

Океан приключений

(игра по станциям)

*Зырянов А., Малая Е., Анхеев А.,
Поспелов М., Изотов А., Аседулаев Д.*

Игровой сюжет: территория ВДЦ «Океан» превращается в перекресток миров. Отряды путешествуют по трем мирам в поисках своих отрядных флагов.

Игровая легенда

На пересечении трех пространств, которое называется «Океан приключений», существовали миры – Прибрежье, Средиземье, и Белогорье.

Разные народности жили в них, на разных языках говорили люди, и даже время в каждом из миров текло по-особенному, присущему только этому миру порядку. Но существовало нечто, объединяющее эти народности – их знамена. И был назначен Хранитель – почтеннейший и мудрейший из старцев – оберегать эти знамена на протяжении многих лет.

Однако как бы ни был мудр Хранитель, как не искусен он был в магии и прочих таинственных науках, время невозможно остановить или повернуть вспять. С каждым днем таяли силы старика, но никто не мог сменить его. И настал момент, когда не сумел он уберечь знамена. Они исчезли. Кто-то решил зло пошутить над Хранителем.

В глубокой печали Хранитель решил обратиться к людям и попросить о помощи, помочь найти эти знамена. «Отправляйтесь по океану приключений, - сказал Хранитель, - и найдите святыни – ваши знамена. Пусть удача и дружба сопутствует вам в вашем пути по трем мирам!»

Правила игры

1. Территория ВДЦ «Океан» превращается в перекресток трех миров.
2. Игра проходит по трем кругам, условно называемыми «мирами»: Средиземье (лесная площадка), Прибрежье (морское побережье), Белогорье (территория рядом с дружиной). Каждый круг включает шесть станций. Движение начинается со станции, обозначенной как стартовая в маршрутном листе. Пройдя испытание на станции, отряд получает подсказку, куда двигаться дальше в поисках флага. По прохождении последней станции круга («мира») команда переходит на первую станцию этого же круга («мира») для «телепортации», то есть перемещения в следующий круг («мир»).
3. Время работы каждой станции – 3 минуты. За соблюдением временных рамок строго следят игротехники.
4. Чтобы найти свой отрядный флаг, отрядам необходимо пройти все станции. На последней станции игротехник называет место расположения флага.
5. Побеждает отряд, который первым найдет свой флаг.

Ход игры

1. Сбор отрядов на отрядных местах.

2. Радиопередача по «Океанскому радио» (введение в игровой сюжет, объяснение правил игры).
3. Движение отрядов по маршруту, выполнение игровых заданий.
4. Нахождение отрядами своих флагов.
5. Награждение отрядов за участие в игре на дружинном деле.

Станции

Первый круг - «Средиземье»

Станции этого круга располагаются на лесной площадке территории ВДЦ «Океан».

1. Поводырь. Реквизит: пластиковые бутылки. Команда выбирает одного направляющего – «поводыря». Дети выстраиваются за направляющим в одну колонну, держась за талию предыдущего человека. Все, кроме направляющего, закрывают глаза. «Поводырю» нужно провести колонну между расставленными на пути следования бутылками, стараясь их не сбить.

2. Угадай-ка. Отряд делится на две команды. Каждой команде необходимо разыграть и изобразить пантомимой ситуации для другой команды. Предлагаемые ситуации для первой команды: встреча вожатыми детей на вокзале, зарядка. Для второй команды: дежурство по столовой, отбой.

3. Баскетбол. Реквизит: веревка, ведро, камни. Для проведения станции на дерево веревкой крепится ведро, так, чтобы оно могло двигаться. Отряд выстраивается в одну колонну. Каждый по очереди кидает камень в ведро, стараясь попасть в него. Задание выполнено, когда ведро по мере наполнения опустится на землю.

4. Паутина. Реквизит: веревка. Веревка натягивается между деревьями на расстоянии 40 см от земли. Отряду нужно пролезть под веревками, образуя «паутину».

5. Переправа. Реквизит: три деревянные дощечки. Отряд выстраивается в одну колонну. Задание: с помощью трех деревянных дощечек переправиться на другую сторону.

6. Экскурсовод. Отряду необходимо рассказать в форме экскурсии о территории ВДЦ «Океан».

Второй круг - «Прибрежье»

Станции располагаются на морском побережье ВДЦ «Океан»

1. История ВДЦ «Океан». Отряду зачитывается историческая справка о ВДЦ «Океан» с ошибками. Необходимо исправить ошибки.

2. Печатная машинка. Каждому в отряде присваивается определенная буква алфавита. Задание: «напечатать» слова и фразы. Нужно последовательно называть букву и хлопать в ладоши. Пробел во фразе обозначается общим хлопком. Если кто-то из игроков сбивается, задание выполняется заново.

3. Наши вожатые. Отряд делится на три команды. Первой команде нужно изобразить пантомимой, как они представляли своих вожатых. Второй команде – показать пародию на своих вожатых. Третьей команде – придумать стихотворение про своих вожатых.

4. Поворот. Все выстраиваются в одну линию. По команде игротехника каждый должен повернуться на 90 градусов. Задание считается выполненным, когда все участники повернутся в одну сторону.

5. «Океан» моей мечты. Реквизит: краски, бумага. Задание: нарисовать и рассказать, каким хотелось бы видеть ВДЦ «Океан» в будущем.

6. Эмблема. Участникам необходимо из ракушек выложить эмблему своего отряда.

Третий круг - «Белогорье»

Станции располагаются на площади перед дружиной «Бригантина»

1. Легенда. Отряду предлагается сочинить легенду про камень и аллею для влюбленных.

2. Фигуры. Все закрывают глаза и берутся за руки. Задание: выстроить геометрические фигуры - круг, квадрат, треугольник.

3. Перестройка. Отряду предлагается построиться по росту, по дате рождения, по начальным буквам фамилий.

4. Карандаш. Реквизит: пластиковая бутылка, карандаш, веревка. Для проведения задания на карандаш наматывается веревка так, чтобы образовалось много свободных концов. В середине круга ставится бутылка. Игрокам нужно взяться за концы веревки, встать по кругу и одновременно, управляя веревками, попасть карандашом в бутылку.

5. Счет до десяти. Все закрывают глаза. Необходимо посчитать до десяти, не договариваясь о последовательности счета.

6. Паровозик. Отряд выстраивается паровозиком друг за другом. Когда игротехник хлопнет в ладоши один раз, всем одновременно, держась друг за друга, нужно прыгнуть вперед, два хлопка - прыгнуть назад, три – прыгнуть вправо, четыре – прыгнуть влево. Участникам нужно следить за количеством хлопков.