



СМОЛЕНСКИЙ ОБЛАСТНОЙ ИНСТИТУТ
РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ



Использование игр в деятельности вожатого организации отдыха детей и их оздоровления

Региональный ресурсный центр организационно –
методического сопровождения организаций отдыха детей и их
оздоровления ГАУ ДПО СОИРО



СМОЛЕНСКИЙ ОБЛАСТНОЙ ИНСТИТУТ
РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ

Федеральная программа воспитательной работы для организаций отдыха детей и их оздоровления была утверждена приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 17 марта 2025 года № 209 (далее ФПВР) и стала основой для разработки программ воспитательной работы для всех организаций отдыха детей и их оздоровления (далее – лагерь). Все мероприятия, организованные с детьми в лагере, должны быть встроены в воспитательную программу и соответствовать её целям и задачам.

ФПВР пунктом 16.3 предусматривает модуль психолого-педагогического сопровождения. На протяжении всего периода пребывания в организации отдыха детей и их оздоровления должны быть созданы условия для развития коммуникативных навыков и психологической поддержки детских объединений. На отрядном уровне, который является ключевым воспитывающим пространством, создающим уникальную среду совместного проживания и совместного творчества детей и взрослых, должна происходить реализация воспитательного потенциала отрядной работы, а именно: формирование и сплочение отряда (временного детского коллектива) через игры, элементы тренингов на сплочение и командообразование, а также организацию интересных и полезных для личностного развития ребенка совместных мероприятий, позволяющих вовлекать в них детей с разными потребностями, давать им возможности для самореализации, устанавливать и укреплять доверительные отношения. Предлагаемые игры: «Охотник», «Групповая пантомима», «Выдуманный портрет» (далее – игра) - могут быть использованы для реализации этих задач.





СМОЛЕНСКИЙ ОБЛАСТНОЙ ИНСТИТУТ
РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ

Пункт 29.2 ФПВР устанавливает задачи организационного периода смены: адаптация детей к новым условиям совместного пребывания и формирование временных детских коллективов.

Согласно п. 29.2 ФПВР определяется место игр на организационном и заключительном этапах лагерной смены. Во время организационного этапа лагерной смены игры на знакомство и командообразование способствуют развитию коммуникации и созданию комфортной эмоционально-психологической атмосферы в отряде, а также формированию временных детских коллективов.





Цель игр:

Развитие у воспитанников
коммуникативных навыков

Задачи вожатого:

Способствовать развитию
коммуникативных навыков
воспитанников

Помогать воспитанникам в
адаптации к новой среде

Развивать дружескую атмосферу в
отряде

Планируемые результаты:

Развитие у воспитанников
коммуникативных навыков,

Создание благоприятной
атмосферы в коллективе

Формирование чувства
принадлежности к
коллективу

Снижение уровня стресса за счет
физической активности и
эмоциональной разрядки





Сценарий игры «Охотник» (возраст воспитанников 7-10 лет)



Роли: Ведущий – вожатый, Охотник – воспитанник, Мартышки – воспитанники

Ход игры

Подготовка (2–3 минуты)

Вожатый объясняет воспитанникам правила и цели игры.

- Участники становятся в **хоровод** (круг) лицом внутрь.
- **Вожатый** выбирает **Охотника** (водящего), завязывает ему глаза и ставит в центр круга.
- Остальные игроки – **Мартышки**, которые водят хоровод под музыку.

Основной этап (10–15 минут)

- **Первый круг:** Мартышки начинают по сигналу вожатого (включение музыки) водить хоровод (например, 15–20 секунд).
- **Второй круг:** вожатый незаметно выбирает **одну Мартышку**, которая при выключении музыки подходит к Охотнику, легко хлопает его по плечу (или касается руки), возвращается на своё место в хоровод.
- **Хоровод замирает.** Охотник снимает повязку и по мимике, поведению Мартышек старается определить ту, которая его коснулась. Он представляется и выбирает Мартышку.
- Если угадал, Мартышка выбывает из круга.
- Если ошибся, Охотник и Мартышка **меняются ролями** (новый водящий получает повязку).

