

2024
ГОД СЕМЬИ

7 ФГБУ
«ФЦОМОФВ»

СЕРИЯ: «В ПОМОЩЬ ОТРЯДНОМУ ВОЖАТОМУ –
ЛУЧШИЕ ПРАКТИКИ ОРГАНИЗАЦИИ ДЕТСКОГО ОТДЫХА»

**ИГРА ПО СТАНЦИЯМ
«МЕЖГАЛАКТИЧЕСКОЕ
ПРИКЛЮЧЕНИЕ»**

Москва
2024 год



АННОТАЦИЯ

Серия «В ПОМОЩЬ ОТРЯДНОМУ ВОЖАТОМУ – ЛУЧШИЕ ПРАКТИКИ ОРГАНИЗАЦИИ ДЕТСКОГО ОТДЫХА» представляет собой подборку методических материалов для организации работы вожатого с отрядом (командой) в детском лагере. Сценарии и методические разработки апробированы в организациях различных типов и видов на территории Российской Федерации и отмечены экспертами, как лучшие, в результате профессионально-общественной экспертизы конкурсных материалов по итогам Всероссийских конкурсов программ и методических материалов организаций отдыха детей и их оздоровления.

Данная серия предназначена для вожатых, студентов вожатских педагогических отрядов, преподавателей вожатских школ, педагогов, воспитателей и методистов, администрации и других специалистов сферы отдыха и оздоровления детей.

Лучшие методические материалы имеют сразу несколько преимуществ:

- апробированы на практике, имеют положительный результат и отзывы участников;
- помогают начинающим вожатым использовать в работе качественные материалы для воспитательной работы с детьми разного возраста;
- способствуют мотивации вожатого творчески адаптировать содержание к условиям и возможностям своей организации;
- служат примером оформления воспитательной работы с детьми.

Игра по станциям «Межгалактическое приключение» разработана специалистами АНО «ОДООЦ «Ребятчья республика» (Тюменская область) и публикуется в авторском стиле на основании материалов «Педагогическая лаборатория радости. Сценарии для развития детей: Методический сборник из опыта работы»¹.

Методическая разработка может быть использована как общелагерное мероприятие, а может быть адаптирована под отрядное событие с учетом возрастных особенностей детей и доступности методического материала.

¹ Педагогическая лаборатория радости. Сценарии для развития детей: Методический сборник из опыта работы / Коллектив авторов. Тюмень, 2023 – 254 с. с иллюстрациями.

ИГРА ПО СТАНЦИЯМ «МЕЖГАЛАКТИЧЕСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ»

Автор-составитель: Курганова Алина Александровна, инструктор по физической культуре АНО «ОДООЦ «Ребятчья республика» (Тюменская область)

Форма мероприятия: игра по станциям.

Место проведения: территория.

Продолжительность: 1 час.

Целевая аудитория: дети и подростки в возрасте от 6 – 17 лет.

Техническое оснащение: звуковое, световое оборудование, микрофоны.

Реквизит: 3 конверта на каждый отряд с номером отряда, карточки «Инопланетяне» (500 шт.), карточки «Люди» (500 шт.); спортивный реквизит для станций: 20 конусов, 5 футбольных мячей, 10 мешочков с песком, 9 обручей, 2 самоката, 4 фитбольных мяча, 20 кегль, 4 бумажных полотенца, 2 скакалки, 2 теннисные ракетки, 2 теннисных шарика, 2 баскетбольных мяча, 2 хоккейные клюшки, 2 теннисных мяча.

Предварительная подготовка:

- Написание сценария;
- Подготовка реквизита;
- Подбор музыки;
- Подготовка отрядных мест «баз» по количеству отрядов.

