**Вожатский конструктор идей**

«Когда знаешь, что делаешь, всегда получается»

**Ричард Бах**

**«Чайка по имени Джонатан Ливингстон»**

Существует весьма полезная для всех вожатых детская книга, она называется «Грамматика фантазии». Ее автор, итальянский писатель Джанни Родари, рассказывает о том, как научиться фантазировать «по правилам», описывает несколько правил, дающих возможность придумывать все что угодно – от сказок до новых проектов. При помощи этих инструкций любой вожатый может конструировать авторские методики работы с детьми. Научив детей этим правилам, можно создать отрядную коллекцию гениальных идей, а также научить этому других ребят. Познакомьтесь с правилами конструирования новых игр.

**Правило 1 «Салат»**. Создание одного целого из нескольких ингредиентов (составляющих). Попробуем «состряпать» салат из ... игр. Возьмем обычные «Кошки-мышки» и «Белого медведя» (или «Сеть»), отберем часть правил из каждой игры, хорошенько перемешаем ... и получим новую игру:

*«Кошки-мышки-2»*. Играют не менее 15 человек. Все становятся в круг. «Кошка» и «мышка» – пары игроков, которые держатся за руки и не должны их расцеплять в течение игры. Кошка догоняет мышку. Когда кошка осалит одну из мышек, осаленная мышка присоединяется к кошке, а вторая выбирает себе пару из круга. Если пара мышек разрывается, то разъединившаяся пара возвращается в круг и выбирает себе замену. Если разрывается пара кошек, то меньшая часть становится в круг, а большая остается и продолжает охоту. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все мыши.

Или присоединим к игре «Кошки-мышки» игру «Заяц без домика» и получим еще одну новую игру.

*«Кошки-мышки-3».* Играют 10 человек и более. Выбирают «кошку» и «мышку». Играющие становятся в круг. Задача кошки – поймать мышку. Как в игре с обычными правилами, кошка и мышка могут бегать внутри круга и за его пределами. Находясь в кругу, мышка может встать впереди одного из играющих, и тогда тот становится мышкой.

**Правило 2 «Игра наоборот»**. Как это? Очень просто. «Перевернув» игру «Крокодильчики», попросить играющих:

1) объяснять загаданное слово не жестами, а с помощью ассоциаций, наводящих слов;

2) показывать слово всей команде, а не одному человеку.

Игра в шашки в «поддавки» – тоже результат «перевертывания» игры. Исходная игра – «Выбивалы». Новая игра: играют «каждый за себя». Выбитый игрок не выходит из игры, а становится в группу выбивающих.

**Правило 3 «Пятый элемент»**. Введение в игру добавочного правила, нового элемента. Таким элементом может быть введенная роль, какое-либо новое место – словом, все что угодно. При этом правила игры в целом остаются прежними, только для пятого элемента придумывают добавочное правило. Так была придумана игра «Снежный ком с ассоциацией», когда, представляясь, играющий называет помимо имени еще и предмет, с которым он себя ассоциирует.

**Правило 4 «Бином фантазии»**. Этот способ позволяет придумать новую игру по двум ее составляющим, не имеющим, на первый взгляд, никакого отношения друг к другу. Это могут быть две роли, два предмета (средства игры), просто два слова. Положим бином фантазии в основу названия игры. Какие возникают у вас ассоциации, когда вы слышите выражение типа «агрессивная вешалка» или «барабанный бег»? Какие правила могут быть у игры с таким нелепым, на первый взгляд, названием? Надо заметить, что чем интересней, неожиданней получится название, тем больше у вас будет шансов придумать новую увлекательную игру.

Чтобы придумать такое название, выберите любую букву и напишите по 10 существительных и 10 прилагательных, начинающихся с этой буквы. Далее попробуйте составить интересные словосочетания из придуманных слов, выберите 2-3 самых ярких и пофантазируйте, как можно поиграть в игру с таким названием.

Биномом могут быть и средства игры (придумайте нелепые пары: теннисная ракетка и ласты, шарик и простыня), и действующие лица – их названия и имена можно задумать, а потом произнести по очереди или написать на карточках и вытаскивать пары карточек. Поэкспериментируйте!

**Правило 5 «Модернизация игр».** У любого вожатого есть набор игр, в которые он играл не один раз, да и дети знают их уже наизусть. Данное правило дает возможность вдохнуть вторую жизнь в уже известные игры, модернизировать их, осовременить, дать шанс каждому ребенку стать самому автором такой игры.

