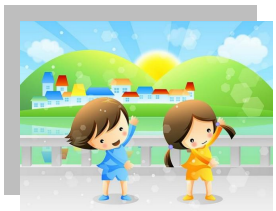
Содержание

Методика организации игр с детьми разного возраста Стр. 3-11

I.Подвижные игры.

1.1.Эстафеты Стр. 11-15

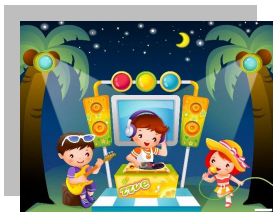


1.2.Подвижные игры на свежем воздухе Стр. 15-28

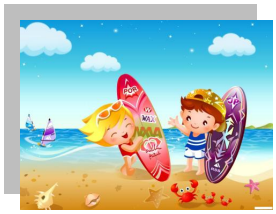
1.3.Подвижные игры для младших школьников Стр. 28-35

II. Спокойные игры Стр. 35-46

III. Игры в компании друзей Стр. 47-60

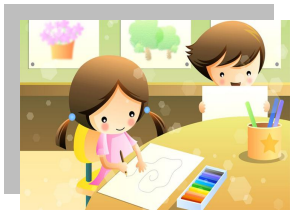


IV. Музыкальные игры Стр. 60-69



V. Игры на воде Стр. 69-72

VI. Игры на доверие Стр. 72-74



VII. Тренинговые игры Стр. 75-79

VIII. Игры с залом Стр. 79-85

IX. Весёлые задачи Стр. 86-89

Приложения Стр. 90-94

Методика организации игр

с детьми разного возраста

Подготовка к проведению игры

Выбор игры. Он зависит от поставленной задачи. Определяя ее, руководитель учитывает возрастные особенности детей, их развитие, физическую подготовленность, условия и количество детей. Выбор игры зависит от места ее проведения, возраста участников, погодных условий или температуры воздуха в помещении, от наличия пособий или инвентаря.

Подготовка места для игры. Перед проведением игры на местности руководитель должен заранее ознакомиться с местностью и наметить условные границы для игры.

Подготовка инвентаря. Для проведения подвижных игр нужны флажки, цветные повязки, палки, мячи, кегли, вожжи и т.п. Желательно, чтобы инвентарь был красочным, ярким, заметным в игре (это особенно важно для малышей). По размеру и весу инвентарь должен соответствовать силам играющих. Количество инвентаря необходимо предусмотреть заранее.

Предварительный анализ игры. Руководитель должен предварительно продумать весь процесс игры и предвидеть, какие моменты ее могут вызвать азарт, нечестное поведение играющих, падение интересов, чтобы заранее продумать, как предотвратить эти нежелательные явления.

Объяснение игры

Успех игры в значительной мере зависит от объяснения. Приступая к рассказу, руководитель должен представить себе всю игру. Рассказ должен быть кратким: длительное объяснение может отрицательно сказаться на восприятие игры (исключение составляют игры с малышами, которые можно объяснить в сказочной, увлекательной форме). Рассказ должен быть логичным, последовательным. Рекомендуется следующий план изложения: название игры, роль играющих и их места расположения, ход игры, цель и правила. Для лучшего усвоения игры рассказ рекомендуется сопровождать показом.

Выделение водящих (если игра это предусматривает)

Выделять водящих можно разными способами:

1. По назначении руководителя. Преимущество этого способа – быстро выбран наиболее подходящий водящий. Но при этом подавляется инициатива играющих.
2. По жребию. Определение водящего по жребию не всегда удачно. Однако дети часто употребляют этот способ в самостоятельных играх, так как он не вызывает у них споров.
3. По выбору играющих. Этот способ позволяет выявить коллективное желание детей, которые обычно выбирают наиболее достойных-водящих.
4. По результатам предыдущих игр. В качестве поощрения водящим становится игрок, оказавшийся в предыдущей игре наиболее ловким, быстрым и т.д.

Распределение на команды

Распределение на команды производится различными способами: по усмотрению руководителя, путем расчета в шеренге, по сговору, по назначению капитанов. Руководство процессом игры. Руководитель должен заинтересовать детей игрой, увлечь их. Иногда стоит самому участвовать в игре, увлекая детей своим поведением. Надо приучать детей сознательно соблюдать правила игры. Необходимо добиваться сознательной дисциплины, честного выполнения правил и обязанностей, возложенных на игроков. В процессе игры следует развивать творчество играющих.

Судейство.

Каждая игра требует объективного, беспристрастного судейства. Судья следит за правильным выполнением приемов в игре, что способствует улучшению техники игры и в целом повышает интерес к ней.

Дозировка в процессе игры

Особенно в подвижных играх трудно учесть возможности каждого участника, а также его физическое состояние в данное время. Надо обеспечить оптимальные нагрузки. Во время занятий следует чередовать игры интенсивные с малоподвижными. Не надо допускать, чтобы водящие длительное время находились в движении без отдыха.

Длительность игры.

Продолжительность игры зависит от характера игры, возраста играющих, их состава. Очень важно закончить игру своевременно. Как

только появятся первые признаки утомления, игру следует заканчивать, но окончание не должно быть для участников ожидаемым.

Подведение итогов.

По окончании игры руководитель должен объявить ее результат, разобрать игру, указав на ошибки, отметить детей, которые хорошо играли, соблюдали правила игры и проявляли творческую инициативу.

Как заинтересовать детей

Чтоб дети стали играть в вашу игру, надо, чтоб им стало интересно. Тут важно всё, *вплоть до интонации голоса*, когда объявляется им о предстоящем мероприятии (кстати, «мероприятие» это вожатский технический термин, детям он не говорится).

Рекомендуется начинать *заинтересовывать детей заранее*, интригуя их. *Вести игру* надо *с задором.*

Не ленитесь *создавать антураж.* Это способно *превратить обычный набор стандартных конкурсов в захватывающее действо.* Можно просто разбить отряд на 2 команды и провести пять конкурсов, выставляя от 1 до 5 баллов за каждый, но это никому не интересно. А можно сказать, что это не команды вовсе, а экспедиции по исследованию древних гробниц, все те же конкурсы привязать к этому сюжету, притушить в холле свет, поставить свечки, самому одеться в костюм мумии — и вот уже совсем другая игра! Яркая, запоминающаяся.

Детские отговорки

Бывает, что некоторые дети заранее негативно настроены к предстоящей игре. «*Мы не хотим играть*», «Фу, да это скучно, мы лучше в палате посидим» Что с такими делать? Не расстраивайтесь. *Втягивайте их в игру. Предложите им начать*, а потом, если им не понравится, уйти. Скорее всего, им понравится, и они будут увлечённо играть до конца.

Сделайте игру действительно интересной. А те, кто всё-таки не стали играть, пусть обзавидуются. Не стоит давать детям лишней возможности покапризничать. Собрав отряд, сразу без промедления начинайте. Пусть ваша игра подхватит и закружит детей как вихрь!

Подхватывать инициативу

Не стоит механически придерживаться заготовленного плана. Надо смотреть, что детям интересно и подхватывать инициативу. Допустим,

ваши дети всё время тусуются у пинг-понгового стола. Окей, берём, проводим блицтурнир – вот вам и мероприятие.

Разрядка

Детям трудно бывает долго сидеть на месте (чем младше, тем труднее). Продумывайте игру так, чтоб была физическая разрядка (ну скажем, раз в 20 – 30 минут).

При проведении игры опирайтесь на следующую схему:

1. *Подготовительный этап игры.* Если для проведения игры Вам требуются дополнительные материалы, подготовьте их заранее или помещение, договоритесь заранее. Пусть ребята займут исходные позиции для объявления правил игры.
2. *Вводная по игре.* Расскажите о правилах игры. Старайтесь говорить четко, кратко, на языке понятным детям, уточняйте, что они поняли из правил
3. *Сама игра.* В процессе игры Вы можете участвовать или нет. Есть игры, в которых Ваше участие обязательно, например: если ребята разбивается на пары и один ребенок остается без пары, то Вы должны принять участие в игре, чтобы ребенок не почувствовал себя вне коллектива и, наоборот, если пар хватило всем, то Вам следует не принимать участия в игре. Вы должны следить за исполнением всеми участниками игры заданных правил, смотреть, как ребята общаются во время игры, чтоб не допустить грубость между участниками.
4. *Итог игры.* Каждая игра должна иметь логическое завершение. Это может быть: подведение итогов и объявление победителей, поощрение всех участников по номинациям, вывод, отвечающий смыслу игры или, как минимум, одобрение и похвала.

А также…

- *УДИВЛЯЙ*

Хорошо известно: ничто так не привлекает внимания и не стимулирует детей, как удивительное. Вожатый может найти такой угол зрения, при котором даже обыденное становится удивительным.

- *ОТСРОЧЕННАЯ ОТГАДКА*

В начале мероприятия вожатый дает загадку (удивительный факт), отгадка к которой (ключик для понимания) будет открыта в процессе выполнения заданий. Загадку можно также дать в конце, чтобы начать с нее следующее мероприятие.

- *ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ДОБАВКА*

Вожатый дополняет реальную ситуацию фантастическими (сказочными, приключенческими, ...) фенечками.

И еще...

Планируя проведение игр, ответьте для себя на следующие вопросы: подходит ли площадка для проведения игры? Достаточно ли места? Достаточно ли освещения, чтобы игра прошла хорошо и безопасно? Все ли будут участвовать, и соответствует ли выбранная игра количеству детей в отряде?

Как правильно учитывать возрастные особенности детей при организации игр.

Дети младшего возраста.

Играя и слушая вожатого, дети в этом возрасте учатся действовать в коллективе. Каковы условия выполнения детьми поручений в этом возрасте? Поручения должны быть у каждого ребенка, простые и понятные, чтобы их можно было выполнить и в то же время достаточно трудные, чтобы их хотелось выполнять. Они должны быть игровые, чтобы их интересно было выполнять.

Рекомендации по организации и проведению игр.

- Подвижные игры с бегом и прыжками должны быть ограничены во времени и сопровождаться частыми перерывами, сменами характера движений.
- Недопустимы игры, связанные с большими силовыми нагрузками, с длительным неподвижным сидением за столом,
- Если по правилам игры ребенок вынужден выйти из ее, то только на короткое время, иначе он будет нарушать правила, вступая в игру самостоятельно, без разрешения.
- Дети этого возраста любят игры, в которых они должны «замереть» на месте. Такие игры способствуют развитию функции торможения.
- Все дети любят водить в игре. Выбор водящего должен быть каждый раз обоснован: «он у нас еще ни разу не водил», «он был очень смел в предыдущей игре», «очень честно соблюдал правила игры»... Водящий может быть выбран с помощью считалки или им может быть назначен победитель предыдущей игры.
- Детей надо учить играть, не нарушая правил, приучать действовать по сигналу.
- Заканчивая игру, нужно отметить лучших, инициативных игроков. Полезны сюжетно-ролевые игры (исполнение ролей животных) и, конечно, разнообразные подвижные игры.

Как ввести детей в игру?

1. Изложить детям содержание игры надо кратко, образно. Правила игры давать желательно не все сразу, так как быстро усвоить их дети не смогут и невольно будут нарушать. В дальнейшем правила игры пусть дети вспоминают сами.
2. Разделить детей на команды можно так: построить отряд в одну шеренгу по росту и рассчитать на «первый-второй»; «первые» — одна команда, «вторые» — другая команда. Либо поступают таким образом: выбираются два ведущих, отряд разбивается на пары, каждая пара придумывает себе название какого-либо животного, растения, предмета: затем пары по очереди подходят к ведущим и «называют» себя; ведущие в определенной очередности выбирают себе членов команды из этих пар.

Есть еще следующий способ разделения на команды: выбираются (назначаются) ведущие, которые вызывают по одному члену в команду; вызванный член команды вызывает следующего по своему усмотрению. Так комплектуются команды. Вожатый участвует в игре вместе с детьми.

Дети среднего возраста.

Рекомендации по организации и проведению игр:

- подвижные игры выбирать такие, которые бы не содержали из¬лишних эмоциональных нагрузок;
- некоторые игры-соревнования желательно проводить отдельно для мальчиков и девочек;

Как ввести ребят в игру?

1. Объяснять правила игры, проводить игру и «судить» необходимо в темпе, образность не обязательна.
2. Делить ребят на группы так же как и в случае с детьми младшего возраста.
3. Вожатый играет роль не прямого наставника, а старшего члена коллектива, руководит игрой «изнутри». Если дети принимают ошибочное решение, вожатый не должен спешить его отменять; лучше вначале убедить детей в его ошибочности, а может быть даже дать детям возможность убедиться в ошибке на практике (если предполагаемые отрицательные последствия неверного решения допустимы).

Дети подросткового и старшего возраста

Разработка игр осуществляется в процессе совместного творчества вожатых и подростков в выборе сюжетов, ролей, игровых задач. Это не

только создает у них интерес к предстоящей игре, ожидание се, но и предотвращает многие педагогические просчеты. Включение детей в разработку игры — залог их активного участия в ее проведении.

Разделить подростков на команды можно ранее описанными способами или в зависимости от личных привязанностей, интересов. Коли в ходе подготовки к игре выясняется, что художники, артисты, дизайнеры должны играть каждый свои роли, вожатый может поступить следующим образом:

- Назначить лидеров (зная о способностях ребят) по количеству групп, необходимых для подготовки;
- Предложить каждому из них пригласить по одному человеку из отряда к себе в команду;
- Затем «новичок» приглашает следующего и т.д. Это позволяет скомплектовать разноликие группы с определенной направленностью деятельности. Вожатый играет роль организатора штурма игры. Далее делегирует свои полномочия ребятам, корректируя и направляя их деятельность.

