

Департамент образования Администрации г.о. Самара

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества «Металлург» г.о. Самара**



Сценарий игровой программы «Ретро-драйв»

Разработчик:

Сморкалова Н.А., методист

Самара

Название мероприятия: Игровая программа «Ретро-драйв»

Форма проведения: Интерактивная игра-путешествие по станциям.

Продолжительность: 1,5-2 часа (в зависимости от скорости прохождения команд и пауз на объяснение)

Целевая аудитория: дети младшего и среднего школьного возраста (9-15 лет).

Актуальность:

Современные дети и подростки все чаще оказываются в «цифровой изоляции»: их живое общение подменяется перепиской и многопользовательскими онлайн-играми. В результате страдают навыки реальной коммуникации, умение договариваться без гаджетов, физическая активность на свежем воздухе и, что особенно важно, способность играть по правилам без «судей» из монитора. Представленная программа «Ретро-драйв» выступает настоящим «мостом поколений», возвращая забытый «дворовый кодекс»: игры вроде «Резиночки», «Вышибал» или «Кандалов» учат честности, взаимовыручке и умению достойно проигрывать. Сценарий предлагает физически активный досуг, который конкурирует с тик-током не запретами, а азартом: дети незаметно для себя бегают и прыгают полтора-два часа, потому что им по-настоящему интересно. В ретро-играх нет «кнопки рестарта за донат» - зато есть живое общение, споры, смех и тактильный контакт (пожать руку, обняться, взяться за руки), что критически важно для эмоционального интеллекта подростков. И при этом программа предельно проста в реализации: ей не нужен дорогой инвентарь - мел, резинка, мяч и скакалка найдутся у всех.

Цель: содействие формированию игровой культуры детей и подростков через знакомство с разнообразными дворовыми ретро-играми.

Задачи:

– познакомить участников с правилами и особенностями дворовых игр прошлых десятилетий;

- развивать физические качества (ловкость, координацию, быстроту и др.), наблюдательность, внимание и умение действовать согласно установленным правилам;
- способствовать формированию навыков коллективного взаимодействия, взаимовыручки и конструктивного общения в процессе игры;
- сформировать у участников положительный эмоциональный отклик на дворовые игры, стимулировать желание самостоятельно организовывать их в свободное время.

Оборудование:

- маршрутные листы;
- мячи – 3 шт.;
- скакалки – 6 шт.;
- резиночки – 4 шт.;
- битки – 10-15 шт.;
- мел;
- шляпа;
- бумага белая и шариковые ручки.

Место проведения: детский летний загородный лагерь, дворовая площадка.

Подготовительный этап:

- подготовка маршрутных(ой) листов(ы) для команд(ы);
- подготовка инвентаря и локаций для проведения мероприятия;
- оборудование на местности станций;
- создание команд, выбор капитана

Методические рекомендации по организации мероприятия:

При планировании программы организаторам следует учитывать два ключевых фактора: место проведения и количество участников.

В условиях детского загородного лагеря с большой территорией и высокой численностью детей участники делятся на 9 команд. Каждая команда получает индивидуальный маршрутный лист и двигается по станциям по

принципу «карусели» (параллельно, не пересекаясь друг с другом). Это позволяет избежать очередей и простоев.

В условиях дворовой площадки с ограниченным пространством и небольшой группой участников все дети объединяются в одну команду и последовательно проходят станции согласно единому маршрутному листу. Это упрощает координацию и сохраняет динамику игры даже при малом количестве игроков.

Для достижения максимальной эффективности игровой программы целесообразно назначать ведущими на станциях подростков-волонтеров в возрасте 14-17 лет или старшеклассников. В их функции входит объяснение правил, демонстрация игровых действий и эмоциональное вовлечение участников. Роль педагога (вожатого) на станции рекомендуется ограничить функциями наблюдателя и ассистента: поддержание дисциплины, подбадривание детей, урегулирование спорных ситуаций и контроль соблюдения техники безопасности. Такая организация не только повышает социальный статус самих подростков-ведущих, но и формирует у младших участников восприятие дворовых игр как актуального, «модного» досуга. В результате игровая программа трансформируется из мероприятия, организованного для детей взрослыми, в событие, реализуемое силами детей и для детей.

Ход мероприятия

Ведущий: Здравствуйте, ребята! Давайте на минуту представим необычную ситуацию: интернет отключился, и телефоны разрядились. Что же делать? В такой ситуации наши родители, бабушки и дедушки просто брали в руки мяч, резинку или скакалку. И их детство, поверьте, было наполнено живым общением, драйвом и настоящими приключениями - без лагов и виртуальных игр.

