

**Центр отдыха «Новая волна»**

**Картотека Игр**

**к программе**

**"Орлята России: Вместе к Победам!"**

5 смена

(7 дней)

Тула, 2026

## **День 1: "Корни Единства: Привет, Россия!"**

**Тема дня:** Знакомство с командой и миром "Орлят России". Понимание, что мы разные, но вместе – единое целое.

**Игры на знакомство и сплочение:**

### **1. "Круг знакомства «Я и Моя Россия»"**

**Цель:** Познакомить участников, помочь им найти общие интересы, связанные с регионами России.

**Описание:** Дети сидят в кругу. Каждый по очереди называет свое имя и любимый регион, город или природное явление России, поясняя, почему именно это место ему дорого или что он о нем знает. Например: «Меня зовут Катя, и я люблю Байкал за его чистоту и мощь!»\* или «Я – Артём, и я мечтаю побывать в Карелии, там очень красивые леса!»

**Связь с темой:** Позволяет увидеть географическое и культурное разнообразие России через личные ассоциации каждого ребенка.

### **2. "Живая паутина дружбы"**

**Цель:** Визуализировать связи между участниками, показать, как все связаны друг с другом.

**Описание:** Дети стоят в кругу. Вожатый начинает, держа клубок ниток, называет свое имя и говорит комплимент или что-то хорошее о любом участнике отряда. Затем бросает ему клубок, оставляя нить у себя. Тот, кто поймал клубок, делает то же самое. В результате образуется "паутина". В конце можно попробовать пройти по этой паутине или разорвать ее, чтобы показать, как важна каждая "нить" (человек).

**Связь с темой:** Символизирует единство и неразрывность всех народов России, их взаимосвязь и поддержку.

## **День 2: "Карта Единства: От Калининграда до Камчатки"**

**Тема:** Путешествие по регионам России, знакомство с географией и народами.

**Игры на командообразование:**

### **1. "Строители Моста Дружбы"**

**Цель:** Развитие коллективного мышления, планирования и координации.

**Описание:** Отряды (или малые группы) получают задание построить "мост" через воображаемую "пропасть" (обозначенную веревками или линией на земле) из подручных материалов (картон, палки, подушки, веревки). Мост должен выдержать "проверку" – например, по нему должен "проехать" игрушечный автомобиль или пройти один из участников.

**Связь с темой:** Символизирует построение крепких связей между народами для общего будущего.

## 2. "Синхронный Орлятский танец"

**Цель:** Развитие невербального общения, синхронности действий, чувства ритма.

**Описание:** Каждому отряду дается задание придумать и исполнить короткий (1-2 минуты) синхронный танец на заданную тему (например, "Рассвет", "Праздник урожая"). Участники должны двигаться как единое целое, без слов, используя только зрительный контакт и координацию.

**Связь с темой:** Показывает, как разные "движения" (народы) могут гармонично сливаться в единое целое.

## День 3: "Мелодии и Краски Единства: Народное Творчество"

**Тема:** Погружение в народные ремесла, песни и танцы.

**Игры на знакомство с культурой:**

### 1. "Угадай мелодию народов России"

**Цель:** Познакомить детей с национальной музыкой, развивать слуховое восприятие.

**Описание:** Вожатый включает короткие отрывки из народных мелодий разных регионов России (татарские, башкирские, кавказские, русские народные песни и т.д.). Дети должны угадать, к какому народу или региону относится мелодия. Можно дать небольшие подсказки или рассказать факт о народе, чья песня играет.

**Связь с темой:** Показывает богатство музыкального наследия разных народов.

### 2. "Народные игры - лучшее для сплочения!"

**Цель:** Активное взаимодействие, развитие ловкости и координации, знакомство с играми разных народов.

**Описание:** Проведение нескольких народных подвижных игр (например, "Ручеек", "Золотые ворота" – русские; "Салочки" – татарская; "Камешки" – кавказская). Вожатый заранее рассказывает правила и историю каждой игры.

**Связь с темой:** Демонстрирует, что игры – это универсальный язык общения и способ сплочения, общий для всех культур.

## **День 4: Игровой Марафон: Забавы, Командный Дух и Единство**

### **1. Подвижная игра: "Полоса препятствий 'Орлиный Путь'"**

Эта игра — эстафета, которая требует не только ловкости, но и умения быстро переключаться, а главное – поддерживать своих товарищей по команде.

**Цель:** Развитие ловкости, скорости, координации и умения работать в команде.

**Количество участников:** 2-4 команды по 5-8 человек.

**Место проведения:** Открытая площадка (поляна, спортзал, стадион).

**Инвентарь:** Конусы или ориентиры, обручи, скакалки, тоннель (из ткани или нескольких обручей), ведра/корзины, мягкие мячики или шишки, ложки, вода в бутылках (по желанию).