Несколько советов для проведения игр:

- Чтобы руководить, надо планировать и не забывать про резерв
- Правила игры надо хорошо объяснить, чтобы не было недоразумений и путаницы
- Игра не должна быть ни слишком трудной, ни слишком легкой
- Лучше, если руководитель играет наравне с другими. Это быстрее позволит раскрепоститься играющим ребятам, почувствовать себя равными. Ино-гда нельзя играть, чтобы быть судьей, а иногда - чтобы не занимать места играющего
- Одно из правил - надо избегать пауз. Одна игра должна сменяться другой. Ребят нельзя заставить играть в игру, которая им не нравится, но нельзя позволять им делать из игры балаган. В таком случае лучше прекратить игру и начать новую.
- Руководитель часто бывает судьей, но иногда роль судьи нужно доверить кому-нибудь из играющих. Последнее, между прочим, не снимает с руко-водителя ответственности, он должен все видеть и все знать.
- При разделении на команды надо равномерно распределять силы команд, создавая равноценные группы
- Чтобы руководить большой игрой в лесу, надо хорошо знать местность и хорошо договориться о конце игры. Надо заранее условиться, что делать, если кто-то не услышит финальный сигнал. У каждой группы должен быть ответственный за то, чтобы никто не потерялся и не был забыт в лесу
- В игре не должно быть скучающих наблюдателей. Игра должна быть организована так, чтобы игроки, если это необходимо,

выходили из игры только на короткий срок. Чем меньше пассивных - тем веселее игра

Подведем итоги. Важные моменты для проведения игр

1. Тщательная подготовка и тренировка. Хорошо изучите игру. Запомните правила и научитесь объяснять их ясно и простыми словами.
2. Для первой игры лучше подобрать ту, в которой будут участвовать все, не делясь на группы, а всем отрядом. Это задаст хороший настрой на последующие игры.
3. Заранее подготовьте необходимый реквизит и принесите к месту проведения.
4. Интересно должно быть всем. Продумывая своё мероприятие, делайте так, чтобы было интересно и мальчикам и девочкам.
5. Важно заинтересовать (задействуйте всё, вплоть до интонации голоса)
6. Не обращайте внимания на отговорки! Часто дети преждевременно негативно настроены к игре, не стоит расстраиваться, такое часто и со взрослыми бывает. Включайте их в игру и сделайте её максимально интересной, так как если будет не очень, то они лишь утвердятся в своей правоте.
7. Вести игру необходимо с задором. Организатор игры должен сам быть настроены оптимистично. Это относится к любому мероприятию, начиная с зарядки.
8. Не перегружайте! Каждые 20 минут лучше делать разрядку (пошутить, дать посмеяться, переключиться на что-нибудь другое…)
9. Поддерживайте идеи. Подхватывайте любую инициативу.
10. Позаботьтесь о дисциплине до и во время объяснения правил игры.
11. Лучше, если после объяснения несколько ребят покажут, что предстоит делать. Зрительное восприятие всегда лучше, чем словесное описание.
12. В основном используйте массовые игры. Планируйте особые задания для тех, кто по какой-то причине не может принимать активное участие в игре.
13. Проводите игру оживлённо и не затягивая. Завершить игру нужно до того, как пропадёт к ней интерес.
14. Всегда имейте «в запасе» ещё несколько игр на всякий непредвиденный случай, например, дождь, поломанный реквизит, отсутствие интереса у детей и другое.
15. Ознакомьтесь с различными формами проведения игр: в кругу, эстафета по кругу и т.д. Заранее продумайте, как отряд будет перестраиваться из одной формы организации игры в другую.

16. Учитывайте обстановку, когда инструктируйте детей. Они не должны испытывать дискомфорт, чтобы полностью сосредоточиться на подготовке к игре.
17. Если в игре предполагаются победители, обязательно уделите внимание их объявлению и поздравлению. Всегда приятны признание и похвала. Нет необходимости слишком на этом концентрироваться. Ребята должны учиться и побеждать и проигрывать.
18. Будьте сами увлечены происходящим!

I.Подвижные игры

1.1.Эстафеты

Одна из форм проведения подвижных игр. Проводится как физкультурными работниками лагеря так и вожатыми.

Мяч в кольцо

Команды построены в одну колону по одному перед баскетбольными щитами на расстоянии 2 – 3 метра. За сигналом первый номер выполняет бросок мяча по кольцу, затем кладет мяч, а второй игрок тоже берет мяч и бросает его в кольцо и так далее. Выигрывает та команда, которая больше всех попала в кольцо.

Художники

В центре круга или эстрады - два мольберта с бумагой. Ведущий вызывает по две группы из пяти человек. По сигналу ведущего первые из группы берут уголь и рисуют начало рисунка, по сигналу передают уголь следующему. Задача - всем пяти соревнующимся нарисовать заданный рисунок быстрее, чем их противники. В рисовании должны участвовать обязательно все.

Задания даются несложные: нарисовать паровоз, велосипед, пароход, автомобиль грузовой, трамвай, самолет и т. д.

Бег с тремя мячами

На линии старта первый берет удобным образом 3 мяча (футбольный, волейбольный и баскетбольный). По сигналу бежит с ними до поворотного флажка и складывает возле него мячи. Назад он возвращается пустой. Следующий участник бежит пустым до лежащих мячей, поднимет их, возвращается с ними назад к команде и, не

добегая 1м, кладет их на пол.

Репка

Участвуют две команды по 6 детей. Это - дед, бабка, Жучка, внучка, кошка и мышка. У противоположной стены зала 2 стульчика. На каждом стульчике сидит репка - ребенок в шапочке с изображением репки.

Игру начинает дед. По сигналу он бежит к репке, обегает ее и возвращается, за него цепляется (берет его за талию) бабка, и они продолжают бег вдвоем, вновь огибают репку и бегут назад, затем к ним присоединяется внучка и т. д. В конце игры за мышку цепляется репка. Выигрывает та команда, которая быстре вытянула репку.

Эстафета с обручами

На дорожке проводятся две линии на расстоянии 20 - 25 м одна от другой. Каждый игрок должен прокатить обруч от первой до второй линии, вернуться обратно и передать обруч своему товарищу. Выигрывает та команда, которая раньше завершит эстафету.

Встречная эстафета с обручем и скакалкой

Команды строятся как на встречной эстафеты. У направляющего первой подгруппы - гимнастический обруч, а у направляющего второй подгруппы - скакалка. По сигналу игрок с обручем устремляется вперед, прыгая через обруч (как через скакалку). Как только игрок с обручем пересечет линию старта противоположной колонны, стартует игрок со скакалкой, который продвигается вперед, прыгая через скакалку. Каждый участник после выполнения задания передает инвентарь очередному игроку в колонне. Так продолжается до тех пор, пока участники не выполнят задание и не поменяются местами в колоннах. Пробежки запрещены.

Носильщики

4 игрока (по 2 от каждой команды) становятся на линии старта. Каждый получает по 3 больших мяча. Их надо донести до конечного пункта и вернуться назад. Удержать в руках 3 мяча очень трудно, а упавший мяч поднять без посторонней помощи также не легко. Поэтому передвигаться носильщикам приходится медленно и осторожно (дистанция не должна быть слишком большой). Выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием.

Гонка мячей под ногами

Игроки делятся на 2 команды. Первый игрок посылает мяч между расставленными ногами игроков назад. Последний игрок каждой команды наклоняется, ловит мяч и бежит с ним вдоль колонны вперед, встает в начале колонны и опять посылает мяч между расставленными

ногами и тд. Побеждает комманда, которая быстрее закончит эстафету.

Три прыжка

Участники делятся на две команды. На расстоянии 8-10 м. от линии старта положить скакалку и обруч. После сигнала 1-ый, добежав до скакалки, берет ее в руки, делает на месте три прыжка, кладет и бежит назад. 2-ой берет обруч и делает через него три прыжка и идет чередование скакалки и обруча. Чья команда быстрее справится, та и победит.

Запрещенное движение

Играющие вместе с руководителем встают в круг. Руководитель выходит на шаг вперед, чтобы быть заметнее. Если играющих мало, то можно построить их в шеренгу, а самому встать перед ними. Руководитель предлагает ребятам выполнять за ним все движения, за исключением запрещенного, заранее им установленного. Например, запрещено выполнять движение "руки на пояс". Руководитель под музыку начинает делать разные движения, а все играющие повторяют их.Неожиданно руководитель выполняет запрещенное движение. Участник игры, повторяющий его, делает шаг вперед, а затем продолжает играть.

Гонка мячей

Играющие делятся на две, три или четыре команды и становятся в колонны по одному. У стоящих впереди по волейбольному мячу. По сигналу руководителя начинается передача мячей назад. Когда мяч дойдет до стоящего сзади, он бежит с мячом в голову колонны (все делают шаг назад), становится первым и начинает передачу мяча назад и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока каждый из игроков команды не побывает первым. Надо следить за там, чтобы мяч передавался с прямыми руками с наклоном назад, а дистанция в колоннах была бы не менее шага.

Передал - садись!

Играющие делятся на несколько команд, по 7 - 8 человек в каждой и строятся за общей линией старта в колонну по одному. Впереди каждой колонны лицом к ней на расстоянии 5 - 6 м становятся капитаны. Капитаны получают по волейбольному мячу. По сигналу каждый капитан передает мяч первому игроку своей колонны. Поймав мяч, этот игрок возвращает его капитану и приседает. Капитан бросает мяч второму, затем третьему и последующим игрокам. Каждый из них, вернув мяч капитану, приседает. Получив мяч от последнего игрока своей колонны, капитан поднимает его вверх, а все игроки его команды вскакивают. Выигрывает команда, игроки которой быстрее выполнят задание.

Снайперы

Дети встают в две колонны. На расстоянии 3м перед каждой колонной положить по обручу. Дети по очереди бросают мешочки с песком правой и левой рукой, стараясь попасть в обруч. Если ребенок попал, то его команде засчитывается 1 балл. Итог: у кого больше баллов, та команда и выиграла.

Игольное ушко

Вдоль линии эстафеты на земле лежат 2 или 3 обруча. Стартуя, первый должен добежать до первого обруча, поднять его и продеть через себя. Затем со следующими обручами также. И так на обратном пути.

Эстафета со скакалкой

Игроки каждой команды строятся за общей линией старта в колонну по одному. Перед каждой колонной на расстоянии 10 - 12 м ставится поворотная стойка. По сигналу направляющий в колонне выбегает из - за стартовой линии и продвигается вперед, прыгая через скакалку. У поворотной стойки он складывает скакалку вдвое и перехватывает ее в одну руку. Обратно он двигается, прыгая на двух ногах и вращая скакалку под ногами горизонтально. На финише участник передает скакалку очередному игроку своей команды, а сам становится в конец своей колонны. Выигрывает команда, игроки которой точнее и раньше закончат эстафету.

Встречная эстафета с брусками

Дети делятся на команды по 6 - 8 человек в каждой. Участники строятся во встречных колоннах по одному на расстоянии 8 - 10 м одна от другой. Направляющие колонн первой группы получают по 3 деревянных бруска, толщина и ширина которых не менее 10 см, длина - 25 см. Положив 2 бруска (один на линии старта, другой впереди, в шаге от первого), каждый из управляющих становится на бруски обеими ногами, а третий брусок держит в руках. По сигналу игрок, не сходя с брусков, кладет третий брусок перед собой и переносит на него ногу, которая была сзади. Освободившийся брусок он перекладывает вперед и переносит на него ногу. Так игрок передвигается до противоположной колонны. Направляющий противоположной колонны, получив бруски за линией старта, выполняет то же. Побеждает команда, игроки которой быстрее поменяются местами в колоннах.

Эстафета зверей

Играющие делятся на 2 - 4 равные команды и выстраиваются в колонны по одному. Играющие в командах принимают названия зверей. Стоящие первыми называются "медведями", вторыми - "волками", третьими - "лисами", четвертыми - "зайцами". Перед впереди стоящими проводится стартовая линия. По команде воспитателя участники команд должны пропрыгать до заданного места так, как это

делают настоящие звери. Команда "волков" бегут как волки, команда "зайцев" - как зайцы и т. д.

Ритмическая эстафета с палками

Игра проводится между двумя или несколькими командами, которые выстраиваются в колонны перед линией старта. У первых игроков команд в руках гимнастические палки. По сигналу руководителя игроки бегут с ними к стойке, находящейся в 15 м от линии старта, обегают ее и возвращаются к своим колоннам. Держа палку за один конец, они проносят ее вдоль колонны под ногами играющих, которые, не сходя с места, перепрыгивают через нее. Оказавшись в конце колонны, игрок передает палку партнеру, стоящему перед ним, тот следующему, и так до тех пор, пока палка не дойдет до игрока, возглавляющего колонну. Он бежит с палкой вперед, повторяя задание. Игра заканчивается, когда дистанцию пробегут все игроки.

Прыжки по полоскам

На полу поперек площадки, расположены полоски, шириной 50 см. Играющие по командам становятся на одной стороне площадки. По сигналу первые игроки начинают перепрыгивать с полоски на полоску. Прыжки могут выполняться с ноги на ногу, двумя одновременно и тд - по заданию воспитателя. Выполнившие задание правильно получают балл. Выигрывает команда, получившая большее количество баллов. Повторяется 2-3 раза.

1.2.Подвижные игры на свежем воздухе

В данном разделе вашему вниманию предложены игры для любого возраста как достаточно известные, так и те, с которыми советуем познакомиться.

Перестрелка

В этой игре могут участвовать дети, хорошо владеющие мячом. Посередине площадки проводят черту, которая делит площадку на две равные части. На расстоянии 2—2,5 м от каждой из коротких сторон площадки проводят еще по черте. Таким образом, площадка представляет поле, состоящее из четырех полос: две полосы широкие две узкие. Широкие полосы — это «города». Здесь размешаются игроки. Узкие полосы являются местом для «плена».

Играющие делятся на две команды. Каждая команда размещается в своем городе (на широкой полосе) в произвольном порядке. Воспитатель выходит на середину площадки и подбрасывает мяч. Игроки стараются, не покидая своих «городов», завладеть мячом, и между командами начинается «перестрелка». Игроки каждой команды

бросают мяч в игроков противника, чтобы выбить их из «города» и взять в «плен».

Каждый игрок, задетый мячом, становится «пленником». После этого он переходит на полосу, помещающуюся за «городом» другой команды. «Пленник» может подбирать или ловить залетающий на его полосу мяч и бросать его в игрока чужой команды.

