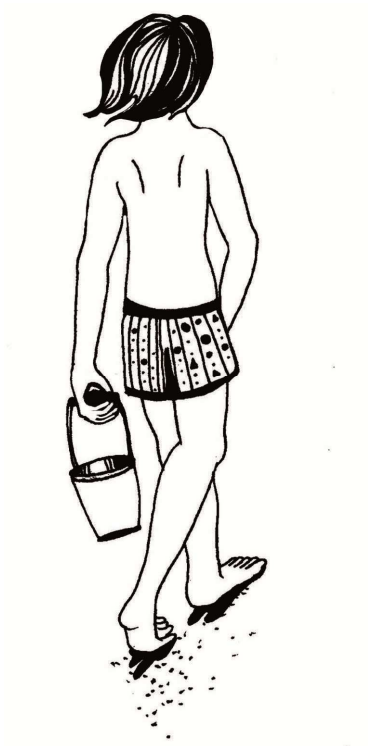




А. А. ЗАРИПОВА,
ПЕДАГОГ-ПСИХОЛОГ
УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ЦЕНТРА

ПЕСОК – ПРОСТРАНСТВО, ВОЗМОЖНОСТИ

2014

СОДЕРЖАНИЕ

ВОЛШЕБСТВО ПЕСКА	4
ПРАВИЛА ДЛЯ ПЕДАГОГОВ И ДЛЯ ПОДРОСТКОВ	8
СТРОИМ НА ПЕСКЕ	10
«ГРАДОСТРОИТЕЛИ» (9–12 ЛЕТ)	10
«СТРОИМ МИР» (13–14 ЛЕТ)	11
«ПЕСЧАНАЯ ЧЕРЕПАХА» (9–12 ЛЕТ)	12
КОНКУРС НА ПЛЯЖЕ «ДЕНЬ ИНДЕЙЦА»	13
КОНКУРС КУЛЬПТОРОВ ИЛИ АРХИТЕКТОРОВ (14–16 ЛЕТ)	14
ЭТО ВАЖНО	15
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ	16
«ДАЙ МЯЧИК» (12–16 ЛЕТ)	16
«ЭСТАФЕТА КАРАКАТИЦ» (12–16 ЛЕТ)	16
«ВОРОТА» (С 7 ЛЕТ)	17
«НЕПОВТОРИМАЯ ДИСТАНЦИЯ» (С 7 ЛЕТ)	17
«ПЕСОЧНЫЙ БОУЛИНГ» (С 9 ЛЕТ)	18
«БРОСЬ РАКОВИНУ» (7 ЛЕТ)	18
«ТИР НА ВОДЕ» (С 7 ЛЕТ)	19
«ПРЯТКИ» (С 7 ЛЕТ)	19
«БЛИНКИ» (С 13 ЛЕТ)	19
ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА КОНЦЕНТРАЦИЮ ВНИМАНИЯ	21
«МИНА» (С 9 ЛЕТ)	21
«ГЛАЗОМЕР» (С 12 ЛЕТ)	21
«ДВА ШПИОНА» (С 7 ЛЕТ)	22
«СТРОИТЕЛИ» (С 13 ЛЕТ)	22
«ГЛЯДЯ В НЕБО» (С 7 ЛЕТ)	22
«ИЩИТЕ БАШМАЧОК» (С 7 ЛЕТ)	23
«ПОГРУЖЕНИЕ» (С 7 ЛЕТ)	23
«НАПЛИШИ СЛОВО» (С 7 ЛЕТ)	23
«КОРОВА-РЕКОРДИСТКА» (С 7 ЛЕТ)	24
«ВЕСЕЛЫЙ СЧЕТ» (С 7 ЛЕТ)	24
«СТАТУЯ» (С 9 ЛЕТ)	24
«КТО ПОД ПОЛОТЕНЦЕМ?» (С 7 ЛЕТ)	25
«ОТГАДАЙ И ПОКАЖИ» (9–12 ЛЕТ)	25
«ОЧЕПЯТКА»	26
ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА ПОИСК	27
«ОСТРОВ СОКРОВИЩ» (С 7 ЛЕТ)	27
«ЖЕМЧУЖИНА» (С 13 ЛЕТ)	27
«ЗАКОПАННОЕ СОКРОВИЩЕ» (С 7 ЛЕТ)	28
«ЗОЛОТОИСКАТЕЛИ» (7–9 ЛЕТ)	28
«СЕКРЕТИК» (С 7 ЛЕТ)	28
«КЛАД С МАГНИТОМ» (С 9 ЛЕТ)	29
РИСОВАНИЕ ПЕСКОМ И НА ПЕСКЕ	30
«ОТПЕЧАТКИ ВАШИХ РУК» (7–11 ЛЕТ)	31
«КАРТИНЫ НА ПЕСКЕ» (7–11 ЛЕТ)	34
«НЕИЗВЕСТНОЕ ЖИВОТНОЕ» (9–12 ЛЕТ)	34
В ЗАКЛЮЧЕНИЕ	35
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	35

© ВДЦ «Орлёнок», учебно-методический центр, 2014

© Зарилова А. А., основной текст, составление, 2014

© Матюхина О. И., иллюстрации, 2014

В ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Следует сказать, что игры на пляже и с песком, описанные в данном сборнике, – это лишь маленькая частица игр, которые может использовать педагог в работе с детьми. Мы дали вам всего лишь инструмент, а как его использовать – зависит от вас.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

- Афанасьев С. П., Коморин С. В., Тимонин А. В. Что делать с детьми в загородном лагере. – Кострома: МЦ «Вариант», 2001. – 320 с.
- Барканов С. И. Лето в вопросах и ответах // Народное образование. – М: ВЛАДОС, 1999. – №5. – 420 с.
- Бедарев Г. К. Организация весёлого досуга. – М.: Просвещение, 1979. – 428 с.
- Фридман М. Г. Спортивно-оздоровительная работа в детских лагерях отдыха. – М.: Просвещение, 1991. – 207 с.
- Электронный ресурс для вожатых детских оздоровительных лагерей.
http://summercamp.ru/index.php5/Игры_на_пляже
- Электронный ресурс «Наша мамочка». <http://nasha-mamochka.ru/index.php/igr/69-detskie-igry-na-plyazhe>

себя и других. Так закладывается база для дальнейшего формирования навыков позитивной коммуникации.

