

Департамент образования
администрации муниципального образования город Краснодар
Муниципальное казённое учреждение
«Краснодарский научно-методический центр»



**БИБЛИОТЕЧКА
ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ
ОТДЫХА И ОЗДОРОВЛЕНИЯ ДЕТЕЙ**

Выпуск 3

«Каждый день в отряде новая игра»

Краснодар, 2020



Особое место в организации жизнедеятельности ребёнка должно уделяться игре, самой разнообразной: творческой, ролевой, познавательной, развивающей мыслительную и физическую активность ребенка.

Игра помогает ребёнку привыкнуть к новым для него условиям. В более широком смысле игру можно рассматривать как способ социализации личности ребенка и его социальной адаптации в обществе.

Игра - универсальный способ воспитания. Она выполняет коммуникативную функцию и учит детей общению между собой и со взрослыми. Наконец, игра - важнейшая потребность детей, которую можно реализовать в условиях детского оздоровительного лагеря.

Игры в первые часы

Вовлечение детей в игровую деятельность нужно начинать с первых минут знакомства с ними.

Угадалки

Предложите детям угадать ваше имя, а потом и имя вашего отца, из которого они выведут ваше отчество. А потом они могут попытаться угадать вашу любимую песню (назовите популярную и всем знакомую песню, чтобы у вас был шанс услышать ее исполнение по вашей просьбе), ваше любимое блюдо и т.д.

Собираемся в путешествие

«Давайте представим, что нам предстоит далёкое и продолжительное путешествие. Что взять с собой? Вопрос, который встаёт перед каждым путешественником. Назовите, не перебивая друг друга, необходимые в путешествии вещи». Побеждает тот, кто назовёт последним одну из самых необходимых вещей в путешествии. Замечания: Надо заметить, что эта игра может затянуться на неопределённо долгое время. И всё из-за того, что ребята «брали в путешествие» вовсе не самые необходимые вещи: электроплиты, любимых собак, велосипеды, телевизоры, даже бабушек и т.д.

Тайный знак

Вожатый предлагает детям придумать фирменную систему тайных знаков для отряда. Это должны быть жесты, передающие какую-либо информацию, или скрывающие определенную команду. Вожатый предлагает примеры: поднятая правая рука – команда на установление тишины, щелчок пальцами – бурные аплодисменты, хлопок – дружный смех, открытая правая ладонь – приветствие члена отряда и др.

В парах ребята придумывают знаки, в четвёрках (с ближними соседями) уточняют. Далее четвёрки предлагают отряду по 1-2 знака, голосованием выбираются самые удачные. Далее вожатый может периодически показывать знаки, проверяя, как их все усвоили.

Трёхлитровая банка

Выбирается любая буква. Все игроки по очереди начинают перечислять слова (существительные, в единственном числе, именительном падеже, без уменьшительно-ласкательных суффиксов) на выбранную букву, но при этом такие, чтобы их можно было «положить» в трёхлитровую банку. Например. Выбрали букву «С». В нее могут «вмещаться» такие слова, как «спички», «солома», «сера»... Но нельзя положить «стол», «стук», «сундук». Также нельзя "положить" нарисованные предметы. Сначала игра кажется легкой, но через некоторое время становится все сложнее и сложнее. Игрок, который не находит больше нужных слов - выбывает. Побеждает тот, кто больше назовет слов.

Что мы взяли с собой

Можно выяснить, не забыли ли мы взять с собой в лагерь что-то важное. Для этого вы задаёте подобные вопросы: «Полотенце взяли?», «Хорошее настроение взяли?», «Глаза взяли?», «Жареного бегемота взяли?», а ребята будут хором на них отвечать. Если окажется, что кто-то прихватил с собой в лагерь желтую подводную лодку или запасные коленки, поинтересуйтесь, каким образом удалось упаковать их в чемодан, где это продаётся, можно ли посмотреть, померить и есть ли разрешение на провоз этого ценного предмета в автобусе. Только не превращайте свой комментарий из шуточного в язвительно-саркастический.

Игры на знакомство



Я беру с собой в отряд (старший возраст), разновидность игры «Снежный ком»

Игрок, назвав своё имя, называет предмет, начинающийся на первую букву его имени, который он может взять с собой в отряд. Например: «Меня зовут Катя, я беру с собой в отряд карандаши». Тогда следующий игрок произносит: «Меня зовут Вася, я беру с собой в отряд веселье, а ещё Катю с карандашами», и т.д.

Хлопочки (старший возраст)

Все игроки встают в круг и вытягивают перед собой две руки ладонями вверх. Один из игроков начинает идти в центре круга по часовой стрелке. Он подходит сначала к своему правому соседу, затем ко всем остальным по очереди. Подходя к другому игроку, он должен хлопнуть его по ладоням, а тот называет своё имя. Когда первый игрок прошел 2-3 игрока, за ним вслед пускается тот, кто был правым соседом у первого игрока. Затем в путь пускается следующий и т.д. пока не пройдут все. Когда первый игрок проходит всех других, он становится на свое место и ждет, пока его пройдут все остальные. Когда каждый игрок прошел по кругу, всё повторяется точно также. По прошествии второго круга начинается третий, но здесь есть одно

изменение: когда первый игрок подходит ко второму, уже не второй игрок должен назвать свое имя, а первый называет имя второго игрока.

Построения (средний возраст)

Ведущий предлагает построиться всему отряду в шеренгу, при этом называются самые разнообразные основания для построения. Например; «Постройтесь по цвету глаз от самых светлых - к самым тёмным»; «Постройтесь по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря»; «Постройтесь в алфавитном порядке по первым буквам полных имён» и др.

Барьер (младший возраст)

Все играющие делятся на две команды, между ними натягивается покрывало. "На ринг" выходят по одному играющему из обеих команд. Затем, на счет "три", покрывало опускается и задача каждого из двоих, увидев второго, назвать его. Тот, кто успеет сделать это раньше, остаётся, а второй уходит, и его заменяет следующий из команды. И так далее, пока одна из команд не кончится.