«Пленных» можно освобождать. Для этого надо бросить любому из них мяч так, чтобы тот мог поймать его с лёта. Если «пленник» поймает мяч, то, держа его в руках, беспрепятственно переходит в свой «город». Оттуда он может кинуть мяч в противника или прийти на выручку другому «пленнику», перебросив ему мяч. Обе команды мешают «пленникам» поймать мяч и стараются перехватить или задержать его. Игра продолжается в течение установленного времени.

Выигрывает команда, сумевшая взять в «плен» всех игроков другой команды или большее их количество.

Правила:

1. Не разрешается заходить за очерченные линии, кроме случаев, когда игрок идет в «плен» или возвращается из него. Не разрешается брать мяч, находящийся на другой полосе, бегать с мячом, делать нарочито сильные броски, попадать мячом в участника выще бедер, отбивать летящий мяч ладонями.

2. В случае нарушения правил другая команда получает право брать обратно в свой «город» любого из своих игроков, попавших в «плен», или не отдавать в «плен» задетого мячом игрока.

3. Если игрок поймает мяч, брошенный в него, или мяч, посланный «пленному» игроку, то это попаданием не считается; если же при попытке поймать мяч игрок выпустит его из рук, то попадание считается действительным и игрок идет в «плен».

Передай мяч

По считалке выбирают водящего. Все остальные игроки становятся таким образом, чтобы образовался круг. Расстояние от одного играющего до другого должно быть не более одного шага. Водящий находится за кругом. Одному из игроков дают волейбольный мяч. Играющие передают мяч друг другу. Водящий, бегая за кругом, старается коснуться мяча рукой. Если это ему удалось, он становится в круг, а водит тот, у кого в руках был запятнан мяч.

Выигрывают те участники, которые ни разу не были водящими или побывали и этой роли меньше других. Роль первого водящего при подсчете результатов игры во внимание не принимается.

Правило: не разрешается ронять мяч, а также перебрасывать его через одного или нескольких игроков. В таких случаях игрок, совершивший ошибку, становится водящим.

Чтобы усложнить игру, можно расположить детей по кругу на

расстоянии вытянутых в стороны рук. Тогда мяч не передают, а перебрасывают. Водящий может касаться мяча как в руках игроков, так и на лету. Если водящий коснулся мяча на лету, то идет водить тот, кто последним бросил мяч.

Козы и волки

По считалочке выбирают двоих водящих. Они играют роль волков. Все остальные участники являются «козами». Поперек площадки проводят две параллельные линии на расстоянии 1—1,5 м. Ими обозначен ров. Во рву находится «волки». «Козы» же стоят за чертой вдоль боковой границы площадки.

После того как все участники займут свои места, вожатый говорит: «Козы, мои козы, идите в поле, покушайте травки». После этих слов «козы» выбегают из дома в поле, расположенное за линией на противоположной стороне зала, и по дороге перепрыгивают через ров. «Волки» не выходят из рва, бегают вдоль него и стараются поймать «коз».

Тот участник, кого осалил «волк», обязан остановиться и ждать, пока воспитатель отметит количество пойманных «коз» и снова не допустит их к игре.

Согласно правилам, одна, пара «волков» водит три перебежки. Выигрывают «волки», поймавшие большее количество «коз», и игроки, не попавшиеся «волкам».

Лягушки-квакушки

Перед началом игры по считалочке выбирают старшую «лягушку». Все остальные игроки выполняют роль маленьких «лягушек». Старшая «лягушка» должна перевести маленьких из одного болота в другое, где больше комаров и мошек. Она прыгает впереди. Маленькие «лягушки» следуют за ней, при этом приседают, опираясь руками о землю. Во время игры водящий изменяет положение рук: руки на коленях, потом на поясе, прыгает короткими прыжками, длинными, перепрыгивает через заранее подготовленные препятствия, например палки, или запрыгает на дощечки, кирпичики, прыгает между предметами. Все «лягушки» вслед за ведущей «лягушкой» повторяют эти движения.

Прискакав в другое болото, «лягушки» поднимаются со весь рост и говорят: «Ква-ква-ква». Потом выбирают другого ведущего и игра повторяется.

Правило: маленькие «лягушки» должны точно следовать за ведущим. Игра будет интересней и занимательней тогда, когда старшая «лягушка» будет делать больше самых разнообразных движений и перепрыгиваний.

Лестница

Игра напоминает классы, разница лишь в том, что в лестнице чертится немного другой рисунок. Для проведения игры

начертите схему размером 2х1 м в виде лестницы. Играющие по очереди скачут по прочерченным классам на одной ноге. Если первый игрок проскакал все классы без ошибок, т. е. не наступив ни на одну линию и ни разу не опустив ногу, он имеет право написать свое имя в одном из квадратов. Можно пометить квадраты любым доступным детям способом. В следующий раз ребенок имеет право отдохнуть в своем квадрате. Если первый игрок сделает какую- либо ошибку, в игру вступает следующий. Победителем считается тот юрок, у кого будет больше собственных квадратов.

Правила:

1. Нельзя наступать на черту. Наступивший должен уступить место другому и дожидаться своей очереди.

2. Не разрешается опускать вторую ногу. В этом случае, как и в предыдущем, в игру вступает следующий игрок.

Гуси-лебеди

На расстоянии 2—3 м от одной из коротких сторон площадки проводят черту, отделяющую гусятник. В центре площадки ставят четыре гимнастические скамейки, образуя как бы дорогу между гор шириной 2 м. Около другой короткой стороны площадки двумя скамейками обозначают дальнюю гору, за которой в очерченном круге или так называемом «логове» находятся двое водящих — «волки». Остальные играющие выполняют роль «гусей».

Их место перед началом шры — в «гусятнике».

Воспитатель выводит «гусей» со словами:

«Гуси-лебеди, вам в поле пора». «Гуси» проходят по горной дороге на место пастбища.
Здесь они резвятся, бегают, играют друг с дружкой, хлопают крыльями, пробуя взлететь. Спустя некоторое время воспитатель произносит:

«Гуси-лебеди, летите домой»,

«Гуси-лебеди» отвечают:

«Серые волки за горой не пускают нас домой»,

Воспитатель еще раз зовет «гусей» домой. «Гуси» сначала бегут к концам скамеек, ближних к «гусятнику», пробегают по горной дороге и затем, разбегаясь в разные стороны, стараются поскорее оказаться дома, т. е. за чертой.

Из-за дальней горы выбегают «волки». Они догоняют «гусей», стараясь осалить убегающих. Осаленные останавливаются, «Волки» преследуют «гусей» до «гусятника», затем возвращаются в «логово». Выигрывают «гуси», не попавшиеся «волкам», и «волки», осалившие не менее трех убегающих.

После подведения результатов игры осаленные идут за черту «гусятника» и присоединяются к остальным игрокам.

После перебежки выделяются новые водящие, т. е. «волки». Согласно правилам, игрокам нельзя прыгать и перешагивать через скамейки, а «волки» не имеют права забегать в «гусятник».

Слон

Участники делятся на две одинаковые команды. Одна из команд является «слоном». а другая напрыгивает на него. Самый сильный и крепкий игрок становится впереди у стены, опираясь о нее, согнувшись и опустив голову. Следующий участник становится сзади, обхватывает его за пояс, за ним третий, четвертый и т. д. Они должны крепко держаться друг за друга, изображая слона.

Участники другой команды по очереди разбегаются и запрыгивают на спину «слона» так, чтобы сесть верхом как можно дальше вперед, оставив место для следующих.

Задача играющих — всей командой остаться на «слоне» и не свалиться вниз в течение пяти секунд. После этого участники команд меняются ролями.

Побеждает та команда, игроки которой смогут сесть на «слона» и больше продержаться на нем.

Правило: не разрешается вспрыгивающим на «слона» держаться за него руками, продвигаясь по спине вперед. В случае нарушения этого правила игроки меняются ролями, не дожидаясь когда закончится игра.

Картошка

Динамичная, уличная игра с мячом. Хорошо развивает реакцию и выносливость играющих ребят.

Описание игры. Игроки встают в круг и отбивают мяч друг-другу не ловя его. Когда какой-нибудь игрок роняет мяч - он садится в круг (становится "картошкой"). Из круга, подпрыгивая из положения сидя, игрок пытается поймать мяч. Если поймает, то снова становится к играющим, а тот игрок, который упустил мяч - становится картошкой. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок или не надоест.

Правила игры

Игроки становятся в круг лицом друг к другу.
Игроки перекидывают мяч друг-другу не ловя его.
Если мяч упал, то тот игрок, кто последним ударил мяч - садится в круг (становится картошкой). Остальные игроки продолжают игру.
Сидящий игрок должен поймать мяч, но нельзя при этом стоять (т.е. только прыгать из положении сидя).
Когда картошка поймает мяч - он(а) возвращается в круг к играющим, а упустивший игрок мяч - садится в круг (т.е. становится картошкой).

Примечания Можно усложнить игру условием: "картошка не растет", то есть картошка должен ловить мяч только сидя, не подпрыгивая.

Чехарда

Чехарда — очень древняя игра. В основном в нее играют мальчики. Воспитателю важно правильно подобрать команду для этой игры. Дети должны быть одинакового возраста и равны по силе. Чехарда развивает ловкость, координацию движений, глазомер, смелость, уверенность в себе и силу в руках и ногах.

Существует несколько вариантов этой игры.

Вариант 1.

В начале игры выбирают водящего, который становится «козлом». Все участники игры начинают прыгать через него. Тот. кто не сумел перепрыгнуть через «козла» или его свалил, или упал сам, становится «козлом», а бывший водящий теперь должен через него прыгать.

Вариант 2.

Участники игры встают друг за другом на расстоянии пяти шагов (около 3 м). Голову надо пригнуть и самим согнуться, опираясь на согнутую в колене ногу. Играющий, который стоит последним, разбегается и по очереди перепрыгивает через каждого стоящего впереди способом, который называется «ноги врозь», при этом опираясь руками о его спину. После этого он сам становится спереди. Играющие постепенно выпрямляются, увеличивая высоту прыжка. Каждый перепрыгнувший становится впереди. Кто не сумеет перепрыгнуть или упадет, выбывает из игры.

Вариант 3.

Все играющие встают в круг на расстоянии примерно в десять шагов, поворачиваются в затылок друг другу и принимают позу для игры в чехарду. Затем любой игрок разбегается и начинает прыгать. Первый, через кого перепрыгнули, тоже разбегается и начинает скакать за ним вдогонку. Таким образом, все играющие перепрыгивают всех и становятся на свои места.
Но если кто-то кого-то не сумел перепрыгнуть, он все равно должен бежать и прыгать дальше, а затем встать на свое место.

Жмурки

Игра «Жмурки» является очень старинной, играть в нее могут дети в любом возрасте. Это единственная игра, которую можно проводить даже вечером,

На ровной площадке или полянке размером 15х20 шагов необходимо обозначить границы, за которые никому нельзя выходить.

Углами площадки могут служить деревья, забор, палочки и др. По считалке выбирают водящего, он и будет жмурить. На глаза водящему надевают плотный платок или косынку, не пропускающую свет.

«Жмурку» отводят в центр площадки и поворачивают вокруг себя. При этом произносят такие слова:

> «Где стоишь?» — «У столба.» — «Что продаешь?» — «Квас». — «Ищи тогда нас».

После этих слов участники игры разбегаются, а «жмурка» их ловит. Кого он поймал, тот становится «жмуркой». Если «жмурка» приблизится к краю площадки, отведенной для игры, необходимо его громко предупредить об этом, крикнув: «Огонь!».

Правила:

1. Нельзя кричать «Огонь!», пытаясь убежать от «жмурки».

2. Запрещается спасаться от него за пределами площадки, Кто выбежит, тот noujhtk и сам становится «жvуркой».

3. Участники игры могут увертываться от «жмурки», приседать, проходить на четвереньках.

Эта игра имеет несколько вариантов и может усложняться.

Десяты

Эта игра с мячом широко распространена у детей, особенно девочек. В нее играют 2-3 девочки 6-12 лет. Игра проводится у ровной стены.

Описание игры Играющие по очереди должны "пройти 10 классов", то есть выполнить 10 заданий и "сдать экзамен".

- "Десяты". Игрок бьет 10 раз подряд мячом об стену, мягко отбивая его пальцами, как при игре в волейбол.
- "Девяты". Игрок бьет 9 раз подряд мячом об стену, ударяя по мячу ладонями снизу.
- "Восьмеры". Игрок кидает мяч 8 раз под правую ногу об землю так, чтобы он отскочил к стене, и от нее ловит в руки.
- "Семеры". Игрок повторяет предыдущее упражнение 7 раз, но под левую ногу.
- "Шестеры". Игрок становится лицом к стене и 6 раз кидает мяч сзади между ногами об землю так, чтобы он отскочил к стене, и от нее ловит в руки.
- "Пятеры". То же, что в предыдущем упражнении, но стоя спиной к стене. Упражнение повторяют 5 раз.
- "Четверы". Игрок кдает мяч об стену 4 раза так, чтобы он отскочил от нее на землю, с отскока от земли снова бьет об стену, а потом ловит.
- "Треши". Ладонями, сложенными лодочкой, игрок бьет 3 раза мяч об стену.
- "Двуши". Сложенными вместе двумя кулаками игрок бьет мяч об стену 2 раза подряд.
- "Однуши". Игрок бьет мяч об стену прямым пальцем 1 раз.
- "Экзамен" - играющий выполняет по 1 разу элемент каждого

упражнения и при этом не должен разговаривать или смеяться. Этим заканчивается первый кон.

Второй кон начинается с "девят", третий - с "восьмер" и так далее. Победителем становится тот, кто первым закончит десятый кон.

Правила игры

1. В конце каждого упражнения игрок должен поймать мяч в руки, не давая ему упасть на землю.

Если во время игры играющий уронит мяч или ошибется, то он уступает мяч следующему игроку и доигрывает этот кон, когда снова придет его очередь.