Ход игры:

#### **1. Подготовка:**

Разделите участников на равные команды.

На площадке заранее обозначьте "Орлиный Путь" – несколько этапов с препятствиями.

На каждом этапе расставьте необходимый инвентарь.

#### **2. Описание этапов:**

**Старт и "Орлиный разбег":** Первый участник бежит до конуса, оббегает его и возвращается.

**"Прыжки Орленка":** Участник прыгает "лягушкой" через 3-5 обручей, лежащих на земле.

**"Полет через лес":** Участник проползает через тоннель или под натянутыми веревками (обозначающими "ветки").

**"Переправа по болоту":** Участник, используя две "кочки" (небольшие картонные

квадраты или листы бумаги), поочередно переставляет их и переходит "болото", не наступая на землю.

**"Снайпер-Орленок":** Участник бросает 3 мягких мячика/шишки в ведро/корзину с расстояния 2-3 метра. Нужно попасть хотя бы один раз.

**"Неси водичку":** Участник бежит с ложкой, в которой находится небольшой шарик или камешек (имитируя воду), стараясь не уронить.

**Финиш:** После выполнения последнего задания участник возвращается к своей команде и передает эстафету следующему, касаясь его руки.

### 3. Правила:

Передача эстафеты только касанием.

Если предмет упал (например, мячик из ложки или "кочка" потеряна), нужно вернуться к началу этапа и повторить его.

Вся команда активно болеет и поддерживает своего участника!

4. **Победитель:** Команда, первой успешно завершившая все этапы.

5. **Призы:** Символические призы (медальки, грамоты) за **скорость, командную работу и самую активную поддержку.**

## 2. Подвижная игра: "Спасение Птенцов" (или "Переправа 'Орлята на льдине'")

Эта игра идеально подходит для демонстрации командной работы и взаимопомощи, так как без коллективных усилий никто не сможет выполнить задачу.

**Цель:** Развитие способности договариваться, планировать совместные действия и поддерживать друг друга.

**Количество участников:** 2-3 команды по 6-10 человек.

**Место проведения:** Открытая ровная площадка или просторный зал.

**Инвентарь:** По 2-3 "льдины" (небольшие коврики, картонные квадраты, плотные листы бумаги размером 50x50 см) на команду.

Ход игры:

### 1. Подготовка:

Разделите участников на команды.

Начертите стартовую и финишную линии на расстоянии 8-15 метров друг от друга.

Каждой команде выдайте "льдины". Количество льдин должно быть на 1 меньше, чем количество участников в команде (например, на 8 человек – 7 льдин, или 2-3 льдины всего, чтобы усложнить).

## 2. Легенда игры:

**Ведущий:** "Представьте, что мы – отряд храбрых 'Орлят', которые оказались на тающей льдине посреди бушующего моря! Нам нужно перебраться на спасительный берег (финишная линия), используя только эти маленькие льдины. Но будьте осторожны: если кто-то наступит на 'воду' (землю), или 'льдина' окажется пустой, она растает, и вам придется начинать сначала!"

## 3. Процесс игры:

Командам нужно переправить всех своих участников с одной стороны площадки на другую, используя только "льдины".

Участники встают на "льдины". Одна "льдина" должна быть свободна, чтобы ее можно было перенести вперед.

Игроки должны переходить с одной "льдины" на другую, постоянно перемещая свободную "льдину" вперед.

**Ключевой момент:** Нельзя наступать на землю между "льдинами". Нельзя бросать "льдины" или перемещать их ногами, только руками. Все игроки должны быть на "льдинах" в любой момент перемещения.

Если кто-то из команды наступил на "воду" или "льдина" оказалась пустой после перемещения, вся команда возвращается на старт и начинает заново.

## 4. Секреты успеха:

Команды должны **активно общаться**, планировать, кто и куда переставит следующую "льдину".

Необходимо **поддерживать друг друга**, чтобы никто не потерял равновесие.

Эта игра учит **стратегическому мышлению и терпению**.

**5. Победитель:** Команда, которая первой переправит всех своих участников на "берег", соблюдая все правила.

**6. Призы:** Грамоты за **самую дружную команду, лучшее планирование** или **самую высокую сплоченность**.

## **День 5: "Герои Единства: Подвиги и Память"**

**Тема:** Роль героев в истории России, формирование ценностей взаимопомощи, смелости, единения перед лицом трудностей.

### **Игры на логику и смекалку:**

#### **1. "Послание Героев"**

**Цель:** Развитие логического мышления, умения работать с информацией, ориентирования на местности.

**Описание:** Команды получают "карту" (схему лагеря) и зашифрованное послание (например, ребусы, загадки, связанные с историей России или героями), которое указывает на местонахождение следующей подсказки. В конце пути – "сундук" с символическими "наградами" или частью общей картины.