«КАРТИНЫ НА ПЕСКЕ» (7–16 ЛЕТ)

Если поверхность песка ровная и влажная, на ней можно делать рисунки палочкой или прутиком. Исправлять ошибки «художнику» разрешается только в течение одной минуты. Можно также потренироваться в написании букв или цифр. Можно создать коллекцию отпечатков ладоней всего отряда.

«НЕИЗВЕСТНОЕ ЖИВОТНОЕ» (9–12 ЛЕТ)

Это старый-престарый, но оттого не менее увлекательный рисуночный тест, он поможет многое узнать о ребёнке.

Предложите подросткам нарисовать неизвестное животное. Важно только, чтобы дети его придумали сами и наделили характером на свой вкус. После завершения работы попросите детей рассказать об этом животном: кто это, почему такой (допустим, зачем ему такие клыки, копыта, хвост, и т. д.), чем он занимается, с кем дружит или кого боится, какие у него планы и чего ему особенно не хватает в жизни. Подростки чаще всего подразумевают под этим животным самих себя, ведь удобней и безопасней делиться своим отношением к миру, родителям и себе от третьего лица. Не уничтожайте рисунок сами: лучше, если ребёнок сам придумает, что с ним дальше делать.

Море... Солнце... Песок... Сколько очарования таят в себе эти три слова. Мы знаем, сколько радостей дарит море, как не хочется выходить на берег и как долго длится ожидание следующей встречи с водной стихией.

Но мы можем сделать не менее интересным и захватывающим время пребывания на берегу!

Вашему вниманию предлагается ряд игр на пляже и игр с песком. Их можно разделить на следующие виды: построение различных объектов и предметов; рисование песком и на песке; игры-эстафеты и подвижные игры; игры, направленные на поиск чего-либо, и игры на концентрацию внимания.

ВОЛШЕБСТВО ПЕСКА

С песком человек связан с раннего детства, когда игра с ним становится очередным способом познания мира.

Вспомните себя в детстве... Ну хотя бы на миг!.. Как Вы любили летом в тенистом дворе либо с родителями на речном или морском берегу играть с песком и водой. Как интересно было лепить, строить пирамиды, замки или печь куличики из песка. Сколько удовольствия доставляло прокладывать в мокром песке ямки и туннели, пытаясь добраться до воды. С каким интересом вы смешивали песок с водой и получали каши и тесто или даже «бетон», который мгновенно застывал в стенах Ваших крепостей и песочных миров. А потом с увлечением облепляли стены вашей «крепости» ракушками и разноцветными камешками и стёклышками, чтоб они были самыми красивыми на свете!

Вспомните, как вы вываливали в песок десятки своих самых любимых игрушек, кукол и солдатиков, как устраивали песочное чаепитие или баталии и войны с полным разрушением всего построенного. И как Вас невозможно было «за уши оттащить» от этого занятия?

Такие игры очень естественны, это то, чем ребёнок любит заниматься, то, чего он не боится. Во время игры с песком устанавливаются доверительные отношения между взрослым и ребёнком. Игры в песке развивают детскую фантазию. И не удивительно, ведь в игре проживается ска-

машка, солнышко, дождинки, травки, дерево, ёжик и прочие).

5. «Пройтись» по поверхности песка отдельно каждым пальцем поочерёдно правой и левой рукой, после – одновременно (сначала только указательным, потом – средним, затем – безымянным, большим, и наконец – мизинчиком).
6. Далее можно группировать пальцы по два, по три, по четыре, по пять. Здесь уже ребёнок может наблюдать загадочные следы. Как хорошо вместе пофантазировать: чьи они?
7. «Поиграть» по поверхности песка, как на клавиатуре пианино или компьютера. При этом двигаются не только пальцы, но и кисти рук, совершая мягкие движения «вверх-вниз». Для сравнения ощущений можно предложить ребёнку проделать то же упражнение на поверхности стола.

Эти незатейливые упражнения на самом деле обладают колоссальным значением для развития эмоциональной сферы ребёнка. Во-первых, такого рода взаимодействие с песком стабилизирует его эмоциональное состояние. Во-вторых, наряду с развитием тактильно-кинестетической чувствительности и мелкой моторики, мы учим ребёнка прислушиваться к себе и проговаривать свои ощущения. А это, в свою очередь, способствует развитию речи, произвольного внимания и памяти. Но главное – ребёнок получает первый опыт рефлексии (самоанализа), учится понимать

Теперь, когда ребёнок получил образец проговаривания ощущений педагога, предложите ему рассказать о том, что он чувствует. Чем младше ребёнок, тем короче будет его рассказ, и тем чаще нужно повторять эту игру. Не беда, если в начале игры ребёнок в точности воспроизводит ваши слова, передавая свои ощущения. Постепенно, накапливая свой чувственный опыт, он научится передавать свои ощущения и другими словами. Не исключено, что Ваши и его ощущения не будут совпадать. Постарайтесь не навязывать ему своё мнение.

