

Методические рекомендации по проведению компетентностных игр для детей 10-17 лет

Материал использован методистами ЦКС
на семинаре творческих работников сельских
клубных учреждений в форме игрового практикума
25 сентября 2018г.

Современные компетентностные игры, дают обучающий эффект благодаря присутствию почти во всех играх момента дискуссии, обсуждения и анализа участниками своих действий между собой и с координатором игры. Именно в этом моменте они действительно рефлексивно и исследовательски относятся к собственной деятельности и ее организации. Психологически это означает, что участники направляют свою активность на анализ и организацию коллективной современной деятельности в конкретных условиях игры, т. е. осуществляют собственно игровую деятельность.

Организатор игры выполняет функцию координации действий всех участников. Организаторы направляют весь процесс игры на задачи самоорганизации в целях формирования новых способов деятельности и управления групповыми взаимодействиями.

Важным результатом применения игровых технологий является формирование коммуникативных навыков. Коммуникация - это процесс взаимодействия между детьми, заключающийся в обмене информацией, в восприятии, слушании и понимании людьми друг друга.

В зависимости от целей, компетентностные игры могут быть классифицированы следующим образом:

1. Эффективная коммуникация - продуктивное взаимодействие двух сторон, результатом которого является понимание. Предложить выполнить задание в команде, которое требует от всех участников максимальной сосредоточенности и группового взаимодействия. Такая игра покажет наблюдателю, кто из участников игры обладает лидерскими качествами. Такие игры тренируют умения: Умение определять и удерживать предмет коммуникации

- Умение работать с вопросами: задавать вопросы разного типа, умение отвечать на вопросы
- Техники эффективной презентации
- Актерское мастерство
- Сценирование
- Организация группового взаимодействия
- Анализ и учет особенности аудитории

2. Критическое мышление – разумное рефлексивное мышление, направленное на принятие решения (чему доверять? и что делать?).

Тренируемые умения:

- занимать позицию и обнаруживать другие
- аргументировать свое мнение, исходя из занимаемой позиции;
- договариваться
- выбор стратегии и наступления
- умение публично выступать
- задавать вопросы и отвечать на них

3. *Дизайн-мышление* – это процесс, ориентированный на создание лучшего будущего и поиска новых решений для комплексных проблем в самых разных областях.

Тренируемые умения:

- творческое, креативное и проектное мышление;
- умение проявлять эмпатию – смотреть на мир глазами другого человека;
- умение создавать прототипы своих идей на самых ранних этапах их придумывания;
- командная работа

В основе Дизайна-мышления лежит эмпатия и создание прототипов. Эмпатия позволяет при создании продукта или услуги учесть, как можно более широкий круг потребности людей, чтобы создать универсальное предложение. Прототип помогает совершить те ошибки, которые удастся в последующем избежать, после принятия итогового решения. Другими словами, методы дизайн- мышления помогают организовать предпроектное исследование.

4. *Командодействие Команда* - сотрудничество, соорганизация людей для решения общей задачи.

Тренируемые умения:

- сплоченность, чувство другого
- оценка ресурсов относительно задачи (своих и другого)
- планирование совместного действия,
- решение конфликтов,
- ведение переговоров, умение договариваться
- умение управлять командой, умение брать на себя ответственность
- умение строить стратегию по решению задач

Как правило все игры проходят с неугасающим интересом. В результате таких игр – тренировок участники смогут:

- Познакомиться со значением и назначением тренируемой компетентности
- На базовом уровне освоить необходимые умения, работы в социуме
- Потренировать в игровых ситуациях применение освоенных умений
- Определить свой уровень владения компетентностями через оценивание в состязаниях.

ИГРЫ

Участники образуют круг и берутся за руки. Теперь попросите их расцепить и перехватить ребят за руки напротив так, чтобы руки одного человека были сцеплены с руками разных людей. Как только это сделано, объявите задачу: не расцепляя рук, распутать узел и образовать снова круг.

- Это упражнение дает возможность участвовать всем в выработке стратегии.

Электрическая цепь

Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам.

Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней – встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться.

Два главных условия этого упражнения: 1) электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами; 2) на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно. Подсказка водителю: не забудьте поддержать детей, ведь им очень трудно!