1.Пояснительная записка

«Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». (Сухомлинский В. А.) Однако, чем старше становятся дети, тем сложнее их увлечь в игровую деятельность. Беспроектным вариантом для детей, начиная с младшего школьного возраста, является игра по станциям. Одним из аспектов, что движет детьми, привлекая их к деятельности и активно вовлекает их в процесс – это соревновательный момент. Игра может служить вспомогательным средством для выявления уровня сплоченности детского коллектива, умения договариваться в процессе решения поставленных задач. В то же время, игра по станциям дает возможность каждому ребенку проявить свои способности.

Игра разработана для реализации сюжета смены, посвященной кино, также может использоваться на каждой смене для организации познавательной и физкультурно-спортивной деятельности детей, обеспечения оптимального двигательного режима и формирования временного детского коллектива.

2.Цель и задачи

Цель: Создать условия для взаимодействия детей из разных отрядов, для развития у детей способности самостоятельного принятия решений и разработки стратегии дальнейших действий.

Задачи:

- Формирование навыков совместной деятельности в группе, сплочение членов группы.
- Развитие способности эмоциональной саморегуляции.
- Содействие созданию радостного настроения и удовольствия от общения со сверстниками.
- Воспитание товарищеской взаимовыручки, уверенности, настойчивости, целеустремленности, чувства коллективизма, сопереживания.
- Обеспечение двигательной активности детей.

3.Правила игры

Игра проводится в три круга, каждый круг имеет аналогичную структуру действий. Предварительная подготовка: вожатые объясняют отряду правила игры, отряд готовит отличительные знаки своей планеты: бумажные браслеты с номером отряда в количестве не менее 70 шт. (в случае нехватки придется доделывать во время игры), разработка отрядом первичной стратегии (какие карточки кто собирает).

Действие 1: «Всеобщая мобилизация» (Муравейник) - длительность 7 минут: вы выполняете задания на станциях, передвигаетесь в произвольном порядке, получаете карточки за выполнение заданий. Задача команды – собрать как можно больше карточек в соответствии со своей стратегией. Вожатые находятся на станциях и отмечают на карточках номер отряда, которому принадлежит карточка в соответствующем круге.

Действие 2: «Обсуждение тактики» - длительность 1,5 мин.: сбор команды, подсчет полученных карточек, распределение отряда на 2 группы: группа А (3 человека), которая соревнуется с отрядом из конверта №1 карточками «Инопланетяне», и группа Б - которые остаются с карточками «Люди» и защищают родную планету от завоевания группы А. Вожатые помогают распределить ребят и следят, чтобы группа А не начала соревноваться раньше сигнала.

Действие 3: «Начало соревнований» - длительность 4 мин.: группа А отправляется соревноваться карточками со всеми карточками «Инопланетяне», группа Б ждут, когда к ним на базу придет группа А.

Ход соревнований: участники по очереди выкладывают карточки: сначала «Люди»,

затем - «Инопланетяне». Проигрывает тот, у кого первым закончатся карточки. Вожатые являются модераторами соревнований, по окончании - забирают «битые» карточки к себе на станции и с этими же карточками переигрывают муравейник в следующих этапах, не забывая отмечать принадлежность карточки номером отряда в соответствующем круге.

Важные дополнения:

1. Если в соревнованиях выигрывают «Инопланетяне», то они забирают себе по одному человеку с планеты за каждую оставшуюся карточку «Инопланетянина». В последствии эти карты тоже идут в «соревнования».

2. Если выигрывают «Люди», то они оставляют себе всю группу А.

3. Если у обеих сторон оказалось одинаковое количество карточек, то отряды расходятся мирно, пожав друг другу руки и оставшись при своем.

I. Команда «Обсуждение тактики» (1,5 мин): обновленный по своему составу отряд собирается, обсуждает тактику. Новым членам команды меняют браслеты на отличительные знаки новой планеты, на не сыгранных карточках нужно продублировать номер отряда. Вожатые контролируют процесс, следят, чтобы дети не начали заранее занимать очередь на станции.

