

# Теория Игр по станциям



- **Организовать интересный и полезный отдых для ребят помогают игры по станциям. Они проверены временем и пользуются популярностью у детей. Это форма организации досуга детей, которую педагог может наполнять любым, необходимым ему содержанием. Главное, чтобы это содержание было ребятам интересно, а задания выполнимы.**



- **Игра-путешествие имеет и другие названия:** «маршрутная игра», «игра на преодоление этапов», «игра-эстафета», «станционка». Эта форма игры может использоваться:
  - для информирования участников;
  - для отработки каких-либо умений (организаторских, коммуникативных и др.);
  - для контроля полученных знаний и приобретенных умений и навыков (в этом случае проводится с использованием соревнования между командами-участницами);
  - для осознания взглядов, отношений или ценностей через «проживание» воспитывающих ситуаций;
  - для сплочения коллектива...



# ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ СТОРОНЫ

- 1. применима для детей любого возраста
- 2. тематика игр разнообразна (по творчеству одного писателя, по творчеству нескольких писателей, по временам года, к датам календаря, разнообразная тематика...)



# СТОРОНЫ

- В зависимости от места, времени года, погоды, каких-либо праздников эту игру можно проводить в совершенно разных вариантах, меняя название и предысторию.

Например:



- Поиски Деда Мороза (Елки, подарков, снеговиков и пр.) (зимой), путешествие по сказкам Пушкина, и пр. Игра может использоваться как составная часть тематического дня (День Нептуна, индейцев, сказок, того же Пушкина и т.д.) А уж придумать конкурсы - тут открывается полный простор для фантазии. Главное, чтобы задания были выполнимы для детей.

3. дает возможность объединить разные виды деятельности (познавательную, игровую, поисковую, трудовую, художественную, спортивную, деятельность общения)



# СТОРОНЫ

- 4. охватывает разное количество ребят (от 10 до 350)
- 5. можно проводить как в помещении, так и на открытом воздухе
- 6. задания на станциях можно сделать своими руками





# ЗАПОМНИТЕ!!!



- При подготовке игры по станциям организаторы должны:
- 1. Продумать необходимую информацию для участников: легенду и правила игры.
- 2. Просчитать количество станций. Станций должно быть столько же, сколько команд, участвующих в игре, или больше.
- 3. Определить месторасположение станций на игровой территории.
- 4. Продумать задания, которые должны быть рассчитаны на равное количество времени для их выполнения. Важно помнить, что однотипные задания и действия быстро утомляют участников. Поэтому лучше чередовать площадки, рассчитанные на восприятие информации, с такими станциями, на которых предусматривается выполнение творческих заданий.



# ЗАПОМНИТЕ!!!

- 5. Подготовить ведущих для станций (возможно в ролевых позициях: сказочные герои, исторические персонажи...).
- 6. Просчитать время пребывания на станции и время, необходимое командам для перехода от одной площадки к другой.
- 7. Подготовить звуковые сигналы, означающие, что действие на площадке закончено, и команде следует передвигаться далее по маршруту





- Самый сложный этап – это подготовка.
- Общий сбор: выбирают тему, маршрут путешествия, избираются капитаны, определяются участники, выбираются члены жюри



# организация

- Разрабатываются маршрутные листы.
- Движение групп, участвующих в игре, осуществляется по определенной схеме, обозначенной в маршрутном листе.

## Маршрутный лист

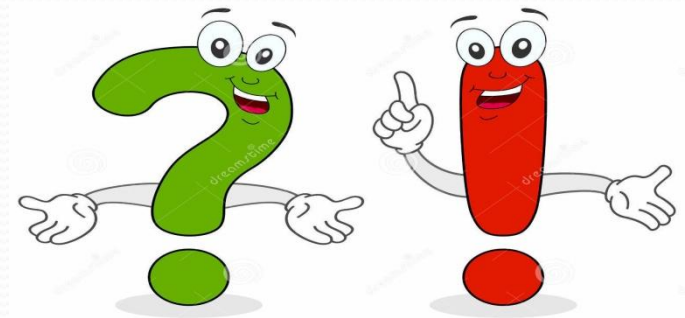
**Старт**

*Счастливого пути!*





- В зависимости от организационного воплощения данной процедуры существует несколько модификаций игры:
- 1. Маршрутный лист четко обозначает порядок движения команды и расположение площадок.
- 2. В маршрутном листе площадки только названы, а порядок их прохождения и местоположение не определены. В этом случае места действия разбросаны по определенной территории и задача команды состоит в том, чтобы за ограниченное время найти и пройти как можно больше площадок.
- 3. Порядок движения известен только проводнику.



# **ЗАПОМНИТЕ!!!**



- **4. Команде не выдается ни маршрутный лист ни карта, станции спрятаны, необходимо их отыскать и пройти как можно больше или все, но как можно быстрее.**
- **5. Дается набор мест, они могут быть зашифрованы, которые команде нужно посетить.**

# Таким образом

- алгоритм проведения игры
- по станциям включает в себя:
  1. Подготовку участников к восприятию игры.
  2. Сбор-старт.
  3. Движение команд по маршруту.
  4. Участие команд в организуемой на площадках деятельности.
  5. Сбор-финиш.
  6. Организация последствий.



