

Бурова & Новикова

# ВОЖАТСКАЯ МЕТОДИЧКА



# «НАБОР В РАЗВЕДЧИКИ»

ВРЕМЯ ВТОРОЙ МИРОВОЙ. ПЕРЕД РЕБЯТАМИ ПОЯВЛЯЮТСЯ ДВЕ РАЗВЕДЧИЦЫ И ПРОСЯТ ПОМОЩИ. ИМ НЕ ХВАТАЕТ ОДНОЙ ГРУППЫ ДИВЕРСАНТОВ ДЛЯ СОВЕРШЕНИЯ ОПЕРАЦИИ. ОДНАКО ОНИ НЕ МОГУТ ВЫБРАТЬ АБЫ КОГО И ПРЕДЛАГАЮТ РЕБЯТАМ ДОКАЗАТЬ ИМ, ЧТО ОНИ МОГУТ СТАТЬ ТОЙ САМОЙ ГРУППОЙ. ИМ ВЫДАЕТСЯ ЛИСТ ВОЕННОЙ АТТЕСТАЦИИ, ПОСЛЕ КАЖДОГО ЗАДАНИЯ ТАМ СТАВИТСЯ ПЕЧАТЬ.

Ребятам всё еще необходимо проявить навыки маскировки, а также скорости и ловкости. Вожатый ходит вдоль квадрата и охраняет пост, в котором секретные материалы. Всей команде необходимо отойти на 15-20 м от поста. По одному вам необходимо начинать движение к посту. Если вожатый вас замечает, он называет ваше имя, и вы замираете. Если один из игроков нарушает правила, команда начинает сначала. Потом ведущим может стать кто-то из ребят.

У разведчиков должен быть идеальный глазомер, чуткость и наблюдательность. Сейчас ребята делится на команды по 8 человек. Их задача за время и путём обсуждений определить: общий вес противоположной группы, общую длину обуви противоположной группы, общее количество домашних животных противоположной группы, общий возраст противоположной группы, общий рост противоположной группы. От того, насколько точно команды определяют эти параметры зависит, получат ли они печать в листе аттестации.

Спасти жизнь – великая честь и огромный риск. Сейчас тренировочный курс, однако вы должны попрактиковаться и исключить все ошибки. Ваша задача: не используя никаких подручных средств и не заступая за черту, спасти человечков. Смотрите, чтобы количество прохождений из-за ошибок не превысило определенную черту – вы рискуете не получить печать.

Тихая работа сообща – главное умение в сфере разведки. Последнему человеку в строю показывается сообщение-символ. Он должен без слов передать это сообщение следующему и так до первого человека, который воплощает сообщение на бумаге. Постарайтесь сделать так, чтобы хотя бы одна из команд донесла сообщение верно. При этом у вас ограничено время. Только в этом случае – печать у вас.

Ребята должны знать команду, в которой работают. Все закрывают глаза и начинают беспорядочно перемещаться по квадрату. По сигналу ведущего участники, не открывая глаз, хватают ближайшего к себе партнера и пытаются определить, кто попался.

В определенные моменты приходится рассчитывать исключительно на свою команду, порой приходится идти на отчаянные действия. У всех собираются некоторые ценные вещи: часы, браслеты, очки и прочее. Одному человеку из отряда завязываются глаза. Перед вами тропа, по которой человек должен пройти, обходя все препятствия. Команда должна направлять его. Только когда человеку уже завязали глаза и он готов идти, ценности на тропе мы заменяем печеньками, орешками. Печать ребята получают в любом случае за отвагу и юмор.

# "ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ"

ЦЕЛЬ: СПЛОЧЕНИЕ,  
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ,  
КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ

## ВСТУПЛЕНИЕ:

В отрядном месте ребят встречают две жрицы с факелами и таймером. Они приветствуют храбрецов и предлагают им сыграть: им будет предложено несколько испытаний. Если они их с успехом проходят, они зарабатывают привилегию. Но не всё так просто: если они проигрывают, привилегии получают жрицы. Перед каждым испытанием можно сделать ставку (1 или 2 привилегии). Участники в праве отказаться от игры, но не от испытания. Отказ от испытания приравнивается к проигрышу испытания. Как правило, заинтересованные и погруженные дети соглашаются. И в этот же миг звучит гонг и начинается 1 испытание.