Кто есть кто (старший возраст)

Каждый игрок получает лист бумаги и карандаш. За 5 минут после сигнала ведущего игроки должны познакомиться друг с другом, узнавая имя, кем хочет стать. Полученные данные записывают. Выигрывает тот, кто успел больше всех узнать и записать.

Мы похожи (средний возраст)

Вначале участники беспорядочно ходят по комнате и говорят каждому встречающемуся по 2 фразы, начинающиеся со слов:

- Ты похож на меня тем, что...
- Я отличаюсь от тебя тем, что...

Другой вариант: в парах 4 минуты вести разговор на тему "Чем мы похожи"; затем 4 минуты - на тему "Чем мы отличаемся". По окончании проводится обсуждение, обращается внимание на то, что было легко и что было трудно делать, какие были открытия. В итоге делается вывод о том, что все мы, в сущности, похожи и в то же время разные, но мы имеем право на эти отличия, и никто не может нас заставить быть другими.

Назови себя, назови меня (младший возраст)

Игроки делятся на 2 команды, которые располагаются напротив друг друга на небольшом расстоянии. Одна из команд получает мяч. По сигналу ведущего первый игрок команды бросает мяч игроку 2-й команды, называя свое имя. Тот ловит мяч и возвращает его следующему игроку 1-й команды, называя свое имя. Игрок, стоящий последним, получив мяч, передает мяч в обратном направлении, но уже называет свое имя и имя того, кому он бросает мяч. И так до тех пор, пока мяч не попадет в руки 1-му игроку 1-й команды.

Падающий листок (младший возраст)

Играющие стоят в кругу лицом внутрь. Ведущий, находящийся в центре круга, поднимает вверх руку с листом бумаги формата А4 и, назвав чье-нибудь имя, отпускает его. Задача того, кого назвали добежать до листка и поймать его, пока тот не приземлился на пол. Если попытка не удалась,

прежний водящий остается и пытается передать листок снова, но другому игроку, иначе водящим становится тот, кто ловит листок.

Можно усложнить правила, тогда каждый новый водящий еще и делит лист пополам, и так он постепенно уменьшается.

Телефончик знакомства (средний возраст)

Игроки становятся в круг. Ведущий говорит шёпотом игроку, стоящему слева любое имя. Это имя по цепочке узнают все. После этого ведущий говорит: «1,2,3, в круг беги!» Игрок, чьё имя было названо, должен выбежать в круг, соседи пытаются его удержать. Тот, кто смог выбежать в центр круга, рассказывают немного о себе, а кто не смог, выполняют задания, которые дают им другие игроки. Игра повторяется, но уже с новым именем.

Шпиргалка-вспоминка (старший возраст)

Каждый игрок получает карточку со своим именем и фамилией. Игроки делятся на 2 или 3 команды. В игру вступает 1-ая группа. Все игроки этой группы представляются, называя имя и фамилию, немного рассказывают о себе. После этого все карточки с именами игроков 1-ой команды отдаются игрокам-соперникам. Они, посоветовавшись, должны правильно раздать карточки игрокам 1-ой команды и вспомнить имя и фамилию каждого. За каждый правильный ответ команда получает очко. Потом представляется 2-ая команда.

Это-я (средний возраст)

Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени (одно женское, второе мужское). Игроки, чьи имена назвали, кричат: «это-Я» и меняются местами. Задача ведущего: занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим. Если из двух названных имен есть только один человек с таким именем, он кричит «Это-Я» и остаётся на месте.

Трамвайчик (средний и старший возраст)

Участники игры сидят на стульях, расставленных по кругу. Есть один лишний стул, который находится рядом с ведущим. Ведущий пересаживается на пустой стул и произносит слова: «А я еду». Сидящий рядом с ведущим игрок пересаживается на освободившийся стул и произносит слова: «А я тоже». Следующий (третий человек) пересаживается на свободный стул и произносит: «А я зайцем!». Четвертый участник произносит фразу: «А я с...», называя имя любого играющего. Игрок, чьё имя произнесено, пересаживается на свободное место.

Игру продолжает тот человек, рядом с которым образуется свободное место.

Кто меня позвал (младший возраст)

Один ребёнок отходит от группы на несколько шагов и поворачивается спиной к группе. Ведущий выбирает ребёнка, который должен громко позвать ушедшего. Ушедший возвращается и говорит, кто его позвал:

- Меня позвал ты, Антон.

Если ребенок догадался, кто его позвал, но не помнит имени, предложите ему спросить об этом позвавшего. Первой реакцией детей обычно

бывает желание показать пальцем. Это нужно исправлять. Такие диалоги важны для детей. Они прививают им навыки общения.

Почтальон (средний возраст)

Дети делятся на 2 команды. 1-ые игроки подбегают каждый к своему стулу, на которых лежат маленькие конверты (по числу участников). На обратной стороне написано имя адресата из другой команды. Прочитав имя адресата, «почтальон» громко выкрикивает его, а адресат поднимает руку и кричит: «Это Я!» Затем он отправляется за очередным письмом. Выигрывает самая быстрая команда. Организаторы на обратной стороне карточек могут написать значения имён. Эти карточки в конце игры можно огласить и подарить.

Вспомни имя (младший возраст)

Несколько ребят становятся в шеренгу и называют водящему свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами и водящий должен правильно назвать их по именам.

Игры на сплочение



Путанка (любой возраст)

Водящий отворачивается. Участники, стоя в кругу и взявшись за руки, начинают путаться между собой, образуя живой клубок (запутывать может сам вожатый, играя вместе с детьми). Задача водящего – распутать этот клубок, не разрывая рук.

Художники

Играющие делятся на две группы. Задача групп - быстрее соперника нарисовать животное (предмет и пр.). Каждый человек имеет право нарисовать лишь одну линию.