# Игры



- Чёткое объяснение правил участникам игры. Организовывая игру необходимо помнить, что если команда собьется с маршрута или напутает станции, то случится сбой, который может привести к срыву всей игры.

- Грамотно рассчитанное время пребывания команды на станции. Важно что бы станции были одинаковые по времени, но помните команды бывают разные, кто то будет думать пять минут, а какие то ребята смогут выполнить за минуту. В таком случае мастеру, стоящему на станции необходимо иметь в запасе пару игр, что бы задержать команду и отпустить ее вовремя.



# Условия хорошей игры



- Время переходов. Так же как и
- станции время переходов должно
- быть рассчитано. Бывает сложно подобрать расположение станций на одинаковом расстоянии, в таком случае взять самое большое расстояние и заложить это время на переход. Если команда придет раньше, то это не беда, ведь в запасе у мастера есть парочка игр.
- Место где проходит станция. Немаловажный фактор, особенно если на станции команде предстоит много двигать или бегать.
- Помните о технике безопасности.





# Условия хорошей игры



- **Заинтересованность команды.** Что бы ваши игроки не заскучали важно не только придумать интересные задания на станциях,
- чтобы все игроки были задействованы, но и сделать так что бы станции чередовались. Подвижная (поиграли), интеллектуальная (угадали, сочинили, расшифровали), музыкальная (спели, станцевали) и т.д.
- • **Количество команд и количество человек.** Количество станций должно быть больше или равно количеству команд! И не в коем случае на оборот, хотя есть бывают исключения, но о них позже.
- • **Тема самой игры и тема станций.** Наверняка ваша игра посвящена какому то событию или теме. Поэтому и станции постарайтесь подобрать в тематике игры.

# Станция «Сказкино»



# Станция «Смекалкино»



# Станция «Ребусная»



# Станция Звуковая



# Станция АЛФАВИТОВО



**В настоящий момент  
известны следующие  
игры по станциям,  
принципиально  
отличающиеся друг от  
друга**



**Верно МОЛОДЕЦ!!!**



# Кругосветка

- Команда идет с маршрутным листком по строго определенному маршруту. Места расположения станций заранее известны. Команда должна пройти все станции за определенное время (равное для всех).



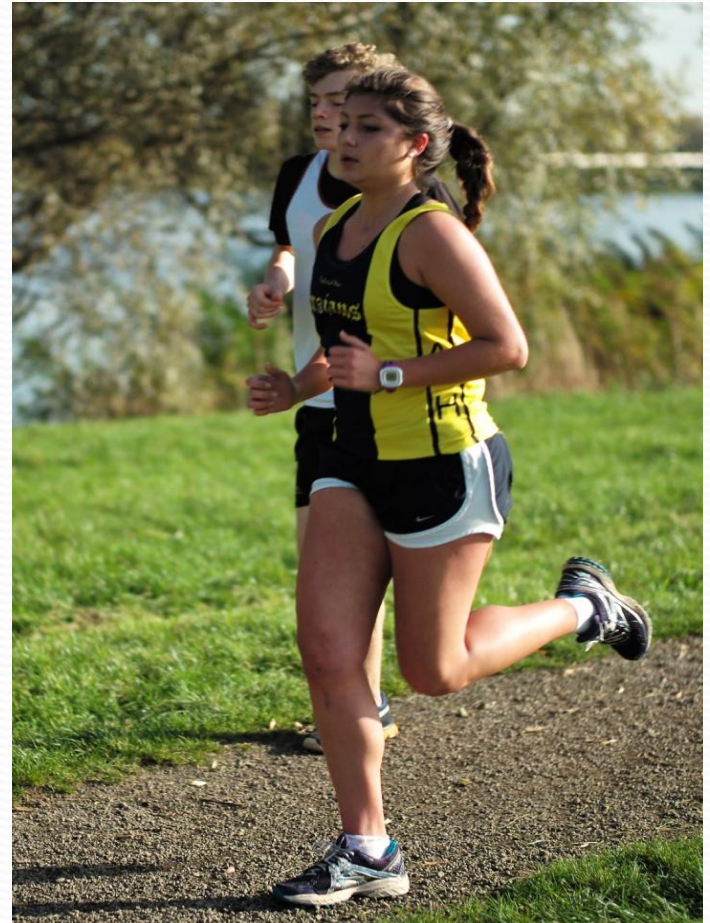
# Ажiotаж

- 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.



**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.**

## **Гонка на ВЫЖИВАНИЕ**



# Будь готов

- Имеется игровое табло, на котором расписаны месторасположения и название игровых станций. Команды проходят станции при наличии отрывного талона с игрового табло в порядке очереди. Игра проводится либо до первой команды выполнившей все задания, либо последней команды.



# Я

- 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.





# 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.





**M**



- **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.**

# Лабиринт



- Команда идет с маршрутным листом по определенному маршруту.
- В случае невыполнения задания на игровой станции команде предлагается выполнить штрафное задание.