Далее взрослый переворачивает свои руки ладонями вверх: «Я перевернул руки, и мои ощущения изменились. Теперь я по-другому чувствую шероховатость песка, помоему, он стал чуть холоднее. А что чувствуете вы? Мне не очень удобно держать так руки. А вам?» Если у ребёнка похожие ощущения, можно обсудить: что лучше сделать, чтобы их изменить. Можете подвигать руками?

1. «Поскользнуть» ладонями по поверхности песка, выполняя зигзагообразные и круговые движения (как машинки, змейки, санки и др.).
2. Выполнить те же движения, поставив ладонь на ребро.
3. «Пройтись» ладошками по проложенным трассам, оставляя на них свои следы.
4. Создать отпечатками ладоней, кулачков, костяшками кистей рук, рёбрами ладоней всевозможные причудливые узоры на поверхности песка, попытаться найти сходство узоров с объектами окружающего мира (ро-

зочная жизнь, строятся замки, башни, разворачиваются соревнования и сражения.

Да, давненько это было... Но эти игры с песком так и остались с нами – тёплым местом в душе, как воспоминания детства – беспечного и безопасного.

Не только дети, но и взрослые получают море радости и удовольствия, играя в песке. И это не случайно. Именно игры с песком позволяют человеку открыто выражать свои эмоции: радость, восторг, удивление. Игры с песком позитивно влияют на эмоциональное самочувствие человека. Психологи утверждают, что песок поглощает негативную энергию человека, стабилизирует его эмоциональное состояние.

Песок – загадочный материал. Он обладает способностью завораживать человека – своей податливостью, способностью принимать любые формы: быть сухим, лёгким, ускользящим или влажным, плотным и пластичным. Игра в песок привлекательна. Этот феномен известен всем. Почему не только дети, но и взрослые, оказавшись на пляже, спонтанно создают картины из песка? Податливость песка провоцирует желание создать из него миниатюру реального мира. Здесь человек выступает как созидатель, не привязанный к результатам своего труда. Ребёнок создаёт из песка замок, некоторое время любит его, а потом волна или он сам разрушают творение. Один сюжет жизни завершается, уступая место следующему.

К тому же, создание песочных композиций – в отличие от рисунка, например – не требует каких-либо особых умений. Здесь невозможно ошибиться, сделать что-то не так – это важно для тех, кто привык строго оценивать себя. У каждого из нас вольно или невольно появляются критерии того, что такое «красивый рисунок», «хорошее стихотворение», «правильно вылепленная фигурка», но нет такого понятия как «хорошая» или «правильная» композиция из песка.

Существует даже «терапия песком», или песочная терапия, где основной акцент делается на творческом самовыражении человека, благодаря которому на бессознательном уровне происходит снижение внутреннего напряжения и поиск путей развития. Песок даёт возможность расслабиться, ведь то, что создано с помощью песка, можно переделать, исправить. Переноса это на реальный мир, вы можете исправить то, что вам не нравится в своей жизни, сможете повлиять на свои поступки, изменить отношения с окружающими. Делая из песка различные фигуры, создавая образы и миниатюры, мы можем прикоснуться к своему внутреннему состоянию играючи, без напряжения и можем попытаться понять самих себя. Сняв внутреннее напряжение, можно стать увереннее в себе, увидеть новые пути развития.

Но это далеко не единственный плюс работы с песком: он замечательно развивает мелкую моторику (песок, благодаря своей структуре, благотворно воздействует на так-

ственной личностной ценности, повышает художественную компетентность ребёнка. Кроме этого групповые занятия помогают ребёнку в приобретении навыков социальной адаптации и решения межличностных конфликтов. Дети очень хорошо расслабляются, пропуская песок между пальцами.

ПРИМЕРНЫЕ ТЕХНИКИ РИСОВАНИЯ ПЕСКОМ:

- Поначалу дети могут использовать указательный палец – так удобнее и привычнее.
- Для изображения солнышка можно предложить использовать кулачок.
- Рисуем пальцами снизу вверх – получается трава.
- Для изображения волны в рисунке можно использовать кисть руки.
- Интересен способ рисования песком путём отсечения лишнего.
- Можно рисовать на мокром песке сухим и наоборот – на сухом песке мокрым.

«ОТПЕЧАТКИ ВАШИХ РУК» (7–11 лет)

На ровной поверхности песка дети по очереди делают отпечатки кистей рук: внутренней и внешней стороной. Важно задержать руку на песке, слегка вдавив её, и прислушаться к своим ощущениям. Вожатый начинает игру, рассказывая ребёнку о своих ощущениях: «Мне приятно. Я чувствую прохладу (или тепло) песка. Когда я двигаю руками, я ощущаю маленькие песчинки. А что чувствуешь ты?»

РИСОВАНИЕ ПЕСКОМ И НА ПЕСКЕ

Рисование песком имеет огромный развивающий потенциал. Это погружение в сказку, в мир фантазий и причудливых образов. Увлекательный процесс затрагивает все сферы чувств, пробуждает творчество, вдохновляет. Детям особенно нравится рисовать песком. Податливость песка, его природная магия притягивают детей.

Рисование песком – отличный способ расслабиться. Погружение в приятное текучее состояние спокойного творчества, соприкосновение с природной материей снимает стресс, любое напряжение, страхи. Это занятие особенно рекомендуется для активных детей, ведь оно помогает лучше понять свои чувства, получить необходимые навыки социального общения, выработать позитивное отношение к себе и окружающим.