Голова, нос

Игра привезена из Польши. Произнесение польских слов сходно с русскими. Все слова повторяются участниками игры хором: - Голова - рамина - колина - пальцы - колина - пальцы - колина - пальцы - голова - рамина - колина - пальцы - очи - уста - уши - нос. Ударение во всех словах на первом слоге. Рамина - это плечи, колина - колени. В ходе игры нужно говорить слова и, соответственно им, обеими руками дотрагиваться до головы, плеч, коленей, глаз, ушей, носа и соединять пальцы рук. Постепенно темп игры увеличивается.

Человек к человеку (средний возраст)

Участники разбиваются на пары. Водящий дает команды, которые выполняются каждой парой. Например: рука к руке, спина к спине, ухо к уху и т.д. Фигура усложняется. После этой команды «Человек к человеку», каждый участник ищет себе новую пару. Задача водящего - успеть найти себе пару. Оставшийся без пары становится новым водящим.

Слон (младший возраст)

Весь отряд должен за ограниченное время (1-2 минуты) выложить на полу из веток изображение слона. Задание необходимо выполнить в полной тишине.

Атомы-молекулы (любой возраст)

Участники бродят «в хаотичном броуновском движении». Каждый из них – атом. Ведущий объявляет, в молекулу из какого количества атомов они должны построиться.

Построение (любой возраст)

Отряд делится на 2 команды, которые как можно быстрее и точнее должны построиться по каким-либо параметрам: по росту, цвету глаз, длине волос, размеру ноги, числу карманов, дням рождения, величине вытянутой руки и т.д.

Объелись мёда (средний, старший возраст)

Участники делятся на пары и садятся на пол напротив друг друга. «Вы ели мёд и взялись за руки, а руки слиплись. Вам нужно встать, не расцепляя рук». Потом мёд ели впятером, всемером, вдесятером, и т.д., всем отрядом. При этом, все участники садятся близко-близко по кругу и также должны встать, не расцепляя рук.

Гусеница (средний, старший возраст)

Отряд становится друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что отряд – это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать, как она спит, как ест, как умывается, как делает зарядку и т.д.

Посиделки (любой возраст)

По хлопку ведущего игроки образуют пары: один из участников наполовину приседает так, чтобы к нему на колени мог сесть другой.

Последние 2 человека выбывают из игры (или присоединяются к ведущему). Игра продолжается до тех пор, пока не останется одна пара.

Тихая почта (средний, старший возраст)

Материал: 2 листа бумаги, 2 маркера.

Группа игроков садится достаточно близко гуськом друг за другом. Первый и последний игрок получают по одному листу бумаги и маркеры. Последний игрок рисует какое-то изображение (предмет, живое существо и т.д.) на листе бумаги. При этом остальные игроки не должны видеть нарисованное. После этого последний игрок рисует пальцем на спине соседа точно такое же изображение, как и на листе бумаги. Сосед, даже если он не совсем понял, что это было, рисует пальцем на спине своего следующего соседа то, что, по его мнению, было нарисовано на его спине. Первый игрок, после того как ему нарисовали что-то на спине, должен перенести это изображение на бумагу. В результате сравниваются два варианта.

Бегающий гномик (любой возраст)

Дети становятся в круг и закрывают глаза (это важно). Вожатый начинает игру: громко топает сначала правой ногой, потом левой. Сосед, стоящий слева, услышав топот, передает сигнал дальше также сначала правой, потом левой

ногой. Сначала бег гномика будет «тормозиться», «западать» на ком-нибудь, но постепенно скорость передачи топота будет увеличиваться и возникнет эффект бегающего по кругу гномика.

Японский театр «Кабуки» (средний, старший возраст)

Описание: Театр кабуки — традиционный японский театр. Все участники делятся на две команды и выстраиваются в две линии параллельно друг другу. Команда договаривается, кого они будут показывать из персонажей театра. По сигналу вожатого (на счет 3) команды одновременно показывают этого персонажа.

В раунде побеждает та команда, которая показала выигрышного персонажа (по принципу «камень-ножницы-бумага»).

Персонажи театра:

- Дракон (руками показывается раскрывающаяся пасть, рычание).
- Самурай (имитирует взмах меча и кричит, как самурай).
- Принцесса (держится за юбочку и произносит «а-ля-ля-ля-ля-ля»).

Выигрышные комбинации:

- Дракон убивает принцессу.
- Принцесса очаровывает самурая.
- Самурай убивает дракона.

Совет: Игра продолжается до 3-5 очков.

Передача чувств прикосновениями (средний, старший возраст)

Один из участников становится в центр круга и закрывает глаза. Он знает, что сейчас к нему будут подходить по очереди остальные участники и прикосновением постараются передать одно из 4-х чувств: страх, радость, любопытство, печаль. О том, какое именно чувство ему будет передано, участники сговариваются в тайне от водящего, задача которого – определить по прикосновениям, какое чувство ему передавалось.

Арам-шим-шим (любой возраст)

Играющие стоят в кругу, чередуясь по половому признаку (то есть мальчик-девочка-мальчик-девочка и так далее), в центре водящий. Играющие ритмично хлопают в ладоши и говорят хором следующие слова: «*Арам-шим-шим, арам-шим-шим, Арамея-Зуфия, покажи-ка на меня! И раз! И два! И три!*», в это время водящий, закрыв глаза и указывая руками вперёд, вращается на месте, когда же текст заканчивается, он останавливается и открывает глаза. Ближайший по направлению вращения к показанному им месту представитель противоположного пола также выходит в центр, где они встают спиной к спине. Затем все остальные опять хлопают в ладоши, произнося хором: «*И раз! И два! И три!*». На счет три стоящие в центре поворачивают головы в стороны. Если они посмотрели в одном направлении, онижимают друг другу руки. После чего водящий встаёт в круг, а вышедший становится водящим.