**Связь с темой:** Помогает детям осознать важность сохранения исторической памяти и общих ценностей.

#### **2. "Собери Герб Единства"**

**Цель:** Развитие внимательности, усидчивости, умения работать над общим проектом.

**Описание:** Каждая команда получает часть большого пазла, который представляет собой символический герб, отражающий единство народов России (например, солнце, лучи которого – флаги разных народов; или оберег, составленный из орнаментов). Задача – собрать свою часть, а затем объединиться всем вместе, чтобы собрать общий герб.

**Связь с темой:** Наглядно показывает, что каждая часть (народ) важна для создания единого целого (страны).

## **День 6: "Мост в Будущее: Наше Единое Завтра"**

**Тема:** Планирование будущего, мечты и цели, укрепление связей между отрядами и детьми.

#### **1. "Послание Орлят в Будущее Единой России"**

**Цель:** Развитие творческого мышления, умения выражать свои мечты и надежды, формирование чувства ответственности за будущее и понимания своей роли в нем.

**Описание:** Каждому ребенку выдается лист бумаги и карандаши/фломастеры. Задача – написать или нарисовать "послание в будущее" от имени "Орлёнка России". В этом послании дети могут описать:

Каким они видят Россию через 10-15 лет?\* (Единой, процветающей, дружной, с интересными городами и бережной природой). Что они сами будут делать, чтобы сохранить и приумножить это единство? Какие качества им пригодятся в будущем, чтобы быть достойными гражданами?

Послания можно свернуть в трубочки, перевязать ленточками разных цветов (символизирующих многонациональность) и поместить в общую "Капсулу времени Орлят" (красивая коробка, банка), которую можно торжественно "запечатать" до следующей встречи или до определенной даты.

**Связь с темой:** Эта игра напрямую связывает личные мечты детей с будущим всей страны, подчеркивая их личный вклад в сохранение и развитие единства народов России. Капсула времени становится символом общей надежды и веры в светлое завтра.

## 2. "Мост Единства в Будущее" (Коллективное строительство)

**Цель:** Укрепление межотрядных связей, развитие навыков совместного планирования, сотрудничества и реализации общего масштабного проекта. Визуализация идеи, что будущее строится совместными усилиями.

**Описание:** Отряды делятся на более мелкие команды (или работают каждый отряд отдельно, но с общей задачей). Каждому отряду выдаются одинаковые материалы: большие листы картона, скотч, ножницы, краски, фломастеры. Задача – построить свою часть большого "Моста Единства". Каждый отряд отвечает за свой сегмент, который должен быть устойчивым и красиво оформленным.

**Пример оформления:** Один отряд может создать "сегмент гостеприимства" с рисунками национальных блюд, другой – "сегмент знаний" с флагами народов, третий – "сегмент творчества" с народными узорами.

**Конструкция:** Важно, чтобы все сегменты могли быть соединены между собой, образуя длинный "мост". Вожатые должны заранее продумать, как будут соединяться части (например, на скотч или на специальные защелки).

Когда все части готовы, отряды торжественно соединяют их, создавая единый "Мост Единства в Будущее", по которому можно символически пройти всем вместе.

**Связь с темой:** Эта игра наглядно демонстрирует, что будущее нашей страны – это результат совместных усилий всех ее граждан. Каждый отряд (как и каждый народ) вносит свой уникальный вклад, и только вместе мы можем построить крепкий и красивый "мост", ведущий к процветающему и единому будущему.

## **День 7: "Салют Единства! Вместе к Победам!"**

**Тема:** Торжественное закрытие программы, подведение итогов, награждение.

### **1. "Дерево Желаний Орлят"**

**Цель:** Рефлексия, постановка личных и командных целей на будущее.

**Описание:** На ватмане рисуется большое "дерево". Каждый ребенок на маленьком листочке (символизирующем листок дерева) пишет свое пожелание или мечту, связанную с дружбой, единством, будущим России, или то, что он обещает сделать, чтобы быть настоящим Орленком. Листочки приклеиваются к дереву.

**Связь с темой:** Символизирует рост и развитие общего дела, личный вклад каждого в общее будущее.

### **2. "Круг «Мы – Орлята России!»"**

**Цель:** Эмоциональное закрепление чувства единства и принадлежности к большой команде.

**Описание:** Дети становятся в большой круг, взявшись за руки. Вожатый предлагает каждому по очереди поделиться одним самым ярким впечатлением за смену или одним словом, которое для него символизирует "единство". В конце все вместе произносят девиз "Орлят России" или громко кричат: "Мы – Орлята! Мы – Россия! Мы – Едины!"

**Связь с темой:** Финальный аккорд, подчеркивающий сплоченность и гордость за принадлежность к великой стране.