

Ключ к успеху

Лубягин И, Зинькевич И, Новикова Л., Борданов Р., Черкалова М., Сенцова Н.

Подготовительная работа.

Перед началом игры проводится сбор старших советников (дежурных командиров), им объясняются правила игры и условия передвижения по маршрутам, назначение маршрутных листов. В это время по радио звучит радиозаставка («Легенда о Ключе к успеху»). В отрядах проводится инструктаж по технике безопасности.

Правила игры:

В игре участвует все отряды. Задания на станциях направлены на выявление уровня сплоченности коллектива, умение работать в команде, проявление организаторских, творческих и лидерских способностей участников игры. На прохождение каждой станции дается 3-5 минут. Станции располагаются в два круга: четные отряды – синий круг, нечетные – желтый круг. Каждый отряд получает маршрутный лист в виде ключа (размером А4 на картонном основании). Передвигаясь по станциям, отряды решают поставленные перед ними задачи. После выполнения заданий игротехники клеивают в маршрутные листы жетоны разных цветов (успех команды): красный – отлично, зеленый – выполнено.

В назначенное время отряды собираются на отрядных местах, звучит радиозаставка, в которой объясняются правила, после чего объявляется начало игры «Ключ к успеху».

Задачи игротехников:

1. Эстетично оформить станцию;
2. Следить за правильностью выполнения заданий;
3. Контролировать перемещение отрядов по станциям (переходы осуществляются строго по радиосигналу). Если отряд выполняет задание раньше, игротехник задерживает отряд до объявления перехода (проводит игру, организует придумывание кричалок и т. п.);
4. После выполнения заданий, обязательно приклеивать на маршрутные листы цветные жетоны разной цветовой гаммы (успех команды): красный – отлично, зеленый – выполнено.

ОПИСАНИЕ СТАНЦИЙ

ПЕСНЯ

Задание: спеть песню хором, четко и громко.

Задача игротехника: игротехник предлагает мотив песни, ребята должны угадать и спеть предложенную песню. Игротехник должен уметь играть на гитаре.

Оборудование: Гитара.

ФОТОРОБОТ

Задание: нарисовать своих вожатых. Сначала предлагается составить словесный портрет своих вожатых, а затем нарисовать его на листе ватмана.

ВЕРЮ-НЕ ВЕРЮ

Задание: выслушав утверждение игротехника, начинающееся со слов «Верите ли вы, что...», команде нужно согласиться с ним или нет.

Вопросы

– Верите ли вы, что:

✓ Только развитие автомобильного транспорта в США стабилизировало численность популяций домовых воробьев в городах.

Ответ: Да, поскольку исчезли основные источники корма – фуражные склады и навоз. До этой поры количество воробьев не удавалось уменьшить никакими силами.

✓ По мнению немецкого философа Шопенгауэра нужно выдвинуть свою кандидатуру на выборах, чтобы наполовину уменьшить свои права и в два раза увеличить обязанности,

Ответ: Нет, нужно жениться.

✓ “Историю о двух благородных любовниках” Луиджи де Порто мы знаем под названием “Анна Каренина”.

Ответ: Нет, “Ромео и Джульетта” Вильяма Шекспира.

✓ В судьбе Моцарта заметную роль сыграл не только Сальери, но и Казанова.

Ответ: Да, его Моцарт пригласил для консультаций при создании оперы “Дон Жуан”.

✓ Фамилию английского министра колоний можно встретить на карте Непала.

Ответ: Нет, Сидней – город в Австралии.

✓ Еще совсем недавно в одном из городов штата Нью-Джерси кошки, которых хозяева выпускали из дома, должны были иметь ошейник с тремя колокольчиками, чтобы предупреждать птиц о своем появлении.

Ответ: Правда.

✓ Парижане в начале века наблюдали странного типа, который в сумерках неистово... лаял у особняков и богатых вилл. Однако если в ответ раздавался ответный лай настоящей собаки, человек фиксировал в блокноте номер дома.

Ответ: Правда. Это был налоговый инспектор, проверяющий регистрацию собак, ведь за них нужно было платить налог, а кое-кто об этом забывал.

✓ В средние века теорему Пифагора предлагали доказать каждому, кто держал экзамен на звание магистра математики.

Ответ: Правда.

✓ В тундре грибы бывают выше деревьев.

Ответ: Да.

✓ Можно есть плоды колбасного дерева?

Ответ: Нет.

✓ Бамбук самая высокая трава в мире.

Ответ: Да.

✓ На пингвина может напасть леопард.

Ответ: Да, пингины боятся клыкастого и пятнистого как леопард тюленя – морского леопарда.

