

## ЗАРНИЦА

Общелагерное мероприятие.

Подготовка:

1. Для средних и маленьких проведение всеми забытого смотра строя и песни с выносом знамени отряда.

2. Разработка физруками совместно с плавруком и завхозом (у нее берутся противогазы и носилки) военизированной эстафеты, желательна минут на 20, не меньше. Эстафета обычно открывается с представления на балконах или крыше, где плохие террористы кого-нибудь захватывают, а наши доблестные спецназовцы всех освобождают и обязательно у всех на глазах (лучше на крыше) дерутся с врагами, и в самый кульминационный момент чучело террориста с зеленой повязкой на голове выбрасывается с крыши вниз.

3. Подготовка плохой одежды к кульминации праздника, т.е. к выходу в лес за флагом (украсть), обруча с символикой (порвать), культового дерева (спилить)...

4. Изготовление ромбиков и символики, оговор правил

5. Неплохо научить детей ориентироваться по солнцу, а то они потом в лесу могут заблудиться.

Место проведения: лес, лагерь, территория лагеря и леса, если есть речка.

Все открывает линейка, на которой объясняется об угрозе со стороны врагов и всем детям предлагается их ликвидировать. Варианты развития событий:

- Лагерь делится на пополам и одни у других срывают ромбики, которые пришивают в медпункте на краю леса.

- Весь лагерь ищет штаб диверсантов и должен этот штаб ликвидировать, а также переловить всех курьеров с секретными депешами и уничтожить склад с хим. оружием, замаскированный под...

- Диверсантами объявляются все вожатые, ромбики у всех одноразовые и битва до победного конца, т.е. до последнего бездыханного вожатого.

Всех выводят в установленные места, лучше на 2-3 часа (как показывает практика, больше не надо), сразу после тихого часа. Возьмите детям воды и оденьте на них головные уборы от клешей и всякой другой нечисти. Пусть под маскировку пользуются углем, но ни в коем случае не гуашью, а то возможны раздражения.

## Комический футбол

Это даже скорее не игра, а общелагерное мероприятие, в котором принимает активное участие вожатский состав и пионеры старших отрядов.

Подготовка: На игру должны выйти две сборные команды: команда вожатых и команда пионеров, по 8..14 человек в каждой. Во вторую команду назначаются пионеры обоих полов из старших отрядов (кроме того можно использовать и особо активных детей среднего возраста). Каждый игрок должен войти в свой образ в соответствии с названием игры. Команды придумывают себе звучные названия, легенду, краткие характеристики для игроков. Все эти легенды и байки прикольно рассказываются комментатором перед началом матча.

Проведение: Первые две минуты игроки чувствуют себя полноценными спортсменами и, поэтому бегают по полю, соблюдая футбольные правила и пиная мяч ногами. Но после первого забитого мяча начинается натуральный беспредел: хватание футбольного шарика руками, переворачивание ворот, прятание мяча в штаны, обливание специально припасенной водой, использование нетрадиционных средств атаки. Всё это действие сопровождается активными скандированиями болельщиков, комментариями специалистов по громкой связи.

Контакт!

Логическая игра на отгадывание слова. Игра хороша тем, что не требует никаких аксессуаров, т.к. вся проходит устно, и играть можно где угодно.

Ведущий загадывает слово. Цель остальных - отгадать это слово. Все игроки мучительно придумывают тестовое слово. Когда кому-то в голову приходит идея, он говорит туманное определение своему предположению. Например: "Это не зверь Австралии?", имея в виду утконоса. Другой отгадывающий, подумав о кенгуру, говорит "Контакт!" и начинает отсчитывать 10 секунд, в конце которых они оба одновременно говорят свои слова. И если они совпадают, т.е. подумали об одном и том же, то ведущий говорит первую букву из загаданного слова.

Но у ведущего есть шанс разорвать установившийся контакт. Пока идёт отсчёт 10 секунд, он вслух перебирает всех животных, которые ему приходят в голову, говоря: "Это не ехидна! (жираф, муравьед)". Если ведущий ошибается в своём предположении, отсчёт продолжается, если угадывает, то, что имел в виду человек, сказавший "Контакт!", то связь разрывается и надо думать следующее понятие. Когда угадана первая буква, слова-предположения должны начинаться уже с неё, когда есть две буквы, количество возможных слов ещё больше уменьшается и т.д. При желании можно не пытаться устанавливать "Контакт", а просто спросить у загадывающего о каком-то либо слове. Но это не самый хороший способ, ведь тут только 2 варианта - угадал/не угадал, и никакой дополнительной информации не получишь, как в случае контакта. Ведь ведущий может и не догадаться о слове, когда идёт отчёт 10 секунд.