Сегодня мы предлагаем вам отложить гаджеты и отправиться в путешествие на машине времени. Вас ждут 9 легендарных дворовых игр. Здесь

прокачиваются не компьютерные навыки, а скорость реакции, ловкость, смекалка и умение договариваться друг с другом.

Наши правила просты и понятны. Каждая команда получает свой маршрутный лист (*Приложение №1*), в котором отмечены все игровые станции (*капитаны команды получают свой маршрутный лист*). Ваша задача- пройти их все, проявив себя не за экраном компьютера, а здесь и сейчас в живой игре.

И сразу открою секрет: от вас потребуются настоящая сноровка, умение высоко прыгать и быстро бегать, и даже отличное чувства юмора. Здесь вам не помогут покупные бонусы или подсказки из интернета. Вы готовы проверить себя и получить заряд живого общения? Тогда в путь!

(Команды начинают свое движение в соответствии с маршрутом)

Станция «Классики»

Условия проведения: Необходимы кусочек мела и битки. На ровной асфальтированной площадке мелом рисуется игровое поле (*Приложение №2*). Количество участников может быть не ограниченным.

Ведущий: Ребята, вы когда-нибудь задумывались, во что играли дети, когда не было не только компьютеров, но даже электричества? Вот, например, «Классики» - им больше тысячи лет! В Средние века мальчишки уже прыгали по пронумерованным квадратам, а в России на рубеже XIX-XX веков в них играли на всех городских дворах.

Сейчас я покажу вам классическую версию. Видите, поле из 10 квадратов и полукруга в конце? - это «котел» или «огонь». Наша задача - пройти его туда и обратно, управляя вот такой биткой (*показывает*). Бросаем ее в первый квадрат. Теперь самое интересное: прыгаем на одной ноге в первый квадрат, выбиваем битку и дальше скачем строго по правилам:

Квадраты 1 и 2 - по очереди на одной ноге.

3 и 4 - левая нога на 3, правая на 4.

5 - можно встать на две ноги, перевести дух.

6 и 7 - снова левая на 6, правая на 7.

8 - одна нога.

9 и 10 - левая на 9, правая на 10.

Разворачиваемся на 180 градусов и тем же манером возвращаемся. Наступили на черту, зацепили биткой линию или встали на обе ноги там, где нужно на одной? Увы, ход переходит к следующему. А я покажу вам, как это выглядит (ведущий демонстрирует 2-3 прыжка). Попробуем?

Станция «Лягушка»

Условия проведения: Необходимы кусочек мела, мяч. Проводится на площадке у стены дома (постройки). На стене мелом прочерчивается линия примерно на расстоянии полутора метров от земли. Количество участников может быть не ограниченным.

Необходимый инвентарь: стена, мел для прочерчивания линии, мяч.

Ведущий: А вот игра для тех, кто не боится показаться смешным и очень любит прыгать. Называется «Лягушка». И правда, движения у нас будут соответствующие.

Смотрите: на стене нарисована линия. Кидать мяч ниже неё нельзя. Мы выстраиваемся в колонну. Первый игрок бросает мяч в стену так, чтобы он отскочил, ударился о землю, и в этот самый момент нужно через него перепрыгнуть! Не перепрыгнул? Получаешь первую букву – «Л». Следующий игрок ловит мяч и делает то же самое. Кто наберёт все буквы «Л-Я-Г-У-Ш-К-А», тот официально превращается в лягушку (конечно, понарошку). Но всё равно обидно, правда? Поэтому стараемся прыгать выше и точнее. Смотрите, как это делается (*демонстрирует: бросок, удар, прыжок через мяч*). Ваша очередь!

Станция «Вышибалы»

Условия проведения: Необходимо мяч средних размеров. Количество участников – от трех, но для командной игры - не менее четырех. Игровая площадка ограничивается квадратом - четырьмя линиями на расстоянии 10- 15 шагов.

(Ведущий стоит в центре воображаемого квадрата с мячом)

Ведущий: Вышибалы - это, наверное, главная дворовая игра всех времен. Здесь нет места скуке, потому что вы либо метко кидаете, либо виртуозно уворачиваетесь. Количество участников - от трех человек, но для командной игры - не менее четырех.

Мы делимся на две команды. Первая команда - «вышибающие». Они встают по двум противоположным сторонам нашего квадрата *(показывает границы, отмеряя шагами)*. Вторая команда - «вышибаемые» - заходит в центр. Задача «вышибающих» - попасть мячом в бегающих внутри. Тот, в кого попали, выходит из игры. «Вышибаемые» должны увернуться, но за пределы квадрата выбегать нельзя.