## ИСПЫТАНИЕ 1:

Всем участникам нужно встать в пары согласно тому, как их поставят жрицы. (Желательно не выбирать уже сплоченные компании, закадычных друзей-стариков, а наоборот их "разбивать"). Как только участники встали в колонну из пар, им говорится суть испытания. На столе перед ними лежат: 3 скомканных предмета одежды: кофта, платок, штаны; спутанная цепочка/наушники, 3 конфеты в разных обертках, нитка и иголка, шнур с завязанным морским узлом, лист бумаги, апельсин и банан (если нет аллергии), и рядом сидит жрица с распущенными волосами. Участникам дается 2 минуты на то, чтобы они по очереди парами подходили к столу и распутывали узлы, цепочку, очищали фрукты и конфеты, складывали вещи аккуратно в стопочку, сделали из листка самолётик, попали ниткой в иголку и заплели жрице косичку. При этом ближними руками друг другу люди в парах должны обнять друг друга за талии, и больше они не смогут ими воспользоваться.

## ИСПЫТАНИЕ 2:

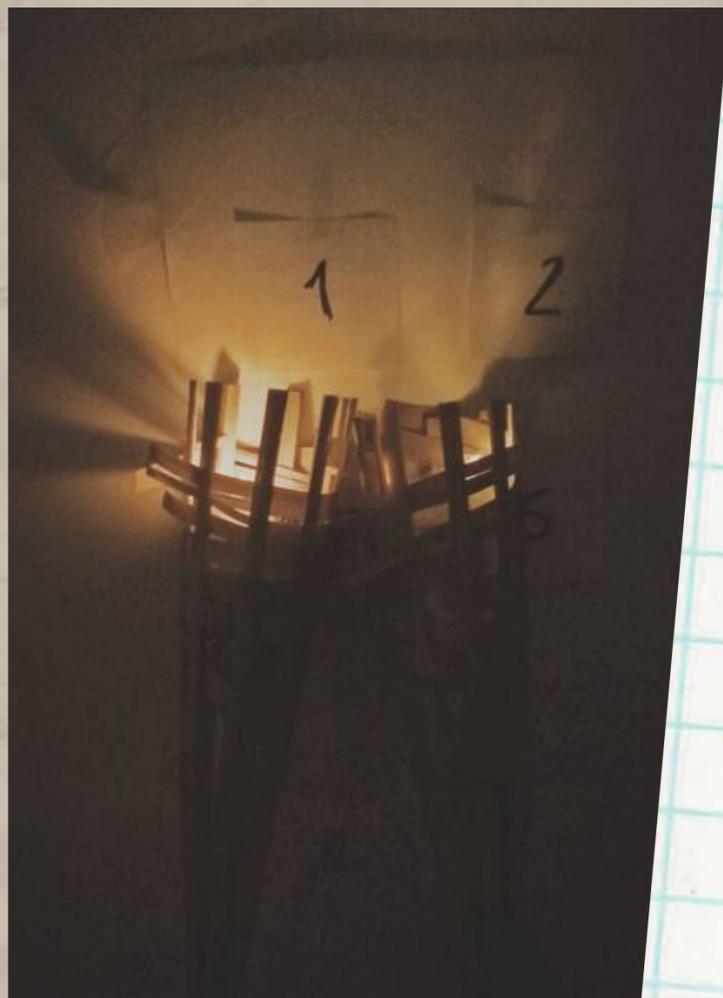
Звучит гонг. На отрядное место жрицы выносят большой контейнер, рядом с которым стоят весы. Участникам даётся 1 минута на то, чтобы набрать в контейнер массу от 15 кг, которая будет состоять из вещей, от которых ребята готовы отказаться до конца смены – с возвратом. При этом: нельзя использовать мусор; нельзя набирать воду в бутылки и заполнять контейнер ими; положить вещь должен каждый участник команды; мочить и класть текстильные вещи также нельзя. Участники делают ставку привилегий. 2 испытание начинается. По истечении минуты жрицы ставят контейнер на весы, и если отметка выше 15 кг – испытание пройдено.

## ИСПЫТАНИЕ 3 – ФИНАЛЬНОЕ:

Участники находятся в холле административного корпуса, где есть маленькая комната – аудитория и холл. Они встают перед входом в комнату. Звучит гонг. На всё испытание им дается 5 минут. На двери висит ребус. Отгадав его, дверь откроется.

- 1) Кол-во полотенец у всего отряда (предварительно посчитать)
- 2) Общее количество смен всех участников отряда (предварительно узнать)
- 3) Общий возраст вожатых (не общий – не говорить :))

Как только дверь открывается, команда должна зайти в очерченный квадрат. Как только вся команда встала, жрицы переворачивают развешенные на стене карточки с местами. Их 15. На это дается минута. После минуты комната закрывается. Из квадрата выходить нельзя. Как только участники запомнили все места, которые написаны на карточках, они выбегают из комнаты в холл, где в написанных ранее местах лежат от 1 до 3 прищепок/монет/камушков. Места написаны из серии "под диванов", "на полке гардероба". Времени у участников остается мало, им надо найти все 30 прищепок. Только тогда испытание пройдено.



