

#### **Приложение 4. Игра-вертушка «В туризме нет легких путей»**

В рамках летней смены «Курс на взлёт! Учимся, играя» был подготовлен и реализован игровой проект, посвящённый изучению и приобщению к игровой деятельности. Направленность отряда туристско-краеведческая и при подготовке игрового проекта мы столкнулись с вопросом выбора «Какой проект представить?».

После обсуждений и размышлений с детьми мы пришли к выводу, что туризм – это не только про походы, про песни у костра, про преодоление собственных возможностей и выживание в суровых «полевых» условиях. Туризм – это ещё и про навыки общения, поддержка, быстрая реакция и логическое мышление.

Необходимо было найти такой вид деятельности, который способствовал бы развитию именно этих качеств личности. Несмотря на то, что настольные игры являются одним из развлечений для детей, они способны объединить, тренируют внимание, терпение и усидчивость. Кроме того, такие игры развивают способности и таланты ребёнка.

Главной отличительной особенностью данного проекта является то, что в роли организаторов, ведущих и судей, выступали сами дети: выбирали игры, изучали правила, обучались искусству проведения игр, на практике следили за ходом игры и решали спорные ситуации. В подготовке, организации и проведении проекта участвовал весь отряд – 14 человек.

**Цель:** познакомить с разнообразием настольных игр.

**Задачи:**

1. Развитие внимание, память, логическое мышление, скорость мышления.
2. Развитие ловкости, реакции.
3. Развитие связной речи, умению рассуждать, обобщать, делать выводы.
4. Воспитание взаимоуважения, чувства дружбы.
5. Развитие умения работать в команде, объединять усилия для достижения общей цели.
6. Тренировка в соблюдении правил игры.
7. Развитие умения правильно реагировать на ситуации, возникающие в игре.

**Планируемые результаты:**

1. Улучшение внимания, памяти, логического мышления, скорости мышления и принятия решений.
2. Тренировка ловкости, реакции.
3. Связная речь, умение рассуждать, обобщать, делать выводы.
4. Взаимоуважение, дружба в отряде.

5. Умение работать в команде, объединять усилия для достижения общей цели.
6. Проявление дисциплины, соблюдения правил.
7. Культура общения между сверстниками.

#### **Материалы:**

1. Настольные игры: «Кто я?», «Волшебный замок», «Соображариум», «Кувырকাющиеся обезьянки», «Тройняшки», «Стульчики», «Дубль», «Хватайка».
2. Столы, стулья.
3. Секундомер.
4. Колокольчик (предмет для звукового сигнала).

**Форма проведения:** вертушка.

**Подготовка к проекту.** Для реализации данного проекта дети познакомились с многообразием настольных игр и выбрали самые интересные, по своему вкусу. Прошли мастер-класс по речевому искусству у педагога-организатора А.В. Куринных. Внутри отряда провели игры, отработав все этапы хода игры. Отработали диалоги, обязательные фразы: приветствие, представление, чёткое и последовательное объяснение правил игры, объявление победителей и задания для проигравших, прощание. Друг для друга смоделировали и отработали на практике спорные ситуации, которые могли бы возникнуть во время игры, и сообща находили выходы из этих ситуаций. Подобрали и отработали мимику и жесты, необходимые для проведения игры и положительного настроения участников.

#### **Ход проекта**

Ведущие-дети, разделившись на небольшие группы по 1-2 человека, занимают место за игровыми столами с выбранной игрой. Участники-дети занимают места за игровыми столами по 3-4 человека. После приветственного слова и озвучивания правил проведения мероприятия (правила вертушки) по сигналу «Хранителя времени» начинается игра.

Участники проводят за игровым столом 10 минут. За это время ведущие приветствуют и знакомятся с участниками; объясняют правила игры; проводят один «игровой тур»; объявляют и поздравляют победителя/выражают сочувствие и выдают задание для проигравших; прощаются с участниками за своим столом. После «условного сигнала» участники-дети переходят за следующий стол. Смена происходит до тех пор, пока каждая команда участников-детей не поиграет во все представленные игры.

В конце игрового проекта ведущие-дети благодарят всех участников и получают оценку проведённого мероприятия от участников-детей.

## Приложение. Описание и правила игр

«*Кувьркающиеся обезьянки*». Перед началом игры игроки размещают обезьян весящими на цветных палочках на пальме. Затем игроки по очереди бросают кубик и вытягивают палочку того же цвета, что и кружок, выпавший на кубике. Палочку нужно вытягивать с самого верхнего уровня, на котором она еще есть. Если при вытаскивании палочки несколько обезьян упали, игрок забирает их себе, как штрафные очки. Если все палочки нужного цвета закончились, игрок пропускает ход (освобождаясь при этом от очередной порции штрафных обезьян, которых становится особенно много к концу игры). Выигрывает тот, кто собрал меньше обезьян. Есть второй вариант игры: игроки размещают обезьян весящими на цветных палочках на пальме и вытаскивают палочки, чтобы обезьянки падали вниз. Игрок, который соберёт наибольшее число обезьянок – победил!

«*Стульчики*». Раздайте равное количество стульчиков каждому участнику. Игроки должны поочередно ставить стульчики друг на друга таким образом, чтобы они не упали. Важно, чтобы только один стульчик в основании касался стола. Уронили стульчики? Забираете их себе в качестве штрафа. Побеждает тот, кто первым избавится от всех своих стульчиков. Хотите усложнить игру? Ставьте стульчики таким образом, чтобы стульчики синего и красного цвета не соприкасались.