Как упрощенный вариант электроцепи – Исходные условия: участники садятся в круг на землю (пол), касаясь сидящих рядом ступнями и держась за руки (т.е. замкнули цепь руками и ногами). Задание: "Пускаем ток" - всем участникам одновременно (синхронно) подняться, не расцепляя рук и не меняя положения ступней. Ограничения: при расцеплении рук или несинхронном подъеме всех участников упражнение выполняется всей группой с начала.

Биг-мак

Организуем большой круг. Разбейте команду на пары и попросите каждую пару выбрать словосочетание из двух слов, которые традиционно употребляются вместе (например, один партнер говорит: "Биг", - другой: "Мак"; один: "Ореховые", - другой: "Масло", Ковер-самолет и т.д.). Затем объясните, что по условиям игры, нужно закрыть глаза и не открывать их до конца события (упражнения), и, кроме того, можно произносить только свое выбранное слово. Теперь ведущий перемешивает команду так, чтобы партнеры были далеко друг от друга. Партнеры с закрытыми глазами, выкрикивая свое слово, находят друг друга. Как только пара воссоединилась, отведите ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершению задания, каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание. Для этого упражнения очень важную роль играет площадка, которая должна быть большой.

Сидячий круг

Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо. Задание:

Нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча находящегося сзади человека. Завершите это упражнение на высокой ноте, смеясь и хлопая всем.

Все на борт

Оборудование: любая обозначенная площадка (банкетка, стул, брусок). Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины. Нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять секунд. Второй этап: нужно сделать то же самое на площади меньшей величины. Может быть и третий этап и т.д.

Тролли

Оборудование: тролли - небольшая дощечка, брусок или другой вспомогательный предмет. Обозначить две параллельные линии, находящиеся на расстоянии не меньше трех метров друг от друга. Задача команды - переправиться от одной линии до другой, не касаясь земли, используя тролли.

Прогулка слепых

Вся группа встает "паровозиком", впереди встает ведущий. Все, кроме ведущего закрывают глаза (или завязывают на глаза повязку). Когда все глаза закрыты расскажите ребятам, что мы собираемся в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться наш взгляд. Попросите положить правую руку на плечо впереди стоящего (или кладут руки на пояс впереди стоящему). Дорогу видит лишь ведущий. Если впереди препятствие (около правой ноги), то ведущий хлопает сзади стоящего по правой ноге, тот перешагивает препятствие и хлопает по правой ноге сзади стоящего, аналогично с левой ногой. Если надо повернуть направо или налево, то ведущий ударяет по соответствующему боку сзади стоящего и поворачивает. Тот, в свою очередь, передает сигнал дальше назад. Медленно начните путешествие по выбранному маршруту, включая залезание на пеньки, возвышенности, пролезание под низко нависшими деревьями и ветками, протискивание между деревьями и т.д. Финишируйте на каком-нибудь тесном (но безопасном!) месте.

- Подсказка водителю: выполнять это упражнение следует в полном молчании. Следует выбрать знак для обозначения опасности (пожимание, хлопок по плечу и др.).

Переправа

Оборудование: канат, ведро с водой. Заранее готовится "маятник" (канат крепится к опоре). Задача состоит в том, чтобы переправиться

всей командой за обозначенную линию, не касаясь земли. Кроме того, каждому члену команды нужно перенести емкость с водой, не пролив ни единой капли. Обязательна страховка!

--

Платформа, на расстоянии 3 м от нее находится бесконечная прямая. Между ними вертикально висит веревка, не касающаяся земли с узлами и петлями. За прямой находится банка с водой и ручкой. Ваша группа стоит за линией. Ваша задача - перебраться на платформу всей командой и перенести туда банку с водой. Если вы касаетесь любой точки земли или проливаете хоть каплю воды, вся команда возвращается за линию и упражнение начинается сначала. Какие либо прыжки запрещены.

--

Переправа — команда переправляется из одного пункта в другой, используя один промежуточный перевалочный пункт (несколько узких коротких брёвен) и две широкие доски.

--

Параллельная переправа — Между деревьями один над другим натянуты два троса длиной 10-15м, нижний - на высоте 1.5м. Необходимо перейти по нижнему тросу, держась руками за верхний. Надевается обвязка, пристегивается страховка. Максимальное количество участников на трассе – 2 человека.