Колдуны (любой возраст)

Играющие встают в круг с закрытыми глазами, после чего ведущий дотронувшись до плеча, назначает двух-трех из них колдунами. Затем все открывают глаза и начинают совершать хаотичное движение, пожимая друг другу руки. Каждый из колдунов может (но не обязан!) при рукопожатии

заколдовать играющего, которому он пожимает руку, незаметно почесав его ладонь. Заколдованный, совершив еще два рукопожатия с кем-нибудь уходит в угол для заколдованных (выходит из игры). Задача играющих-неколдунов, приглядываясь друг к другу, всех колдунов разоблачить, задача тех, в свою очередь, заколдовать всех.

Узелки (средний возраст)

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнёра по рукопожатию». Число игроков должно быть четным. Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнёра по рукопожатию» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое словесное общение.

Тайный друг (средний и старший возраст)

Определяется день игры. Накануне распределяются тайные друзья. На отдельных листочках пишутся имена игроков, и каждый вытаскивает себе имя того или иного человека, чьим тайным другом он будет.

Задача друзей - сделать как можно больше приятного своему подопечному, а задача подопечного - догадаться, кто его тайный друг.

Коллективный счет (старший возраст)

Эта широко известная игра пользуется большой популярностью среди участников тренингов. Ее можно смело повторять каждый день, придав статус диагностической процедуры, фиксирующей, насколько в данный момент высок уровень взаимной сплочённости членов отряда.

Процедура такова: участники стоят в кругу, опустив головы вниз и, естественно, не глядя друг на друга. Задача группы - называть по порядку числа натурального ряда, стараясь добраться до самого большого, не совершив ошибок. При этом должны выполняться три условия: во-первых, никто не знает, кто начнет счет, и кто назовёт следующее число (запрещается договариваться друг с другом вербально или не вербально); во-вторых, нельзя одному и тому же участнику называть два числа подряд; в-третьих, если нужное число будет названо вслух двумя или более игроками, ведущий требует снова начинать с единицы. Общей целью группы становится ежедневное увеличение достигнутого числа при уменьшении количества попыток. Ведущий повторяет участникам, что они должны уметь прислушиваться к себе, ловить настрой других, чтобы понять, нужно ли ему в данный момент промолчать или пришла пора озвучить число.

В некоторых группах участники бывают достаточно сообразительны, что, не договариваясь, начинают последовательно произносить числа натурального ряда по кругу. Обнаружив это, ведущий может похвалить участников за сплоченность и находчивость, но предлагает отказаться от этого приема. Опыт подтверждает, что более сплоченные группы успешнее справляются с этим упражнением.

Большая семейная фотография (любой возраст)

Эту игру лучше проводить в организационный период для выявления лидера, а также в середине смены, и использовать как наглядный материал в вашем коллективе.

Предлагается, чтобы ребята представили, что все они - большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать "фотографа". Он должен расположить всю семью для фотографирования! Первым из семьи выбирается "дедушка" он тоже может участвовать в расстановке членов "семьи". Более никаких установок для детей не даётся, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы стойте и наблюдайте за этой занимательной картиной. Роль "фотографа" и "дедушек" обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других "членов семьи". Вам будет очень интересно наблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения. Эта игра, проведённая в середине смены, может открыть новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. После распределения ролей и расстановки "членов семьи" "фотограф" считает до трёх. На счёт "три!" все дружно и очень громко кричат "сыр" и делают одновременный хлопок в ладоши.

Гражданская оборона

Игра заключается в следующем: все участники прогуливаются по площадке, и кто-то из них выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. Фраза следующая: «Внимание! На нас напали пещерные львы!» (или хулиганы, или Римские легионы, или вирусы гриппа, или маленькие зелёные человечки и т. д.).

После сигнала опасности участники тренинга должны немедленно собраться в тесную группу, спрятав слабых (это, конечно же, девочки!) в середину, а затем хором произнести фразу: «Дадим отпор...» (маленьким зелёным человечкам, угрызениям совести, зевоте и т. д., в зависимости от прозвучавшего сигнала тревоги). Потом группа опять разбредается по комнате (площадке), и игра повторяется. Для успешного проведения этой игры необходимо, чтобы фразы произносились именно так, как сказано в инструкции, и при этом с совершенно серьёзным видом.

Картина

Направлена на достижения групповой сплочённости, и ее основная цель - дать детям и подросткам почувствовать радость совместного творчества, дать группе ощутить себя чем-то целым.

Все сидят лицом в круг. Ведущий: «Сейчас мы все вместе будем рисовать картину, и делать это мы будем не карандашами или красками, а словами. Я беру большой лист бумаги (показывает руками) и рисую на нем линию горизонта. Я передаю эту картину тебе, ... (имя сидящего рядом участника). Участник «берет картину» и говорит: «Я вижу на этой картине линию горизонта, которую нарисовал ... (имя ведущего), рисую на ней (называет то, что хочет внести в картину) и передаю эту картину тебе, ... (имя следующего по кругу участника)».

Таким образом, каждый участник называет всё, что до него «нарисовали» другие в том порядке, в каком эти предметы появились на картине, при этом, добавляя к названию каждого предмета: «... который нарисовал ... (имя автора)». Когда картина обошла круг, и каждый участник добавил в неё что-то своё, она вновь оказывается у ведущего, и он опять перечисляет все предметы и авторов по порядку. Затем ведущий говорит: «Вот такая у нас получилась картина».

Если дети, услышав инструкцию, выражают тревогу, что они не смогут запомнить, кто что «нарисовал», ведущий успокаивает их обещанием подсказать.

Правда или ложь?

Игра усиливает отрядную сплочённость и создает атмосферу открытости.

Члены отряда садятся по кругу: у каждого должны быть наготове бумага и карандаш.

1. Предложите участникам написать три предложения, относящиеся лично к ним. Из этих трёх фраз две должны быть правдивыми, а одна - нет.

2. Один за другим каждый участник зачитывает свои фразы, все остальные пытаются понять, что из сказанного соответствует действительности, а что - нет. При этом все мнения должны обосновываться.

3. Посоветуйте авторам фраз не спешить со своими комментариями и внимательно выслушать догадки разных игроков. Ведь это прекрасная возможность понять, как человек воспринимается со стороны.