# Карусель



- **Команды - участницы делятся поровну. Между ними устраивается противоборство (пары команд заранее известны). Побеждает команда, одержавшая наибольшее количество побед. Если команд нечетное количество, то с одной командой проводит конкурс ведущий.**

# 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.

# Бюрократ

- Команда делится пополам. Одна половина обеспечивает проведение
- игровой станции, а вторая половина должна пройти определенное число станций.  
Рекомендация: Конкурсные задания на станциях должны быть выполнимы за конечное время.



**КТО**  
**Я**  
**?**



# Эстафета

- Команде предлагается пройти определенное количество этапов по определенному маршруту. Побеждает команда выполнившая быстрее всех предложенные задания.



# Олимпиада

- Среди команд происходит жеребьевка. Команды попавшие в одну пару соревнуются между собой на вылет. Побеждает команда с наименьшим числом поражений.





# 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.**

# Квест

- Некоторые относят их к стационарным 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).





**Вертушки**

**а**

- Это мероприятие, в котором участвуют все Отряды одновременно. Вертушки бывают разные, форма и содержание ограничиваются только фантазией авторов. Как правило, Вертушки устроены по такой схеме: отряды получают маршрутные листы (это может быть карта Лагерь), там указано, где находятся станции. Исключительно важно эти маршрутные листы продумать логично, чтобы не получилось накладок, когда два Отряда одновременно приходят на одну станцию!

# 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 ..





**ВЫВО**

**Д**

**Игра по  
станциям  
«Правила  
несложные,  
но ЗАТО  
надежные».**

# Подведем итоги



● КАК

ОРГАНИЗУЮТСЯ

ИГРЫ ПО

СТАНЦИЯМ

(СТАНЦИОНКИ)?



# Подведем итоги

● Ставят несколько пунктов ( станций) по лагерю. На каждом этапе есть человек, который будет давать задания и отмечать результаты в путевом листе.



Формируются несколько команд.

# Подведем итоги

- У каждой команды - свой маршрут, своя последовательность следования (это для того, чтобы очередь не скапливалась) например на 1 станции- циркачи- надо пройти типа по бревну. Условие - пройти должны все члены команды. На 2 станции- Угадайка,- все вместе должны разгадать десяток загадок. На 3 станции - Рисовалка - Какой-то коллективный рисунок. И так далее...





# Подведем итоги

● У каждой команды в  
путевом листе отмечаются  
результаты. Подведение  
итогов- по окончании.



Обычно на последнем  
этапе все команды  
собираются в одной точке.  
В одном месте.

# Подведем итоги



● КАК

ПОДГОТОВИТЬ  
ХОРОШУЮ ИГРУ?

ЧТО ДЛЯ ЭТОГО  
НЕОБХОДИМО?



# Подведем итоги

- Для этого мероприятия необходимо придумать конкурсы-этапы, которые можно провести на улице, привлекая по возможности, как можно больше народу.
- Количество конкурсов должно быть равно количеству отрядов плюс один (не менее). Все этапы раскиданы по территории лагеря, а некоторые и за ней (в пределах досягаемости). На каждом этапе стоит один вожатый, чётко знающий правила данного конкурса.

# Подведем итоги



Для всех отрядов готовится маршрутный лист (красиво оформленный).



- На нём указаны этапы пути, старт и последовательность прохождения. Для каждого отряда старт сдвигается на один этап, чтобы, по возможности, избежать скопления нескольких отрядов в одном месте.

# Подведем итоги

● КАК

ПРОВОДИТСЯ

САМА ИГРА?



# Подведем итоги

- Все отряды собираются к назначенному времени.

Детям рассказывается предыстория.

- После передачи карт командирам отрядов и после объявления старта все пускаются в путь. Дети бегают не по одиночке, а всем отрядом плюс один вожатый (это обязательно, т.к. некоторые пункты находятся за территорией лагеря).



# Подведем итоги

- На каждом этапе ребят ждёт ведущий-вожатый, который проводит конкурс, следит за правильностью выполнения задания и оценивает результат.



Оценка (по 5-балльной шкале) ставится прямо в маршрутный лист.

Или за каждый выигранный конкурс можно выдавать что-то вещественное, например, составную часть зелья или карты, или ключик.



# Подведем итоги

- **Смысл соревнований прост - какой отряд быстрее пройдёт маршрут и наберёт большее количество баллов, тот и победил.**
- **Для "подогревания атмосферы" во время игры хорошо бы комментировать происходящее по громкой связи.**
- **После игры подводятся итоги, по возможности в тот же день объявляется и награждается отряд-победитель.**



● **Конкурс новогодних  
украшений среди  
обучающихся Дворца  
«Новогоднее  
вдохновение!»,  
который  
проводится с 29  
ноября по 23  
декабря 2021 г.**





● На конкурс принимаются работы новогодней тематики: елочные игрушки, гирлянды, новогодние декоративные украшения, символ года (Тигр).

Желаю удачи!