# "ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ"

ФИНАЛ

Жрицы встречают участников с факелами у таблицы 3x3. На ней ячейки пронумерованы, на каждой стикер. Команда выбирает на каждую свою привилегию номер ячейки и получает привилегию. Так же и жрицы при наличии привилегий.

## КАКИЕ МОГУТ БЫТЬ ПРИВИЛЕГИИ ДЛЯ ОТРЯДА:

- чай от жриц сразу во время подъёма;
- жрицы весь день ходят в дурацких костюмах;
- тематическая зарядка от жриц;
- "сладкий подарок";
- жрицы наводят порядок в комнатах вместо детей.

## ПРИВИЛЕГИИ ДЛЯ ЖРИЦ:

- отбой на 15 минут раньше;
- отрядный танец на дискотеке, который ставят не жрицы;
- сюрприз для жриц;
- очень тихий час;
- разбудить всех и проследить, чтобы все собрались вовремя.

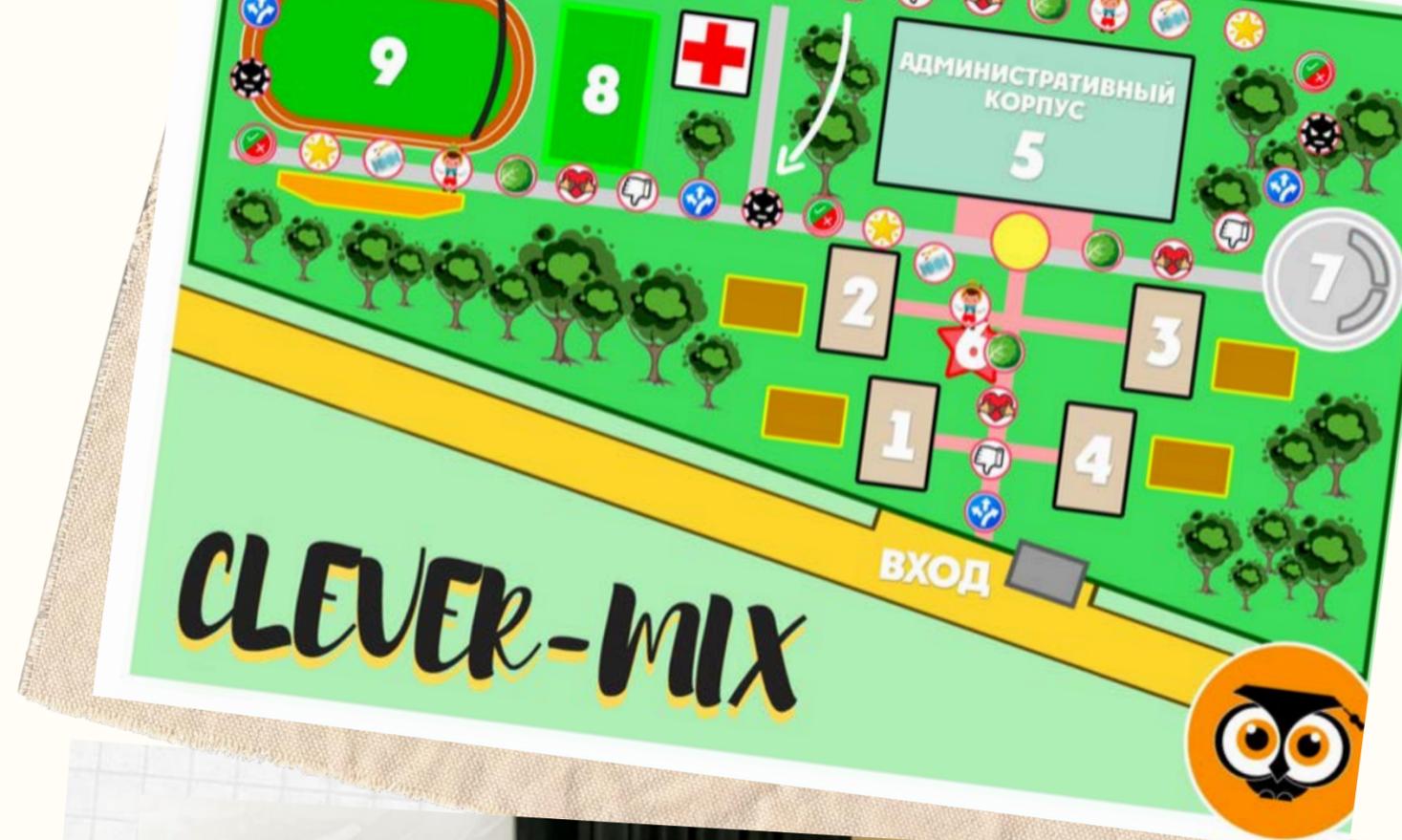


# "CLEVER-MIX"

- это настольная игра, которая включает лучшие игры за все времена.

Ребятам предлагается сделать столько шагов, сколько показал брошенный перед этим кубик. Каждое поле - это новое задание, правила которого прописаны в инструкции к игре, предоставляемой командиру отряда для прочтения всем участникам.

- **Правда или действие:** Участники должны хором спросить у игрока, который попал на данное поле, "Правда или действие?" После того, как он выберет, остальные игроки придумывают задание, которое должен будет выполнить участник, или вопрос, на который он обязуется ответить. Если игрок не выполняет задание, то он передвигается на выпавшее число шагов назад.
- **Я никогда не:** Игроки по очереди называют то, что они никогда не делали. Если другие игроки это делали, то они загибают палец. Тот, у кого оказались загнуты все пальцы на обеих руках по истечению игры, делает выпавшее на кубике число шагов назад.
- **Вирус:** Участник, который попал на данное поле, в течение всего круга должен выполнять какое-либо задание (например, повторять движения за игроком слева, объясняться только при помощи жестов и др.).
- **Обнимашки:** За 15 секунд игрок должен успеть обнять всех участников игры. Если участник не успевает, то он передвигается на выпавшее число шагов назад.
- **Капуста:** За 15 секунд все игроки должны обнять игрока, который попал на это поле, сделав "капусту",