Капитан

Все выстраиваются на стульях. Выбирается капитан. Ведущий предлагает ему выстроить всех на стульях по цвету глаз, размеру обуви и т.д. При этом сходить со стульев нельзя и говорить имеет право только "капитан". Для старших можно усложнить: капитан тоже не говорит.

Орлятский круг

Весь отряд встаёт в один большой "орлятский" круг (левая рука на плече соседа слева, правая на поясе у соседа справа). После этого ведущий предлагает всем присесть, затем поднять ногу, а дальше ... ваша фантазия.

Треугольник, квадрат...

Все встают в круг и берутся за руки. Затем все закрывают глаза. Ведущий просит: "Ребята! В полной тишине, без слов, постройте мне треугольник... квадрат... ромб» и т.д.

Плеть

В игре участвуют две команды по 4-5 человек в каждой. Дети встают в шеренги напротив друг друга и учатся плести плеть. Для этого скрещивают руки перед собой и соединяют правую руку с левой рукой соседа слева, а левую - с правой рукой соседа справа. Обе шеренги, опустив руки, идут навстречу друг другу со словами:

*Раз, два, три, четыре,
Выполнять должны приказ.
Нет, конечно, в целом мире*

Дружбы лучше, чем у нас!

После этого дети расходятся или разбегаются по площадке. По сигналу взрослого они должны встать в шеренги и образовать плетень. Выигрывает шеренга, выполнившая действие первой.

Пройди в ворота

Двое детей образуют «ворота», держась одной рукой друг за друга, а пальцами другой руки показывая число от 1 до 5. Остальным детям раздаются карточки с разным числом кружков. Чтобы пройти в «ворота», каждому необходимо найти пару, т.е. ребенка, число кружков на карточке которого в сумме с кружками собственной карточки даст число, показываемое на «воротах».

Игры для заполнения паузы

Съедобно – несъедобно



На площадке чертится круг, внутри которого находятся игроки. Один из игроков является водящим и находится в центре.

Водящий говорит: "Мы сегодня за обедом ели (называет съедобный или несъедобный предмет)". Если ведущий назвал несъедобный предмет, все игроки должны выпрыгнуть из круга. Тот из игроков, кто не выпрыгнул или выпрыгнул последним, становится ведущим. Игра повторяется.

Шуршунчик (средний и старший возраст)

Легенда игры: *В лесу живет очень странное необычное существо. Необычно оно тем, что невидимо и приобретает любой вид, размер, форму, вес.*

Ведущий говорит, что "Шуршунчик" находится у него в руках и начинает передавать его по кругу со звуком "пф-ф-ф" (как легкое дуновение на ладонь). Попадая в руки каждого, "Шуршунчик" может изменять свою форму, размер (можно раздувать его, уменьшать, делать тяжелым, легким). Передавая "Шуршунчик" следующему игроку, необходимо сопровождать своё действие соответствующими звуками и жестами, характерными для данного состояния "Шуршунчика".

Примечание: игра способствует снятию комплексов в общении, развивает фантазию и воображение, позволяет настроить ребят на восприятие другого человека.

Два медведя (младший и средний возраст)

На площадке отмечается место, где будет «берлога». Выбираются два водящих - «медведя».

Медведи, взявшись за руки, выходят из берлоги и, не расцепляя рук, стараются поймать остальных игроков. Если удалось, то пойманного игрока «медведи» отводят в «берлогу».

Игра заканчивается тогда, когда «медведи» поймают всех участников игры.

Крокодил (любой возраст)

Игроки делятся на две команды. Команды по очереди загадывают слово или фразу, затем вызывают одного или нескольких представителей другой команды, которым сообщают загаданное слово.

Этим игрокам при помощи жестов и мимики придётся изобразить загаданное слово своей команде. Команда должна догадаться, что загадали соперники.

Весёлые мартышки (младший и средний возраст)

Ведущий говорит слова. Игроки повторяют все слова и движения за ведущим.

Мы – веселые мартышки, мы играем громко слишком.

Мы в ладоши хлопаем, мы ногами топаем,

Надуваем щёчки, скачем на носочках,

И друг другу даже языки покажем.

Дружно прыгнем к потолку, пальчик поднесем к виску,

Оттопырим ушки, хвостик на макушке.

Шире рот откроем, гримасу все состроим.

Как скажу я цифру 3 – все с гримасами замри.

Шишки, жёлуди, орехи (средний возраст)

Все участники разбиваются на группы по три человека. В каждой группе нужно договориться, кто будет «шишкой», кто – «жёлудем», а кто - «орехом».

Игроки каждой группы в произвольном порядке встают друг за другом в колонну. Все группы образуют круг, в центре которого находится ведущий.

Ведущий говорит, например, слово «орехи». После чего «орехи» должны поменяться между собой местами.

Ведущий пытается занять чье-нибудь место. Кто остался без места – становится ведущим. Далее игра повторяется.

Гномики-домики (любой возраст)

Все игроки делятся на тройки, в каждой из которой два человека изображают домик, подняв руки вверх, а третий – гномика, который живет в домике (находится под поднятыми руками своих друзей).

Ведущий говорит:

- Гномики меняются домиками!

После этих слов гномики покидают свой домик и стараются найти себе другой, но ведущий тоже старается занять один из освободившихся домиков. Если у него это получается, то он становится гномиком, а бездомный гномик – ведущим.

Игра продолжается. В своих тройках, до того как прозвучали слова ведущего, можно назначить нового гномика, чтобы все смогли побегать и чтобы дети сильно не устали.

У дяди Бена четыре сына (любой возраст)

Один из игроков – ведущий. Участники образуют круг. Все игроки повторяют слова и движения за ведущим:

У дяди Бена четыре сына,

Четыре сына у дяди Бена.

*Они не ели, они не пили,
И пели только один куплет.*

Ведущий вводит движения поочередно, по одному, при исполнении песенки. Например, вытянуть вперед правую руку и помахивать ею в такт песенки. Затем вводится следующее движение, но выполняется оно одновременно с первым. Например, игроки помахивают правой рукой и притопывают левой ногой.

