**Занятие 1 объединения «Школа актива»**

**Тема**: Подготовка мероприятия «День Защитников отважных». Организация игры по станциям.

Доброго времени суток, уважаемые будущие коллеги.

Данный материал предназначен для изучения темы массовых мероприятий с детьми. В связи со сложившимися традициями ограничений, эта тема уже не является такой актуальной (шутка). Но изучить ее, все таки, стоит)))

Итак, самый распространенный способ вовлечь большое количество детей в какую либо деятельность – это игра по станциям (станционка, игра-путешествие, квест)

**Что же такое игра по станциям?**

Игра по станциям – это вид организационно-массового мероприятия самой разнообразной тематики и направленности, в котором задействовано большое количество как участников, так и организаторов.

Плюсы этой игры видны в самом определении:

1. В одном мероприятии можно задействовать большое количество детей. В игре по станциям может участвовать весь отряд, весь класс, весь лагерь.

2. В игру можно включать разные виды деятельности (двигательная активность, интеллектуальные, творческие, развлекательные задания). Набор пунктов-станций может быть такой: станция «Спортивная» - пройтись по бревну, станция «Угадайка» - отгадать 10 загадок, станция «Песенная» - вспомнить припев 10-ти предложенных песен и их исполнителей, пропеть, станция «Историческая» - вспомнить 10 фактов о городе и т.д.

3. Разновидностей (типов) игр по станциям множество, а это значит, что можно устраивать интересные и разнообразные мероприятия хоть каждый день.

О типах игр по станциям подробно изложено в Приложении 1.

**Как подготовить игру по станциям?**

Нужно сделать следующее:

1. Определить тему и тип игры по станциям.

Тема может быть выбрана под задачи лагеря, может быть предложена самими детьми, либо организаторами (все зависит от целей). Про типы игр по станциям смотрим Приложение 1.

1. Определить количество команд-участниц и, соответственно, количество пунктов-станций. Количество пунктов должно быть больше количества отрядов как минимум на 1, чтобы каждая команда могла свободно решать свои задачи, не теряя времени и интерес к игре.

Как определить количество команд?

Лучше объединять детей в группы по 5-7 человек. Если у вас в отряде 20 человек, то команд-участниц, соответственно, будет 4. Значит, пунктов-станций в игре должно быть не менее 5.

Если же в игре участвует весь лагерь (например, 150 человек), то логично будет увеличить количество участников каждой команды до 10. Таким образом, команд-участниц будет 15. А пунктов-станций - как минимум 16.

1. Определить тематику конкурсов-этапов каждого пункта, закрепить ответственных за каждый пункт.

В зависимости от количества команд-участниц, набирается и количество ответственных за каждую станцию. Если у вас 4 команды, значит, у вас будет 5 пунктов, значит, вам нужно найти 5 товарищей, коллег, единомышленников, которые возьмут ответственность за организацию своего пункта. Ответственные разрабатывают правила проведения своего конкурса-этапа, готовят реквизит и оформление.

1. Для каждой команды приготовить маршрутный лист с указанием последовательности прохождения каждого пункта-станции.

У каждой команды - свой маршрут, своя последовательность следования (для того, чтобы не было очереди и не тратилось время на ожидание). У каждой команды в путевом листе отмечаются результаты.

1. Подготовить пролог и финал мероприятия.

В прологе собираются все команды-участницы. Им раскрывается тема, рассказывается предыстория, объясняются правила. В финале мероприятия - снова общий сбор, на котором проводится подведение итогов и награждение победителей.

**ЗАДАНИЕ для самостоятельной работы:**

1.Изучить типы игр по станциям (Приложение 1)

2. Заполнить таблицу, подобрав для предложенной станции задания (игры). Сделать краткое описание игр.

|  |  |
| --- | --- |
| **Станция** | **Игры и задания** |
| Спортивная | 1.2.3.4.5. |
| Логическая | 1.2.3.4.5. |
| Творческая | 1.2.3.4.5. |
| Туристическая | 1.2.3.4.5. |
| Космическая | 1.2.3.4.5. |