Мяч кидают по очереди то с одной стороны, то с другой. Игра идет, пока внутри не останется никого. Потом команды меняются ролями. Но есть секретный бонус для самого ловкого! Если в команде «вышибаемых» остался последний игрок, он может попробовать «выручить» всех. Для этого он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет, плюс один раз за команду. Получится - вся его команда возвращается в игру на ещё один круг! Готовьтесь бегать и приседать!

Станция «Резиночка»

Условия проведения: Необходимо 3-4 метра связанной в круг резинки. Проводиться на ровной довольно просторной площадке. Количество участников - от 3-4 человек.

(Ведущий показывает резинку, связанную в круг)

Ведущий: О, это легенда! В «Резиночку» прыгали ваши мамы и даже бабушки. Говорят, самую большую сложность в этой игре представлял поиск идеальной, «правильной» резинки - чтобы и тянулась хорошо, и ноги не путала. В нее могут играть от 3-4 человек.

Сейчас двое добровольцев встанут внутрь резинки и натянут ее на уровне щиколоток. Третий начинает игру. Ваша задача - выполнить серию

упражнений-прыжков (*Приложение №3*). Я покажу основные движения (*демонстрирует*). Если вы все сделали без ошибок, резинка поднимается выше - на колени, потом на бедра, и самый сложный уровень - на пояс. Тот, кто заденет резинку или запутается, меняется местом с тем, кто ее держит. Игра продолжается, пока кто-то не сможет покорить все высоты. Проверим, у кого самая прыгучая команда?

Станция «Фанты»

Условия проведения: Необходимы шляпа или непрозрачный мешочек, маленькие бумажки по числу игроков в команде, шариковые ручки. Количество участников может быть не ограниченным.

(Ведущий держит шляпу и стопку бумажек)

Ведущий: А вот игра на смекалку и чувство юмора. Представьте, что вы попали в старую комедию, где все выполняют неожиданные и смешные задания.

Правила простые: каждый из вас отдает мне любой свой небольшой предмет - заколку, значок, брелок, камешек. Пока я складываю все в шляпу, вы пишете на бумажке любое задание. Например, «спеть песню как ворона» или «показать, как ты чистишь зубы одной левой рукой». Чем веселее, тем лучше, но не забывайте - вы тоже можете вытянуть свою же записку!

Теперь я достаю из шляпы чей-то предмет, потом не глядя вытягиваю записку с заданием. Тот, чья вещь выпала, выходит в центр и делает то, что написано. Бойтесь? Не бойтесь, главное здесь - смех и поддержка команды. Начинаем!

Станция «Саджо»

Условия проведения: Необходим мяч. Удобнее всего проводить игру, когда участники сидят на лавочке, а ведущий стоит перед ними. Количество участников может быть не ограниченным.

(Ведущий стоит перед сидящими на скамейке игроками с мячом в руках)

Ведущий: Эта игра - театр одного актера... и одного выдумщика. Сейчас каждый из вас молча придумает себе новую биографию. Имя, возраст, город, любимое блюдо - что угодно. Хотите быть марсианином по имени Грумбль? Пожалуйста!

Я - водящий. Я буду бросать вам мяч и называть разные варианты ответа на конкретные вопросы «Как тебя зовут?», «Сколько тебе лет?» и др. Например, «Тебя зовут Вася?». Вы ловите мяч, если это правда, и отбиваете, если ложь. Все просто? А вот и нет! Есть магическое слово «САДЖО». Если я кричу «Саджо!» - вы обязаны поймать мяч. Если же вы в этот момент случайно отбили мяч, ответом считается слово, прозвучавшее во время предыдущего броска. Тем временем, я буду бросать мяч как можно резче и быстрее. Чем больше пропущенных мячей, тем невероятнее и интереснее будет становиться ваша выдуманная биография. Итак, кто готов к перевоплощению?

Станция «Десятки»

Условия проведения: Необходима одна скакалка. Проводить на свободной ровной площадке. Количество участников может быть не ограниченным.

(Ведущий со скакалкой в руках)

Ведущий: Скакалка в игре «Десятки» выступает не просто разминочным снарядом, а полноценной системой испытаний. Она выстроена по принципу лестницы: каждый новый уровень сложнее предыдущего.

Первый игрок начинает с самого легкого: 10 обычных прыжков на двух ногах, скакалка крутится вперед. Сбился - ход переходит ко второму. Запомните очередность:

9 раз - прыгаем на одной ноге, со сменой ног (то правая, то левая), т.е. получается «бег» через скакалку.