II. Команда «Всеобщая мобилизация».

Команда «Обсуждение тактики»: подсчет и распределение карточек, формирование групп, открывают конверт №2 с отрядом, с которым нужно соревноваться, «Люди» остаются для защиты.

Команда «Начало соревнований».

Команда «Обсуждение тактики».

III. Команда «Всеобщая мобилизация».

Команда «Обсуждение тактики»: подсчет и распределение карточек, формирование групп, открывают конверт №3 с отрядом, с которым нужно соревноваться, «Люди» остаются для защиты.

Команда «Начало соревнований».

Команда «Конец соревнований»: по окончании последних соревнований ребята возвращаются на свою планету (базу), высчитывают количество людей и смотрят, насколько увеличилось их население (было 13, стало $17 = 4$ человека плюсом, было 13, стало $10 = -3$ человека). После подсчетов планета в своем новом составе приходит на общий сбор, где организаторам называется разница, подводятся итоги игры.

Победителем игры становится планета с наибольшим количеством жителей.

4.Ход мероприятия

Предварительно вожатые проводят для детей инструктаж по технике безопасности. Действие происходит на Искристой площади.

Дети присаживаются на свои места. Звучит загадочная фоновая музыка.

Ведущий 1: Скорее пойдем, пойдем я тебе покажу, что я нашел в отделе «Документального кино».

Ведущий 2: Как тебе удалось пробраться в этот отдел, он же охраняем и там вся информация засекреченная и недоступна никому!

Ведущий 1: Как у меня получилось туда пробраться совсем не важно, ты только посмотри, что я там нашел.

Ведущий 1 показывает черный ящик с надписью: «Не открывать»

Ведущий 2: Что это?

Ведущий 1: Неужели ты не видишь, это же ящик!

Ведущий 2: И что?

Ведущий 1: Как что? На нем же написано «Не открывать», давай откроем?

Ведущий 2: Стоп, где ты его взял?

Ведущий 1: Я же сказал, в отделе «Документального кино», на стенде «Космос», на полке «Межгалактическое приключение».

Ведущий 2: Понятно. Но давай не будем рисковать и просто вернем ящик на место?

Ведущий 1: Давай просто спросим у ребят, открывать нам ящик или нет?

Ведущий 1 общается в зал.

Ведущий 1: Что скажете, ребята, открываем?

Ведущий 2: Эх, ладно, давай

(Звук скрипа и сирены)

Ведущий 2: Я же тебе говорил не открывать, что же мы натворили, что теперь будет?

ГЗК: Добрый день, участники кинофестиваля «ОлимпPRO», вы открыли черный ящик, который запрещено открывать, чтобы закрыть его вам предстоит совершить межгалактическое приключение, пройти все испытания и посоревноваться друг с другом. Победитель может быть только один, и только он сможет закрыть этот ящик. В случае неудачи, все файлы, в том числе и ваши сценарии, будут стерты. Чтобы прослушать правила, скажите слово «Продолжить».

Ведущий 1: Кажется, мы совершили большую ошибку, как теперь закрыть его?

Ведущий 2: А я тебе о чем говорил, у нас сейчас нет выбора, надо принять вызов, пройти все испытания и проверить, какая команда станет победителем, потому что только

команда, победившая в испытании, сможет закрыть этот ящик.

Ведущий 1: А если не получится? А если команда не сможет?

Ведущий 2: Не переживай, мы не одни, у нас есть ребята и я уверен, что они смогут нам помочь.

Ведущий обращается к залу

Ведущий 2: Ребята, вы же нам поможете?!

Дети отвечают из зала

Ведущий 1: Хорошо, тогда продолжаем?

Ведущий 2: Да, давайте все вместе скажем слово «Продолжить», чтобы узнать правила.