--

Переправа/болото — Задача команды: перебраться с одного края болота на другой по кочкам (листы бумаги). Причем 1) при переправе на каждой кочке должна стоять нога участника (начиная с первого), если на кочке в какой-то момент нет ноги, кочка исчезает; 2) При пере-праве ни на одной кочке не должно находиться две ноги одновременно, иначе – штраф.

Участникам нужно переправиться по двум натянутым между двумя деревьями канатам. Примечание: Можно натянуть все-го один канат, но перебраться по нему на руках на другую сторону.

Исходные условия: между двумя деревьями на высоте 3,5-4 метров натянута прочная веревка.

Расстояние между деревьями - 2,5 метра. К середине веревки привязана висящая вертикально прочная веревка с узлами в нижней части. Нижний конец висящей веревки - на высоте 0,5 метра над землей. Параллельно натянутой между деревьями веревке на земле

чертятся две линии на расстоянии 1,5 метра от деревьев. Расстояние между линиями -3 метра. Группа находится за одной из линий.

Задание: всей группе переправиться за другую линию.

Ограничения:

- нельзя касаться земли между линиями;
- нельзя обходить деревья;
- нельзя перепрыгивать;
- при касании любым участником земли между линиями упражнение выполняется всей группой с начала.

Электрическая изгородь

Оборудование: веревка. Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой взявшись за руки через воображаемую электрическую стену, не касаясь ни единой видимой или воображаемой ее части. Если кто-либо коснется стены, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова.

Траст - фол

(Доверительное падение) Постройте команду в две линии так, чтобы обе группы стояли лицом друг к другу. Попросите снять часы, кольца, браслеты, вытянуть руки вперед, согнуть их в локтях (угол 90 градусов). Руки чередуются между собой, образуя "колыбель" для падающего. Ладони обращены вверх и ни в коем случае не сцеплены ни между собой, ни с руками соседа сбоку или напротив. Колени страхующих слегка согнуты. Ведущий становится в линию на то место, куда придется наибольший вес падающего и, чтобы ни случилось, не убирать рук во время падения участника. Поставьте рядом с собой сильных ребят. По мере продвижения очереди вы можете изменять порядок линии, чтобы каждый участник испытал момент поимки, но держите сильных в середине. Если у вас большая сильная команда, вы можете быть руководителем падения (вне линии), но если вы чувствуете, что для безопасности падения вы необходимы команде, попросите ребят самим выбрать руководителя (Маэстро).

Подготовьте Маэстро, чтобы он смог проверить падающего.

- Торс и ноги должны быть абсолютно прямыми, как струнка;
- Руки - скрещены на груди и сцеплены в замок;
- Голова немного откинута назад;

8 Попросите снять очки и вынуть предметы из карманов.

Слова, которые обязательно должны быть сказаны перед падением:

1. ПАДАЮЩИЙ: "Готовы страхующие?"

2. СТРАХУЮЩИЕ: "Страхающие готовы"

3. МАЭСТРО: "Падай".

После приземления покачайте товарища на руках - проявите ласку.

Заключение: это упражнение на доверие и снятие комплексов (освобождение внутреннего "Я").

Попросите каждого поделиться опытом и чувствами, т.к. ощущение каждого индивидуальны. Начните обсуждение, сказав, что вам хотелось бы узнать об ощущениях каждого:

- Что вы чувствовали перед самым началом падения, во время падения и после?
- Что можно сделать, чтобы создать доверительную атмосферу в коллективе?

Обосновывайте ваше обсуждение на приобретенном опыте.

На этом "Веревочный курс" закончен. Результаты этой программы вы получили. Все ли смогли выполнить упражнение? Никто не остался в стороне? А на вечернем "огоньке". Спросите у детей, чему они научились в процессе данного курса?

и еще...

Квадрат

На площадке чертится квадрат небольшого размера (подбирайте по количеству человек). Задача команды - уместится на квадрате за определенное время (10-30 секунд), и столько же простоять, не дотрагиваясь до пола за пределами квадрата никакими частями.

Исходные условия: на земле начерчен квадрат со стороной 1 метр.

