

Государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования детей
Дом детского творчества «Современник»
Выборгского района Санкт-Петербурга

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

«Игры для детей в летнем оздоровительном лагере»

Авторы-составители:

Лагунов Антон Викторович
Лагунова Александра Евгеньевна
Гусева Ксения Алексеевна,
педагоги дополнительного образования

Санкт-Петербург
2015

СОДЕРЖАНИЕ

I. Введение

II. Игры

1. Аниматор
2. Кто я
3. Мистер и мисс отряда
4. Показ мод
5. Своя планета
6. В гостях у Сказки

I. Введение

Если вы открыли эту методичку, значит Вы уже настоящий вожатый! Мы подскажем Вам, как провести смену без особых забот и хлопот. Турнир между отрядами очень активизирует детей, вызывает желание играть во все игры с большим азартом и интересом.

Здесь мы предложим Вам варианты проведения вечеров на смене, при этом ваша подготовка будет минимальна – дети почти всё сделают сами.

Результат: Дети станут еще дружнее, победа найдет своих героев, и Вы отлично отдохнете.

Для турнира Вам необходимо разделить детей на 4 команды, в каждой определить капитана и начертить турнирную таблицу, в которую Вы каждый вечер будете вносить результаты игры. Этими командами дети будут играть на протяжении всей смены.

Обычно, мы за I-е место ставим ребятам по 20 баллов, II-е место - 15, III-е место - 10, IV-е место - 5 баллов.

В отряде, как правило, 32 ребенка - получается 4 команды по 8 человек. Вы объявляете списки команд и даёте детям задание придумать название их команды и девиз, дети за это время познакомятся друг с другом.

В конце смены, подводим итоги!

(Пример заполнения турнирной таблицы)

Команда № 1	Команда №2	Команда №3	Команда №3
1. Иванов Кирилл (капитан)	1. Крылова Катя (капитан)	1. Гаврилов Миша (капитан)	1. Орлов Святослав (капитан)
2. Петренко Маша			2. Вишняков Даня
3			
4			
5			
6			
7			
8			

II. ИГРЫ

1. АНИМАТОР

Вожатым необходимо найти 4 веселые и популярные песни.

Задание:

1. Придумать страну, в которой при аварийной посадке приземлился самолёт.
2. Название отеля, в который временно поселили пассажиров.
3. Название анимационной группы отеля.
4. Девиз анимационной группы.
5. Придумать танец, чтобы гости с легкостью смогли его повторить с первого раза

Чтобы игра получилась веселой, Вам нужно самим очень постараться: нужно создать настроение ребятам, чтобы они реально поверили в то, что они аниматоры.

Ход игры:

Ребята по очереди становятся туристами и аниматорами.

Конкурс оценивается по десятибалльной шкале в целом.



2. КТО Я?

Эта игра не соревнование, но она очень интересная и весёлая. Её можно провести прямо в корпусе, в дождливый вечер.

Игроки садятся в круг. Каждый пишет на маленькой бумажке имя любого персонажа, это может быть герой из сказки, фильма, известный человек, артист, политик. Бумажку лучше взять с липким слоем, потому что её нужно приклеить на лоб к соседу.

Ход игры:

1. Наклеить бумажку с именем героя на лоб соседа, он не должен видеть, что там написано.
2. Каждый игрок по очереди задаёт всем три наводящих вопроса, чтобы догадаться, кто он. Так по кругу.
3. Как только вы угадали кто вы, вы выходите из игры. Но на вопросы отвечаете.



3. МИСТЕР И МИСС ОТРЯДА

Игра на два вечера.

Первый вечер - подготовка детей и вожатых. Второй - сама игра.

Задание на первый вечер для детей.

1. Выбрать в команде пару для участия в конкурсе, все остальные ребята - помощники.
2. Придумать образ для пары. (Например: Золушка и Кощей, Хомяк и Гусеница, главное, чтобы были девочка и мальчик).
3. Подготовить презентацию (сценка, танец, история), в которой, желательно, участвует вся команда.
4. Мальчику из пары подготовить стихотворение для девочки.
5. Трём девочкам из команды подготовить костюм для дефиле (спорт, вечерний наряд, летний луг).

Вожатым необходимо подготовить.

1. Вопросы для мальчиков и девочек для интеллектуального конкурса. Мы придумывали по 3 вопроса каждому, 12 - для мальчиков (тема спорт) и 12 - для девочек (красота).
2. Подобрать музыку для танцевального конкурса (вальс, рокн-ролл, хип-хоп, любая популярная песня)
3. Подобрать музыку для дефиле девочек.
4. Подготовить 8 апельсинов или яблок для танцевального конкурса.

Ход игры:

Путем жеребьевки решается, какая команда выступает первой.

1. Презентация пары.
2. Стихотворение от джентльмена.
3. Дефиле девочек.
4. Интеллектуальный конкурс.
5. Танцевальный конкурс
 - а) Первый танец - вальс, апельсин зажат между лбами
 - б) Рокн-ролл, апельсин зажат между колен (у каждого)
 - в) Хип-хоп, апельсин зажат под подбородком (у каждого)

г) Апельсин зажат между грудными клетками пары

Каждый конкурс оценивается отдельно по десятибалльной шкале. Команда, набравшая большее количество баллов, выигрывает.



4. ПОКАЗ МОД

Детям необходимо дать по 8 рулонов туалетной бумаги, 1 скотч, ножницы (на команду)

Задание:

1. Создать свадебное платье.
2. Создать костюм джентльмена.

Под музыку ребята выходят на импровизированный подиум и представляют костюмы.

Оцениваются два костюма по десятибалльной шкале.



5. СВОЯ ПЛАНЕТА

Детям понадобится 1 ватман на команду, 1 лист А4, фломастеры, краски

Задание:

1. Нарисовать свою планету (выдуманную).
2. Придумать рассказ о планете и ее жителях.
3. Придумать девиз планеты.
4. Придумать песню.

Презентация

Команда выходит и показывает рисунок своей планеты, рассказывает о ней, говорит девиз и поет песню.

Оценивается по пятибалльной шкале каждое задание.

Выигрывает та команда, которая набрала большее количество очков.



6. В ГОСТЯХ У СКАЗКИ

Вожатым нужно придумать 4 сказочных героев.

Например:

1. Баба-Яга
2. Кощей Бессмертный
3. Леший
4. Водяной

Детям для игры необходимо иметь по 2 листа формата А4, фломастеры (на одну команду)

Ход игры:

- 1) Путём жеребьёвки распределить героя сказки по командам.
- 2) Задание детям:
- 3) Нарисовать след сказочного героя.
- 4) Придумать историю происхождения героя!
Где родился, как рос, почему он стал таким.
- 5) Придумать костюм (нарядить одного из участников)
- 6) Презентация своего героя!

Игра оценивается по десятибалльной шкале.