**Приложение 1**

**Игры по станциям, принципиально отличающиеся друг от друга**

1. *Кругосветка.* Команда идет с маршрутным листком по строго определенному маршруту. Места расположения станций заранее известны. Команда должна пройти все стации за определенное время (равное для всех).
2. *Ажиотаж*. Команда заранее не знает маршрута движения. В ходе игры команда определяет очередность посещения станций самостоятельно. Команда может пройти за отведенное время определенное число станций. Команда в случае невыполнения задания может пройти его повторно в порядке очередности
3. *Гонка на выживание*. Команда получает у ведущего маршрутный листок со списком станций. За отведенное время нужно пройти как можно больше станций. Если задание на станции не выполнено с первого раза, то маршрутный листок рвется. Команда начинает игру с начала. Разновидности: командная, индивидуальная.
4. *Стратегия*. На игровом табло обозначены месторасположение, наименование и время проведения игровых станций. Команда вырабатывает маршрут и заявляет его. Если такой маршрут уже заявлен, то команда определяет новый маршрут. Некоторые игровые станции могут проводиться сразу для нескольких команд. Предлагаем описание этой формы - Команды ранее знакомятся со всеми конкурсами и их правилами, которые будут работать в игровое время. На игровом табло-заявке обозначены неизменяемые пункты: месторасположение конкурса, наименование, время прохождения, стоимость выигрыша в конкурсе, количество команд участниц в данном конкурсе и количество человек, представляющих команду в конкурсе. Перед выходом на старт, командам предлагается заполнить графу о прохождении конкурса в то или иное время. Количество временных интервалов ограничено и зависит от времени выполнения конкурса и количества команд участниц. Время начала каждого конкурса расписано. Команды выстраиваются и в порядке очереди, совещаясь, им остается только проставить свои заявки на участие в определенный промежуток времени. Далее команда точно совещается и решает, кто из участников команды и в какое время будет проходить конкурсы. Каждый участник команды имеет право проходить несколько конкурсов. Побеждает команда, набравшая больше всех баллов.
5. *Гандикап* (гонка за лидером). Команды стартуют по определенному маршруту. Старт команд осуществляется через определенное время. Побеждает команда с наилучшим чистым временем. В игровых станциях могут принимать участие разное количество членов команд.
6. *Экстрем*. Команда делится на интеллектуалов и спортсменов. Интеллектуалы выполняют задание и ведущий сообщает спортсменам наименование и месторасположение следующей игровой станции. Спортивные и интеллектуальные станции чередуются. Если спортсмены или интеллектуалы не справляются с заданием, то они должны выполнить штрафное задание. Побеждает команда с наименьшим чистым временем.
7. *Лабиринт*. Команда идет с маршрутным листом по определенному маршруту. В случае невыполнения задания на игровой станции команде предлагается выполнить штрафное задание. Разновидности: на выбывание игроков.
8. *Фестиваль*. Команды в ходе игры находят себе спарринг - команду и сообща выполняют конкурсное задание. В качестве дополнительного правила игры можно поставить условие, чтобы при прохождении очередного конкурсного задания спарринг-команды образовывали новую пару.
9. *Олимпиада* Среди команд происходит жеребьевка. Команды попавшие в одну пару соревнуются между собой на вылет. Побеждает команда с наименьшим числом поражений.
10. *Ротация* Команда делится на несколько частей и выполняет задания. Суть задания одной части команды сводится к подготовительной работе для другой части. Пример. - написать сценарий - сделать постановку - подвести рейтинг и …
11. *Экспресс* Команда находится в фиксированном месте. Бегунок доставляет определенное задание, которое необходимо выполнить за строго отведенное время. Затем бегунок относит выполненное задание и получает новое.
12. *Управленец* Лидеру команды объясняются правила выполнения задания. Затем он передает правила всем остальным участникам команды. Участники команды выполняют задания (все задания в разных местах). По итогам выполнения задания лидер получает новую порцию информации.
13. *Школа радости* Командам предлагается проити несколько игровых станций, на которых им предлагается получить определенные знания или выполнить определенные конкурсы. Причем за отведенное время участники могут посетить 2-3 класса школы.
14. *Квест* Некоторые относят их к станционным играм, но, скорее всего, они уже давно выделились в самостоятельную группу (игрокам предстоит найти какую-то вещь, получить которую они могут только выменяв у другого персонажа. Соответственно приходится распутывать цепочку - бобику принести кость, получить за кость сосиску, отнести сосиску котенку, за это получить зернышко и отнести его курочке... ну это так, утрировано).