ФОТОГРАФИРОВАНИЕ

Задача команды: выстроить из людей цифру своего отряда. Ни один человек не должен остаться в стороне.

На станции стоит фотограф, который говорит, что это будет не просто фотографирование, а фото Номера вашего отряда.

БОЛОТО

Задание: участники встают друг за другом в колонну, закрывая руками глаза стоящего впереди человека. Последний «рулит». Необходимо преодолеть дистанцию с препятствиями.

Задача игротехника: помогать и подсказывать отряду.

ФИГУРЫ

Задание: всем участникам предлагается закрыть глаза, встать в круг, взяться за руки. Необходимо в полной тишине, без слов и подсказок, построить квадрат, треугольник, ромб и т.д.

Задача игротехника: руководить действиями отряда, при необходимости помогать.

РЕЖИМ ДНЯ

Задание: отряду составить план одного из дней смены в ВДЦ «Океан».

Задача игротехника: обеспечить необходимым реквизитом (бумага, ручка), объяснить задание и оказывать посильную помощь команде. Оценивается умение коллективно планировать деятельность отряда

СЕКUNDA

Задание на станции проверяет уровень развития организаторских способностей детей.

Задача команды: отряд выстраивается в шеренгу и закрывает глаза. Игротехник начинает отсчет секунд по секундомеру, в то время как остальные

пользуются «биологическими часами». В итоге один из участников должен взять на себя ответственность и озвучить правильное количество времени, которое, как он считает, должно совпадать со временем секундомера игротехника.

КАРТОННОЕ ОРИЕНТИРОВАНИЕ

Задание: Участники рассчитываются на первый-второй, затем разбиваются по парам: первые номера стоят за кругом, вторые в кругу. Вторым номерам завязывают глаза. Первые номера являются координаторами вторых. Задача вторых: используя подсказки координаторов, доставить коробки, которые находятся в кругу, в указанное место.

Игротехник обеспечивает команду необходимым реквизитом, объясняет задание команде, разбивает команду по парам, по возможности оказывает команде помощь.

ТУБУС

Задание: из предоставленных игротехником подручных средств создать путепровод для теннисного шара, который, должен попасть в корзину (пройдя через путепровод). Оценивается креативность и изобретательность.

Задача игротехника: предоставить команде реквизит: куски ватмана разного размера, клей.

ПАУТИНА

Задание: пройти через паутину из веревок, заранее натянутых на отрядном месте. В случае касания игроком веревки он выбывает из состязания.

Задача игротехника: приготовить на отрядном месте «паутину» из веревки (ниток).

ЦИФРЫ

Задание: используя пустое место в кругу, встать по порядку согласно тому номеру, который выдал игротехник.

Задача игротехника: расставить отряд в незамкнутый круг с одним пустым местом в кругу. Игротехник выдает в разном порядке всем карточки с номерами (по количеству человек в отряде).

СЧЕТНАЯ МАШИНКА

Задание: отряд строится в две колонны и таким образом делится на две команды. Замыкающие колонн начинают отстукивать по плечу впередистоящих число, заданное игротехником. Правой рукой – единицы, левой – десятки. Побеждает команда, первый игрок которой быстро и правильно назовет число, загаданное игротехником последнему в колонне.

ВОЛШЕБНИК

Задание: с закрытыми глазами найти волшебника. Для этого следует спросить другого: «Ты волшебник?». При отрицательном ответе нужно

схватиться за одежду человека, стать его хвостом. Игра продолжается до тех пор, пока весь отряд не найдет волшебника.

Задача игротехника: объясняя задание, тайком сообщить одному из участников команды, что он волшебник, в то время когда остальная команда – обычные люди.

ПУТЕШЕСТВЕННИК

Задание: Команде нужно переправить кого-то из группы от одного края коридора или комнаты до другого, при этом:

- путешественник не должен касаться земли или других подручных средств;
- палки не должны двигаться;
- путешественник не должен касаться других членов команды.

Задача игротехника: подготовить необходимый реквизит (три-четыре палки длиной 50-60 см, способные выдержать одного человека). Длина помещения, в котором будет выполняться задание, не должна превышать 6 м. После объяснения задания игротехник контролирует правильность выполнения задания.

СЧЕТ ДО ДЕСЯТИ

Команде необходимо с закрытыми глазами рассчитать до десяти в свободном порядке. Если участники называют одно и тоже число одновременно, счет начинается заново.

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО

Задание: выложить из спичек слово, соблюдая следующие условия: 1) один человек может положить только одну спичку; 2) задание выполняется в полной тишине.

ОТЧЕТ

Задание: рассказать о своих впечатлениях от игры (какие трудности возникали при выполнении заданий на станциях и с чем это было связано; как проявили себя отдельные члены команды).