Жмурки на местах.

Начало игры такое, как описано выше. После произнесения слов участники разбегаются в разные стороны, и «жмурка» идет их искать. Но в данном случае игроки, пока их ищет водящий, не сходят со своих мест, но они могут приседать, вставать на четвереньки или колени. Найденный игрок становится «жмуркой» только в том случае, если водящий узнает его и назовет по имени. Для этого он имеет право пощупать волосы, руки, одежду. Если не угадает, ему опять придется водить.

Жмурки с голосом.

Играющие образуют круг, взявшись за руки. «Жмурка» становится в середину круга, ему завязывают глаза. Затем участники игры двигаются по кругу в любую сторону до тех пор, пока «жмурка» не остановит их командой: «Стой!» «Жмурка» протягивает руку, и за нее должен взяться тот из играющих, на кого она указывает. Затем игрок должен что-либо произнести, изменив голос, при полной тишине. Если водящий угадает игрока, то они меняются местами. Требовать подачу голоса можно до трех раз, после чего «жмурка» обязан угадать того, кто держит его за руку, или продолжать водить.

Жмурки с колокольчиком.

Участники игры встают в круг, выбирают «жмурку» и игрока, которого он будет искать. Затем «жмурке» завязывают глаза. Участник игры, которого надо найти берет в руки колокольчик. По звону колокольчика «жмурка» должен его поймать.

Жмурки «Двое слепых».

Играющие образуют круг, держась за руки. Затем двое игроков становятся в середину круга, и им завязывают глаза. Один из них «Яша», другой — «Маша». Игроки поворачиваются вокруг себя несколько раз, затем Яша ищет Машу. Он спрашивает: «Маша, ты где?» Маша отвечает «Я здесь» или звонит в колокольчик и быстро убегает, чтобы не попасться. Если Яша поймает Машу, они меняются ролями, или дети выбирают новых водящих.

День и ночь

Посередине площадки проводят линию, по обе стороны в 2о—30 шагах от нее отмечают два города. Играющие делятся на две равные группы, одна из которых «день», другая — «ночь». Встают на расстоянии одного метра от средней линии, через два шага друг от друга. Против каждой группы находится дом противника. Когда все встают на свои места, ведущий бросает жребий, например круг, окрашенный в два цвета: черный, что значит ночь, и белый — день. Если круг упал белой стороной, воспитатель кричит: «день». По этой команде игроки из группы «дня» поворачиваются и, пробегая между игроками «ночи», быстро бегут к своему «дому». Те бегут за ними и стараются их запятнать. Запятнанные переходят в группу «ночи». Ведущий снова бросает жребий, и игра продолжается. Побеждает группа, где больше осаленных игроков.

Правила:

1. Запрещается бежать в свой «дом» раньше, чем воспитатель подаст сигнал.

2. Нельзя салить игроков за чертой «города».

3. Не разрешается поворачиваться назад, когда игроки пробегают в свой «город»,

4. Догонять убегающих можно только тогда, когда все они пробегут мимо противника.

5. При повторении игры все играющие встают у средней линии.

Кошки-мышки

Перед началом игры дети выбирают окошку» и «мышку». Все становятся в круг, держась при этом на руки. «Кошка» стоит за кругом, «мышка» — в круге. «Кошка» старается войти в круг и поймать «мышку», но играющие закрывают входы перед ней. Она старается пролезть через ворота, играющие приседают и не пропускают ее в круг. Как только «кошке» удастся пробраться в круг, дети сразу же открывают ворота и «мышка» выбегает из круга. При этом «кошку» стараются из круга не выпускать. Если же «кошка» поймает «мышку», то они встают в круг, а играющие выбирают новых «кошку» и «мышку».

Правила:

1. «Кошка» может поймать «мышку» как в круге, так и за кругом.

2. Играющие открывают ворота только для «мышки». Если «кошка» долго не может поймать «мышку», выбирают новую пару.

Существуют несколько усложненные варианты данной игры.

1. Во время игры дети по кругу медленно передвигаются то в одну, то в другую сторону, руки у всех опущены. «Кошка» и «мышка» бегают свободно, дети ворот не закрывают.

2. Одновременно могут играть дне пары, но в этом случае «кошка» бегает только за одной «мышкой».

Еще варианты данной игры:

Мышка и две кошки.

Для этой игры нужно выбрать двух «кошек» и одну «мышку». Играющие встают в круг и держатся за руки. На противоположных сторонах круга ворота открыты, «кошки» вбегают в круг и выбегают из него только в открытые ворота. Перед «мышкой» же играющие открывают любые ворота. Если одной из «кошек» удалось поймать «мышку», она с ней встает в круг, а вторая «кошка» выбирает для игры других «кошку» и «мышку».

Кошка и мышка в лабиринте.

Играющие встают рядами по 5—10 человек и берут друг друга за руки. «Мышка» от «кошки» убегает между рядами. Как только «кошка» начинает догонять «мышку», по сигналу воспитателя играющие опускают руки, поворачиваются направо или налево и перестраиваются в перпендикулярные ряды. «Кошка» вновь оказывается далеко от «мышки». Когда «кошке» удастся поймать «мышку», они вместе встают в один из рядов, а играющие выбирают другую пару.

Медведь и дети

По считалке выбирают ведущего игрока. Согласно правилам, он будет «медведем». Потом определяют место его «берлоги». Оно должно стоять путь в стороне.

На небольшом расстоянии от «берлоги» проводят черту — это «лес». Дети идут в «лес» за грибами и ягодами и напевают песенку:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру,

Медведь постыл

На печи застыл.

«Медведь» просыпается, выходит из «берлоги», медленно идет по поляне. Неожиданно он быстро бежит по поляне за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится «медведем».

Правила:

1. «Медведь» выходит из «берлоги» после того, как дети споют песенку.

2. Дети а зависимости от поведения «медведя» могут не сразу бежать в свой "ДОМ", а повторить песенку, подразнить его.

«Берлогу» «медведя» желательно разместить на другом конце площадки.

Лучше будет, если «медведю» придется прилагать усилия, чтобы выбраться из берлоги», например перелезть через бревно или через гимнастическую скамейку.

Зевака (Штандер)

Зевака (Штандер) - подвижная командная игра с мячом, способствующая воспитанию таких физических качеств – как быстрота реакции, ловкость и выносливость. Удобным местом проведения может быть детская площадка или спортзал.

Описание игры. Чертим мелом круг, на который встают все участники игры. Выбираем водящего. Он берет мяч и становится в центр круга. Водящий подбрасывает мяч над головой и выкрикивает имя любого из стоящих детей, который должен поймать мяч и теперь становится новым водящим. Пока мяч в воздухе - дети бросаются врассыпную. Если водящий поймал мяч с лета, то он выкрикивает нового водящего, подкинув мяч вверх. Если мяч не пойман, а подобран с земли, то, как только он окажется в руках у водящего, тот кричит: "Стоп!". Тогда все участники должны замереть. Водящий пытается осалить кого-нибудь мячом с того места, где был подобран мяч. Попал - водить будет осаленный. Промахнулся - снова води! И в том и в другом случае все снова встают на круг и игра начинается вновь. Игра прекращается по взаимному согласию.

Правила игры

Начертить мелом круг
Выбрать водящего, который из центра круга бросает вверх, называя имя любого участника
Названный (новый водящий) старается поймать мяч, а остальные бросаются врассыпную
Если водящий поймал мяч с лета. он сразу же подкидывает мяч над головой, называя имя очередного игрока
Если мяч подобран с земли, то водящий кричит "Стоп!", все должны остановиться и замереть
Попал - водить будет осаленный. Промахнулся - снова води!
В обоих случаях дети вновь встают на круг и игра продолжается

Примечание

- Замеревшим игрокам, в которых целятся мячом, разрешается - приседать, уклоняться от мяча, но сходить с места они не имеют права.
- Бывает, что тот, кого салят, ловит мяч. В этом случае он тут же салит мячом или водящего, или любого из игроков - кто ближе стоит.

Третий-лишний

Дети встают парами друг за другом, лицом в центр круга. Игру начинают двое, один из них водящий, он стоит на 3—4 шага сзади того, кто убегает от него. Убегающий громко считает до трех и

после слова «три» убегает от водящего. Чтобы не быть осаленным, он встает впереди какой-нибудь пары. Прежде чем встать, на бегу кричит: «Третий лишний». Тот, кто в этой игре стоит последним, убегает от водящего. Если водящему удалось осалить убегающего, то они меняются ролями.

Правила:

1. Во время игры запрещается пробегать через круг.

2. Убегающему нельзя пробегать более двух кругов.

3. Как только убегающий вбегает в круг, он должен сразу стать впереди какой-нибудь пары. Нарушивший это правило становится водящим.

Если водящему удалось осалить убегающего и они поменялись ролями, то убегающий может встать впереди одной из пар после кратковременного бега. Иногда водящему долго не удается догнать убегающих от него игроков, так как они сильнее его и быстрее бегают. В этом случае нужно заменить его, но не упрекать, а положительно оценить его усилия.

Пятнашки

По считалке выбирают водящего, его же называют пятнашкой,

Все участники игры разбегаются по площадке, пятнашка их догоняет. Кого он коснулся рукой тот становится пятнашкой.

Правила:

1. Детям по ходу игры нужно внимателыю следить за сменой водящих.

2. Пятнашка не должен бегать только за одним игроком.

Существует несколько вариантов этой игры.

Можно играть в пятнашки с «домом».

Тогда по краю площадки рисуют два круга — это «дома». Дети, убегая от водящего, могут забегать в «дом». Здесь они будут в безопасности, так как пятнашка не имеет права салить в «домах». Но если он осалил играющего на игровом поле, тот становится пятнашкой.

Варианты:

1. Чтобы не запятнали, нужно присесть или встать на какой- либо предмет.

2. Когда пятнашка догоняет играющего, тот может попрыгать на двух ногах, как зайчик, и его уже нельзя пятнать.

3. Играющий, когда его запятнали, если он быстрый и ловкий, может сразу же возвратить пятнание водящему, и пятнашкой становится прежний водящий.

4. Все играющие, кроме пятнашки, выбирают себе имя из мира птиц, растений, зверей. Пятнашка не пятнает того, кто вовремя назвал свое имя.

5. Прерванные пятнашки. Пятнашке в этой игре нужно громко назвать имя того играющего, кого он хочет запятнать. Но если во время преследования пятнашка видит, что рядом с ним находится другой участник игры, он меняет свое решение, называя его по имени и старается догнать его и запятнать. Запятнанный выходит из игры.

Согласно правилам, пятнашка сначала называет игрока по имени, а уже потом догоняет его и пятнает. В игре пятнашка может много раз изменять свое решение.

6. Круговые пятнашки. Участники игры встают по кругу, каждый свое место отмечает кружком. Двое играющих стоят за кругом на некотором расстоянии друг от друга, один из них пятнашка, он догоняет второго. Если убегающий видит, что пятнашка его догоняет, он называет одного из близко стоящих в кругу по имени. Тот оставляет свое место и бежит по кругу от пятнашка, а игрок занимает его место. Свободный круг может занять и пятнашка, тогда пятнашкой становится тот, кто остался без места. Он догоняет игрока, выбежавшего из круга.

Правила:

1. Не разрешается бегать через круг.

2. Игроку, убегающему от пятнашки, можно пробегать не более одного круга.

3. Если пятнашка осалил убегающего, то они меняются местами.

В игре дети должны быть очень внимательными: если играющий зазевается, подведёт товарища. Дети по кругу стоят на расстоянии одного шага друг от друга, лицом к центру. Пятнашку можно заменить, если он пробежал два круга, не запятнал и не занял свободное место. Игра станет веселее, если убегающие будут быстро меняться местами.

Вышибалы

Популярная, динамичная и азартная игра с мячом. Рассчитана на большое количество людей. Предъявляет серьезные требования к физической подготовке в плане выносливости.

Описание игры Для игры требуется как минимум 3 человека. Из них 2 вышибающие (вышибалы) и один водящий. Вышибалы встают примерно в 5-10 метров друг от друга (по договоренности), а водящий между ними. Суть игры: попасть по водящему с помощью мяча (вышибить его). Водящий может ловить мяч (свечки) до того, как тот удариться о землю. Играть можно как на улице, так и в большом зале (например, в спортивном зале школы).

Правила игры для троих игроков

1. Игроки договариваются о расстоянии межу вышибалами и чертят линии ближе которых вышибалам нельзя подходить друг к другу - чем больше расстояние, тем труднее вышибать и легче уворачиваться от мяча.
2. Водящий находится посередине вышибал.

3. Вышибалы стараются вышибить его.
4. Тот кто вышиб водящего - встает на его место, а бывший водящий становится вышибалой.
5. Пойманная свечка используется как дополнительная жизнь (необходимо попасть еще раз, чтобы снять свечку).

Правила игры при количестве игроков больше трех

1. Игроки делятся на две команды: вышибающих и водящих.
2. Игроки договариваются о расстоянии межу вышибалами и чертят линии ближе которых им нельзя подходить друг к другу - чем больше расстояние, тем труднее вышибать и легче уворачиваться от мяча.
3. Команда водящих находится посередине вышибал.
4. Вышибалы стараются вышибить водящих с помощью мяча.
5. Выбитый выходит и ждет окончания игры или пока ему не отдадут свечку.
6. Поймавший свечку может вернуть обратно одного из ранее выбитых.
7. Когда остается последний водящий - он должен увернуться от меча столько раз, сколько ему полных лет. Если он увернулся удачно, то вся команда заходит обратно и начинается все с начала. Иначе команды меняются местами.

Примечания Из дополнительных предметов для игры вам потребуются мячик.

1.3.Подвижные игры для младших школьников

В теплое время года ребятам младшего школьного возраста понравятся активные игры на свежем воздухе. Как правило, такие игры не требуют никакого специального оборудования, инвентаря. Они легко доступны практически в любом месте, будь то полянка в лесу, или просто небольшая площадка во дворе. Предлагаем вашему вниманию описание некоторых весьма простых, но очень занимательных игр для ваших ребят. Если и Вы сами примите в них участие, то хорошее настроение и веселье всей компании обеспечены.