Рисование песком (Sand-Art), как вид искусства, в России появился относительно недавно. При этом рисование песком, в отличие от других видов искусства, позволяет задействовать сразу все каналы восприятия, навыки рефлексии, развивать память, мышление, внимание. Техника помогает развить тонкую моторику, что особенно полезно для детей. Нарисовать с помощью песка можно что угодно. Главное – дать волю воображению.

Рисование песком помогает подростку научиться осознавать себя, выражать собственные чувства. Оно развивает межполушарное взаимодействие, усиливает ощущение соб-

тельные ощущения и стимулирует нервные окончания, которые находятся в подушечках пальцев), фантазию, творческие способности, образное мышление и многое другое. Работа с песком успокаивает (особенно очень подвижных, непоседливых детей): в нём словно содержится живительная солнечная энергия, которая подзаряжает нас позитивными эмоциями.

А если учесть, что песок обладает замечательным свойством «заземлять» негативную энергию, то в процессе образовательной работы происходит и гармонизация эмоционального состояния ребёнка. В рамках повседневной жизни занятия с песком снимают стресс, поднимают настроение.

Учитывая вышеизложенное, отрядному воспитателю нужно эффективнее использовать возможности, которые предоставляет территория пляжа ВДЦ «Орлёнок». Перед тем как вы пойдёте на пляж, проследите, чтобы у всех ваших детей были не только купальники и полотенца, на которых они будут лежать, но и головные уборы, лёгкая пляжная обувь. Играть с детьми и подростками можно как перед купанием, так и после. Выбирая игры, необходимо учитывать эмоциональное состояние группы: перед купанием – подвижные игры, после – более спокойные.

Во время пляжных игр и игр на песке **ПЕДАГОГУ СЛЕДУЕТ ПРИДЕРЖИВАТЬСЯ СЛЕДУЮЩИХ ПРАВИЛ:**

- ♦ **Собственная заинтересованность.** Когда педагогу интересно то, что он предлагает детям, то и дети с удовольствием принимают в этом участие. А если вы ещё играете вместе с детьми, то происходит укрепление ваших отношений.
- ♦ **Комфортная среда для участников.** В ходе работы подбадривайте подростков, отмечайте положительные моменты их взаимодействия, исключайте негативную оценку их действий, идей, результатов, сохраняя безоценочность позиции, поощряйте фантазию и творческий подход детей.
- ♦ **Чётко сформулированная инструкция.** От того, как вы её даёте, зависит результат. Предложите подросткам повторить, как они поняли инструкцию.
- ♦ **Возможность выбора.** Предложите детям большой спектр игр. Выбирайте их с учётом возрастных, личностных особенностей подростков: кому-то интереснее подвижные игры, а кто-то любит рисовать или строить замки.
- ♦ **Равнозначные условия.** Если это командная игра – чётко разделите территорию на одинаковые площадки для каждой команды.
- ♦ **Наблюдение за детьми и взаимодействием между ними.** Следите за тем, все ли подростки включе-

дены, где спрятали. Руководить поисками «секретика» можно по-разному. Можно просто пометить место с «секретиком», чтобы дети искали его, вглядываясь. Можно нарисовать стрелочки на пути к цели, а можно, ничего не помечая, помогать детям сориентироваться с помощью словесных инструкций.

«Клад с магнитом» (с 9 лет)

Для игры понадобятся железные предметы и магнит. Будет лучше, если магнит взять посильнее, а железные предметы – помельче. Очертим место, где будет «зарыт» клад. Теперь один из играющих прячет железные предметы, а другой ищет клад с помощью магнита. После нахождения все найденные «сокровища» можно положить в сундук, в своё хранилище сокровищ. Роль сундука может выполнять, например, какая-нибудь ямка рядом с местом отдыха. Кладоискатель спрячет сокровища, а завтра придёт и вновь найдёт их.

Игры Вы можете дорабатывать, придумывать совместно с ребятами своего отряда. Развивайте у них самостоятельность, выдумку, но не забывайте об уважении к другим отрядам, которые рядом с вами.

«ЗАКОПАННОЕ СОКРОВИЩЕ» (7–12 ЛЕТ)

На заранее отмеченной территории (площадь зависит от количества играющих) нужно закопать в песок придуманное сокровище (или несколько, если детей много). Лучше, если это будет что-то мягкое или не имеющее острых углов, чтобы избежать травм. По команде ведущего дети приступают к поиску сокровища в песке, и, конечно же, победитель (нашедший) получает всё!

Если ребят много, лучше разбить всю территорию на участки (квадраты 1,5 на 1,5 метра), и закопать одно или несколько «сокровищ» на каждом из них. Пусть каждая группа ведёт поиск на своём участке, соревнуясь с другими в том, кто быстрее найдёт все «сокровища».

Игра даёт возможность детям раскрыть свой физический потенциал, проявить ловкость и расторопность. Море удовольствия гарантировано.

«ЗОЛОТОИСКАТЕЛИ» (7–9 ЛЕТ)

На пляж возьмите с собой сито или мелкую сетку и горсть монет. Пока дети играют где-нибудь поблизости, разбросайте монетки в определённом месте и присыпьте их песком. Когда всё будет готово, дайте детям сито и пусть они «добывают золото».

«СЕКРЕТИК» (7–11 ЛЕТ)

Можно спрятать какую-то вещь (например, игрушку из киндер-сюрприза), завернув её в листочек лопуха и закопав в ямку. Тот, кто будет искать и откапывать, не должен ви-

ны в совместную деятельность и конструктивно взаимодействуют друг с другом.