«*Кто я?*». Игрок не знает, кто он теперь такой – предмет, явление или некая известная личность. При этом ответ находится, можно сказать, на лбу; точнее, на карточке, вставленной в головной обруч. Соответственно, игровую роль знают и видят все, кроме ее обладателя. Водящий угадывает, что же у него написано на карточке, спрашивая других участников. Вопросы можно задавать любые, на которые можно ответить «да» или «нет». Примеры: «я растение?», «я живой?», «у меня есть борода?», «я могу летать?» и так далее. На отгадывание у водящего есть всего одна минута. Если роль названа верно, карточка становится призовым очком, а если неверно – возвращается в колоду. Обычно в «Кто Я?» играют до оговоренного количества очков.

«*Соображарий*». Правила игры предельно просты. Вам придётся вспомнить слова из заданной категории. Ещё больше нужно потрудиться, чтобы вспомнить слова на определённую букву. Только самый начитанный, эрудированный и шустрый сможет стать победителем в этой игре. Когда все будут готовы, первый ходящий снимает верхнюю категорию и читает для всех надпись. Затем нужно раскрыть буквы. Обе карты положите в центре стола так, чтобы они были видны всем игрокам. Все надписи должны открываться лицом к игрокам, чтобы задания на вытянутой карточке категорий ходящий увидел одновременно с другими участниками.

Когда все раскрыто, нужно быстро вспомнить указанное слово. Если участник назвал термин, который подходит по категории и букве, он забирает себе выигранную карту. Слово должно быть существующим. По правилам игроки ходят по очереди, а не разгаданное за минуту слово выносится на суд всем собравшимся. Ход передается по часовой стрелке. Если на столе осталась только один комплект карт из категории и буквы, это ход считается завершающим. Разыграл его, можно начинать подсчёт очков. Победителем в игре становится участник, который смог накопить больше всего баллов. Если у двух и более игроков суммы равны, можно разыграть последний решающий кон, вытащил по одной карте каждого типа из всех сбросов и складов игроков. Тот, кто первым назовёт слово, будет считаться законным призёром.

«Хватайка». В банке хватает места для всех карт – их 36 – и пары кубиков (и место еще остается, так что при переноске вся эта конструкция гремит). Перед игрой все карточки нужно разложить лицом вверх. Затем кинуть оба кубика и первым найти карту с комбинацией выпавших животного и цвета. После этого карту можно забрать себе, положив рубашкой вверх. Ход переходит к следующему игроку, он снова кидает кубики, и так до тех пор, пока какой-нибудь игрок не соберет нужное количество карт (оно зависит от количества игроков, если их трое – надо 10 карт, четверо – 8, пятеро – 6). Собравший карты первым побеждает. Если комбинация цвета и животного уже выпадала, все пытаются вспомнить, кому она досталась. Попытка угадать только одна, и если она верна, игрок отдает карту отгадавшему. Если же нет – игрок, озвучивший неверную догадку, открывает и возвращает любую свою карту на поле, затем игра продолжается броском кубиков.

«Дубль». В небольшую жестяную коробочку сложены круглые картонные карточки. На них изображены разнообразные предметы, животные и символы. Картинки расположены таким образом, что на любой отдельно взятой паре кружков обязательно присутствует один совпадающий рисунок. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее обнаружить его и назвать вслух. Все карты раздаются игрокам, только последняя кладется в центр лицом вверх. Цель каждого из соревнующихся – самым первым избавиться от своих карт, формируя башню посередине путем нахождения совпадений между своей и центральной карточками.

«Волшебный замок». Перед вами пять фигурок и колода карт. Попробуйте быстрее всех схватить нужный предмет – фигурку, которая изображена на карточке! Да так, чтобы её цвет совпадал с цветом предмета на картинке. Кто сделает это первым, забирает её себе, а фигурку возвращает обратно. Если на карточке нет ни одной фигурки нужного цвета, то быстрее остальных схватите фигурку, изображения или цвета которой нет на карте. Победителем станет тот, кто соберёт наибольшее количество карточек!

*«Тройняшки»*. Внутри баночки лежит небольшая стопка круглых карточек. Каждый из 64-х кругляшков имеет три признака: буква, картинка и цвет фона. Безусловно, одни и те же изображения и буквы представлены в каждой цветовой гамме. Таким образом, мы имеем красный, синий, серый и жёлтый наборы по 16 карточек. Хотя, можете их поделить по буквенному признаку (А, Б, В и Г), либо рассортировать по картинкам (бомбочка, рыбка, хотдог и потрепанный жизнью обитатель гор). Тщательно перемешайте стопку и выложите в центре стола квадрат размером 3х3 карточки картинками вверх. После этого разделите оставшиеся кругляшки поровну между участниками, излишки уберите в банку. Полученные стопки оппоненты располагают перед собой картинками вниз, разминают пальцы и готовятся к молниеносным действиям. В «Тройняшке» нет очередности ходов – все действия соперники выполняют одновременно. По сигналу они берут в руки по 4 карточки из личных стопок и начинают выкладывать их в центр стола, составляя ряды согласно правилам. Например: три синих карты, три рыбки, три буквы «А»... Сыгранная с руки карточка должна войти в состав «тройки» любого ряда по вертикали, горизонтали или диагонали. При этом необходимо изменить любой параметр ранее собранной комбинации (нельзя сыграть карточку, аналогичную по признаку ранее выложенной). Составив ряд, необходимо пополнить руку до четырёх карточек, а затем продолжить составлять комбинации, пока стопка не иссякнет. Победит тот, кто первым избавится от личной колоды.