### Крокодильчики

Отряд разбивается на две равные команды. Первая команда задумывает какое-нибудь прикольное слово и выбирает из состава другой команды человека, который должен будет это слово "показать". Причём этому игроку запрещается издавать звуки и писать буквы, зато в ход идёт активная жестикуляция, умопомрачительная мимика, ужимки, нецензурные телодвижения и так далее, в зависимости от воображения игрока. Его команда старается понять смысл показываемого и выдаёт варианты ответов. Важно подбирать как можно больше синонимов, тогда вероятность угадывания линейно возрастает.

После угадывания/неугадывания команды меняются ролями.

### Потерянный полдник.

- Перед самым концом тихого часа вожатыми забирается из столовой полдник. Полдник тщательно прячется в чужую вожатскую, в соседний корпус или вообще за зону. Иначе игра рискует закончиться преждевременно - всегда найдутся прозорливые пионеры, которые всюду суют свой нос.
- Прийдя в столовую к положенному времени уже с детьми, и не обнаружив сладких фруктов, вы разыгрываете сцену, мол: "Ребята, какие-то злыдни спёрли весь наш хавчик, в том числе и вожатский !!" Ставится резонный вопрос: "Что делать ?" Отряду объясняется, что они должны провести расследование и найти свою собственность.
- Неожиданно под столом "находится" записка, вероятно, она как-то связана с похищением. Она даётся пионерам. Записка содержит зашифрованный текст (ребус, загадку), в котором раскрывается месторасположение следующей записки (типа "нужен гол", что означает, что следующая записка спрятана в футбольных воротах), и в каждой найденной таким способом записке указывается, где искать следующую.

Подготовка к игре: Берете нарежете из бумаги карточки и пишете на них, в самом простом варианте человеческие качества, типа "Красивый(ая)", "Шустрый(ая)", "Зануда", "Неповоротливый(ая)" и т.д. Обязательно, чтобы это могло относиться как к мальчику, так и к девочке.

Проведение игры: Это можно провести, где угодно и с каким угодно количеством людей (ну правда не меньше 3). Ведущий начинает - он берет карточку, читает ее про себя, не показывая никому, и отдает эту карточку тому, кто подходит под это определение. Человек, получая эту карточку, не читает её, а складывает себе в карман и берёт у ведущего другую карточку, читает её и передаёт ведущему, на ушко шепча кому ее отдать (т.е. тому, кто, как он считает, подходит под определение, написанное в карточке). Ведущий идет дальше и все повторяется заново, только с другими.

Ведущих иметь лучше двоих: они все это делают одновременно, что затрудняет игрокам проследить от кого пришла к нему карточка. Можно одновременно с этим проводить с детьми беседу, нравоучение, обсуждение чего-либо (вожатые обычно играют в эту игру во время чаепития). Когда все карточки розданы, игроки по-очереди читают свои карточки и сразу видно кто есть кто в коллективе. Обычно эту игру проводят в начале смены, когда дети друг друга почти не знают и потом в течение смены и тут сразу видно как меняется распределение карточек между участниками по ходу знакомства друг с другом. Детям эта игра нравится и можно с ними играть по несколько раз подряд и хоть каждый день.

При составлении карточек следует учесть, что карточки могут попадать только к очень узкому кругу игрокам (т.е. к самым активным, для это что-то вроде флирта друг с другом) и поэтому надо писать и такие не очень популярные карточки, типа "Тихоня", "Неуклюжий" или просто индивидуальные (под характер определенных детей, как правило самых неактивных и за шуганных) типа - "Самые длинные волосы", "Самый низкий" и т.д.

Когда вы поднаторите в составлении карточек для игры, можно будет писать на карточку не простое определение, а например фразы из популярных песен ("А ты такой холодный..", и т.д.) или строки известных стихов ("Я вас любил, чего же боле..").

### Сафари

Экипировка: каждый вожатый придумывает себе какой-то псевдоним/животное и наряжается соответственно. Боевая раскраска на лицо и руки очень даже приветствуется. Для заключения пойманных зверей необходима клетка. В нашем случае сдвигались футбольные ворота створками друг к другу, и получалась уютная клеточка.

Место проведения игры: вся территория лагеря, исключая корпуса. В помещения прятаться запрещается.