Ведущий продолжает придумывать и предлагать всё новые и новые движения. В результате получается очень забавный танец из множества смешных движений, которые повторяют все игроки под общую песенку.

Летел лебедь (младший возраст)

Все игроки образуют круг. Участники держат руки ладонями вверх, левой рукой поддерживая руку соседа справа. Участники по очереди по одному слову произносят:

«Летел лебедь, считал число...»

или

«Летел лебедь по синему небу, читал газету номер...»

Игрок, которому не хватило слов, называет любое число, например, 10, (число больше 15 лучше не называть, так как игра затягивается), и все игроки, стоящие за ним, начинают по очереди громко считать:

«Один, два, три, ..., десять»

Когда участник игры произносит число, он хлопает левой ладонью по левой ладошке своего правого соседа. Задача участника, который говорит последнее число (в нашем случае 10) - быстро хлопнуть по руке следующего игрока, чтобы попасть ему по ладони. Но этот участник старается одернуть руку, чтобы предыдущий игрок ударил себя по своей руке.

Выигрывает либо тот, кто успел хлопнуть по ладони соседа, называя последнее число, либо тот, кто успел убрать ладонь до хлопка.

Проигравший выходит из круга. Таким образом, количество игроков постоянно уменьшается. Участники подходят ближе друг к другу, замыкают круг, и игра продолжается до тех пор, пока не останутся два участника, один из которых становится победителем.

Если произносить слова:

«Летели дракончики, ели пончики.

Сколько пончиков съели дракончики?»,

То игра будет называться «Дракончики».

А можно произносить и другую считалку:

«Жил был гном, звали его Том.

Он умел считать только до ...»

Куда-куда (любой возраст)

Все ребята встают в круг, в середине – ведущий. Каждый ребёнок имеет свой порядковый номер. Ведущий называет два любых номера, обладатели названных номеров хлопают себя по коленкам со словами «куда-куда» и меняются местами. Ведущий пытается занять освободившиеся места. Оставшийся в центре становится водящим.

Варианты: «Фруктовый салат» – вместо номера раздаются названия фруктов (их число зависит от количества играющих). Водящий «смешивает» салат из 2-3 видов фруктов.

«Миксер» – водящий определяет признак, по которому ребята должны поменяться местами (например, те, у кого в имени есть буква «Н»; те, на ком надеты джинсы, и т.п.)

Золотые ворота (средний возраст)

Двое ведущих становятся лицом друг к другу и, взявшись за руки, поднимают их вверх - это «ворота».

Остальные игроки образуют цепочку, крепко взявшись за руки.

«Ворота» произносят считалочку:

Тра-та-та, тра-та-та -

Отворяем ворота,

Золотые ворота,

Поспешим мы все сюда.

Пропускаем раз,

Пропускаем два,

А на третий раз

Не пропустим вас!

Есть иной вариант считалки:

Золотые ворота,

Пропускают иногда:

Первый раз – прощается,

Второй раз – запрещается,

А на третий раз – не пропустим вас!

Цепочка игроков в то время, пока ведущие произносят слова, должна быстро пройти сквозь «ворота». Проходить через ворота игроки должны, пока не закончились слова.

Произнося самые последние слова считалки, «ворота закрываются» - участники резко отпускают руки. Те игроки, которые оказались внутри, «укрепляют ворота» - покидают своих друзей и начинают вместе с ведущими ловить оставшихся участников. Постепенно количество участников в воротах увеличивается, а цепочка становится всё меньше и меньше. Два игрока, оставшихся последними, - победители, они и станут новыми «воротами».

Игры на доверие



Данная группа игр помогает преодолеть замкнутость, недоверие, характерное для группы малознакомых детей. Способствует принятию ближнего, утверждению ценности взаимопонимания в отряде.

Человечки (старший возраст)

На асфальте проводится черта, по одну сторону

от черты стоят играющие, по другую – разбросаны карандаши (человечки). Задача игроков, не используя никаких подручных средств и не заступая за черту, спасти человечков.

Падение и взлёт (старший возраст)

Все разбиваются на пары, образуя два круга: внешний и внутренний. По команде внутренний круг «падает» назад, а внешний ловит, потом совершается переход по часовой стрелке на одного человека.

Вожделение (средний возраст)

Ребята разбиваются на пары. Затем первые номера закрывают глаза. Это – "ведомые". Вторые номера - "ведущие". "Ведущие" ведут "ведомых" через различные препятствия, которое показывает им вожатый. Потом ребята меняются ролями (водить человека не меньше 5–10 минут).

Контакт-слово (средний возраст)

Ведущий предлагает ребятам разбиться на пары. Пары берутся за руки. Первые номера загадывают слово и произносят его вместе с другими 3-4-мя словами. Задача напарников – почувствовать, какое из слов загадано. Затем играющие в парах меняются ролями.

Сидячий круг (средний, старший возраст)

Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо. Задание: нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча находящегося сзади человека. Завершите это упражнение на высокой ноте, смеясь и хлопая всем.

Все на борт (младший возраст)

Оборудование: любая обозначенная площадка (банкетка, стул, брусок). Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины. Нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять секунд. Второй этап: нужно сделать то же самое на площади меньшей величины.

Бревно (средний, старший возраст)

Оборудование: любое бревно (дерево, лежащее на земле, гимнастическое бревно и т.п.). Команда выстраивается на бревне. Начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке.

Игры на выявление лидера



Камушки

В коробочку высыпается большое количество камушков различной формы и цвета. Группа садится в круг за один стол. Коробочка кладётся на середину. Участникам говорится, что необходимо выбрать тот камушек, который им больше нравится. Далее даётся задание: молча, не прикасаясь к камушкам других участников, выстроить камушки в линию по

убыванию величины (составить из них букву, расположить от самого тёмного к самому светлому).