Задание: уместиться всей группой внутри квадрата.

Ограничения:

- не заступать за его стороны;
- продержаться в таком положении не менее 10 секунд.

Треугольники

Повязки на глаза для всех членов команды, широкая комната (6х6 кв.м), веревка длиной 6 м. Завязать всем членам группы глаза, только после этого запустить их в комнату и прочесть правила. Веревка лежит где-нибудь в комнате.

Где-то в комнате лежит веревка. Ваша задача - найти ее и сделать из нее равнобедренный треугольник. Не забудьте и то, что когда вы попросите ведущего оценить вашу фигуру, вся команда должна держать в руках этот треугольник. Если играющие просят Вас оценить их фигуру, сначала спросите: "Вы уверены, что это равнобедренный треугольник?" Если они согласны, попросите их

аккуратно положить веревку на землю и затем развязать глаза и посмотреть на фигуру.

Покрывало

Всем встать на покрывало и перевернуть покрывало на другую сторону, при этом (переворачивании) никто из команды с покрывала не сходит.

По другому...

Кружка должна пройти определенный путь согласно маршруту, нарисованному на покрывале

Шарики

6 штук надувных шариков удерживать в кругу, чтобы они не упали на пол, в руки при этом не брать, только отбивать.

Паутина

Исходные условия: между деревьями натянуты веревки в виде паутины. Расстояние между деревьями - 2,5 метра. Верхняя веревка - на высоте 1,5 метра над землей. Нижняя - на высоте 0,3 метра. Ячейки "паутины" такие, чтобы в них можно было каким-то образом пролезть участнику. Число ячеек на два - три меньше числа участников. Группа находится по одну сторону от "паутины".

Задание: пролезть всей группе сквозь "паутину" с одной стороны на другую. Ограничения:

- сквозь одну ячейку может пролезть только один человек;
- над "паутиной" и под ней могут пролезть два участника;
- обходить "паутину" нельзя ни в ту, ни в другую сторону;
- участник, который переправился на другую сторону, не может вернуться, обойдя паутину, и помочь команде;
- нельзя касаться "паутины" (веревки);
- при касании любым участником "паутины" (веревки) упражнение выполняется всей группой с самого начала.

Примечание для ведущего:

Использовать ячейки "Паутины" вторично разрешается, если участников больше чем ячеек, и только после того, как будут использованы все ячейки по одному разу.

Вертикальная паутина

Тоже самое, что и горизонтальная паутина, только паутина натягивается вертикально. Задача ребят по одному пройти через паутину.

Горизонтальная паутина

Между несколькими деревьями, которые стоят в 2-3 метрах друг от друга натягивается веревка и плетется паутина. Дырки в ней должны быть сделаны таким образом, чтобы можно было в нее наступить ногой и не задеть. Эта паутина натягивается от земли 20-30 см. - примерно на уровне колен. Задача отряда взяться за руки и пройти через всю паутину не зацепив ее. При ошибке задание начинается сначала. Как правило в среднем отряд проходит паутину за 30-50 минут.

Колодец

("Треугольник")

Исходные условия: между тремя деревьями на высоте 1,5 метра натянута веревка. Расстояние между деревьями - 2 метра. Внутри "треугольника" лежит прочная палка длиной 1,5 метра, способная выдержать на себе взрослого человека. Группа находится внутри "треугольника" ("колодца").

Задание: всей группе выбраться из "колодца" через "верх" над веревками.

Ограничения:

- нельзя касаться веревки и пролезать под ней;
- при касании любым участником веревки упражнение выполняется всей группой с начала.

Крокодил

Исходные условия: участники садятся на землю (пол) вплотную друг за другом, вытянув в стороны ноги. Руки участников подняты над головой и согнуты в локтях. Первый участник встает и ложится спиной на руки сидящих за ним, скрестив свои руки на груди. Участники передают его на руках в "хвост" группы. Задание: переправить таким образом всех участников. Ограничения;

- переправляющим участникам нельзя вставать;
- переправляемый участник не должен касаться земли (пола);
- при падении или касании земли (пола) передаваемым человеком упражнение выполняется всей группой с начала.

По другому...

