

Приезд + кругосветка знакомств

Примерное расписание:

15.40 - 16.10 – Расселение (30 мин)

16.15 - 17.15 – Кругосветка знакомств (1ч)

17.20 - 18.50 – Подготовка представления отрядов (1ч 30мин)

19.00 - 19.20 – Ужин (20 мин)

19.25 - 19.35 – Сбор отрядов в зале (10 мин)

19.35 - 21.25 – Показ БТД (1ч 30мин)

21.30 - 22.45 – Свечка расскажи мне обо мне (1ч 15мин)

22.50 — 23.05 – ВЛГ (15 мин)

23.10 – Отбой

Цель

Сплотить участников отряда между собой и инструкторами, стать командой. Познакомить новеньких детей с островским принципом “общение через деятельность” (игру в данном случае).

Формат

Стеновая кругосветка. Файлы с бумажками-названиями станций расположены на стене возле плаца.

Механизм перехода

Стандартный: выбираем станцию забираем бумажку, пока листа нет, станция занята, нужно выбрать другую. После окончания станции, необходимо вернуть бумажку на место и взять следующую, таким образом осуществить переход.

Ведущие станций – инструкторы отрядов. Объясняют правила перед началом станции, участвуют в игре вместе с отрядом.

Время на прохождение 1 станции – от 5 до 12 минут.

Как найти станцию?

Станции разбросаны по территории вокруг корпуса, небольшое количество станций проводится в помещении (из-з специфики станции). Место подписано табличкой для ориентира. У инструктора на руках есть карта территории, на которой указаны примерные места с подписанными станциями, чтобы не потеряться.

НО!

Некоторые станции не требуют особого места и использования какого-либо инвентаря, а значит, их можно проводить где угодно! Если вы взяли станции КОЛЛЕКТИВНЫЙ СЧЁТ, РИТМ, ИНТЕРВЬЮ, ПУТАНИЦА ВЫ МОЖЕТЕ ОТОЙТИ ОТ СТЕНДА И ПОИГРАТЬ ГДЕ УГОДНО, главное не мешать

остальным. Не уходите слишком далеко, пожалуйста, чтобы не тратить время на беготню, но и у стенда не толпитесь.

Если совсем потерялись, то звоните мне по номеру: 8(916)770-70-29, найдемся.

Инвентарь

На каждой точке заранее подготовлен необходимый инвентарь, станции перезаряжать не нужно (кроме “Перенеси стакан, не пролив” при необходимости), нужно только оставить все на своих местах после прохождения станции для следующей группы и проверить, **ЧТОБЫ ДЕТИ НИЧЕГО НЕ УТАЩИЛИ С СОБОЙ!** Для некоторых станций понадобится секундомер (воспользуйтесь телефоном).

Как вести станцию?

В файле на стенде помимо названия станции также будет листок с правилами игры (правила также продублированы в памятке инструктора для удобства). До начала игры необходимо прочесть правила детям, при необходимости раздать инвентарь или засечь время. Некоторые станции проводятся в полной тишине, для концентрации, на этом стоит сделать акцент. На остальных же станциях приветствуются колонки с островскими песнями / с другой хорошей музыкой.

Если старший опытный островской ребенок из отряда изъявляет желание провести станцию самостоятельно, позвольте ему это сделать, главное, чтобы он хорошо знал правила игры.

ВНИМАНИЕ: ПОСЛЕ ПРОХОЖДЕНИЯ СТАНЦИИ УДОСТОВЕРЬТЕСЬ, ЧТО ЛИСТКИ С НАЗВАНИЕМ И ПРАВИЛАМИ ВОЗВРАЩЕНЫ НА МЕСТО (НА СТЕНД)

Игры на моральное единение

Коллективный счет

Участникам, не глядя друг на друга, необходимо называть по порядку числа от единицы до названного ведущим. При этом участникам неизвестно, кто начинает счет и кто называет следующее число. Один участник не может называть два числа подряд. Если следующее по порядку число назовут одновременно несколько участников, счет начинается сначала, с единицы. Договариваться нельзя.

Инвентарь: нет

Место: Любое

Бутылки

На полу мелом начерчена линия. Над линией подвешены раскачивающиеся бутылки. Всем участникам команды необходимо пройти по линии до конца так, чтобы раскачивающиеся (инструктором) предметы не задели участников в минимальное время на команду. Одновременно на линии может быть несколько участников. Тот, кто не выполнил условие, начинает путь заново. Станция проходит в полной тишине!

