

ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ

«ДВА КАПИТАНА»

Составитель: Сысоев С. А., методист ЗЦДЮТ «Зеркальный»

Отряд делится на две команды. В каждой команде выбирается капитан, который переходит в другую команду. Ему завязывают глаза и отводят в «плен», где он будет находиться, пока его не найдет его команда. Когда капитана доводят до того места, где он будет спрятан, ему предлагают продиктовать послание своей команде, где он может описать, где и как его вели.

После этого ему развязывают глаза. Затем обе команды встречаются на том месте, где разошлись и обмениваются письмами. Получив послание своего капитана, команда должна найти его как можно скорее. Капитан, сидя в укрытии, не имеет права как-либо проявлять себя (кричать, махать руками). За этим наблюдают два охранника, которые с ним остаются. Когда команда обнаруживает своего капитана, она его освобождает и они возвращаются на место старта. Побеждает команда, которая вернулась на старт быстрее.

«КАРТА НАШИХ ПРАВ»

Автор: Чахоян О. Г., педагог ГОУ «СПб ГДТЮ»

Реквизит: две карты лагеря; приз команде-победителю; индивидуальные призы.

Возможные объекты для мест закладки карты: (по шесть на каждую команду, всего одиннадцать): коттедж – право на жилище; главный корпус – право на жилище; медпункт – право на медицинское обслуживание; школа – право на образование; биоочистка – право на чистую окружающую среду; родник – право на чистую окружающую среду; стадион – право на занятия спортом; танцплощадка – право на отдых; линейка – право на информацию; беседка – право на общение; столовая – право на питание.

В основе – игра на местности «Собери карту». Отряд делится на две команды. Каждая команда получает один из фрагментов своей карты лагеря. Необходимо найти все фрагменты, собрать карту и явиться в условленное место. Фрагменты карты спрятаны таким образом, чтобы, на каждой найденной части, было нарисовано (отмечено) место, где спрятана следующая часть.

У каждой команды своя карта, места закладки фрагментов не должны пересекаться. Для того чтобы команды случайно не перепутали карты, можно раскрасить «рубашку» (обратную сторону карты) в разные цвета.

Вводная: «Здравствуйте! Сегодня наша первая встреча на неведомых дорожках тридевятого царства – царства права. Как вы считаете, что такое право? (выслушайте ответы). Вы все в чем-то правы и реализовали только что право высказывать собственное мнение. А какие у вас еще есть права? Сегодня мы с некоторыми из них и познакомимся. Давайте поделимся на две команды».

Любым способом разделите отряд на две команды, пусть каждая команда выберет капитана. Объясните ребятам правила игры.

Ведущий: В нашей игре ребята тоже будут собирать карту, но на найденных частях не будет отмечено крестиком (галочкой, кружочком и т. п.) место закладки следующего куска. Вместо этого там будет целиком или частично изображен объект и, в качестве подсказки, записано одно из прав человека, которые ребята могут реализовать в этом месте. Например, медпункт – право на медицинское обслуживание; школа – право на образование и т. п.

На последнем фрагменте карты будет указана конечная точка маршрута. Для облегчения задачи эта точка у обеих команд одна. Туда ребята должны прийти, собрать перед ведущим свою карту, перечислить все места, где были обнаружены части карты и

права человека, связанные с ними.

Выигрывает та команда, которая придет в назначенное место первой и все назовет правильно.

После того, как в назначенное место пришли обе команды, начинается обсуждение. Каждая команда должна перечислить места обнаружения кусков своей карты и права человека, связанные с ними. Это своеобразный обмен информацией. Кроме этого, желающие могут назвать еще какие-то права человека, связанные с данным местом и не названные в ходе игры. Ведущий комментирует ответы ребят. В ходе обсуждения выделите нескольких активных ребят, которые придумывали дополнительные права.

Ведущий: На самом деле прав у каждого человека гораздо больше, чем мы сегодня с вами назвали. А также с правами неразрывно связаны обязанности человека. В будущем вы узнаете обо всем этом подробнее.

«КОДИРОВКА»

Автор: Метелькова Г. А., воспитатель ЗЦДЮТ «Зеркальный»

Игра для среднего и старшего возраста.

Реквизит: маршрутный лист, ручка.

Условия: игра проходит на улице, поэтому участники игры должны быть одеты по погоде и в удобную спортивную обувь.

Ход игры: отряд разделить на команды по 5-7 человек.

Задание командам – выбрать капитана и придумать название команды. Затем командам выдается маршрутный лист, объясняются условия и правила, дается старт игры.

В маршрутном листе: схематическая карта «Зеркального» с обозначенными на ней объектами; закодированные вопросы; таблица для ответов. Также маршрутный лист следует подписать – название команды, фамилию и имя капитана и участников команды. Командам необходимо пройти маршрут, выполнить все задания, записать ответы в таблицу.

Правила игры:

1. Необходимо пройти маршрут в полном составе.
2. «Раскодировать» вопросы – заменить цифры на буквы по принципу: у буквы «А» в алфавите первый порядковый номер, у «Б» – второй, «В» – третий и т.д.
3. Найти ответы на вопросы.
4. Точно записать их в таблицу ответов маршрутного листа.
5. Выигравшей командой считается та, которая точнее всех разгадала все задания.
6. По итогам игры выигравшая команда получает приз.

Например:

1. Придумайте кричалку про свой отряд и прокричите её перед главным корпусом.

Тот же вопрос, в кодированном варианте:

17, 18, 10, 5, 21, 14, 1, 11, 20, 6, 12, 18, 10, 25, 1, 13, 12, 21, 17, 18, 16, 19, 3, 16, 11, 16, 20, 18, 33, 5, 10, 17, 18, 16, 12, 18, 10, 25, 10, 20, 6, 6, 7, 17, 6, 18, 6, 5, 4, 13, 1, 3, 15, 29, 14, 12, 16, 18, 17, 21, 19, 18, 14.