Все становятся паровозиком. Одного за другим ребята должны протащить поверху на руках. Иначе говоря, каждый человек должен пройти по всему отряду, а отряд помочь руками протащить.

Откос

Исходные условия: участники встают в колонну вплотную друг за другом. Ведущий с помощью одной веревки затягивает петли на

правой ногое каждого участника (на уровне щиколотки). Длина веревки 10 метров. Задание: не разрывая петель, пройти 100 метров.

Гусеница

Исходные условия: участники встают в колонну друг за другом. Каждый участник ставит ноги на ширине плеч и подает правую руку между ними стоящему позади, при этом левой рукой берет правую руку стоящего впереди.

Задание: всей группе сесть на пол, а затем подняться, не расцепляя при этом рук.

Ограничения: при расцеплении рук любых участников упражнение выполняется всей группой с начала.

Платформа

Платформа или что-либо наподобие ее (можно просто нарисовать), лежащая горизонтально. Ее размеры зависят от количества участников (для 9-10 человек: 1x1 м). Ваша задача - уместиться всей группой на этой платформе, не заступая за ее края и удержаться на ней 5-10 секунд.

Восковая палочка

Группа встает в круг плечом к плечу. Один из участников встает в круг, закрывает глаза, обнимает себя за плечи и стараясь не отрывать пяток от земли, ровно, словно палочка, падает в любом направлении. Участники, стоящие в кругу, держат руки перед собой и ладонями аккуратно отталкивают падающего, заставляя его качаться внутри круга, словно маятник. Почувствуйте свое единство, руки ваших друзей, доверьтесь им! После прохождения через круг всех участников, проведите обсуждение ваших чувств.

==

Участники встают в плотный круг, плечам к плечу, руки полусогнуты ладонями к центру круга. В середине встает человек, прижимает руки к груди, закрывает глаза, расслабляется и плавно падает на руки участников. Их задача передать человека по кругу, а его в это время полностью расслабиться, но не сгибать колени и не топтаться. Это не совсем стандартный трек ВК, но его хорошо проводить в начале, что бы группа как бы "потрогала друг друга", научилась так сказать доверять.

Доверительное падение

Для этого упражнения группа самостоятельно разбивается на пары. Один из участников встает за спиной другого - он страхующий, на расстоянии 1,5м. По команде страхующего "Падай!", стоящий к

страхующему спиной начинает падать назад, не отрывая пятки от земли. Страхующий подхватывает падающего под руки. Падайте ровно, страхующему будет легче поймать вас. Доверьтесь другу, а потом поменяйтесь с ним местами.

По другому...

Это задание выявляет степень доверия в отряде. Один человек становится спиной к отряду и должен упасть, а его должны поймать. весть отряд выстраивается сзади в две шеренги и вытягивает вперед руки.

Оно же... Падение на доверие — падение на руки всех членов команды спиной вперед. Здесь главное выработать доверия к команде, людям, которые тебя будут страховать.

Тростинка

Выбирается тонкая длинная палка или камыш. Задача ребят поднять с земли эту палку над головой используя только два указательных пальца.

Фломастеры

Материалы: фломастеры – по количеству человек в группе (возможна замена фломастеров на трубочки из бумаги).

Место проведения и исходное положение участников: комната делится прямой линией на 2 игровые зоны – «зона обсуждения» и «зона молчания». В «зоне молчания» на полу находятся фломастеры.

Задание: поднять одновременно с пола все предметы, при этом:

1 человек может касаться только одного предмета,

в воздухе одновременно может находиться только один предмет.

Правила:

У группы на выполнение задания есть 20 минут.

Когда группа готова выполнять задание, она сигнализирует ведущему. Ведущий дает команду: «Время». Группа переходит в «зону молчания» и начинает выполнять задание.

При нарушении задания ведущий говорит об этом, группа переходит в «зону обсуждения», ведущий приводит в исходное положение материалы (соединенные фломастеры разъединяются).

Участники группы могут разговаривать, только когда все они находятся в «зоне обсуждения». За нарушение этого правила – штраф во времени 1 минута.

Когда задание выполнено, ведущий говорит об этом группе.

Примечание для ведущего: два и более фломастера, устойчиво соединенных вместе, рассматриваются как один предмет. Участники должны догадаться об этом самостоятельно.