Инвентарь: мел, бутылки 10 шт, бечевка, скотч

Место: ПОМЕЩЕНИЕ

Морской бой АКА Сапер **NEW!**

На эту станцию нужно приходить ДВУМЯ ОТРЯДАМИ

На полу расчерчено 2 поля как в морском бое, только чуть поменьше (7 на 7, от А до Ж и от 1 до 7 соответственно). У каждого отряда на руках есть лист бумаги с расчерченными полями и фломастер. До начала игры каждый отряд расставляет на бумаге корабли – **однопалубные (3)**, **двухпалубные (2)** и **трехпалубный (1)**, а также обозначает **мины в море (4 шт)**. Корабли не могут соприкасаться углами и сторонами расчерченных клеток! После того, как оба отряда расставили корабли и мины, игра начинается.

Поочередно отряд выставляет на поле противника по одному человеку из своей команды (договариваясь, на какую клетку лучше встать, говоря сочетание, например А2).

- Если отряд попал в корабль, ему дается второй ход, а участники, занявшие место на корабле, продолжают занимать клетку.
- Если отряд попал на мину, участник до конца игры переходит на сторону другого отряда (как пленник, кто именно – выбирает команда противника).

- Если отряд попал в море (пустую клетку), участник, занявший клетку, возвращается к своему отряду.
- Если отряд выбил трехпалубный корабль, он может забрать своего пленного (если он уже есть, если нет, ничего не происходит).

ВНИМАНИЕ: ЗАБИРАТЬ В ПЛЕН МОЖНО ТОЛЬКО ТЕХ, КТО ЕЩЕ НЕ ЗАНИМАЕТ КОРАБЛИ.

Выигрывает отряд, который первым займет все корабли противника и наберет больше пленных (корабли в приоритете).

Инвентарь: мел (пачка), листы с полями, 2 фломастера, 2 стула

Место: асфальтированное пространство / плитка

Зоопарк

Стулья стоят в круг, их столько же, сколько и членов отряда. Выбирается ведущий, он встает в круг. Тот, у кого освободился стул справа, должен ударить по этому стулу и крикнуть имя человека из отряда. Названный человек должен пересечь на свободное место. Задача водящего – сесть на освободившийся стул, пока по нему не ударили. Тот, кто не успел ударить, на чей правый соседний стул сел водящий, сам становится водящим.

Усложненный вариант: каждый выбирает себе название животного, и водящий выкрикивает не имена членов группы, а названия животных.

Инвентарь: 16 стульев

Место: Не важно

Шифр с эстафетой **NEW!**

На ветках деревьев подвешены на ниточках бумажки. Бумажки делятся на 2 типа: **слова** с выделенными буквами и цветные **цифры**. На бумажках первого типа крупным шрифтом написаны “островские” слова, а одна из букв выделена цветом (например, СВЕЧ**К**А или ОТР**Я**Д и тд). На бумажках второго типа крупно указаны цифры разного цвета – 1 бумажка, 1 цифра, 1 цвет (например, **1** / **5** / **2**). Каждая цифра соответствует какой-то выделенной букве по цвету (**К** = **1**, **Я** = **5** и тд), **это шифр**.

Есть лист бумаги и фломастер, на нем будет выписываться шифр. Участники выстраиваются в очередь как на эстафете. Один инструктор встает в зону бумажек и становится **салкой**, второй засекает время на **15 секунд**. За это время первый в очереди должен обежать бумажки и запомнить максимальное количество сочетаний букв и цифр, при этом не остаться осаленным инструктором. По истечении 15 секунд второй инструктор кричит “Время” и сбрасывает таймер, а участник отряда бежит к остальным и сообщает сочетание

букв и цифр. Следующий участник должен принести команде уже другое сочетание. Таким образом благодаря шифру получится длинное слово, которое отряду необходимо записать на бумажке.

До истечения времени (15 сек) запрещено выходить из зоны салки. Если инструктор устал бегать, его можно заменить одним из участников, но в этом случае новому салке нельзя подсказывать команде сочетания.

Игра считается пройденной, когда отряд говорит верное слово инструкторам.

Ответы игры – НЕ ПОКАЗЫВАТЬ ДЕТЯМ!

Карточки первого типа:

ПЕШН^Я

ОТБО^Й

СВЕЧ^{КА}

ГАЛ^СТУК

СПЕ^КТАКЛЬ

МО^НТАЖ

Я^ШИК

ДЕ^НЬ

УЧ^ЁБА

ИН^СТРУКТОР

ОБР^ЫВ

Карточки второго типа:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Итоговое слово – ПОСВЯЩЕННЫЙ

Инвентарь: фломастер, листы бумаги (15 шт), 1 стул, карточки с шифрами, бечевка, степлер

Место: САД

Паутинка

Между деревьями натянута полоса препятствий в виде паутинки из бечевки. Участники отряда становятся на одну сторону от паутинки. Задача перейти на другую сторону по одному, не задев веревку какой-либо частью тела, волосами или предметом одежды. Если кто-то все же задевает, он отправляется назад и встает в конец очереди. Инструктор следит за проходящими испытание.