8 раз - через скакалку прыгаем на левой ноге.

7 раз - через скакалку прыгаем на правой ноге.

6 раз – снова прыжки на двух ногах, но скакалку крутим назад!

5 раз – прыжки через скакалку как в 9-ке («бегом»), но скакалку крутим в обратную сторону

4 раза - скакалку крутим вперед, прыгать нужно чередуя обычные прыжки и со скрещиванием рук.

3 раза - прыгаем через скакалку вперед, но ноги необходимо сложить крестиком

2 раза - скакалку крутим назад, прыгая на одной ноге

1 раз - коронный прыжок: подпрыгнуть и прокрутить скакалку дважды.

Тот, кто первым пройдет всю эту лестницу от 10 до 1, становится чемпионом. Смотрите, как это выглядит (*демонстрирует 2-3 вида прыжков*).
Поехали!

Станция «Кис-брысь-мяу»

Условия проведения: Инвентарь не требуется. Участники игры располагаются на лавочке. Количество участников может быть не ограниченным.

(Участники игры располагаются на лавочке)

Ведущий: Игра «Кис-брысь-мяу» довольно интригующая. Кроме того, она может вызывать у игроков легкое смущение так как дает возможность пообщаться с противоположным полом с «глазу на глаз» и выразить свои эмоции.

Итак, все садятся на лавочку. Выбираются водящий и игрок. Водящий стоит перед вами. А один игрок садится спиной ко всем и закрывает глаза. Водящий молча показывает на кого-то из сидящих и спрашивает у игрока: «Кис?» Если тот отвечает «Брысь!» - водящий показывает на следующего. Как только игрок говорит: «Мяу!» - пара составлена, но игрок все еще не видит, кто это.

Тогда наступает момент выбора цвета. Каждый цвет - это задание:

Синий - пожать руку.

Красный - обнять.

Оранжевый - пройти под ручку.

Розовый - сделать комплимент.

Фиолетовый - слегка подшутить (наступить на ногу или легонько дернуть за косичку).

Желтый - задать три вопроса с глазу на глаз.

Зеленый - задать три вопроса, на которые можно ответить только «да».

Водящий называет цвет, и только после этого игрок поворачивается и видит своего партнера. Интрига сохраняется до последнего! Никто не знает, кто попадётся и какое задание выпадет. Давайте начнем!

Станция «Кандалы»

Условия проведения: Инвентарь не требуется. Проводить на свободной площадке. Количество участников может быть не ограниченным.

Ведущий: Самая громкая и, пожалуй, самая боевая игра нашего путешествия. В нее играли во всех дворах, и крики «Кандалы!» были слышны за квартал.

Делимся на две команды. Команды встают друг напротив друга, берутся за руки крепко-накрепко - вот так *(показывает)*. Расстояние между шеренгами- примерно 10 метров. Первая команда кричит: «Кандалы!». Вторая отвечает: «Скованы!» И дальше по очереди: «Раскуйте!», «Кого?», «Друга моего!», «Как звать?». И тут первая команда называет имя игрока из второй команды.

Этот игрок разбегается и изо всех сил пытается разбить сцепленные руки соперников в любом месте. Если получилось - он забирает одного любого игрока из этой команды к себе. Если нет - он сам остается у соперников. Потом начинает вторая команда. Игра продолжается, пока в одной из команд совсем не останется людей. Проверим, у кого железная хватка, а у кого - таранный разбег?

(Команды проходят все станции и возвращаются на место старта)

Ведущий: Ребята, наше путешествие в прошлое завершилось. Какие-то игры вам уже были известны, в какие-то вы играли впервые. Вам

понравилось!? Надеюсь, что в эти замечательные игры вы будете играть в кругу своих друзей, а в будущем расскажете о них своим детям. Спасибо вам за игру и хорошее настроение!

Список использованной литературы

1. Исполатов А.И. 1000 лучших игр, конкурсов, забав для детской компании/ А.И. Исполатов. – М.: АСТ-Пресс, 2009.
2. М. Эльзенбах 25 дворовых игр нашего детства, которые сейчас мало кто помнит// Вечерняя Москва: сайт. URL: <https://vm.ru/society/320498-25-dvorovyh-igr-nashego-detstva-kotorye-sejchas-malo-kto-pomnit> (дата обращения: 23.04.2018).
3. Николаева О. Занимательные игры для детей на свежем воздухе/ О. Николаева. – Ростов/нД: Феникс, 2008.
4. Осокина Т.И. Игра и развлечения детей на воздухе/ Т.И. Осокина, Е.А. Тимофеева, Л.С. Фурмина. - М.: Просвещение, 1983.
5. Энциклопедия досуга: Книга для детей и взрослых. – М., 1999.