- **Барабан:** Участник, который попал на это поле, считает до 30 и начинает искать остальных игроков. Если у него не получается найти всех и он "сдается", игрок передвигается на выпавшее число шагов назад.
- **Супер Star:** Перед началом этапа обсуждаются вопросы, которые будут задавать журналисты звездам. Журналисты должны собрать как можно больше информации о респондентах. Тот участник, кто больше всех соберет интервью, передвигается на выпавшее число шагов вперед.
- **Обмани меня:** Игрок, который попал на это поле, называет 3 факта, один из которых является ложью. Остальные участники должны угадать, что было неправдой. Те игроки, которые проголосовали верно, передвигаются на выпавшее число шагов вперед.



# СВЕЧКИ



## "ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ ОТРЯДА"

Данная свечка проводится в первый день смены. Для создания атмосферы праздника в комнате включается гирлянда, за которую берется весь отряд. Далее вожатые говорят о том, что сегодня наш отряд празднует День Рождения, поэтому каждый может пожелать ему что-то, и только мы решаем, сколько будет жить наш отряд: 13 дней или долгие годы. Затем дети по очереди говорят свои пожелания отряду, после чего вожатые подводят итог.

## MUST DO:

- Если уже нет времени на проведение свечки, но хочется подарить детям тепло и уют, есть отличное решение. От вожатых требуется лишь поставить колонку в крыло, где спит отряд, и включить колыбельную.
- Помимо этого, в качестве альтернативы свечки выступает чтение сказки на ночь или же глинной истории в течение всей смены. Будьте уверены, что такое придется по душе даже самому старшему отряду.

"РЕФЛЕКСИЯ ПОСЛЕ ТЯЖЕЛОГО, НЕПРОДУКТИВНОГО ДНЯ" (ОСОБЕННО ПОДХОДИТ, КОГДА В ОТРЯДЕ МНОГО ДЕТЕЙ-СТАРИКОВ)

Отряд садится в полукруг. Перед полукругом стоит один стул.

Вожатые предлагают подумать отряду, каждому: что он сегодня делал, что он сделал хорошего и что он мог бы сделать лучше, но не сделал.

Когда кто-то уже понял, он может сесть на стул и, глядя не весь отряд "признаться". Вначале ребята идут неохотно, но после того, как лидеры высказались, отряд по наитию будет садиться и говорить. При этом вызывать никого не нужно. В конце вожатые тоже садятся на этот стул. После этого отряд встает в орлятский круг, обещают друг другу, что завтра каждый сделает то, что он может сделать лучше, все желают друг другу спокойной ночи.