Инвентарь: бечевка

Место: скопление деревьев / коридор / лестница

Ритм

Все участники отряда встают в круг. Ведущим задается определенный ритм (два щелчка пальцами, один хлопок, например, как в «We will rock you»). Удерживая ритм, нужно передавать друг другу эстафету не сбиваясь, сначала два раза сказав свое имя и один раз имя того, кому передал эстафету. Все делается под ритм, например: Миша-Миша-Алиса, Алиса-Алиса-Саша и так далее.

Первый круг играем по очереди (например, по часовой стрелке), затем усложняем игру: нельзя назвать имя человека, стоящего рядом с тобой. Если ритм сбивается или человек пропускает мимо ушей свое имя и не продолжает, игра останавливается и начинается заново.

Игру можно усложнить еще больше: каждому участнику дается цифра, а не имя, цифры становятся в рандомном порядке, не по кругу. Схема передачи хода остается той же.

Инвентарь: нет

Место: Не важно

Перенеси стакан, не пролив

На станции есть два круга, начерченные мелом, находящиеся друг от друга на расстоянии примерно 10 метров. В одном из кругов лежит поднос с привязанными к нему веревками по всему периметру, на подносе стоит стакан с водой. Задача участников поднять поднос за веревки и перенести его до другого обруча так, чтобы стакан не упал, а вода не пролилась. Если стакан падает или вода немного выливается за края, ведущий останавливает игру и участники возвращаются в исходное положение, поднос ставится на место.

ВНИМАНИЕ: Станция требует перезарядки в том случае, если стакан был опрокинут. Для этого рядом с одним из кругов стоит бутылка с водой в 5 л. Уходя со станции, инструктор проверяет готовность станции для следующей группы и при необходимости перезаряжает (наливает воду, оставляет поднос в круге)

Инвентарь: поднос с веревками, мел, стаканчики (2 шт), бутылка 5 л

Место: асфальтированное пространство / плитка

Интервью

Участники встают в круг. Каждый член отряда должен за минуту взять интервью у своего соседа, узнать как можно больше интересных фактов о его жизни, хобби, увлечениях, а потом рассказать ведущему станции и остальным, чтобы поближе познакомиться. Затем участники рандомно перемешиваются и меняются ролями: те, кто был интервьюерами, становятся спикерами, и так по кругу.

Инструктору необходимо засечь таймер.

Инвентарь: Нет

Место: Не важно

Игры на физический контакт

Подоконник

Последовательно все члены группы становятся ведущими. Ведущий встаёт на подоконник, а все остальные встают сзади него и строят линию из рук. Задача выбранного человека упасть спиной на руки членов группы, задача остальных безопасно поймать падающего.

Перед падением ведущий спрашивает: «Страхующие готовы?», на что стоящие внизу отвечают: «Готовы», затем водящий (падающий) спрашивает ведущего «Падать?», на что ведущий отвечает «Падать». Падение производится с прижатыми к груди скрещенными и сцепленными руками с абсолютно прямым телом.

Станция требует повышенного внимания к безопасности!

Инвентарь: Нет

Место: помещение с подоконником / место на улице, откуда можно падать.

Озорные колготки

Участники делятся на пары, каждая пара надевает на голову колготки (1 пара колготок на 2 головы). В носках колготок находятся теннисные мячи, а перед участниками на полу расставлены бутылки с небольшим количеством воды. Инструктор засекает время на 2 минуты. Задача сбить мячами бутылки, чтобы они упали. При этом управлять колготками руками запрещено (держим руки либо за спиной, либо просто внизу). Вылезать из колготок также запрещено. Станция считается пройденной, когда все бутылки лежат на полу, а участники по прежнему находятся в парах, в колготках.

Инвентарь: бутылки 10 шт С НЕБОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ ВОДЫ, колготки (7 пар), теннисные мячи (засунуть внутрь колготок по одному в каждый носок), 1 стул

Место: С ровной поверхностью (асфальт/пол/плитка)

Скала

Все участники отряда встают плечо к плечу на возвышение / скамейку. Участник с правого конца начинает движение по скале в левую сторону, при этом не спрыгивая вниз (не касаясь пола). Остальные помогают ему в этом. Если кто-то из участников падает на землю / касается ее, игра начинается сначала. Задача перебраться всем с правой части скалы на левую, не касаясь земли.

