

**Фоновые активности.
Что это и как это
использовать в работе?**

Что такое фоновая активность?

Фоновая активность – это игра или любая другая деятельность, проходящая в текущее время, в течение дня, недели и т.д. Это значит, вы не занимаетесь этим в четко определенное для этого дела время (например, с 15:00 до 16:00), а отводите на это всего несколько минут в течение промежутка времени. Для проведения фоновой активности совсем не обязательно собираться всем отрядом в одном месте, достаточно просто определить ее начало и конец и наблюдать за выполнением участников определенных правил. Фоновые игры длятся гораздо дольше, чем любые другие игры в отряде.

Как и когда можно использовать фоновую активность?

Фоновая активность – способ добавить в программу лагеря новые интересные события и впечатления. Такие игры уместны в основной и итоговый период смены, а также являются отличным способом внедрить новую интересную деятельность в пик усталости и привыкания.

В такие игры вы можете играть не только с детьми из своего отряда, но и с коллегами, сотрудниками Центра.

Правила любимых фоновых активностей

“Тайный друг”

ПРАВИЛА:

Как правило, игра начинается утром, на организационном сборе/планерке. Каждый играющий получает бумажку с именем одного из участников смены. Теперь вы для этого человека — тайный друг.

С этого момента и до конца игры у вас есть две основные задачи:

- делать приятные сюрпризы этому человеку, но так, чтобы тот не мог догадаться, кто это делает
- попытаться понять, кто ваш тайный друг

В конце игры каждому предоставляется слово. Участник рассказывает, какие он получал подарки, и пытается угадать, кто был его Т.Д. Как правило, Лучшего Тайного Друга награждают подарком.

РЕКВИЗИТ:

Бумажки с именами всех играющих. Так как имена могут повторяться, а фамилии знают не все, проще писать на бумажке имя участника и название его отряда.

ПРИМЕЧАНИЯ:

Некоторым ребятам сложно придумать, как можно делать сюрпризы. Предложите им обратиться за помощью к вам. Вот некоторые идеи:

- можно попросить кого-нибудь передать на словах пожелание/комплимент
- спеть песню
- подарить что-то из сладостей
- в столовой, во время приема пищи, можно договориться со своим отрядом, чтобы все хором сказали: «Приятного аппетита Маше от Тайного Друга»
- сделать своими руками открытку

Другие идеи интересных подарков смотри в статье [10 идей подарков для Тайного друга](#). Иногда интереснее играть, если мальчикам предложить вытащить бумажки с именами девочек, а девочкам — с именами мальчиков.

Если во время жеребьевки участник вытащит бумажку со своим именем, ему необходимо срочно вернуть ее и взять новую.

Чтобы разнообразить игру, можно организовать все так, чтобы у каждого участника было по два тайных друга. Для этого при подготовке необходимо написать имя каждого на двух бумажках.

Правила любимых фоновых активностей

“Зелёный квадрат”

ПРАВИЛА:

Каждому участнику выдаётся квадрат определенного цвета (у всех одинаковые). Задача игрока сделать, так чтобы его квадрат всегда был при нём. Любой участники игры может подойти к нему в течение дня и спросить «Где твой квадрат?» и он должен его показать. Если у него его с собой по какой-то причине нет, то он должен выполнить маленькое безобидное желание.

РЕКВИЗИТ:

Цветные квадраты по количеству участников

ПРИМЕЧАНИЯ:

Возможно, стоит продумать, как обозначить на квадрате его владельца. В противном случае ребята смогут в случае потери брать квадраты у друзей. С другой стороны, это тоже интересный вариант игры: если игроки вычислят, что у кого-то нет квадрата, все начнут «заваливать» его заданиями. Но у игроков с квадратами не будет мотивации делиться с другими (чтобы не подставлять самого себя).

Также следует следить за «желаниями». Ребята могут начать выдавать вовсе не безобидные задания.

