.).

Описание сюжета и действий:

Цель этапа: участники проходят разные игровые станции, выполняя задания, решая головоломки и двигаясь по сюжету.

Действия: каждая команда отправляется на свою первую станцию согласно карте. На каждой станции участников ждёт задание или испытание.

Примеры станций:

«Головоломка мудреца» – участники должны решить логическую загадку, чтобы получить ключ к следующей локации.

«Испытание ловкости» – команда проходит полосу препятствий, где важно работать вместе.

«Загадки древнего хранителя» – команде даётся серия загадок, правильный ответ на которые позволяет двигаться дальше.

«Мост доверия» – один из участников закрывает глаза, а другие должны провести его через «опасный» участок.

«Зеркальный лабиринт» – участники должны сориентироваться в пространстве, используя лишь отражения в зеркалах.

За успешное выполнение задания команда получает подсказку, карту или символ (артефакт), который ведёт их к следующему этапу.

Важно, чтобы команды взаимодействовали между собой, делились задачами и поддерживали друг друга.

Подведение итогов рефлексия:

Цель этапа: обсудить пройденный путь, проанализировать взаимодействие в командах, закрепить полученные знания и впечатления.

Действия: когда все команды успешно завершат свои приключения (или найдут «сокровища»), соберите их вместе для подведения итогов.

Ведущий спрашивает команды о том, как прошёл их путь:

- *Какие задания были самыми сложными?*
- *Как команда справлялась с трудностями?*
- *Какие моменты запомнились больше всего?*
- *Что помогло команде быть успешной?*

Можно предложить каждому участнику коротко поделиться своими эмоциями и впечатлениями.

Отметьте важность взаимодействия и поддержки внутри команды. Подчеркните, что победа – это результат общих усилий, а не индивидуальных действий.

Наградите команды символическими призами (например, медалями или сертификатами «Искателей приключений»).

Заключение:

Игра «Охота за Приключениями» не только позволяет детям активно и весело провести время, но и развивает навыки командной работы, решению задач и коммуникации. Завершающая рефлексия помогает закрепить положительные эмоции и проанализировать опыт взаимодействия.

ИГРА «СЕЗОН ОХОТЫ»

Автор: ***Лебедева Виктория Сергеевна***

Цель: сплочение всех участников команды, развитие творческих способностей детей.

Необходимое материально-техническое обеспечение:

- колонка для музыкального сопровождения;
- микрофон.

С правилами игры вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:







Никогда не переставайте играть!