В усложненной версии игра проходит в полной тишине. Если произнесено хоть одно слово, игра также начинается заново.

Станция требует повышенного внимания к безопасности!

Инвентарь: Нет

Место: Скамейка (если две рядом, то очень круто) / длинное возвышение

Путаница

Все, стоя в кругу с плотно закрытыми глазами, протягивают руки вперед и сцепляются ими с теми людьми, на которых наткнулись. Открыв глаза и не расцепляясь, надо распутать получившуюся путаницу.

Инвентарь: Нет

Место: Не важно

Переверни пенку

Участники должны встать на пенку и, не сходя с нее, перевернуть. В усложненном варианте участникам запрещено разговаривать.

Инвентарь: Пенки 2 шт

Место: Не важно

Поднять человека

Последовательно выбирается ведущий. Ведущий ложится на пенку. Остальные члены группы подсовывают под него по одному / два пальца каждой руки, равномерно распределяясь вдоль тела с обеих сторон. Задача отряда по команде инструктора поднять ведущего на уровень локтей так, чтобы он не упал.

Станция требует повышенного внимания к безопасности!

Инвентарь: Пенка 1 шт

Место: Не важно

Кто ты? NEW!

Поочередно выбирается ведущий, он садится на стул и завязывает глаза повязкой. Остальные участники отряда и инструкторы встают перед ним на расстоянии примерно 1,5 метров и поочередно (договариваясь жестами) выходят вперед. Ведущий с закрытыми глазами должен понять на ощупь, кто перед ним стоит и назвать имя человека. Трогать впереди стоящего нужно очень осторожно, чтобы не навредить ему. Когда ведущий угадал, кто перед ним, он снимает повязку и меняется с человеком местами, теперь тот, кто подошел, становится новым ведущим и так по кругу. Если ведущий не угадывает, то к нему подходит следующий участник, и так, пока не угадает. Станция проводится в полной тишине, чтобы ведущий не догадался методом исключения, кто перед ним, отбрасывая варианты остальных, опознав их по голосу.

Игру можно усложнить: ведущий может потрогать только одну часть тела, например, руку или волосы, или нос и тд. До того, как трогать, инструктор объявляет, какую часть тела “протянуть” ведущему.

Можно выйти на еще более сложный уровень: ведущий может коснуться участника только указательным пальцем и ничем больше.

Инвентарь: 1 стул, повязка для глаз

Место: Не важно

Отрядные интерактивы

Начало капсулы времени

У участников отряда есть возможность оставить “послание в будущее”, которое они откроют в конце смены на дне Острова. Можно написать записку и передать привет изменившемуся себе после лагеря, можно написать ожидания от смены, можно загадать желание, можно нарисовать рисунок или написать личное письмо кому-либо из лагеря, подписав его “лично в руки ...”.

Пишем свои ожидания от лагеря и потом в последний день открываем на свечке.

Можно сделать и альтернативное послание: запечатлеть на видео свои ожидания, передать привет кому-то лично (может быть кому-то из профильников, может, из комиссаров), а потом к концу смены мы смонтируем такие видео-приветы и посмотрим, какими мы были в самом начале лагеря на финальном видео показе в конце смены.

ВНИМАНИЕ: после завершения интерактива инструктор убирает написанные детьми записки в коробочку и ЗАБИРАЕТ ЕЕ С СОБОЙ.

Инвентарь: 4 пенки, 3 стула, ручки и фломастеры (20 шт в сумме), листы бумаги, ножницы, 4 коробочки для капсулы времени

Место: Не важно

Плакат-визитка

У отряда есть ватман, канцелярия и полет фантазии. Делаем “визитную карточку” отряда на ватмане. Можно каждому обвести свою ладошку и подписать ее, можно крупными буквами написать название отряда и девиз, можно изобразить в виде рисунков какие-то общие отрядные мемы и шутки с бтд, написать кто что любит. В общем, приветствуется любой креатив!

Инвентарь: 4 пенки, 1 стул, 4 ватмана, гуашь (2 пачки), стаканчики с водой (наполнить!), фломастеры разных цветов (20 шт), маркеры

Место: Не важно

Фотобудка

Стационарно ставим телефон инструктора на кольцевую лампу/штатив, делаем коллективные / парные фотки, как в прошлом году реализовали журы. Можно корчить рожицы, кривляться, улыбаться, смеяться и тд.

Плюсы: больше фоток участников, материал можно использовать для газеты / в видеопокказ в виде слайд шоу / для ностальгии, лучшие пришлем в творческий выезд и порадуем родителей.

Инвентарь: кольцевая лампа, телефон ИНСТРУКТОРА

Место: Не важно