- ♦ **Наблюдение за эмоциональным состоянием подростков.** Если кто-то из подростков рушит свои фигуры, понаблюдайте, с каким настроением он это делает: расстраивает ли его это или нет.

Основные правила, с которыми нужно познакомить подростков перед началом игр на пляже и с песком:

- В работе с сухим песком руки должны находиться примерно на высоте 35 см от земли.
- Нужно проявлять уважительное отношение к объектам из песка, созданным другими – как и ко всем продуктам деятельности друг друга.
- НЕЛЬЗЯ:
 - кидаться песком друг в друга,
 - закапывать друг друга в песок,
 - бегать по пляжу друг за другом.

СТРОИМ НА ПЕСКЕ

Подросткам любого возраста интересно строить из песка. Песок может принимать любую форму. В сухом виде он имеет одну структуру, в мокром – совершенно другую. Он непостоянный, все «скульптуры», сделанные из этого материала, быстро рассыпаются. Но также быстро из песка можно сделать самые разные образы, фигурки и даже ситуации. Дети очень хорошо расслабляются, пропуская песок между пальцами.

Предложите детям принять участие в конкурсе или фестивале песчаных скульптур. Они могут сделать из песка любую фигуру: торт, сфинкс, русалку, лошадь, дельфина...

МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ. В качестве дополнительных приспособлений можно использовать различные стаканчики, если не жалко – зубную пасту, а главное – природные материалы: камушки, ракушки, водоросли, гальку, листики, цветочки – в общем, то, на что хватит фантазии.

«Градостроители» (9–12 лет)

Участникам игры даётся задание построить песчаный город и сочинить о нём легенду. Город может быть средневековым, современным или городом будущего. Ребятам необходимо разработать его план, придумать здания, баш-



ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА ПОИСК

Перед проведением массовых игр убедитесь в отсутствии в песке стёкол и другого мусора!

«Остров сокровищ» (7–16 лет)



Чтобы эта игра была особенно интересной и увлекательной для детей, следует спрятать «клад» заранее. Это могут быть камушки, ракушки или настоящие монеты. Для более полного погружения в игру потребуются заранее нарисованная карта, по которой можно найти «сокровища». На карте нужно обозначить территорию «острова» и маршрут, полный различных испытаний, например: «по-

прыгать 10 раз на правой и 3 раза на левой ноге», «пригнать и квакнуть», «помахать руками» и так далее. Сложность испытаний и самого маршрута можно изменять в зависимости от возрастных способностей играющих.

«Ловцы жемчуга» (9–13 лет)

Заготавливаются камешки, обёрнутые фольгой – это «жемчужины». Затем они разбрасываются неглубоко (по колено) в воде среди гальки. Задача играющих: собрать как можно больше «жемчужин».

Остальные участники должны назвать предмет по его описанию. Главное – поддерживать дружелюбный тон в игре. Это занятие отлично развивает речевые функции, внимание и наблюдательность подростков.

«ОЧЕПЯТКА» (7–11 ЛЕТ)

Игра «Очепятка» позволяет не только весело поиграть, но и повысить культуру речи подростков.

Разровняйте небольшую площадку на песке, обведите её по контуру, превратив в большую книгу или в школьную доску. В зависимости от возраста детей, напишите букву или слово и что-то в них перепутайте. В словах лучше менять одни безударные гласные на другие и можно поэкспериментировать с перестановкой порядка букв и слогов, например: квадрат – квардат, караван – каваран. Вспомните, какие буквы путаете, пропускаете или переставляете вы сами, когда быстро набираете что-то на клавиатуре.

В этой игре каждый подросток может побывать в роли ведущего.

ни, арки, мосты. Чтобы сооружение было прочным, можно использовать камешки, дощечки. Должна быть придумана легенда города, лучше таинственная, загадочная и, может быть, чуть-чуть страшная. Конкурс заканчивается экскурсией по городу, во время которой звучат легенды и награждаются его создатели.

«СТРОИМ МИР» (13–14 ЛЕТ)

Модификация игры «Постройка моста»

Участники делятся на две команды: «миссионеры» и «туземцы». Для этого можно, например, раздать подросткам камешки и ракушки (по количеству человек в командах): ракушки – индейцы, камешки – миссионеры.

Первой команде даётся задание: они должны стать миссионерами, которые хотят привнести достижения цивилизации в туземные племена. Для этого они решили построить город. Но если они построят всё сами, то туземцы не будут знать, как, например, обслуживать больницу. Поэтому город надо построить вместе. Сначала миссионеры должны убедить туземцев в необходимости постройки города, потом показать, как пользоваться строительными инструментами, и только тогда можно приступить к возведению города. Время на постройку – 20 минут.

Вторая команда – племя туземцев. Им сообщают следующие правила: «Вы – туземцы племени, не знающего ни письменности, ни математики. К вам приехали люди из цивилизованного мира, и предложили построить город со

всеми удобствами. Ваши отношения должны сопровождаться следующими правилами:

- общаться с миссионерами может только глава племени;
- каждые три минуты (по команде «Хранителя времени») туземцы должны молиться, бросив все дела.

В течение семи минут участники обсуждают правила, распределяют роли и вырабатывают план действий.

После завершения игры ведущий просит участников поделиться своими впечатлениями. В зависимости от результатов можно сделать вывод о работе в нецелевых группах, то есть в группах, у которых нет желания следовать целям других людей, даже желающих им добра. Кроме того, делается вывод о необходимости учитывать интересы и желания других людей, без чего не может возникнуть понимание и совместная продуктивная деятельность.