Монстр (Гоблин)

Группе в 10 человек необходимо преодолеть расстояние в 10 шагов, используя всего лишь 6 конечностей или точек опоры.

Задача группы сделать четыре шага, но при условии что вся группа будет стоять определенном количестве опор. Группа из 10 человек на 4, так же можно варьироваться в зависимости от возраста. Есть вариант что "монстр" не идет, а стоит например 10 секунд.

Муравьи

Группа становится цепочкой друг за другом, каждый пытается удержать карандаш (или любой другой мелкий предмет, предлагаемый ведущим), вставленный между ним и стоящим впереди. Нужно чтобы человек, замыкающий цепочку, переступил линию финиша. Если же кто-то роняет карандаш, все пятятся обратно на старт.

Десятиножка

Задание на точки опоры. Группа становится в круг и добивается, чтобы на земле стояло только 10 ног. Кого-то поднять, кому-то встать на одну ножку и т.д. В итоге должно остаться только 10 ног. И продержаться так заданное время.

Расчет

Встают в круг, свободный не касаясь друг друга. Головы опускают вниз. Задача: рассчитаться, то есть каждый участник должен произнести одно число (раз, два, три и т.д.). Но при условии - нельзя договариваться заранее как считаться, нельзя говорить одновременно, нельзя называть следующее число рядом стоящим. Если делаются ошибки, то считаться начинают сначала.

Амеба

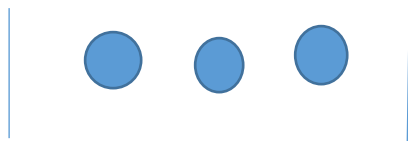
Группа держится за руки, задача перебраться через веревку натянутую чуть ниже уровня пояса среднего участника. Если группа расцепляется или задевает веревку (одежда в счет) то начинают сначала.

Есть более суровый вариант когда нельзя еще и разговаривать.

Дракон

Команда не менее 10 и до 25 человек. Задание: Команда должна представить себя в качестве дракона у которого три точки опоры (две ноги и хвост). На полу рисуем три кочки и две полосы, итого

получается пять точек (три кочки и два берега). Задача игроков пройти всей командой с одного берега на другой, но одновременно нельзя использовать более трех точек опоры.



Зигзаги

Команда переправляется по нескольким узким доскам, сложенным зигзагообразно, из одного пункта в другой, не коснувшись земли. Иногда вводятся роли: однорукий (участник не может пользоваться одной рукой), слепой (участник проходит упражнение с закрытыми глазами при помощи других участников), немой (участник не может говорить во время упражнения)

Минное поле

Участники делятся на пары, одному из пары завязывают глаза и выпускают на поле с препятствиями, которое с помощью команд другого члена пары «слепому» участнику предстоит преодолеть.

БИП/Минное поле

На земле расчерчено поле из 20 – 30 клеток, в каких-то из них мины. Где есть мины, знает только ведущий. Задача команды: пройти через поле, не наравшись на мины. Пробуют по одному. Когда участник нарывается на мину, ведущий говорит «БИП!», участник сходит с пути, следующий начинает сначала.

Джойстик

Вся команда держится друг за друга следующим образом: левой рукой - за большой палец правой руки соседа, правая рука сжата в кулак с выставленным большим пальцем. Первый участник в цепи выполняет роль джойстика, управляя пальцем правой руки, как джойстиком. Задача команды: максимально точно по цепи передать движения джойстика, чтобы последний человек в цепи своей правой рукой совершил определенное действие (вверх, вниз, влево, вправо) для того, чтобы достичь цели – сорвать яблоко, обрезать веревку, коснуться мишени и т.д. Глаза закрыты у всех, кроме первого участника (джойстика).

Пещера

Команда встает в круг, держась за руки. С одной стороны круга на руках висит большой обруч, с другой стороны – обруч поменьше. Задача команды: пройти через обручи так, чтобы они оба прошли полный круг.

Ватная палочка

Команда встает «паровозиком» в цепь. Между спиной впереди стоящего и животом следующего ставят ватную палочку и т.д. во всем «паровозике». Задача команды: пройти какой-либо маршрут, не уронив ни одной палочки.

