

Сценарий отрядного дела «Крестики-нолики»

Место проведения: отрядный холл

Целевая аудитория: обучающиеся 11-13 лет

Оборудование для игры: 2 ватмана, маркеры, повязки на глаза, листы (по количеству участников), карандаши (по количеству участников), карточки с именами сказочных героев, 4 карточки с заданиями, 10 карточек с названиями сказок или рассказов.

Цель: создание дружеской и положительной атмосферы внутри отряда.

Задача: мотивация на сотрудничество, выявление творческих способностей.

Краткое описание отрядного дела:

Эта игра основана на любимой игре школьников и студентов «Крестики-нолики».

В игре участвуют 2 команды по 10 человек.

Команда, начинающая игру, выбирает на поле свою клеточку и обе команды начинают выполнять одинаковое задание за определённое время.

Команда, которая побеждает в конкурсе выбирает клеточку и ставит свой знак.

Выигрывает та команда, которой удалось поставить 3 своих знака в один ряд или поставить на поле более 5 знаков. Жюри в составе 3 человек (вожатые и воспитатели) оценивают работу команд и выносят решение, чей знак будет поставлен в клеточку поля.

КОНКУРС 1

"СВЕТ МОЙ ЗЕРКАЛЬЦЕ, СКАЖИ"

Участники обеих команд садятся друг против друга. У каждого есть лист бумаги и карандаш. За 90 секунд каждый играющий должен нарисовать портрет сидящего напротив человека. После этого обе команды собирают свои рисунки в стопки и меняются друг с другом. Затем участники каждой команды разбирают стопку, и ищут свои портреты. Жюри оценивает насколько похожи на оригинал портреты обеих команд. Команда, которая нашла больше своих портретов побеждает.

КОНКУРС 2

"ЖИЛИ - БЫЛИ"

На столе разложены 20 карточек, на каждой из которых указаны сказочные герои. Конкурс выполняется командами по очереди. Команда встает у столика в цепочку и начинает рассказ, сказку. Сказка получается импровизированной и по ходу игры в рассказ добавляются новые персонажи.

Побеждает команда, у которой рассказ получился смешнее.

КОНКУРС 3

"ПОЙДИ ТУДА, НЕ ЗНАЮ КУДА"

Команды участвуют в конкурсе по очереди. Один из участников команды получает у ведущего карточку-задание и, прочитав ее, должен через 20 секунд заставить остальных выполнить задание. При этом ему запрещено что-либо говорить и прикасаться к кому бы то ни было.

Побеждает команда, которой удалось выполнить оба задания.

КОНКУРС 4

"ЦАРЕВНА-НЕСМЕЯНА"

Команды садятся друг против друга. Задание выполняется по очереди. В течение 90 секунд нужно рассмешить другую команду.

Побеждает та команда, которой удалось выполнить задание быстрее.

КОНКУРС 5

"СПЯЩАЯ КРАСАВИЦА"

Представьте, что герои каждой сказки по волшебству уснули на 10 секунд.

Команды по очереди получают название сказки и по 30 секунд на подготовку.

Команда замирает в выбранной мизансцене на 10 сек. После этого ведущий спрашивает у команды-соперника, а затем у болельщиков, что это за сказка.

Оценивается оригинальность, и узнаваемость.

Побеждает команда, которая угадала больше сказок.

КОНКУРС 6

"ШАПКА-НЕВИДИМКА"

По одному представителю от каждой команды выходят на середину и им завязывают глаза. После этого их меняют местами и разводят в разные стороны.

Ведущий сообщает всем, какие 2 предмета он кладет на центр. Нужно найти свой предмет, и положить их на стулья.

Побеждает команда, представитель которой найдет предмет быстрее.