«ПЕСЧАНАЯ ЧЕРЕПАХА» (9–12 лет)

Вожатый во время прогулки по пляжу и сбора ракушек может рассказать ребятам историю о черепахе, напомнить о том, как черепаха выглядит (наверняка, дети когда-нибудь видели черепаху – живую или на картинке), а затем предложить создать памятник этой черепахе. Это очень просто сделать. Большой овальный холм – туловище, маленький холмик наверху – голова, выпуклости по бокам – ноги. Слепив туловище черепахи, дети могут выложить его ракушками, которые они собрали ранее, и тогда у черепахи появится панцирь.

угадал, нужно принять такую же позу, как и статуя. Полотенце снимается и позы сравниваются. Если догадка оказалась неправильной, тот, кто ошибся, сам становится статуей. А если поза угадана верно, «статуя» принимает новое положение, игра продолжается.

«КТО ПОД ПОЛОТЕНЦЕМ?» (7–11 лет)

Здесь желательно, чтобы «подозреваемых» было как можно больше, тогда и игра будет интереснее. Кто-нибудь незаметно прячется под полотенцем, а остальные думают и гадают, кто же он? А спрятавшийся может, в свою очередь, делать подсказки: смешные, уводящие в сторону и по делу. Например, показать часть купального костюма. Или заговорить изменённым голосом. Или показать часть своей косички...

«ОТГАДАЙ И ПОКАЖИ» (9–12 лет)

Сборник загадок на пляже? А почему бы и нет? Как хорошо загорать и одновременно загадывать ребятам загадки. Они ищут ответы, и это превращается в увлекательную игру. Отгадки вполне можно изобразить на языке жестов, или просто нарисовать на песке. Но даже если у вас нет книги с загадками, не отчаивайтесь, просто осмотритесь вокруг. Ведь загадки можно придумать самим и обо всем на свете. Совсем не обязательно, чтобы они были рифмованными. А дети, увидев, как просто это делается, вслед за вами и сами начнут их сочинять.

Можно загадывать загадки иначе: ведущий начинает описывать находящиеся рядом предметы или даже людей.

«КОРОВА-РЕКОРДИСТКА» (7–16 ЛЕТ)

Данная игра – аналог игры «Крокодилы», но более разнообразный и усложнённый. В «Крокодилы» загадывается слово – имя существительное в единственном числе, именительном падеже. А в «Корове-рекордистке» загадывается понятие, которое может состоять из нескольких слов. В качестве иллюстрации подходит само название игры. Игра будет одинаково интересна для детей любого возраста.

«ВЕСЁЛЫЙ СЧЁТ» (7–11 ЛЕТ)

В зависимости от возраста участников, можно выкладывать из камней буквы алфавита или различные фигуры (квадрат, круг и прочие). С детьми постарше, можно выкладывать камушками числовые примеры. Чтобы было интересней, играть можно всем отрядом: первую цифру выкладывает один ребёнок, вторую – другой, а вожатый выкладывает между цифрами знак «+» или «-». После чего, следующий ребёнок должен правильно посчитать и выложить камушками ответ. Вожатые могут притвориться, что им плохо видны цифры, и попросить ребят сделать их более крупными.

«СТАТУЯ» (9–11 ЛЕТ)

Кто-нибудь из играющих прячется под большим пляжным полотенцем и неподвижно замирает в какой-то позе. Остальные игроки ощупывают «статую» и пытаются догадаться, в какой она позе. Если кому-то показалось, что он

Короткая история, которую можно использовать – древнеиндийская легенда о происхождении черепах. Она гласит, что когда-то давно на Земле жили молодые дерзкие великаны, которые считали себя выше богов. Боги разгневались на великанов, и разразился между ними страшный бой. Долго он длился, но наконец, не выдержали великаны и в панике разбежались кто куда. На поле боя остались только их щиты. Чтоб показать своё могущество, боги вдохнули в эти щиты жизнь. И вот щиты расплозились в разные стороны, а потом у них отросли головы и лапы, и они превратились в черепах.

Конкурс на пляже «ДЕНЬ ИНДЕЙЦА»

Для всех возрастов

Конкурс можно проводить как общелагерьное дело. Каждому отряду на пляже выделяется определённый участок, размером 2 × 2 метра. Каждый участвующий в конкурсе отряд получает задание: построить деревню индейцев, придумать историю, название и девиз племени. На выполнение задания даётся 25-30 минут. После окончания «стройки» участники представляют свою деревню, рассказывают историю, показывают свой тотем, исполняют ритуальный танец.

Побеждает отряд, который выполнил все части задания (деревня построена, у неё есть название, тотем и легенда) и представил свою деревню ярко, в творческой форме. Голосуют все остальные отряды (кроме того, который представляет свой продукт): поднимают руки, если презентация

деревни им понравилась. Можно создать и специальное жюри – совет старейшин или вождей племён. В этом случае каждый член жюри заполняет лист голосования, расставляя оценки всем племенам, кроме своего. Победители выявляются по сумме набранных баллов.

После окончания конкурса можно обсудить, как произошло внутрикомандное взаимодействие участников.

КОНКУРС СКУЛЬПТОРОВ ИЛИ АРХИТЕКТОРОВ (14–16 ЛЕТ)

Подростки на пляже располагаются не хаотично, у каждого отряда есть своё ограниченное место. Можно устроить соревнование, в ходе которого каждый отряд на своём пляжном месте выстраивает какую-то определённую фигуру из песка (животное, птица, карта, замок). Например, готическая архитектура получается, если мелкий песок с большим содержанием воды льют сверху, он при этом не скатывается и застывает в виде острых шпилей). Когда фигуры готовы, жюри определяет победителей. Такие соревнования можно проводить как внутри отряда, так и между представителями разных отрядов.