Ведущие и дети говорят: «Продолжить»

ГЗК: Правила игры: У вас будет 3 действия:

Действие 1: «Всеобщая мобилизация» (Муравейник) - длительность 7 минут: вы выполняете задания на станциях, передвигаетесь в произвольном порядке, получаете карточки за выполнение заданий. Задача команды – собрать как можно больше карточек в соответствии со своей стратегией. Вожатые находятся на станциях и отмечают на карточках номер отряда, которому принадлежит карточка в соответствующем круге.

Действие 2: «Обсуждение тактики» - длительность 1,5 мин.: сбор команды, подсчет полученных карточек, распределение отряда на 2 группы: группа А (3 человека), которая соревнуется с отрядом из конверта №1 карточками «Инопланетяне», и группа Б - которые остаются с карточками «Люди» и защищают родную планету от завоевания группы А. Вожатые помогают распределить ребят и следят, чтобы группа А не начала соревноваться раньше сигнала.

Действие 3: «Начало соревнований» - длительность 4 мин.: группа А отправляется соревноваться карточками со всеми карточками «Инопланетяне», группа Б ждут, когда к ним на базу придет группа А.

Участники по очереди выкладывают карточки: сначала «Люди», затем - «Инопланетяне». Проигрывает тот, у которого первым закончатся карточки. Вожатые являются модераторами соревнований, по окончании - забирают «битые» карты к себе на станции и с этими же карточками переигрывают муравейник в следующих этапах, не забывая отмечать принадлежность карточки номером отряда в соответствующем круге.

Важные дополнения:

1. Если в соревнованиях выигрывают «Инопланетяне», то они забирают себе по одному человеку с планеты за каждую оставшуюся карточку «Инопланетянина». В последствии эти карты тоже идут в «соревнования».

2.Если выигрывает «Люди», то они оставляют себе всю группу А.

3.Если у обеих сторон оказалось одинаковое количество карточек, то отряды расходятся мирно, пожав друг другу руки и оставшись при своем.

4.Команда «Обсуждение тактики» (1,5 мин): обновленный по своему составу отряд собирается, обсуждает тактику, новым членам команды меняют браслеты на отличительные знаки новой планеты, на не сыгранных карточках нужно продублировать номер отряда. Вожатые контролируют процесс, следят, чтобы дети не начали заранее занимать очередь на станции.

Ведущий 1: Ребята, всем понятны правила?

В случае вопросов от детей, ведущий проговаривает правила

Ведущий 2: Тогда можно расходиться на свои базы, которые расположены по периметру Искристой площади и по сигналу можно приступать к действию 1.

Игровые станции

1.Кольцеброс – попасть кольцом на конус с 3 попыток 3 раза с расстояния 2 метров.

2.Скакалка – пропрыгать до конуса и обратно быстрее соперника.

3.Хоккей с мячом – обвести все фишки клюшкой с мячом быстрее соперника.

4.Забег в обруче – пробежать от конуса до конуса, перепрыгивая через обруч быстрее соперника.

5.Звездный боулинг – сбить все кегли при помощи волейбольного мяча.

6.Большой метеор – прокатить футбольный мяч от конуса до конуса быстрее соперника.

7.Летучие полотенце – дуть на бумажное полотенце, чтобы оно не коснулось пола раньше полотенца соперника.

8.Крестики нолики — закрыть линию из красных или синих мешочков в обручах быстрее своего соперника.

9.Космический набив – 2 участника набивают мяч на ноге, задача набить как можно больше количество раз чем соперник.

10.Сквозь тернии – попасть баскетбольным мячом в корзину 3 раза с 5 попыток.

11.К 9 планете – сбить футбольный мяч при помощи футбольного мяча ударив по нему.

12.Космический лучник – попасть в цель с расстояния выстрелив из лука.

13.Космический гонщик – проехать на самокате определенную дистанцию быстрее соперника.

Подведение итогов:

Подсчет количества жителей на планетах. Победителем игры становится планета с наибольшим количеством жителей, им вручаются дипломы и всем отрядам начисляются баллы в отрядный рейтинг