Из примечаний выше рождается второй вариант игры:

Задачи игрока остаются прежними. На один отряд выдаётся ограниченное количество квадратов (примерно на 70% членов команды). Таким образом, несколько человек останутся без квадратов.

Начиная с этого момента, организатор может подойти к любому из игроков и попросить у него показать квадрат. Если квадрата не оказалось — задание выдаёт сотрудник. Ребята могут общаться между собой и передавать квадраты, как захотят. Единственное правило — нельзя передавать квадрат после того, как тебя спросил сотрудник. Организаторам необходимо сделать шансы всех команд на победу максимально равными. Например, в течение одного часа можно спросить не больше 2 человек из одного отряда.

В конце дня определяется победившая команда. Выигрывает отряд, который за весь день меньше остальных попался с отсутствием квадратов.

Игра способствует сплочению отряда. Нужно продумать, чтобы у тех, кто выходит из корпуса/комнаты, был с собой квадратик (вдруг проверят организаторы). Также ребята будут следить друг за другом, чтобы никто не терял и не забывал ценных квадратиков.

Правила любимых фоновых активностей

“Прищепка”

ПРАВИЛА:

В начале дня вожатый незаметно крепит на кого-нибудь из отряда прищепки (мы крепили 4 прищепки) на разных людей. Можно крепить на одежду, волосы и т. д. Если потом этот человек нашел на себе прищепку, он должен так же незаметно прикрепить ее к любому другому соотряднику. Так продолжается весь день, и вечером, на свечке, те, у кого оказались прищепки, проиграли.

РЕКВИЗИТ:

Прищепки по количеству участников в отряде.

“Замри”

ПРАВИЛА:

В течение дня (можно больше) каждый участник в отряде может обратиться к любому другому участнику игры и произнести “Замри!”. Если участник услышал это слово, он замирает на обговоренное вами количество времени (10 сек.) в текущей позе. Слово “Отомри” обозначает продолжение обычной деятельности. Вожатый имеет право сказать “отомри” тогда, когда он не просил участника игры замереть.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Обговорите с детьми ситуации, в которых слово “Замри” перестанет работать или когда участие в игре не уместно. Например, если вы находитесь на сцене или участвуете в важном мероприятии.

“Движение”

ПРАВИЛА:

В течение дня (можно больше) каждый участник в отряде может обратиться к любому другому участнику игры и произнести обозначенное вами слово, например “Улыбка мамы”. Если участник услышал это слово, он принимает определенную вами позу.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Обговорите с детьми ситуации, в которых участие в игре не уместно. Не забывайте о цензуре!

Правила любимых фоновых активностей

“Разведай, выясни, сообщи”

ПРАВИЛА:

В течение дня (можно больше) каждый участник в отряде может обратиться к любому другому участнику игры и дать задачу “Выясни”, “Разведай”, “Сообщи” и задать любой вопрос: “Выясни, какого цвета глаза у ...”. Задача участника за определенное вами время выяснить информацию и сообщить о ней тому, кто задал вопрос. Если участник не успевает выяснить информацию, тогда он выполняет специальное задание.

ПРИМЕЧАНИЯ:

Не забывайте про цензуру, приведите примеры вопросов, которые могут задавать дети.

“Пол – это лава”

ПРАВИЛА:

Правила игры простые. Ведущий заходит в комнату и говорит: «Пол — это лава». Все присутствующие должны быстро сориентироваться и забраться куда-нибудь, чтобы не касаться пола. Например, на диван или комод. Тот, кто не успеет спастись за пять секунд, выбывает из игры или выполняет специальное задание.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Обговорите с детьми ситуации, в которых участие в игре не уместно.

“Патронус”

ПРАВИЛА:

Участники игры выбирают себе животного, которого он будет изображать в процессе игры. Как только один из участников слышит “Экспектро патронус”, его задача перевоплотиться в загаданное им животное.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Обговорите с детьми ситуации, в которых участие в игре не уместно. Можно усложнить правила игры и предложить участникам помимо перевоплощения в животных, угадывать животных, загаданных другими участниками.