Кроме возведения строений можно построить самое глубокое метро в мире, высокий дом, широкую пирамиду, глубокий колодец, почти настоящую ракету или просто о-о-о-очень длинный канал...

«ИЩИТЕ БАШМАЧОК» (7–14 ЛЕТ)

Все играющие садятся в круг как можно ближе друг к другу. Выбирается водящий, который становится в центре круга. Сидящие в кругу передают друг другу руками под сдвинутыми коленями башмачок одного из участников (например, пляжную обувь – такую, как сланец), но так, чтобы водящему не было видно. Игроки стремятся обмануть водящего, показать, что башмачок у них, что это они его передают друг другу. Когда башмачок обнаружен, тот, у кого он оказался, становится водящим.

«ПОГРУЖЕНИЕ» (11–16 ЛЕТ)

В центр круга ставится банка, на 2/3 наполненная водой. У каждого игрока 10 камней разной величины. Поочерёдно каждый игрок опускает в банку по одному камешку. Цель играющих – сложить в банку с водой как можно больше камней и не пролить при этом воду. Тот игрок, при ходе которого вода перельётся через край, считается проигравшим.

«НАПИШИ СЛОВО» (7–11 ЛЕТ)

Каждому игроку выдаются веточки или камни. По команде участники начинают выкладывать из веточек или камней задание ведущих. Это может быть своё имя, фамилия, изображение какого-либо животного, смешного сюжета («Сосед спит», «Пожар в ванне», «Спасатель» и т. п.). Выигрывает тот, кто справился быстрее (при более простых заданиях), или тот, у кого получилось оригинальнее (более сложные задания).

рить свои догадки, произведя соответствующие измерения. Выигрывает тот, чьи предположения оказались точнее.

«ДВА ШПИОНА» (7–13 ЛЕТ)

Играющим в эту игру ребятам предлагается внимательно рассмотреть окружающую их местность, после чего вернуться и ответить на вопросы ведущего. Выигрывает тот из соперников, который был более внимательным и точнее ответил на вопросы ведущего.

«СТРОИТЕЛИ» (13–16 ЛЕТ)

Из плоских камней легко не только выкладывать скоростные автостреды для машинок, но и возводить «старинные» круглые башни. Для этого подбираются плоские камешки треугольной или яйцевидной формы. Острым концом их укладывают к центру круга, нижний ряд складывают из крупных, а затем уменьшают размеры камней и диаметр башни. Для ее устойчивости нужно следить и за «перевязкой»: перекрывать швы между нижними камешками при укладке верхнего ряда.

«ГЛЯДЯ В НЕБО» (7–12 ЛЕТ)

Подросткам предлагается лечь на спину на своё полотенце и внимательно посмотреть на небо, на проплывающие мимо облака, в то же время сосредоточившись на своих ощущениях. Ведущий вместе с подростками выбирает тему обсуждения, например, «животные», и каждый рассказывает, какое животное он увидел на небе.

ЭТО ВАЖНО:

- Следует помнить: когда дети играют или выполняют задание, вожатый наблюдает за их взаимодействием друг с другом или участвует в работе вместе с ними. Во время совместной деятельности он занимает рядовую позицию, отдавая инициативу в руки ребят.
- Если подростки в ходе игры не могут договориться друг с другом, следует приостановить игру и снова напомнить правила.
- Если негативное отношение во время игры было направлено на одного подростка, то следует во время обсуждения результатов напомнить о традиции доброго отношения друг к другу в детском лагере и отряде (не выявляя данного ребёнка). Понаблюдайте за этим подростком, может быть, он сам провоцирует негативное отношение к себе, и обязательно поговорите с ним один на один (ненавязчиво, между делом) о том, как он себя ощущает в отряде, в детском лагере.
- После игры важно обсудить с подростками, что способствовало или мешало достижению общей цели, помогло или мешало договориться и так далее.
- Если выявлен подросток, который отстраняется от командного взаимодействия, обязательно поговорите с ним – это показатель адаптации подростка, его эмоционального состояния. Совместно с подростком обсудите возможности его самореализации, как в отряде, так и в смене.

Подвижные игры

Двигательная активность необходима каждому ребёнку или подростку, независимо от возраста. Движение позволяет переключить внимание, снизить интеллектуальную нагрузку, поддержать общий тонус организма.

«ПЕРЕДАЙ МЯЧИК» (12–16 ЛЕТ)

Участники делятся на две команды, каждой команде вручается по небольшому мячику (можно теннисный или любой другой). Игроки выстраиваются друг за другом. Стоящие впереди 2 подростка зажимают мячик между шеей и подбородком. Мячик передаётся игрокам, стоящим сзади, таким же способом, то есть мячик можно получить, а потом передать дальше только зажав его между подбородком и шеей. Мячик должен быть передан по очереди всем членам команды. Кто уронит мячик – тот выбывает. Выигрывает команда, которая справилась с заданием быстрее (или в которой осталось больше игроков).

«ЭСТАФЕТА КАРАКАТИЦ» (12–16 ЛЕТ)

На песке прочерчиваются линии СТАРТА и ФИНИША. Перед каждым участником («каракатией») на старте лежат по два камешка. За один ход можно переложить или перекинуть на новое место один камешек из этих двух, обяза-



Игры, направленные

НА КОНЦЕНТРАЦИЮ ВНИМАНИЯ

Игры на пляже для детей бывают как пассивные, так и активные. После активных игр на солнце неплохо посидеть в тенике и развлечь детей более спокойными занятиями, ведь слишком долгое пребывание на солнце может быть чревато неприятными последствиями. Игры из этого раздела подходят для небольшой группы детей.