*Таблица N ?*

**Название?**

|  |  |
| --- | --- |
| **Способы модернизации игр** | **Примеры модернизации** |
| Использование известных игр для того, чтобы их модернизировать | Игра «Тетрис». Основная идея игры: фигурки падают, складываются в заполненные ряды, ряды исчезают |
| Замещение предмета в известной игре (например, теннисный шарик – на воздушный) | В игре «Тетрис» замещаем игровые фигуры на «живые фигуры». Игроки делятся на две команды по 10 человек. На полу (земле, асфальте) чертится прямоугольник – шириной 10 клеток, высотой 20 клеток.  Команды по очереди выполняют роль «живых фигур». Для этого у каждого игрока команды, которая выполняет данную роль, в руках разноцветная фигурка различной формы. Фигуры можно сделать из картона, поролона, пенопласта и т. п. Размеры фигуры должны соответствовать размерам квадратов прямоугольника |
| Добавлять либо убирать предмет (например, набивать два шарика ракеткой вместо одного) | Добавим в игру «Тетрис» возможность заменять фигуры в любой момент. Игроки, которые собирают тетрис, могут изменять ход движения игрока (направо, налево). Игрок с фигурой продолжает движение до того пока он не наткнулся на другую фигуру либо достиг дна прямоугольника. Свою фигуру он оставляет на поле. Игрок возвращается на верхний ряд и берет новую фигуру. Затем игроки называют имя следующего игрока и т. д. Игра продолжается |
| Необычное использование предмета (например, использовать ракетку как средство передвижения) | Добавить в игру «Тетрис» музыку, темп и ритм которой будут влиять на скорость передвижения фигур.  Игроки с фигурами стоят спиной к команде противников на черте каждого квадрата верхнего ряда. Игроки команды, которая собирает тетрис, по очереди называют имя одного игрока команды противника. Игрок, чье имя было названо, поворачивается и начинает движение по клеткам вниз. Скорость его движения зависит от темпа музыки. Музыка в течение игры меняется несколько раз |
| Изменение свойств или характеристик предмета (например, увеличение длины ручки теннисной ракетки) | Ограничить движение фигур в игре «Тетрис». Если при этом заполнился горизонтальный ряд из 10 клеток фигурами одинакового цвета, его убирают, и все, что выше его, опускается на 1 клетку. Игра заканчивается, когда новая фигура не может начать движение или поместиться в прямоугольнике. Выигрывает та команда, которая наберет больше баллов (за каждый удаленный ряд) |
| Добавлять или убирать ограничения (например, ограничить кругом место игры) | Ограничить место проведения игры «Тетрис» необычным способом: размерами отрядного места, дорожкой к корпусу. А еще можно поменять его форму, сделать не традиционно прямоугольной, а круглой или треугольной и заполнять его фигурками, сделанными из воздушных шаров определенного цвета. |

**Правило 6«Опорное слово»**. Этот способ создания позволяет при помощи одного опорного слова поэтапно создать новую авторскую конкурсно-игровую программу.

*Таблица N ?*

**Название?**

|  |  |
| --- | --- |
| **Этапы работы** | **Пример** |
| Выбираем опорное слово | Опорное слово – бумажный самолетик  Историческая подсказка: в 1989 году Энди Чиплинг основал Ассоциацию бумажного авиастроения, а в 2006 году был проведен первый чемпионат по запуску бумажных самолетов. Соревнования проводятся в трех дисциплинах: самая длинная дистанция, самое долгое планирование и [аэробатика](file:///C:\wiki\%25D0%2590%25D1%258D%25D1%2580%25D0%25BE%25D0%25B1%25D0%25B0%25D1%2582%25D0%25B8%25D0%25BA%25D0%25B0) |
| Опорное слово берем за основу при разработке названия программы (используем крылатое выражение, известные фразы, пословицы и т. д.) | Название программы – «Высший пилотаж».  Высший пилотаж является самым зрелищным и технически сложным видом самолетного спорта, требующим использования предельных возможностей как самолета, так и летчика |
| Выбираем форму и определяем возраст участников | Конкурсно-игровая программа для младших школьников |
| Опорное слово служит основой для разбивки на команды (если это необходимо) | При входе каждый участник получает разноцветный лист (формат А4). Программу можно начать с просмотра мультфильма «Мотылек» (реж. Борис Тузанович, 1991). Конкурсно-игровую программу будет вести Лисенок. Лисенок предлагает ребятам сделать свой самолетик. После участники программы объединяются в эскадрильи (по цвету своих самолетиков). |
| Опорное слово – основа для разработки конкурсных заданий | *«Мировой рекорд».* Участникам предлагается установить свой мировой рекорд по времени пребывания самолетика в воздухе. Для этого в команде выбирают двух игроков, которые будут участвовать в соревновании. Время засекается секундомером.  *«Воздушный бой».* Каждой команде определяется свой «аэродром» (границы на полу начерчены мелом и наклеен цветной самолетик). Каждая команда располагается на одинаковом расстоянии от своего аэродрома. По сигналу Лисенка игроки запускают свои самолетики, так чтобы они приземлились на своих аэродромах.  *«Конструкторское бюро».* Лисенок предлагает ребятам создать необычный летательный аппарат. Каждая команда выбирает черный ящик (пакет), в котором находится материал для строительства необычного самолетика (соломинки для коктейля, макаронные изделия, одноразовая посуда, пластиковые бутылки и т. п.). В каждом ящике обязательно должны быть ножницы, скотч, клей, степлер.  *«Необычные виражи».* Лисенок задает вопросы об истории авиации. За каждый правильный ответ команды получают от 1 до 3 «виражей» (вырезанная кривая из самоклеющейся бумаги), которую наклеивают на пол от стартовой линии. У каждой команды появляется свой путь, который необходимо «пролететь». Для этого в каждой команде выбирается один пилот. Пилоты становятся на стартовую линию и одновременно начинают «полет» с завязанными глазами. Команды с места могут подсказывать маршрут движения. |
| Опорное слово берется за основу при подведении итогов | За победу в каждом конкурсе команда получает коробки различной величины. Последним заданием может быть конкурс «Наш самолет». Задача: построить самолет из коробок, которые они получили за победу в конкурсах. После строительства начинается фотосессия каждой команды. Фотоальбом и будет наградой для команд |