Многоугольник в тумане

Группа встаёт в круг, и все участники закрывают глаза (надевают повязки). На пол у ног игроков кладётся верёвка, и даётся задание найти и поднять её. Когда все участники держат верёвку в руках, им предлагается складывать из нее различные геометрические фигуры. При этом соблюдаются правила: верёвку должны держать все участники; члены группы могут говорить друг с другом, но никто не должен открывать глаза. Группе необходимо: образовать квадрат, создать равносторонний треугольник, сложить любую трапецию.

Палатка

Участники делятся на команды по 5-6 человек в каждой. Все команды получают по стопке газетной бумаги и катушке ниток (скотч). Каждая команда должна построить из этих НЕМУДРЁНЫХ материалов палатку, в которой хватит места для всех его членов. Также можно использовать столы и стулья, находящиеся в комнате. На обсуждение и планирование строительства даётся 4 минуты. В это время к бумаге и катушке прикасаться нельзя. В планировании работы, в самом строительстве должны участвовать все члены команды. На проведение строительных работ отводится 8 минут. В конце каждая команда должна продемонстрировать, что все её участники действительно помещаются в палатке

Гомеостат

Гомеостат – это прибор, который используют психологи для изучения групповой совместимости. Мы для этих же целей вместо прибора воспользуемся игрой. Играющих просят встать в круг, вытянуть вперёд руку, сжатую в кулак, и по знаку ведущего выбросить произвольное количество пальцев. Задача: не разговаривая, не перемигиваясь и не используя никаких других способов общения, добиться того, чтобы все играющие выбросили одно и то же количество пальцев. Попытки повторяются произвольное число раз.

Понаблюдав за играющими, ведущий может выявить лидеров, под которых подстраиваются большинство игроков. Возможно, себя проявят стойкие “одиночки”, которые не захотят согласовывать свои действия с другими играющими, или отдельные группировки, успешно решившие проблему внутри своей группы, но не желающие подстраиваться под остальных.

Пчела

Чертится круг. Дети становятся по контуру круга. Все начинают жужжать и двигаться в любом направлении. Затем даётся команда "Стоп!" и все остаются на своих местах. Те, кто стоит в центре круга или ближе к центру круга являются по своим возможностям лидерами. Те, кто стоит по линии круга, обладают лидерскими качествами. Те, кто стоит за кругом, не стремятся быть лидерами. Кто стоит очень далеко от круга, дети не принятые коллективом.

Напиши зверя

Каждый пишет на бумажке какое-нибудь животное, никому его не показывая. После того, как все животные написаны, все по очереди их зачитывают. После этого предлагается, не общаясь друг с другом, еще раз написать какое-нибудь животное. Итоговая цель: у всех должен оказаться один и тот же зверь (это надо объяснить после первого круга) Позволяет выявить оппозицию, явных и теневого лидеров.

Игры на пляже



Берега и речка

На расстоянии одного метра друг от друга на песке чертятся две линии. Между этими линиями «речка», а по краям – «берега». Все стоят на «берегах». Ведущий подает команду: «речка», и все прыгают в «реку». По команде - «берега», все прыгают на «берега». Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Если по команде «берега» кто-то оказался в воде, или, наоборот, по команде «речка» – на «берегу», то этот человек из игры выбывает.

Ищи туфлю

Все садятся в круг как можно ближе друг к другу. Выбирают водящего, который стоит в центре круга. Сидящие в кругу передают друг другу под сдвинутыми коленями туфлю, но так, чтобы водящему не было видно. Все стремятся обмануть водящего, показать, что туфля у них, что это они ее передают друг другу. Когда туфля найдена, тот, у кого она была найдена становится следующим водящим.

Камешки

Игроки садятся в круг на песке. У каждого в руке небольшой камешек. По сигналу ведущего каждый игрок должен левой рукой подбросить камешек вверх так, чтобы его не смог поймать сосед слева, а сам должен поймать правой рукой камешек, брошенный соседом справа. Те, кто остался без камешка, выбывают.

Картошка

Играющие встают в круг и быстро перебрасывают друг другу мяч. Игрок, плохо кинувший мяч или не поймавший его, садится в центр круга на корточки. В ходе игры игроки, сидящие в кругу, поймав летящий мяч, освобождаются. Освободить сидящих в кругу игроков можно и другим способом. Для этого нужно, не ловя летящий в руки мяч, отбить его так, чтобы он, отлетая, задел кого-нибудь из игроков, сидящих в кругу и держащихся за руки. В этом случае игроки, сидящие в кругу, освобождаются.

Сортировка камней

Играющие сидят в кругу спиной к центру. У каждого за спиной кучка из 10 – 12 камней. Не поворачиваясь, наощупь игроки должны разложить камни

в порядке убывания. По сигналу ведущего все поворачиваются, изучая свой результат, и выбирают победителя.

Тяни-толкай

Держась за руки, играющие стоят снаружи большого начерченного круга. По сигналу ведущего они начинают вталкивать друг друга в круг. Если игрок заступает за круг, то он выбывает из игры.

Чья коленка?

Перед водящим растягивается или устанавливается пляжное покрывало с просветом от песка до края около 50-70 см. За покрывалом помещается группа играющих. По очереди они вытягивают ноги от носка и до коленки, а водящий должен угадать, чья это коленка или нога. Если угадал, то он идёт за покрывало, а игрок, чья нога была опознана, становится водящим.

Игры в дождливый день



Робби

Для игры нужно от 5 и более человек. Ведущий произносит некоторые команды. Если он скажет. Робби говорит (сделать то-то), то остальные выполняют команду. Если же ведущий просто говорит команду (сделать то-то), то её выполнять не нужно. Кто допустит ошибку, выходит из игры. Команды могут быть следующие: закрыть глаза, поднять руки, опустить руки, подпрыгнуть вверх, мяукнуть и т.д. Выигрывает тот, кто остаётся последним.