Жмурки

В игре может принимать участие сколько угодно детей, но не менее трех. Желательно иметь некоторое пространство, чтобы была возможность двигаться, не натыкаясь на препятствия. Игра начинается с выбора водящего. Можно воспользоваться считалкой или

просто кинуть жребий. «Водиле» завязывают глаза и выводят на середину площадки, затем поворачивают его несколько раз вокруг собственной оси. Дальше можно прочесть стишок или просто по команде разбежаться. Задача жмурки поймать игрока.

Правила игры:

1. Когда жмурка подходит к опасному предмету, все кричат «огонь», чтобы избежать травм. Но нельзя использовать это слово, чтобы отвлечь внимание жмурки от игрока, который не может убежать.
2. Нельзя убегать далеко(желательно заранее обговорить границы участка для игры) и прятаться за какие-то предметы.
3. Жмурка должен узнать пойманного игрока не снимая повязки.

Пятнашки или салочки

В игре принимает участие любое количество игроков, но не менее 3-х. Для игры желательно наличие площадки, по краям которой рисуют 2 круга – дома. Сначала выбирается водящий- пятнашка или салочка. Затем все игроки разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит.

Правила игры:

1. Игрок, которого салочка коснулся рукой меняется с ним местами.
2. Если игрок встает двумя ногами на какой-нибудь предмет, то он «спасся» от пятнашки.
3. Если игрок запрыгал на двух ногах, то он в безопасности, водящий не может его запятнать.
4. Игрок спасается от пятнашки, если забегает в круг-дом.

Хвост дракона

Хвост дракона - веселая и подвижная игра для детей от пяти лет, развивающая внимание, реакцию и ловкость. Количество играющих не менее 4 человек (но чем больше, тем интереснее и веселее).

Описание игры. Игроки встают друг за другом, взяв впереди стоящего за талию (как бы образуя дракона/змейку). Стоящий впереди — голова дракона, задний — хвост. «Голова» дракона пытается поймать свой «хвост», а «хвост» должен увернуться от «головы», при этом все остальные звенья дракона/змейки не должны расцепляться. Когда передний игрок поймает заднего, пойманный становится «головой». Остальные меняются местами по желанию. Игра продолжается.

Правила игры

1. Игроки строятся друг за другом, держась за талию впереди стоящего, образуя дракона.
2. Первый игрок - «голова» пытается поймать последнего-«хвост», при этом остальные не должны расцепляться.
3. Когда первый игрок поймает последнего, пойманный становится «головой».
4. Остальные меняются местами по желанию.
5. Игра начинается сначала.

Примечание Игра не имеет определенного окончания и победителей.

Большой мяч

Для игры нужна достаточно ровная площадка(подойдет полянка) и большой мячик. Игроков желательно не менее 5. Все игроки, взявшись за руки встают в круг, а водящий внутри круга с мячом. Его задача выкатить мяч за пределы круга ногами. Тот, между чьими ногами проскочил мяч, становится водящим, только уже за кругом. Все игроки поворачиваются спиной к центру круга, а водящий старается вкатить мяч в круг. Затем все повторяется. В течении всей игры запрещено брать мяч в руки и он не должен подниматься выше колен играющих.

Гонки на руках

В игре принимает участие четное количество детей. Они делятся на команды по 2 человека. Один игрок берет второго члена команды за ноги. Таким образом они должны добраться до финиша. На середине пути игроки меняются местами и продолжают двигаться дальше. Побеждает команда, первой добравшаяся до финиша.

Тише едешь - дальше будешь

В игре может участвовать любое количество игроков. Сначала выбирается водящий. Он становится лицом к стенке или просто спиной к остальным игрокам, которые располагаются в 10-15 шагах за ним. «Водила» произносит фразу «Тише едешь – дальше будешь» и быстро оборачивается, внимательно оглядывая игроков. Игроки могут двигаться, только пока водящий произносит фразу. Когда он поворачивается, все должны быть полностью неподвижными. Если игрок хоть немного пошевелится или даже просто улыбнется, то он выбывает из игры. Побеждает тот, кто сможет вплотную приблизиться к водящему и коснется его рукой, когда он отвернется.

Зайцы в огороде

В игре принимают участие не менее 3-х человек. Для игры требуется площадка, на которой чертятся два круга, один в другом. Диаметр внешнего круга может быть 3-4 м, а внутреннего – 1-2 м. Водящий-«сторож» находится во внутреннем круге (огороде), остальные игроки – «зайцы» во внешнем. Зайцы прыгают на двух ногах – то в огород, то обратно. По сигналу ведущего, сторож ловит зайцев, которые оказались в огороде, догоняя их в пределах внешнего круга. Те, кого сторож осалил, выбывают из игры. Когда все зайцы будут пойманы, выбирается новый сторож и игра начинается снова.

Молекулы-атомы

Эта игра помогает снять напряжение, возникающее при работе незнакомой группы детей, помогает преодолевать барьер между общением девочек и мальчиков, активизирует группу, поднимает

настроение. Ведущий объясняет, что атом - это самая маленькая частица. В игре атомом будет каждый играющий. Молекула состоит из атомов, поэтому соединение в цепочку несколько игроков в игре называется молекулой. Ведущий произносит: <Атомы!>. Все игроки хаотично передвигаются. После слов <молекула по трое> играющие должны соединиться в группы по три человека. Тот, кто не сможет встать в тройку, выбывает из игры. Таким образом ведущий, чередуя команды и изменяя количество атомов в молекулах, организует игру.

Луноход

"Луноход-1", или просто "Луноход".

Эта игра поможет разрядить обстановку в отряде перед подготовкой первых коллективных творческих дел, она раскрепощает, помогает ослабить комплекс страха перед публичным выступлением. Играющие стоят в круге, внутри которого, встав на четвереньки, перемещается Водящий со словами <я Луноходик один, я Луноходик один>. Он изображает луноход, для этого приседает на корточки, вытягивает руку - антенну. Задача водящего - вывести из состояния замкнутости окружающих. Если его действия вызывают у игрока улыбку, то улыбнувшийся пристраивается к Водящему в качестве Луноходика номер два. Игра продолжается до тех пор, пока большинство играющих не станут Луноходиками. По поводу игры в "Луноход" - у нее есть продолжение: далее каждый из луноходов придумывает себе задание и "выполняет" его, озвучивая свои действия. Например: -Я - "Луноход-1" еду чинить "Луноход-2", заменяю ему переднюю панель... Кроме того, если у игры появляется ведущий - он играет роль диспетчера, что на первых порах, пока ребята еще скованы, хорошо помогает.

На местах возможны были другие названия, обусловленные местными изменениями в правилах. Классический вариант такой:

Выбирался водящий... часто им становился секретарь комитета комсомола. Игроки становились в круг. Водящий на четвереньках двигался по внутренней стороне курга, совершал рукой над головой вращательные движения и говорил: "Я - луноход пи-пи один...

Я - луноход пи-пи один..." Первый засмеявшийся становился за ним и двигался со словами: " Я - луноход пи-пи два..." ... "Иду собирать камни", "Иду на заправку" и т.д. Затем - третий, и т.д....

Защити башню

Описание игры. Все участники игры встают в круг. У одного игрока в руках имеется мяч. В центре круга расположена «башня» («башню» можно сделать из гимнастических палок, связанных на верху). На ее верхушке лежит мяч. Защитник находится возле «башни» и охраняет ее

от мяча, который кидают игроки в «башню». Тот, кто попадает мячом в «башню», становится защитником, а бывший защитник присоединяется ко всем игрокам.

Правила игры

1. Все участники игры встают в круг.
2. У одного игрока в руках имеется мяч.
3. В центре круга расположена «башня» («башню» можно сделать из гимнастических палок, связанных на верху). На ее верхушке лежит мяч.
4. Защитник находится возле «башни» и охраняет ее от мяча, который кидают игроки в «башню».
5. Тот, кто попадает мячом в «башню» или в мяч, становится защитником, а бывший защитник присоединяется ко всем игрокам.

Удержи шарик

Описание игры. Дети делятся на пары. Для каждой пары чертиться круг диаметром 1м. Игроки встают в этот круг, им дается воздушный шарик. Они должны, не выходя из круга, дуть на шарик так, чтобы он поднимался и опускался над ними и над границами их круга. Нельзя «поправлять» траекторию полета шарика руками. Выигрывает та пара, которая сможет продержаться дольше всех.

Правила игры

1. Дети делятся на пары.
2. Для каждой пары чертиться круг диаметром 1м. Игроки встают в этот круг, им дается воздушный шарик.
3. Они должны, не выходя из круга, дуть на шарик так, чтобы он поднимался и опускался над ними и над границами их круга.
4. Нельзя «поправлять» траекторию полета шарика руками.
5. Выигрывает та пара, которая сможет продержаться дольше всех.

Дай руку

Описание игры. Перед игрой дети выбирают территорию, за пределы которой нельзя выбегать. Выбирается один ведущий – салка, остальные игроки вольно перемещаются по площадке. Салка начинает ловить игроков, которые убегают от него, при этом дети стремятся взяться за руки с самым близким игроком. Взявшись за руки, они останавливаются друг другу лицом. В этом случае салка не имеет право их осалить. Если салка догнал одиночного игрока, они меняются ролями.

Правила игры

1. Перед игрой дети выбирают территорию, за пределы которой нельзя выбегать.
2. Выбирается один ведущий – салка, остальные игроки вольно

перемещаются по площадке.

3. Салка начинает ловить игроков, которые убегают от него, при этом дети стремятся взяться за руки с самым близким игроком.
4. Взявшись за руки, они останавливаются друг другу лицом. В этом случае салка не имеет право их осалить.
5. Если салка догнал одиночного игрока, они меняются ролями.

Я знаю пять имен

"Я знаю пять имен" - игра на развитие памяти детей. Память - это основной навык, который необходим для обучения в школе, по - этому игры на развитие памяти особенно полезны.

Описание игры. Дети подбрасывают мяч вверх или бьют им по земле со словами: «Я знаю пять имен мальчиков (девочек, названий городов, животных, цветов и т.д.): Слава – раз, Петя – два, Миша – три, Гена – четыре, Ваня - пять». Когда кидается мяч – произносится только одно имя (название). Если игрок делает большую паузу, долго думает или произносит уже названное имя, то мяч передается другому игроку. Побеждает игрок, который дольше всех играл с мячом и ни разу не ошибся.

Правила игры

1. Участники подбрасывают мяч вверх или бьют им по земле со словами: «Я знаю пять имен мальчиков (девочек, названий городов, животных, цветов и т.д.)
2. Когда кидается мяч – произносится только одно имя (название)
3. Если игрок ошибается или долго думает – мяч передается другому участнику
4. Побеждает игрок, который дольше всех играл с мячом и ни разу не ошибся

Примечание Количество названий можно менять.

Бездомный заяц

Описание игры. Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные игроки – зайцы, чертят себе круг, и встают во внутрь. Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг, тогда заяц, что стоял в кругу, должен сразу же убегать, потому что он стает бездомным, и охотник будет за ним охотиться. Как только охотник поймает зайца, он сам стает зайцем, а бывший заяц – охотником.

Правила игры

1. Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные игроки – зайцы, чертят себе круг, и встают во внутрь.

Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг, тогда заяц, что стоял в кругу,

должен сразу же убегать, потому что он стает бездомным, и охотник будет за ним охотиться. Как только охотник поймает зайца, он сам стает зайцем, а бывший заяц – охотником.

Белые медведи

Белые медведи – подвижная коллективная игра для детей младшего школьного возраста. Развивает активные творческие двигательные действия, мотивированные сюжетом игры.

Описание игры. На краю площадки, представляющей собой море, очерчивается небольшое место – льдина. На ней стоит водящий — «белый медведь». Остальные «медвежата» произвольно размешаются по всей площадке. «Медведь» рычит: «Выхожу на ловлю!» — и бежит ловить «медвежат». Поймав одного «медвежонка», отводит его на льдину, затем ловит другого. После этого два пойманных «медвежонка» берутся за руки и начинают ловить остальных играющих. В это время «медведь» отходит на льдину. Настигнув кого-нибудь, два «медвежонка» соединяют свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками, и кричат: «Медведь, на помощь!». «Медведь» подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину. Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят остальных «медвежат». Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все «медвежата». Побеждает последний пойманный игрок, который и становится «белым медведем».

Правила игры

1. На краю площадки, представляющей собой море, очерчивается небольшое место – льдина, на которой стоит водящий — «белый медведь»
2. Остальные «медвежата» произвольно размешаются по всей площадке
3. «Медведь» рычит: «Выхожу на ловлю!» — и бежит ловить «медвежат»
4. Поймав одного «медвежонка», отводит его на льдину, затем ловит другого
5. Два пойманных «медвежонка» берутся за руки и начинают ловить остальных играющих, «медведь»
6. Поймав кого-нибудь, два «медвежонка» соединяют свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками, и кричат: «Медведь, на помощь!»
7. «Медведь» подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину
8. Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят остальных «медвежат»
9. Когда будут переловлены все «медвежата» - игра заканчивается
10. Побеждает последний пойманный игрок, который и становится «белым медведем»

Примечание

- Пойманный «медвежонок» не может выскальзывать из-под рук окружившей его пары, пока его не осалил «медведь»
- При ловле запрещается хватать играющих за одежду, а убегающим выбегать за границы площадки

Пустое место

Пустое место – веселая, подвижная игра для школьников, хорошо развивающая реакцию детей и рассчитанная на большое количество игроков.

Описание игры. Участники игры встают в круг, а водящий остается за кругом. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до одного из игроков, касаясь плеча или руки. Это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование. Водящий бежит за кругом в одну сторону, а вызванный — в противоположную. Встретившись, они здороваются и продолжают бежать дальше, стараясь наперегонки занять свободное место (оставленное вызванным игроком). Тот, кому удалось занять это место, там и остается, а оставшийся без места становится водящим, и игра продолжается.