Завершение

- Игра продолжается, пока Охотник не выведет всех Мартышек из круга (все дети представят друг другу).
- Вожатый может **подсказывать** игрокам (например, направлять Охотника или давать наводящие вопросы).





Сценарий игры «Групповая пантомима» (возраст воспитанников 11-14 лет)



СМОЛЕНСКИЙ ОБЛАСТНОЙ ИНСТИТУТ
РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ

Роли

Ведущий – вожатый, воспитанники- мимы, участники игры

Оборудование

Карточки, в которых написаны фраза, пословица или крылатое выражение. Эту фразу предстоит показать одной группе для других. Фразы могут быть подобраны в рамках одной темы.

Ход игры:

Деление на команды (до 5 мин): ведущий (вожатый) делит всех игроков на несколько команд по 3-4 человека. В каждой команде избирается капитан. Через жеребьёвку устанавливается очерёдность выступлений.

Выбор задания (1-2 мин.): капитан первой команды вытаскивает карточку с заданием. В ней написана фраза (поговорка, пословица или крылатое выражение, например: "Волка ноги кормят", "За двумя зайцами погонишься..." и т.д.). Капитан с заданием возвращается к команде.

Тихая подготовка (до 4 мин.) (самый важный этап!):

Капитан показывает задание участникам, и они молча (без слов, только жестами и мимикой!) начинают договариваться, кто из них какое слово из фразы будет изображать. Допускается изображение одним человеком двух и более образов допускается. Вожатый должен вовлечь в игру всех воспитанников отряда.

Старт показа: ведущий дает сигнал: "Начали!"

Показ пантомимы (до 5 мин.): участники команды выходят по одному и без слов, только жестами и движениями (пантомимой), изображают «свое» слово.

Угадывание (до 5 мин.): игроки из других команд смотрят и пытаются понять, какое слово изображает каждый участник. Команды могут совещаться и, поднимая руку, высказывать свои догадки (отдельные слова или всю фразу).

Подведение итогов раунда (2-3 мин.): ведущий фиксирует, какая команда дала больше правильных ответов (либо угадала больше слов, либо первой назвала фразу целиком – правило можно уточнять, анализируя активность детей и правильность ответов).

Следующей показывает пантомиму та команда, которая дала больше правильных ответов.

Если командам очень сложно угадать, вожатый может помочь подсказкой: сказать общее количество слов во фразе или назвать тему (например, "животные", "погода", "сказки").





Сценарий игры «Выдуманый портрет» (возраст воспитанников от 14 лет)

Роли: ведущий и участники игры

Оборудование: инструмент, сигнал которого обозначает начало и конец обсуждений; чистые листы бумаги и карандаши

Ход игры

Подготовительный этап (до 7 мин.)

Участники разбиваются на пары (партнер А и партнер Б). Каждая пара ведёт диалог, в ходе которого партнёры делятся реальными фактами о себе (3-5 значимых деталей) через примерные вопросы: «Как тебя зовут? Какое у тебя хобби? Чем занимаешься в свободное время? Есть ли у тебя домашние животные?» Они также придумывают одну ложную информацию (правдоподобную) и делают небольшую зарисовку своего партнёра.

По сигналу Ведущего начинается представление партнёров.

Этап представления (3-5 минут)

Партнёр А представляет партнёра Б группе: называет 4-6 фактов (включая ложный). Излагает информацию убедительно, без выделения "особой" детали. Группа слушает внимательно, готовясь к обсуждению.

Этап обсуждения (3-5 минут на пару)

Группа присутствующих должна угадать выдуманную информацию и выдвигает версию. Партнёр Б подтверждает или опровергает версию группы. Затем партнёр Б представляет группе партнёра А по известному алгоритму. После представления первой пары ведущий приглашает для знакомства следующую пару.