Смысл: после тихого часа или линейки "звери" (вожатые) прячутся на территории. Главное, чтобы дети не видели где, ну это естественно. После чего ведущим объявляется, что у нас в лагере есть несколько сбежавших из зоопарка животных, которых надо обнаружить и сопроводить в клетку. Осторожно, звери дикие, возможны даже бешеные особи.

### Спичка

Правила предельно просты: играющие садятся в круг (желательно в последовательности мальчик-девочка). Достается самая обыкновенная спичка, цель - передать её по кругу, не уронив, пользуясь при этом только ртом. После каждого круга спичка делается вдвое короче.

### Стул откровений

Суть проста: выбирается/назначается пионер. Он сажается на стул в середине холла. В спокойной обстановке ведущим объявляется, что стул в центре зала не обычный, и тот, кто

на нем сидит, обязан откровенно отвечать на все даже самые каверзные вопросы присутствующих.

Стоит отметить, что игру лучше проводить поздним вечером перед самым отбоем дабы успокоить пионеров перед сном. Чтобы мероприятие удалось надо создать соответствующую обстановку: приглушенное освещение, полная тишина. В самом начале ведущему следует направить "допрос" в нужное русло с помощью простых вопросов про ЭТО. Когда аудитория "разогреется", стоит чётко следить за рамками приличия, тогда никто не останется обиженным.

В конце желательно поставить "большую эмоциональную точку" - поаплодировать смельчаку и вручить какой-нибудь маленький сувенир.

### Форт Байард

Очень удачное общелагерное мероприятие, когда заняты все дети и вожатые, причём детям бывает даже иногда интересно! По времени занимает 2-3 часа, с начальными речами и торжественной частью все 4. Требуется некоторой подготовки, но только если вы хотите сделать что-то ну очень эдакое. При проведении обычной игры можно ограничиться старыми наработками.

Сюжет. Вечером перед игрой выбираются/придумываются конкурсы, по числу отрядов. Тогда же надо распределить места, где будут эти этапы находиться, и изобрести каждому кодовое место, чтоб не путаться: у входа в столовую, на трибуне, у качелей и т.д. На каждый этап назначается "мастер игры" - специально обученный вожатый, который готовит себе реквизит и непосредственно встречает детишек и проводит для них локальный конкурс.

В торжественной части детям рассказывается какую замечательную игру придумали для них разработчики, определяются цели, подстегивается энтузиазм, пламенные речи и прочее. Затем вожатым, которые бегают со своим отрядом раздаётся план, в какой последовательности надо проходить этапы. Дается команда "Старт!" и все разбегаются по своим делам. Причём каждый на свой этап, без пересечений. Необходимо так рассчитать конкурсы, чтобы не было заторов, т.е. стараться сделать так: новый отряд прибегает как-раз к убеганию предидущего. Но это несколько оптимистичный вариант, лучше дать вожатому пару минут отдыха. Таким образом, на каждом этапе постоянно находится один отряд.

На каждом этапе отряды получают некую оценку - это могут быть баллы, штрафные секунды, или любые другие знаки отличия. По итогам лучший отряд назначается победителем. В его честь, к примеру, можно на вечерней дискотеке поставить песню.

Антураж игры может быть самый разный.

1. Военизированная эстафета - надевание противогазов, метание гранаты, перевязка раненого и доставка его в медпункт, прополз под колючей проволокой, флажковая азбука и т.д.

2. Историческая тематика - тут не стоит останавливаться лишь на политических деятелях. Пушкин, Иван Фёдоров, парочка греческих богов, Колумб - поле для деятельности огромно. В данном случае получается больше не спортивная, а интеллектуальная игра.

3. Юмористическая направленность - всё тоже самое, только в каждый конкурс добавляется своя изюминка.

4. Спорт - футбол, баскетбол, теннис, шахматы... и ещё 17.3 кб перечисления. И обязательно - Старец Фура, задающий детям каверзные вопросы.

Глобальная цель: в занимательной форме познакомить детей с лагерем, остальными вожатыми и администрацией.

Проведение: Отряд разбивается на 2-3 команды, каждой из которых выдается заранее подготовленный список вопросов. Пионерам объясняется, что письменный ответ на каждый вопрос должен дать именно тот вожатый, имя которого написано под вопросом. С отвечающего надо востребовать подпись, дабы доказать, что отвечал именно он. Кроме того, игра не закончится, пока весь список не будет заполнен. Победит и получит приз, естественно, та команда, что пройдет первой. В свою очередь всех вожатых предупреждаешь, чтобы "за просто так" не расписывались, а требовали с детей что-нибудь сделать (сплясать, собрать 100 шишек и т.п.).