Правила игры

1. Игроки встают в круг, а водящий остается за кругом
2. Водящий ходит за кругом и дотрагивается до одного из игроков, касаясь плеча или руки – это означает, что он вызывает данного игрока на соревнование
3. Водящий бежит за кругом в одну сторону, а вызванный — в противоположную
4. Встретившись, они здороваются и продолжают бежать дальше, стараясь наперегонки занять свободное место
5. Кому первому это удается – остается на этом месте, а второй становится водящим

II. Спокойные игры

Автопортрет

На листе ватман сделаны две прорези для рук. Участники берут каждый свой лист, продев руки в прорези, рисуют кистью портрет не глядя, у кого «шедевр» получился удачнее — забирает приз.

Ах, реклама

Задание: Вы устраиваетесь на работу. Принять Вас на работу смогут при одном условии: необходимо защитить, доказать значимость следующей продукции:

шила,
швабры,
противогазы,
трёхлитровые банки,
зубочистки.

Вопрос соседу

Все садятся в круг, ведущий - в центре. Он подходит к любому игроку и задает вопрос, например: «Как тебя зовут?», «Где ты живешь?» и т.д. Но отвечать должен не тот, кого спрашивают, а его сосед слева. Если ответит тот, кого ведущий спрашивал, он должен отдать фант. После игры фанты разыгрывают.

Животные с планеты БАМ-С

На планете Бам-с очень плохие метеорологические условия. Там каждый день с неба падают метеориты, или попросту, камни. Поэтому все животные на этой планете имеют панцирь, совсем как наши черепахи.

Задание: Попробуйте с помощью пластилина и скорлупы грецкого ореха сделать фигурки животных с планеты Бам-с.

А назывались эти животные так:

ханурик однорогий,
сюсипусик гребешковый,
манмарончик клыкастый,
лямурик длиннохвостый,
каробясик игольчатый.

Золушка

Смешайте на столе кучку из гороха, фасоли, чечевицы, сушеной рябины, калины — что найдется под рукой: 3—4 разных вида, не больше. Надо разобрать все на однородные кучки — с завязанными глазами. Побеждает тот, кто за определенное время (его устанавливают заранее) разберет большее число зерен и ягод. Если что-то попадет не в ту кучку, из нее вынимают два зерна или ягоды — как штраф.

Зомби

Выходят по двое от каждой команды и становятся рядом: рука об руку. По парам соприкасающиеся руки связывают, а свободными руками, то есть один из участников левой, а другой правой рукой, должны завернуть приготовленный заранее сверток, обвязать его тесемкой и завязать на бантик. Чья пара вперед — получает очко.

И я!

Правила игры: ведущий рассказывает какую-нибудь историю о себе, желательно небылицу. Во время рассказа он делает паузу и поднимает руку вверх. Остальные должны внимательно слушать и, когда ведущий поднимает руку вверх, крикнуть «и Я», если действие, о котором говорится в рассказе, может выполнить человек, или промолчать, если действие не подходит. Например, ведущий рассказывает:

Как то раз пошел я в лес...

Все: «И я!»

Вижу, на дереве белка сидит

Все ...

Белка сидит и орешки грызет

...

Увидела меня и давай в меня орехами бросаться

...

Я от нее убежал

...

Пошел я в другую сторону

...

Иду по лесу, цветы собираю

...

Песни пою

...

Вижу, козленок травку щиплет

...

Я как свистну

...

Козленок испугался и ускакал

...

— А я дальше пошел

Победителей в этой игре нет: главное — веселое настроение

Испорченный телефон

Все садятся в рядок. Левый крайний шепчет что-то своему соседу на ухо, тот - дальше. Правый крайний говорит вслух то, что до него дошло. Тот, кто начинал, сообщает, что именно хотел передать он. Порой искажения бывают очень забавными. После каждого «звонка» надо пересаживаться, чтобы все смогли побывать на концах «провода».

Испорченный факс

Участники садятся в ряд друг за другом. Последний участник рисует на спине человека, сидящего впереди него, картинку. Игрок, получивший сообщение, должен максимально точно повторить его на спине сидящего впереди. Первый игрок в ряду, получив сообщение, рисует его на бумаге. После этого сравниваются рисунки первого и последнего игроков и выявляется, на каких участниках игры факс дал сбой. Перед следующим раундом все и игроки должны поменяться местами.

В качестве рисунков могут быть использованы геометрические фигуры, буквы и небольшие слова, различные символы (значок доллара, евро, амперсант, копирайт).

Начинать игру желательно с простых геометрических картинок. Для того чтобы игра проходила динамичнее, можно заранее, втайне от участников игры, заготовить рисунки для передачи.

Можно провести командный вариант игры — все участники делятся на команды по 5—8 человек и одновременно передают рисунок. Победившей считается команда, чей результирующий рисунок наиболее близок к исходному.

Контакт

Водящий загадывает какое-нибудь слово и называет его первую букву. Загадывать можно только существительные единственного числа, именительного падежа, не являющиеся именами собственными. Затем играющие делают предположения насчет того, что это может быть и соответствующим вопросом намекают на это всем, в том числе и водящему. Если водящий по вопросу догадывается, что имеется в виду, он отвечает правильно ли угадано слово, и, если нет, один из играющих делает следующее предположение и следующий намек. Если же водящий догадаться не может, а догадывается еще несколько играющих, то каждый из догадавшихся говорит: "Контакт!!!", и они все вместе с предположившим громко считают до десяти, давая водящему время додуматься, затем хором называют слово. Если они все называют одно и то же слово, до которого водящий так и не додумался, водящий называет вторую букву и так далее. Ниже приводится пример игрового разговора:

Водящий: - Я загадал слово на букву Т.

Один из играющих: - Может быть это сельскохозяйственная машина?

Водящий: - Нет, это не трактор.

Другой играющий: - Может быть это маленький дорогой общественный транспорт?
Водящий думает. Первый играющий догадывается, о чем идет речь.
Первый: - Контакт!!!
Оба: - Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь, девять, десять! Такси!!!
Водящий: - Вторая буква А.
Первый: - Может быть, это боевая машина на гусеницах?
Водящий: - Да, это танк.
Первый становится водящим.

Конфетка

Участники сидят за столом. Среди них выбирается водящий. Игроки передают друг другу под столом конфету. Задача водящего — поймать кого-нибудь из игроков на передаче конфеты. Тот, кого поймали, становится новым водящим. Обычно начинает игру человек, сидящий напротив водящего.

Кто это?

Возьмите каждый по листку бумаги и нарисуйте сверху голову — человека, животного, птицы. Загните лист так, чтобы нарисованного не было видно — только кончик шеи, и передайте рисунок соседу. У каждого участника игры оказался новый лист с изображением, которого он не видел. Все рисуют верхнюю часть туловища, снова «прячут» рисунок и передают соседу, чтобы на новом полученном листке дорисовать конечности. А теперь разверните все рисунки и посмотрите, какие на них изображены существа.

Можно рисовать больше, чем в 3 этапа. Например: голову; плечи и верхнюю часть рук; нижнюю часть рук, талию и верхнюю часть ног; нижнюю часть ног и ступни.

Мартышки

Ведущий говорит слова: «Мы — веселые мартышки, мы играем громко слишком. Мы в ладоши хлопаем, мы ногами топаем, надуваем щечки, скачем на носочках и друг другу даже язычки покажем. Дружно прыгнем к потолку, пальчик поднесем к виску. Оттопырим ушки, хвостик на макушке. Шире рот откроем, гримасы все состроим. Как скажу я цифру 3 — все с гримасами замри».

Игроки повторяют всё за ведущим.

Мы пойдем на север

Количество игроков – от 10 и больше. Опять же, желательно, чтобы принцип, лежащий в основе логической загадки, знали 2-3 играющих. Суть игры такова: все сидят в кругу и каждый играющий должен произнести следующую фразу: «Меня зовут так-то, я иду на Север и беру с собой то-то». Игроки, знающие принцип игры говорят, берут ли они с собой его или нет. Разгадка такова, игрок должен взять с собой

предмет, название которого начинается на первую букву его имени. Если игра идет долго, а ребята никак не могут догадаться, то можно чуть-чуть подсказать. Например, Женя решил взять с собой фотоаппарат. Ему можно сказать: «Нет, Женя фотоаппарат нам на Севере не нужен, а вот если б ты взял с собой Желтый фотоаппарат, то мы б тебя с собой взяли».

Найди вещь

Один из игроков загадывает какой-нибудь предмет, непременно находящийся в комнате, а остальные пытаются угадать, что это за предмет. Они задают игроку, загадавшему предмет, наводящие вопросы, на которые он может отвечать только «да» и «нет». Задавать вопросы надо правильно, например: «Он большой?», «Он стоит в углу?» и т.д. Постепенно дети угадывают этот предмет.

Новый календарь

Сегодня мы пользуемся календарём, который к нам пришёл из Древнего Рима. В этом календаре большинство названий месяцев - это всего-навсего порядковые числительные. Так, " сентябрь", обозначает " седьмой", а "декабрь" - "десятый" (год у римлян начинался с 1 марта). Но ведь это очень скучно!

Задание: Придумать новое, красивое название для месяцев:
январь,
март,
июнь,
сентябрь,
ноябрь,
апрель.

Ножницы

Игра на внимание и сообразительность. Количество игроков – от 10 и больше. Желательно, чтобы принцип, лежащий в основе логической загадки, знали 2-3 играющих. Суть игры такова: по кругу передаются ножницы. Игрок передает сидящему рядом участнику ножницы и объявляет, закрыты они или открыты. При этом неважно, в каком положении на самом деле находятся ножницы (хоть вверх тормашками). Принцип, который должны разгадать остальные участники, очень простой: если у игрока, передающего ножницы, ноги скрещены, то ножницы закрытые. Если наоборот, то ножницы, соответственно открыты. Для разогрева интереса публики можно разнообразить процесс передачи ножниц соседу (переплюнув три раза через плечо, передавать ножницы под коленом и т.д.). Можно играть сколь угодно долго, желательно до тех пор пока все самостоятельно не догадаются. Главное правило, чтобы первые догадавшиеся, не рассказывали остальным принцип игры.

Да-нетка

Игра развивает внимательность.

Описание игры. Ведущий задаёт 10 простых вопросов, а участник должен очень быстро отвечать на них, не произнося "Да" и "Нет".

Правила игры

Задаются вопросы.
Участник отвечает на них, не говоря "Да" и "Нет".
Если участник скажет "Да" или "Нет" с него фант.

В сто

С помощью игры можно занять время, также она развивает логику ребёнка.

Описание игры. Играют двое. Они называют числа от одного до ста, которые увеличиваются не более чем на 10. Выигрывает тот, кто назвал "100".

Правила игры

1. Первый игрок называет число от одного до ста.
2. Второй игрок называет число, которое больше, чем предыдущее, но не более чем на 10.
3. Выигрывает тот, кто назвал "100".

Примечание Выигрывает тот, кто назовёт "89". И наверняка выиграет назвавший числа 12, 23, 34, 45, 56, 67, 78, 89, 100. При правильной стратегии всегда выигрывает начинающий.

Отгадай, чей голосок

Отгадай, чей голосок – веселая игра для детей младшего школьного возраста, развивающая слуховое восприятие и способствующая более раскрепощенному общению детей.

Описание игры Играющие встают в круг и берутся за руки. Водящему, который стоит внутри круга, завязывают глаза шарфом или надевают на голову бумажный колпак, закрывающий глаза. Все идут по кругу, напевая:

Вот построили мы круг,
Повернемся вместе вдруг.

(Поворачиваются и идут в обратную сторону)

А как скажем: «скок-скок-скок»,
Отгадай, чей голосок?

Слова «скок-скок-скок» говорит только один игрок, указанный руководителем. Задача водящего - догадаться по голосу, кто произнес эти слова. Если ему это удалось, он становится в общий круг, а водящим вместо него становится тот, чей голос он угадал. Игра продолжается.

Правила игры

1. Играющие, взявшись за руки, встают в круг
2. Стоящему в кругу водящему, завязывают глаза шарфом
3. Все идут по кругу в одну сторону, напевая: «Вот построили мы круг, Повернемся вместе вдруг.»
4. Все поворачиваются и идут в другую сторону, говоря: «А как скажем: «скок-скок-скок», Отгадай, чей голосок?»
5. Слова «скок-скок-скок» говорит только один игрок
6. Если водящему удастся отгадать чей это голос, он меняется местами с этим игроком

Горячо-холодно

С помощью этой игры хорошо дарить ребенку в заранее спрятанный сюрприз/подарок, т.к. у ребенка в процессе поиска усиливается интерес к подарку (точно также, как вкусный запах из кухни усиливает аппетит перед обедом).

Описание игры. От ребенка в заранее прячется сюрприз/подарок. Он должен его найти по подсказкам ведущего:

Совсем замерз - значит, что от сюрприза очень далеко и ребенок ищет совершенно не в том направлении

Холодно - значит, что ребенок ищет не в том месте

Опять зимушка-зима пришла - означает, что ребенок идет в неправильном направлении, после правильного

Уже теплее - означает, что ребенок повернул в нужном направлении

Теплее - значит, что ребенок продолжает идти/искать в нужном направлении

Горячее - ребенок уже близок к сюрпризу

Жарко - ребенок близко-близко к сюрпризу

Совсем пожар! - ребенок в нескольких сантиметрах от своего подарка

Очевидно, что наградой ребенку является найденный подарок.

Правила игры

1. В укромном месте (чтобы сразу не догадаться) прячется сюрприз/подарок.
2. Ребенок ищет спрятанный сюрприз, по вышеописанным подсказкам ведущего.
3. Ребенок наслаждается найденным подарком. :)

Примечания Если ребенок не один, а с несколько, то поиском занимаются все эти дети сразу. Для этого случая подарок должен быть соответствующим!

Города-реки

Города-реки - настольная игра, способствующая развитию логики и мышления ребенка, что особенно полезно для школьников младших классов школы.