«МИНА» (9–13 ЛЕТ)

В игре принимают участие все ребята отряда, разбившись на пары. Участникам предлагается договориться между собой: кто будет «миной», а кто «сапёром». Те, кто играет роль «мин», должны превратить свои руки в «мины»: они могут находиться в любом положении, зарытые в песок. Задача «сапёров» – откопать «мину», не дотрагиваясь до неё. Если дотронулся – мина «взрывается». «Сапёры» могут действовать руками, могут дуть на «мину», помогать себе тонкими палочками.

«ГЛАЗОМЕР» (12–14 ЛЕТ)

Цель игры заключается в том, чтобы определить, сколько метров или шагов до какого-нибудь объекта (например, до соседнего зонтика или до кромки воды), а потом прове-

на воде получилось наибольшее число «блинов», тот и выигрывает. Важно помнить, что в эту игру можно играть только тогда, когда в воде нет других купающихся людей, и игра не станет источником опасности для них!

тельно касаясь при этом любой частью тела другого – неподвижно лежащего – камешка. Побеждает тот, кто доберётся до финиша за меньшее число ходов. Если две «каракатицы» добрались за одинаковое число ходов, побеждает та, которая оказалась быстрее. Опыт показывает, что самый удобный способ передвижения – ногами вперёд. Если игрок нечаянно сдвинет камешек, который должен быть неподвижным, это засчитывается как сделанный ход. Если он забросит камешек так далеко, что ему не хватит роста дотянуться до него, не отрываясь от другого камешка, то игрок выбывает из соревнования. Если участники эстафеты существенно разного роста, то расстояния между стартом и финишем для них могут быть разными.

«ВОРОТА» (7–16 ЛЕТ)

Играет группа из 3–7 человек. На песке расчищается ровная площадка. На неё играющий бросает кучку камней. Два камня, между которыми окажется самое маленькое расстояние, становятся воротами. Через эти ворота необходимо пробить все камешки, ударяя одним по другому. Когда останутся одни ворота, то последним ударом по одному камню нужно задеть второй. Выигрывает тот, кто справится с заданием за меньшее число ходов-ударов.

«НЕПОВТОРИМАЯ ДИСТАНЦИЯ» (7–16 ЛЕТ)

Игра заключается в том, что все игроки должны по очереди пройти определённую (отмеченную ведущим) дистанцию своим собственным, неповторимым образом. Напри-

мер, первый просто идёт, второй – прыгает на одной ноге, третий передвигается вперёд спиной и т. д. Тот, кто не может придумать нового способа или повторяет уже продемонстрированный способ, выбывает. Победитель – тот, кто остаётся последним.

«ПЕСОЧНЫЙ БОУЛИНГ» (9–16 ЛЕТ)

На подготовительном этапе игры нужно выкопать в песке шесть ямок так, чтобы они образовали треугольник. Его основание, состоящее из трёх лунок, должно быть обращено к играющему. Играющий должен отойти на несколько шагов в сторону и бросить мяч так, чтобы мяч покатился в сторону лунок. В случае попадания мяча в вершину треугольника, игрок выигрывает три очка; если мяч попадает в средние лунки, выигрыш составляет два очка; за попадание в одну из трёх лунок в основании треугольника даётся одно очко. Можно привнести элемент соревнования, пригласив к участию поочерёдно нескольких ребят или всех подростков отряда, давая несколько попыток и суммируя общие результаты по принципу боулинга.

«БРОСЬ РАКОВИНУ» (7–11 ЛЕТ)

Для этой игры нужно вырыть в песке ямку, начертить линию, за которой должны стоять игроки, и устроить соревнование по метанию ракушек. Игрокам необходимо по очереди бросать раковины, стараясь попасть в лунку. Каждый игрок бросает по пять ракушек. По мере того как участники осваивают игру, ведущий постепенно может отодвигать

линию всё дальше и дальше от ямки. Есть другой вариант игры: воткните в песок палку; пусть каждый игрок поставит мелом инициалы на своей раковине. Затем все по очереди бросают раковины из-за черты, стараясь попасть как можно ближе к палке. Выигрывает тот, чья раковина в итоге окажется ближе к палке, чем другие.

«ТИР НА ВОДЕ» (7–14 ЛЕТ)

В воду бросают обруч на 5-6 шагов от берега. Играющие идут по берегу и по очереди кидают камешки внутрь уплывающего обруча. Выигрывает тот, кто, бросив 10 камешков, наибольшее число раз попадёт в цель.

«ПРЯТКИ» (7–11 ЛЕТ)

Если на пляже в вашем распоряжении много места и есть где разгуляться, почему бы не устроить обычные прятки. Впрочем, не такие уж и обычные. Здесь прятаться можно где угодно, но только не в воде! И в пределах оговорённого пространства. Спрятаться можно за соседним зонтиком, под полотенцем соседей и даже под одеждой. Словом, что подскажет ваша фантазия!

«БЛИНКИ» (13–16 ЛЕТ)

Цель играющих – бросить в воду плоский камешек так, чтобы он полетел параллельно поверхности воды и сделал как можно больше соприкосновений с ней. Камешек будет то касаться воды, то отскакивать от неё, по воде пойдут круглые «блинки». Кто сумеет бросить камешек так, чтобы