Запомни вещи

На стол выкладываются 15-20 различных предметов. Игрокам даётся 30 секунд для того, чтобы их запомнить. После чего предметы накрываются. Каждый участник пишет то, что он запомнил. Выигрывает тот, кто больше предметов запомнил. Игру можно сделать командной, т. е. запоминает не один человек, а команда. Выигрывает команда, которая назвала больше предметов.

Мешок

Ведущий предлагает детям представить себя слепыми и угадывать предметы на ощупь. Для этого берется мешочек, в который складываются самые разные предметы: часы, яблоко, спички, стакан и т.п. По желанию каждый может протянуть руку в мешочек и вытащить один за другим предметы, сперва угадав их.

Дирижер

Для игры требуется не менее 5 человек. Все становятся в круг, один игрок выходит. Выбирается один человек, который будет "дирижером". Он будет показывать, как будто играет на музыкальных инструментах, а все повторять за ним. Угадывающий игрок входит, и все начинают играть, повторяя за "дирижером", угадывающий игрок же должен узнать, кто "дирижер". Если он угадал меньше, чем с трёх попыток, то становится в круг,

а вместо него выходит "дирижер", а если ему не удалось угадать с двух раз, то он опять угадывает, только выбирают нового дирижера.

Салат

Хотя эта игра очень простая, но она может стать любимой детьми. Для игры нужны стулья в количестве на один меньше, чем игроков. Играют 10-20 человек. Все садятся на стулья, один игрок остаётся в кругу. Он раздаёт каждому названия фруктов, овощей. Например, получилось, 3 яблока, 3 груши и 4 банана (стоящий в кругу берёт себе тоже название фрукта).

Начинается игра. Стоящий в кругу выкрикивает одно название: груша! Те, кто получил этот фрукт, должны поменять свое место. Опять остается один лишний. Он также выкрикивает название фрукта, а может сразу два. Если же выкрикивается слово "салат", то все игроки должны поменяться местами. Игра может продолжаться до бесконечности.

Передай другому

Для игры требуется две команды по 5-7 человек. Эта игра похожа на игру "Крокодил". Только здесь первая команда загадывает не одно слово, а целую историю. Затем первая команда вызывает одного игрока из второй команды и говорит ему то, что загадано. В отличие от игры "Крокодил" игроки второй команды в это время должны находиться в другой комнате. Они вызываются по одному.

Итак, первый игрок из второй команды узнал своё задание: изобразить, как Ной заводил зверей в ковчег. Вызывают второго игрока из второй команды, которому первый игрок в пантомиме изображает загаданную историю. Он делает это всего один раз, а второй игрок только смотрит и ничего не спрашивает. Задача второго игрока - понять, что загадали, чтобы потом передать историю третьему игроку из своей команды. Итак, вся история передаётся по цепочке от одного игрока к другому. Если отгадывающий узнал историю, ему будет не трудно самому изобразить её в пантомиме, но если же он не угадал, то начнёт показывать ему самому непонятные движения, от чего все другие будут просто в восторге

Последний игрок второй команды, просмотрев пантомиму, должен сказать, что это за история. Может случиться, что он назовёт совсем другую историю, чем вызовет общий смех, Тогда каждого начинают спрашивать, что он понял, и что он изображал. После этого команды меняются местами.

Колечко

Играют 8-20 человек. Для игры нужны нитка и кольцо. Нитку продевают в кольцо и завязывают концы. Все становятся в круг, держа обеими руками нитку перед собой. Нитка должна быть натянута. Один человек - в центре круга. Он должен найти колечко, которое остальные игроки всё время двигают по нитке. Следующим идёт в круг тот, у кого найдётся колечко.

Запомни детали

Для игры необходимо 5-15 человек. Ведущий с одним игроком выходят и меняют какую-нибудь деталь во внешности этого игрока. Например, расстёгивают одну пуговицу, подкатывают рукав или изменяют причёску.

Затем они возвращаются к остальным игрокам, которые должны угадать, что изменилось.

Звонящий

У всех завязаны глаза, кроме ведущего. Он должен всё время перемещаться по комнате с колокольчиком в руке. Остальные пытаются поймать ведущего по звону колокольчика. Иногда они ловят друг друга и убеждаются, что ошиблись, услышав звон колокольчика вдалеке. Игрок, поймавший и узнавший звонящего, становится ведущим.

Кого нет?

Участники сидят на стульях. Ведущий выходит из комнаты. В это время одного из игроков накрывают одеялом, остальные игроки меняются местами. Затем зовут ведущего. Он должен будет найти и определить, как можно быстрее, кого в комнате нет. Если ведущий называет спрятавшегося, последний становится ведущим. Выигрывает тот, кто быстрее определил: кого нет.

Игры перед закрытием смены



Ассоциация (старший возраст)

Водящий отворачивается и закрывает уши. Игроки загадывают одного человека, сидящего в круге, и зовут водящего. Водящий задаёт вопросы игрокам, с чем ассоциируется загаданный ими игрок, стараясь таким образом определить, кого же загадали. Количество вопросов не ограничено, но у водящего только три попытки назвать загаданного игрока. Пример вопросов: с каким цветком ассоциируется загаданный игрок, с каким временем суток и т.п.

11 вопросов (старший возраст)

Ведущий загадывает одного знаменитого человека. Играющие могут задать 11 вопросов. На них ведущий может давать ответы «Да» или «Нет». После этого игроки с трёх попыток должны назвать загаданного человека.

Когда я был маленьким (средний возраст)

Ведущий предлагает вспомнить и рассказать случай из раннего детства, который произошел с детьми и мог бы претендовать на роль самого занятного. По кругу передаётся теннисный мяч, и игроки по очереди рассказывают забавные истории детства.

Клубок (средний, старший возраст)

Дети садятся в круг. Ведущий берет клубок, наматывает кончик нити на ладонь, потом бросает клубок любому участнику со словами: «Ты мне нравишься, потому что...» или «Мне нравится, как ты...». Далее этот участник также наматывает нить на ладонь и бросает клубок другому человеку, продолжая фразу «Ты мне нравишься, потому что...».