Описание игры. В игре может участвовать любое количество игроков. Всем раздают листки бумаги и ручки. Листок делится на шесть колонок под названиями: «Город», «Река», «Животное», «Растение», «Имя» и «ОЧКИ». По сигналу один из играющих (ведущий) начинает произносить про себя алфавит – кто-нибудь останавливает его, и он называет букву, на которой остановился. Все быстро начинают заполнять колонки словами на эту букву. Как только один из игроков заполнит все колонки, он кричит «Стоп», все останавливаются и начинают подсчитывать очки. Кто первый заполнил колонки, зачитывает свои слова – за каждое название, которое ни у кого не встретилось ставиться 20 очков; если совпало, то очки делятся между игроками поровну. Если у кого-то слова вообще не оказалось, то 10 баллов записываются ведущему, а остальные 10 делят игроки, у которых есть слово в этой колонке. Выигрывает тот, у кого больше всего очков по итогам игры.

Правила игры

1. Всем раздают листки бумаги и ручки
2. Листок делится на шесть колонок под названиями: «Город», «Река», «Животное», «Растение», «Имя» и «ОЧКИ»
3. По сигналу ведущий начинает произносить про себя алфавит
4. Его останавливают, и он называет букву, на которой остановился
5. Все быстро заполняют колонки словами на выбранную букву
6. Тот, кто заполнил все колонки кричит «Стоп», все прекращают писать и начинают подсчитывать очки
7. Первый заполнивший все колонки читает свои слова
8. За каждое название, которое ни у кого не встретилось ставиться 20 очков
9. При совпадении слов – очки делятся между этими игроками поровну
10. Если у кого-то слова вообще не оказалось, то 10 баллов записываются ведущему, а остальные 10 делят игроки, у которых есть слово в этой колонке
11. Выигрывает, набравший по итогам игры наибольшее количество очков

Примечание

- Играть можно пока не будет перебран весь алфавит.
- Можно придумать любые другие названия колонок.

Повтори-ка

Повтори-ка – познавательная игра на развитие у детей памяти и внимательности. Отлично подойдет для всех школьников, но особенно полезна для детей младших классов школы.

Описание игры. Количество играющих не ограничено. Выбирается тема игры, например «Дикие животные». Один из играющих называет какого-либо зверя, допустим льва. Следующий повторяет «лев» и от себя прибавляет название другого животного «тигр». Третий повторяет «лев,

тигр» и прибавляет «носорог». Каждый следующий игрок, перечислив всех ранее названных животных, добавляет от себя ещё одно название. После достижения последнего игрока - эстафета продолжается с первого игрока и так по кругу, пока не останется один победивший. Тот, кто не сможет повторить названия всех животных или перепутает их порядок (за этим следит судья – воспитатель, учитель) - выбывает из игры.

Правила игры

1. Выбирается тема игры, например «Дикие животные»
2. Один из играющих называет какого-либо зверя, допустим льва
3. Второй повторяет «лев» и от себя прибавляет название другого животного «тигр»
4. Третий игрок — лев, тигр, и прибавляет «носорог» и т. д.
5. Тот, кто не сможет повторить всех животных или перепутает их порядок – выбывает из игры

Примечание По желанию играющих слова можно подбирать на любые темы, например: домашние животные, птицы, цветы, города и т.д.

Кто больше

«Кто больше» - азартное соревнование, способствующее развитию моторики рук и ловкости.

Описание игры. Каждому участнику выдается веревка длиной около 1 м. По сигналу водящего, игроки начинают завязывать узелки на веревке. Побеждает тот, кто за 1 минуту завяжет больше узлов.

Правила игры

1. Участникам раздаются веревки длиной около 1 м
2. По сигналу игроки начинают завязывать на веревке узлы
3. Тот, кто за 1 минуту завязал больше узлов - побеждает

Примечание Игра начинается и прекращается строго по сигналу водящего

Ноев ковчег

Ноев ковчег - это веселая игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста, которая помогает развивать слуховое восприятие и раскрепощенность.

Описание игры. Дети делятся на две команды. Каждой выдается одинаковый набор карточек с изображением разных животных. Игроки наугад берут по одной из них (другим показывать изображение нельзя). Потом всем плотно завязывают глаза. Каждый из игроков начинает издавать звуки, соответствующие выбранному животному (например, нарисована корова – значит, дети начинают мычать). Задача игроков – по этим звукам найти свою пару. Когда двое, изображающие одинаковых зверей, встречаются, они берутся за руки и замолкают. Когда наступит тишина – игра заканчивается. Выигрывает пара, встретившаяся первой

Примечание Желательно, чтобы картинки не изображали животных, издающих похожие звуки - например, пару «львов» будет очень сложно отличить от «тигров» или «медведей».

Копия памятника

Копия памятника - игра развивающая внимательность у детей и подростков, помогает преодолеть стеснительность. Игра подойдет детям младшего и старшего школьного возраста для проведения на праздниках. Также подойдет взрослым, для проведения на вечеринках.

Описание игры. Из присутствующих выбирается два игрока. Одного из них (копировальщик) выводят из помещения и завязывают глаза, второй (памятник) в это время должен принять какую-нибудь интересную позу и застыть в ней. Вводят игрока-копировальщика с завязанными глазами. Он должен на ощупь определить позу, в которой застыл игрок-памятник, и принять точно такую же. Когда игрок-копировальщик принимает позу, то ему развязывают глаза и все сравнивают то, что получилось.

Правила игры

1. Выбирается два игрока.
2. Игрока-копировальщика выводят из помещения и надевают ему повязку на глаза.
3. Игрок-памятник принимает какую-нибудь позу и застывает в ней.
4. Вводят копировальщика, он должен не снимая повязку, на ощупь определить позу памятника и принять точно такую же.
5. Как только копировальщик принял позу, повязку с глаз снимают.
6. Все сравнивают оригинал памятника и то, что получилось у копировальщика.
7. Копировальщик сстановится памятником, а на место копировальщика выбирают кого-то из присутствующих

Примечания У игры нет проигравших или выигравших.

Озвученная картина

Задание: Попробуйте "озвучить" некоторые картины, причём сначала замрите, как персонажи на полотне, а затем побеседуйте между собой на тему, актуальную для героев картины:

"Запорожцы" И. Е. Репина;
"Охотники на привале" В. Г. Перова;
"Отдых после боя" Ю. М. Непринцева;
"Опять двойка" Ф. П. Решетникова;
"Выступление В. И. Ленина на III съезде комсомола" Б. В. Иогансона.

Памятник пословице

Задание: Создайте памятник, который называется так:
"В споре рождается истина".
"Глаза боятся - руки делают".

"Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей.
"Любви все возрасты покорны!"

Письма с флота

Задание: Написать домой (друзьям, родителям и т.д.) письмо с флота, используя следующие слова:
бак, переборки, аврал, бушприт, ют;
фал, кок, бизань, клотик, гальюн, ведьма;
леер, камбуз, чумичка, фальшборт, караси;
шпигат, вотервейс, рея, отдать швартовые, лечь в дрейф;

Примечание- и ещё некоторые слова по теме:
Шпигат - отверстие в палубе судна для удаления воды за борт;
Вотервейс - канавка для слива воды на палубе;
Лечь в дрейф - остановиться;
Отдать швартовые - подготовиться к швартовке около причала;
Рея - поперечная балка на мачте;
Бушприт - приспособление для прикрепления косых парусов в носовой части судна;
Бак - корабельная носовая надстройка;
Переборки - стены судна;
Аврал - команда на судне, выполняемая всем или почти всем личным составом, вызываемая специальным сигналом и командой " все наверх";
Ют - кормовая надстройка судна;
Чумичка - поварёшка;
Леер - ограждение вдоль бортов, вокруг люков и т.д., а также трос для постановки некоторых парусов;
Фальшборт - продолжение бортовой обшивки судна выше верхней палубы;
Камбуз - столовая;
Караси - носки;
Фал - трос для подъёма парусов;
Бизань - кормовая мачта;
Кок - повар;
Гальюн - туалет;
Клотик - самая верхняя часть судна, представляет собой деревянную или металлическую деталь закругленной формы;

Смотайте шнур

На середине шнура завязывают узелок, а к концам прикрепляют по простому карандашу. Нужно намотать свою часть шнура на карандаш. Кто быстрее дойдет до узелка — победитель. Вместо шнура можно взять толстую нитку

Соревнование телефонистов

Две группы играющих 10—12 человек рассаживаются двумя параллельными рядами. Руководитель подбирает труднопроизносимую скороговорку и сообщает ее (по секрету) первому в каждой команде. По сигналу руководителя первый в ряду начинает передавать ее на ухо второму, второй — третьему и так до последнего. Последний, получив «телефонограмму», должен встать и громко и внятно произнести скороговорку. Выигрывает та команда, которая быстрее передаст скороговорку по цепи и представитель которой точнее и лучше ее произнесет.

III. Игры в компании друзей

Если вы воспользуетесь предложенными играми, то в вашей компании не будет скучно.

Пошевелите пальцем

В том, что зрение играет немаловажную роль в координации движений, легко убедиться на следующем опыте.

Скрестите вытянутые руки, сложите ладонь с ладонью. Потом переплетите пальцы и выверните руки так, чтобы сплетенные пальцы оказались перед вашими глазами.

Теперь пусть кто-нибудь, не прикасаясь к вам, покажет, каким пальцем вы должны пошевелить.

Ваши упорные ошибки будут вызваны тем, что сразу трудно сообразить, какой — правой или левой — руке принадлежит указанный палец.

Закройте глаза, и пусть ваш товарищ, показывая, каким пальцем вы должны пошевелить, будет прикасаться к нему. Ваши ошибки сразу исчезнут.

Противоположности

Играющим раздают список заранее подобранных слов. По сигналу все играющие одновременно начинают писать рядом с каждым словом из списка другое слово, противоположное по значению.

Например, в списке было слово «верх». Рядом с ним надо писать «низ». В списке было «добродетель», надо написать «порок» и т. д. При этом нельзя писать противоположное слово, состоящее из данного слова и отрицания (например: полезный — бесполезный, вежливый — невежливый и т. д.).

Кроме того, надо выбирать наиболее точное противоположное слово. Так, например, в списке есть слово «помнить». Рядом с ним нельзя писать «забывать», так как это слово противоположно другому слову, а именно «вспоминать». Точный ответ к слову «помнить» будет «забыть».

Выигрывает тот, кто быстрее напишет противоположные по значению слова во всем списке. Он читает слова вслух, а остальные проверяют правильность ответов.

Приведём два примерных списка разной степени трудности (первый — более легкий):

1 список	2 список
1. Снаружи ... Внутри	1. Освещать ... Затемнять
2. Смех ... Слезы	2. Рассвет ... Сумерки
3. Догонять ... Отставать	3. Гореть ... Гаснуть
4. Убыток ... Прибыль	4. Наказание ... Поощрение
5. Тихий ... Громкий	5. Рассеянный ... Внимательный
6. Болезнь ... Здоровье	6. Восход ... Заход
7. Голодный ... Сытый	7. Приятный ... Отвратительный
8. Много ... Мало	8. Скольжение ... Трение
9. Война ... Мир	9. Противоположный...
10. Север ... Юг	Тождественный
11. Молчать ... Говорить	10. Гладкий ... Шершавый
12. День ... Ночь	11. Расплатиться ... Задолжать
13. Поздно ... Рано	12. Шум ... Тишина
14. Широкий ... Узкий	13. Отдыхать ... Работать
15. Зацепиться ... Оторваться	14. Анархия ... Порядок
16. Рождение ... Смерть	15. Волновать ... Успокаивать

Кратчайший путь

Играющим предлагаются какие-либо два слова. Каждый играющий должен перейти от первого слова ко второму, заполняя промежуток цепочкой слов по следующему правилу:

начало каждого слова (не меньше чем три буквы) должно быть одинаково с концом предыдущего.

Например, даны два слова: «дерево» и «ходули». Промежуток может заполниться так: дерево — револьвер — вербовщик — щиколотка — отказ — казино — иноход — ходули.

Выигрывает тот, кто придет кратчайшим путем, т. е. у кого будет меньше промежуточных слов.

Вариант. Можно передвигаться не между двумя словами, а по кругу, т. е. вернуться к начальному слову. Например: Москва, квадрат, ратуша, ушат, шатер, термос — Москва.

Задуманное слово

Двое играющих записывают у себя любое слово (не особенно сложное и состоящее из не повторяющихся букв).

Надо угадать, какое слово написано у противника; для этого каждый по-очереди говорит любое контрольное слово (состоящее не менее чем из трех букв), записывая его для памяти. Противник должен сообщить, имеются ли в этом контрольном слове такие же буквы, как и в задуманном, и сколько именно. При этом противник зачеркивает в задуманном слове эти буквы.

Игра идет до тех пор, пока у кого-либо не будут зачеркнуты все буквы задуманного им слова. Тогда этот игрок предупреждает, что больше букв в слове нет, и противник должен угадать задуманное слово.

Предположим, что мы отгадываем слово, задуманное противником. Называем любое контрольное слово, например «глобус», противник отвечает, что из этих букв одна входит в задуманное слово. Даем второе контрольное слово — «бусы». Ответ — букв нет. Третье контрольное слово «год». Ответ — букв нет.

Так как в этих двух словах мы назвали все буквы слова «глобус» за исключением буквы «л», следовательно, она есть в слове противника. Кроме того, мы знаем, что буквы «г», «о», «б», «у», «ы», «д» в слове противника не встречаются.

Четвертое контрольное слово «судьба». Ответ — 2 буквы (очевидно, что эти буквы — «а» и «ь», так как остальные исключены раньше).

Пятое контрольное слово — «вода». Ответ — 1 буква (очевидно, что это буква «в»).

Шестое контрольное слово — «ребус». Ответ — 2 буквы (очевидно, что это буквы «р» и «е»).

Седьмое контрольное слово — «буфер». Ответ — 1 буква (очевидно, что это буква «ф», так как остальные встречались раньше).

На этом противник заявляет, что все его буквы уже перечислены.

Из полученных букв составляем слово «февраль», и игра нами выиграна.