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Команда 1 _____

Станция	Отметка о прохождении
«Классики»	
«Лягушка»	
«Вышибалы»	
«Резиночка»	
«Фанты»	
«Саджо»	
«Десятки»	
«Кис-брысь-мяу»	
«Кандалы»	
ПЕРЕХОД НА СТАРТ/ФИНИШ	

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Команда 2 _____

Станция	Отметка о прохождении
«Лягушка»	
«Вышибалы»	
«Резиночка»	
«Фанты»	
«Саджо»	
«Десятки»	
«Кис-брысь-мяу»	
«Кандалы»	
«Классики»	
ПЕРЕХОД НА СТАРТ/ФИНИШ	

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Команда 3 _____

Станция	Отметка о прохождении
«Вышибалы»	
«Резиночка»	
«Фанты»	
«Саджо»	
«Десятки»	
«Кис-брысь-мяу»	
«Кандалы»	
«Классики»	
«Лягушка»	
ПЕРЕХОД НА СТАРТ/ФИНИШ	

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Команда 4 _____

Станция	Отметка о прохождении
«Резиночка»	
«Фанты»	
«Саджо»	
«Десятки»	
«Кис-брысь-мяу»	
«Кандалы»	
«Классики»	
«Лягушка»	
«Вышибалы»	
ПЕРЕХОД НА СТАРТ/ФИНИШ	

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Команда 5 _____

Станция	Отметка о прохождении
«Фанты»	
«Саджо»	
«Десятки»	
«Кис-брысь-мяу»	
«Кандалы»	
«Классики»	
«Лягушка»	
«Вышибалы»	
«Резиночка»	
ПЕРЕХОД НА СТАРТ/ФИНИШ	

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Команда 6 _____

Станция	Отметка о прохождении
«Саджо»	
«Десятки»	
«Кис-брысь-мяу»	
«Кандалы»	
«Классики»	
«Лягушка»	
«Вышибалы»	
«Резиночка»	
«Фанты»	
ПЕРЕХОД НА СТАРТ/ФИНИШ	

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Команда 7 _____

Станция	Отметка о прохождении
«Десятки»	
«Кис-брысь-мяу»	
«Кандалы»	
«Классики»	
«Лягушка»	
«Вышибалы»	
«Резиночка»	
«Фанты»	
«Саджо»	
ПЕРЕХОД НА СТАРТ/ФИНИШ	

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Команда 8 _____

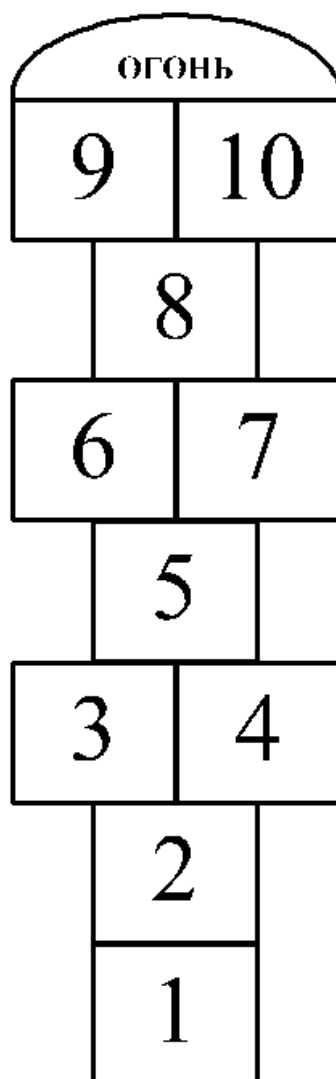
Станция	Отметка о прохождении
«Кис-брысь-мяу»	
«Кандалы»	
«Классики»	
«Лягушка»	
«Вышибалы»	
«Резиночка»	
«Фанты»	
«Саджо»	
«Десятки»	
ПЕРЕХОД НА СТАРТ/ФИНИШ	

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ

Команда 9 _____

Станция	Отметка о прохождении
«Кандалы»	
«Классики»	
«Лягушка»	
«Вышибалы»	
«Резиночка»	
«Фанты»	
«Саджо»	
«Десятки»	
«Кис-брысь-мяу»	
ПЕРЕХОД НА СТАРТ/ФИНИШ	

Игровое поле для игры в «Классики»



Схемы упражнений для игры «Резиночка»