Плот

Описание: На этапе приготовлен коврик (ткань), такого размера, чтобы на нем тесно умещались все участники команды. На коврик встают все члены команды, задача команды – перевернуть коврик на другую сторону, при этом, не сходя с него. Наступать на землю (пол) во время выполнения задания нельзя. Можно брать друг друга на руки, на шею, поддерживать друг друга любым образом.

Реквизит: резиновый коврик или кусок плотной ткани.

Узел

Описание: Все члены команды берутся двумя руками за один длинный канат, равномерно распределяясь по всей его длине. Команде необходимо завязать узел посередине каната, не отпуская от него рук и не перемещая их по длине каната.

Реквизит: Канат или плотная веревка длиной не менее 5 метров.

Плен

Описание: На этапе параллельно земле растянута паутина в виде сетки на высоте 10-15 см от земли. По одну сторону паутины собирается команда, а по другую становится один из участников, которого и надо будет спасти. Вызволить его можно только переправив на ту сторону паутины, на которой собралась команда. Чтобы сделать это остальным участникам также придется забраться в «паутину». Но при этом необходимо соблюдать следующее правило: Паутина состоит из 4-5 рядов, в каждом из которых от 2 до 6 ячеек. Как только участник встает в ячейку – он тоже запутывается в паутине и может выйти из нее только когда будет спасен главный пленник. Значит, команде доступны только ближайшие к ним два ряда, как же достигнуть остальных? Алгоритм: Когда участник ставит ногу (или руку) в какую-либо ячейку – он тоже «запутывается» в паутине и уже не может достать ногу из ячейки. Но он может поставить вторую ногу в более далекую ячейку. Таким образом, он приблизится к спасаемому, но сам «увязнет» в паутине. Следующий участник становится напротив него подобным же образом. Далее, они на руках переправляют следующего участника в ближайшие к пленнику ряды. И еще одного напротив него.

Образуется еще одна пара. Теперь эти две пары могут переправить следующую пару практически вплотную к пленнику. Таким образом, выстраивается ряд пар от свободной стороны к пленнику и его можно на руках переправить на свободу. Подсказывать алгоритм командам нельзя, они сами должны догадаться об этом.

Реквизит: 30 м веревки 18 колышков (при расчете на паутину 4×5 ячеек размером 50×50 см).

Река памяти

Описание: На земле размечен веревкой следующий рисунок: Таким образом, две линии сходятся и расходятся примерно параллельно друг другу. Команда выстраивается перед этими линиями лицом друг к другу и соединяют руки ладонями в шахматном порядке. То есть: правая ладонь первого участника с левой ладонью второго участника, правая ладонь второго участника с левой ладонью третьего участника и тд. Задача команды пройти по этим линиям от начала и до конца. Руки должны быть соединены на всем протяжении маршрута от старта до финиша. Если кто-то из участников разъединит ладони – команда начинает все сначала. Это можно сделать в том случае, если участники, доверяя друг другу, будут в равной степени друг на друга опираться. Если кто-то падает или расцепляет ладони, задание начинается сначала.

Реквизит: веревка или сигнальная лента 20 м

Зыбучие пески

Описание: На ровной земле отмечены две линии на расстоянии 10 м: старт и финиш. Между ними – «зыбучие пески». Команде необходимо пройти от старта до финиша, дотрагиваясь до земли как можно меньшим количеством конечностей (т.е. рук или ног). Первый этап: можно использовать столько конечностей, сколько человек в команде. Второй этап – минус три ноги.

Реквизит: веревка или сигнальная лента - 4 м (можно использовать длинные палки).

Рама

Задача состоит в том, чтобы переправить деревянную раму отсюда за ту линию вон там. Один человек должен касаться рамы в течение всего упражнения, но он не должен касаться земли. Все остальные участники не могут приблизиться к раме ближе, чем на 5 метров. Рама может иметь с землей не менее одной и не более двух точек касания. Когда она находится между двух линий, верёвки не должны касаться земли.

Статуя добра

Вся команда становится глиной, из которой надо вылепить статую, где каждый является каким-то элементом. Кроме изображения можно добавить звуки (по желанию), а потом эта статуя обсуждается: кто каким элементом был? Что хотел изобразить? Доволен ли своим местом в общей картине

Удачи!