**Правило 7«Необычное в обычном»**. В оздоровительном лагере дети остаются детьми: им хочется поиграть. Не только в пионербол, догонялки и другие подвижные игры, но и с куклами, с песком, у некоторых появляется желание что-нибудь помастерить. Подвижных игр известно множество. Предлагаем вам варианты спокойных игр и забав, которые не требуют большой двигательной активности и могут быть осуществлены с помощью простейших средств.

*«Водяная стена»*. Из шлангов и емкостей сооружается хитрый лабиринт, по которому вода стекает через препятствия.

*«Музыкальная стена».* На стенд крепятся различные «шумелки», погремушки – то, что может издавать интересные (но не отвратительные!) звуки. Колокольчики, банки, деревяшки, глиняные свистульки, самодельный ксилофон. «А вы ноктюрн сыграть могли бы на флейте водосточных труб?». Дети – могут.

*«Стена-выставка»*. Фигурки, забавные поделки прикрепляются на стену, подвешиваются на веревочках (а не выставляются на столы).

*«Стена-коллаж»*. Здесь всякий может аккуратно сделать маленькую картинку, рассказик, комикс о прошедшем дне, нарисовать и вырезать фигурку животного и т. д. и подклеить свое произведение на свободное место. Это проще, быстрее и забавнее, чем традиционная выставка рисунков или отрядных уголков. И красивее, чем стена, беспорядочно разрисованная и исписанная.

*«Водяные бомбочки»*. В маленькие воздушные шарики наливается вода. В жаркий день можно кидаться, ловить.

*«Водяная пината*». Кто быстрее попадет с завязанными глазами по шарику с водой? Такие игры хороши в жаркий день, если есть во что переодеться.

*«Деревянный городок»*. Из ошкуренных деревяшек, спилов, пенечков, коряг можно создать город, замок, полосу препятствий для игрушек и многое другое. Главное – пеньками не кидаться.

*«Деревянный конструктор».* Можно сделать забавный конструктор из специально напиленных веток (см. рис. 1).

  
*Рис. 1.* Конструктор из веток

*«Зоопарк из картона»*. Из картонной коробки сделаем «аквариум» с рыбками на нитках. В другую коробку можно подвесить птичек, зверюшек и устроить конкурс на определение (см. рис. 2)



*Рис. 2.* Аквариум в коробке

*«Лабиринт»*. Сделать лабиринт из камешков или нарисованных линий, чтобы ходить змейкой, либо поиграть с ним каким-нибудь другим образом (см. рис. 3).

[](http://www.camps.ru/association/uploads/posts/2012-04/1334036296_labirint.jpg)

*Рис. 3.* Лабиринт из камешков

*«Твистер на траве»*. Круги по трафарету закрашиваются краской из баллончика (см. рис. 4). В отличие от клеенки такой твистер не сминается.

  
*Рис. 4.* Твистер на траве

С использованием этих приемов можно придумывать развлекательные мероприятия бесконечно. Так, не имея под рукой объемистых пособий и сборников, вы можете постоянно обновлять свой багаж все новыми и новыми идеями. Кроме того, изменять можно и уже переделанные игры. Представляете, сколько это будет?