Примечание. В этой игре могут участвовать и 10— 15 чел., организуя «цепочку» (т. е. сосед слева угадывает ваше слово, а вы угадываете слово у соседа справа).

Смекалка

Вырезаем из белого картона квадраты (5 х 5 см). На каждом квадратике пишем одну букву по следующему списку:

Буква	Количество букв в игре (шт.)	Буква	Количество букв в игре (шт.)	Буква	Количество букв в игре (шт.)
А	**25**	**Б**	**5**	**В**	10
Г	**10**	**Д**	10	**Е**	15
Ё	**3**	**Ж**	5	**З**	5
И	**25**	**Й**	3	**К**	20
Л	**15**	**М**	15	**Н**	10
О	**25**	**П**	10	**Р**	15
С	**15**	**Т**	15	**У**	15
Ф	**5**	**Х**	5	**Ц**	5
Ч	**5**	**Ш**	5	**Щ**	5
Э	**5**	**Ь**	5	**Ъ**	2
Ы	**2**	**Ю**	**5**	**Я**	10

Все квадратики складываем в коробку. В игре могут участвовать 10—15 человек. Каждый играющий вынимает из коробки по очереди одну букву и кладет на середину стола, до тех пор пока кто-нибудь из играющих (без соблюдения очереди) не сможет составить из всех или из части выложенных букв какое-либо слово. Этот играющий говорит «есть», составляет это слово и забирает его себе. Эти буквы из игры выбывают, а играющие продолжают выкладывать новые буквы к лежащим на столе, пока опять кто-либо не заявит «есть».

В спорных случаях, когда несколько играющих составят слова одновременно, преимущественно отдается тому, чье слово имеет больше букв.

Например: на столе лежали буквы о, о, о, с, к, м. Один играющий составил слово «сок», другой «сом», третий слово «космос». Он и берет все эти буквы себе.

По окончании игры (когда в коробке не останется букв) подсчитывают количество слов, составленных каждым участником. Тот, кто составил наибольшее количество их, выигрывает.

Вариант.

Игра заключается в том, что разрешается отбирать у играющих ранее составленное слово, если, прибавив к нему одну или несколько букв со стола, можно составить другое, более длинное, слово. Например,

составлено слово «уж», другой играющий берет из открытых на столе букв «м» и присоединяет к слову «уж» («муж»), забирает буквы у первого.

Но если в дальнейшем открыты буквы «и, «к», то третий играющий может составить новое слово «мужик» и отобрать у первого и второго буквы этого слова.

Можно, наконец, из двух слов, имеющихся у разных игроков, составить одно, прибавив к ним одну или несколько букв. Например, составлены слова «ус» и «град».

Присоединив три буквы — «и», «а», «к», получаем новое слово «градусник» и отбираем эти буквы себе.

При этом варианте необходимо возможно скорее переделать свое простое слово в более сложное.

Выиграет тот, кто составит наибольшее количество сложных слов.

Перепутанное слово

Ведущий заранее составляет список слов, в которых перепутан порядок букв

(например, «рулжан» вместо «журнал», «трамасинт» вместо «сантиметр» и т. д.). Эти перепутанные слова организатор предлагает играющим записать и отгадать, что они значат.

Выигрывает тот, кто быстрее отгадает весь список.

Приводим примерный список перепутанных слов:

Аталон (лопата)

Ковшер (вершок)

Расписало (папироса)

Куриное (рисунок)

Отаткел (котлета)

Упечах (чепуха)

Некосир (керосин)

Кмхенат (техника)

Наборщик

Предложите играющим какое-либо слово (следует выбирать слова, состоящие не меньше чем из 6 — 8 разных букв и включающие хотя бы две разные гласные).

Пользуясь буквами, входящими в предложенное слово, каждый играющий должен за определенный срок (3 — 5 минут) составить как можно больше любых слов.

Например, дано слово «картина». Из входящих в это слово букв можно составить новые слова:

тир, икра, тина, натр, нитка, тиран, карта, тиара, ратник и т. д.

Так как в слове «картина» имеются две буквы «а», то в составляемых словах тоже могут встречаться эти буквы (рана, карта и т. д.).

Но слово «карантин», например, составить нельзя, так как в основном слове нет двух букв «н».

Вариант. После подведения итогов игры играющим можно предложить написать какое-либо простое стихотворение, в котором были бы зарифмованы все вновь полученные слова, или составить небольшой рассказ с обязательным включением всех новых слов.

Пятнадцать вопросов

Ведущий диктует для записи пятнадцать заданий (лучше раздать играющим отпечатанные листки):

1. Название страны, государства.
2. Название города.
3. Название реки.
4. Фамилия политического деятеля.
5. Фамилия писателя, поэта.
6. Фамилия художника.
7. Фамилия композитора.
8. Название литературного произведения.
9. Название науки.
10. Орудие (инструмент) какого-либо производства.
11. Предмет домашнего обихода.
12. Название животного, рыбы.
13. Название кушанья.
14. Название болезни.
15. Пословица или поговорка.

Затем организатор выбирает любую букву, а участники по сигналу пишут против каждого задания ответ, начинающийся с выбранной буквы.

Например, ответы на букву «М»:

1. Мексика.
2. Москва.
4. Маркс.
5. Маяковский.
7. Моцарт.
8. Мои университеты.
9. Медицина.
10. Молот.
11. Миска.
12. Медведь.
13. Молочный кисель.

14. Малярия.

15. Мал золотник, да дорог.

Выигрывает тот, кто быстрее, правильнее и оригинальнее напишет ответы.

В зависимости от уровня подготовки играющих должен изменяться характер задания.

Пять слов

Выберите любое слово. По сигналу каждый играющий должен записать по пять любых слов, начинающихся с каждой буквы выбранного слова.

Например, выбрано слово «весна». Запись может быть такая:

Воз **В**енок **В**иртуоз **В**оля **В**олк	**Е**нот **Е**гоза **Е**хидство **Е**ль **Е**внух	**С**ахар **С**аквояж **С**ила **С**ова **С**вет	**Н**асыпь **Н**евод **Н**очь **Н**ога **Н**асморк	**А**раб **А**кация **А**ргумент **А**йва **А**нкета

Кто больше слов вспомнит до итогового сигнала, тот победил.

Мельница

У этой очень старинной английской игры и теперь немало поклонников. Почему? Вы это поймете, если хотя бы раз сыграете в нее сами. «Мельница» — одна из лучших настольных игр для двух партнеров.

Так же как и в шашках, здесь очень несложные правила игры; так же как и шашки, «мельница» таит в себе неисчерпаемое разнообразие комбинаций.

В «мельницу» можно играть камешками, начертив предварительно линии на пляжном песке, а в зимний вечер можно обойтись расчерченным листком бумаги и обломками спичек. Но, конечно, лучше сделать из картона настоящую игровую доску размером, скажем, 40 х 40 сантиметров и заготовить 18 шашек: 9 белых и 9 черных.

Правила игры

Игра делится на три стадии — своего рода «дебют», «миттельшпиль» и «эндшпиль».

Партия начинается, естественно, с дебютной стадии. Каждый игрок по очереди ставит по одной своей шашке на любой из свободных кружков доски. Как только игроку удается сделать «мельницу» — выстроить три свои шашки в ряд по прямой линии, он сразу же снимает с доски

любую из шашек противника.

Когда игроки выставили на доску все свои шашки, начинается второй этап игры. Каждый по очереди передвигает свои шашки (по одной на ход) вдоль линий на соседние свободные кружки. Цель маневров остается прежняя: выстроить три свои шашки в ряд. Как только игрок сделал «мельницу», он снимает с доски любую из шашек противника.

Третья, заключительная, стадия игры начинается, когда у одного из играющих останется на доске из девяти шашек всего три. Обладатель трех шашек приобретает право во время очередного хода переставлять любую из своих шашек на любой свободный кружок, не обращая внимания на линии. Его партнер, однако, продолжает по-прежнему передвигать свои шашки на один шажок вдоль линий до тех пор, пока у него остается более трех шашек.
Игра считается выигранной, если у противника осталось всего две шашки. По старым правилам, сражение продолжалось до полного истребления всего войска противника. Но в этом нет необходимости: если у игрока осталось две шашки, практически он уже побежден.

> **Примечание.** Ни один из игроков не имеет права использовать одну и ту же «мельницу» дважды во время партии. Игрок может двигать свою шашку, воссоздавая сколько угодно раз построенную однажды «мельницу», но он имеет право снять при этом только одну шашку противника, причем это право игрок получает только на тот ход, в результате которого «мельница» на данной линии была построена впервые.
> Если игроку удалось одним ходом завершить построение двух «мельниц» сразу, он снимает с доски две любые шашки противника.

Ассоциации

Сначала вожатый объясняет значение слова ассоциация. Затем говорит: «Сейчас я загадаю одного из вас. А вы спрашиваете у меня с каким деревом, камнем, животным, растением и т.д. он у меня ассоциируется».

После того как дети отгадают загаданного ребёнка, ведущий меняется или ведущий загадывает другого ребёнка.

Мяч перекидывается в кругу (произвольно) и каждый у кого в руках мяч, называет слово. Тот, кому перекинули называет слово-ассоциацию к сказанному предыдущим участником. Может быть задана тема для ассоциаций. Игра может быть переходом от одной темы к другой.

И ещё несколько интересных игр

***

Играющие выбирают кого-либо из присутствующих. Водящий должен угадать его. Для этого он задает вопросы: "Предположим, задуманный вами человек будет мебелью. Какой предмет он вам напоминает?" Анализируя ответы играющих, водящий пытается узнать, кто загадан.

***

Играющие делятся на две команды. Жеребьевкой определяется, какая команда ничинает игру. Первая команда выбирает игрока из команды противника и загадывает ему слово, пословицу, название фильма или песни (по выбору играющих определяется тематика игры), а выбранный участник должен пантомимой показать своей команде загаданное ему задание, чтобы его команда могла бы его разгадать. На отгадывание дается 1-3 минуты. Побеждает команда, которая отгадает больше заданий или большее число раз поставит противника в сложную ситуацию, когда тот не сможет отгадать задание.

***

Играющие делятся на две команды. Жеребьевкой определяется, какая команда ничинает игру. Первая команда выбирает игрока из команды противника и загадывает ему слово, пословицу, название фильма или песни (по выбору играющих определяется тематика игры), а выбранный участник должен пантомимой показать своей команде загаданное ему задание, чтобы его команда могла бы его разгадать. На отгадывание дается 1-3 минуты. Побеждает команда, которая отгадает больше заданий или большее число раз поставит противника в сложную ситуацию, когда тот не сможет отгадать задание.

***

Все садятся в круг, и кто-нибудь говорит на ухо своему соседу любое слово, тот должен моментально сказать на ухо следующему свою первую ассоциацию с эти словом, второй – третьему и т.д. пока слово не вернется к первому. Если из безобидной "люстры" у вас получалась "групповуха" – считайте, что игра удалась.

***

Проводить игру лучше всего в компании, где люди хорошо знают друг друга, и где о каждом уже успело сложиться определенное мнение. Игра проводится следующим образом. Все участники собираются вместе. Выбирается ведущий. Он молча загадывает одного человека из присутствующих. Задача остальных — узнать, кого выбрал ведущий.

Все участники игры по очереди задают ведущему вопросы на ассоциации. Ведущий ненадолго задумывается и произносит свою ассоциацию. Участники игры внимательно слушают ответы и пытаются сложить все ассоциации в единый образ, это позволяет отгадать задуманную личность.

Кто первый правильно вычислит выбранного человека, тот выигрывает и получает право стать ведущим в следующей игре. Под словом "ассоциация" понимается впечатление ведущего от данного человека, его личные ощущения, какой-то образ, который напоминает загаданного человека. Примером вопросов и ответов на ассоциации может стать следующий диалог:

—С каким овощем или фруктом ассоциируется этот человек?

—Со спелым мандарином.

—С каким видом обуви ассоциируется этот человек?

—С гусарскими сапогами со шпорами.

—С каким цветом ассоциируется этот человек?

—С оранжевым.

—С каким типом или маркой машины ассоциируется этот человек?

—С автобусом.

—С каким животным ассоциируется этот человек?

—Со слоном.

—С какой музыкой ассоциируется этот человек?

—С русской "попсой".

—С каким настроением ассоциируется этот человек?

—С веселым.

После таких ответов вы понимаете, что речь идет о ком-то задорном, с добродушным характером и широкой душой. Вы оглядываетесь вокруг в недоумении: "Кто бы это мог быть?" И тут вдруг раздается чей-то голос, называющий ваше имя. К вашему удивлению, ведущий говорит: "Это правильный ответ!"

После того как дети отгадают загаданного ребёнка, ведущий меняется или ведущий загадывает другого ребёнка.

***

Игру, как правило, проводят в кругу во время вечернего огонька, сбора отряда и т.д. выбирается человек, о котором будет идти речь. Участники должны придумать, с кем или с чем ассоциируется у них этот человек. Например, кем (или каким) окажется этот человек, если он вдруг станет:

- Деревом
- Цветком
- Мебелью
- Животным
- Птицей
- Картиной
- Песней
- Рекой
- растением
- Временем года

Возможен вариант, когда каждого участника игры описывают в форме метафор: «колючий ёжик», «вечный двигатель» и т.д. Замечанияб игру можно несколько усложнить: выбрать водящего, попросить его на время покинуть пределы помещения или отрядного места. В это время все участники выбирают человека, о котором пойдёт речь. После этого приглашают водящего. Его задача – с помощью вопросов выяснить ассоциации игроков и назвать того, о ком они говорят. Если ведущий справился с задачей, то тот, кого он угадал, идёт «водить»

Знаки

Игроки садятся (становятся) в круг, каждый придумывает себе знак. Знаком может быть комбинация пальцев или любое характерное движение. Каждый демонстрирует свой знак. Все запоминают, у кого какой знак. Один из игроков становится в центр и закрывает глаза рукой. Назначенный игрок в кругу "пускает" знак. Для этого он должен показать знак другого игрока в кругу. Игрок, которому предназначен знак, должен тоже показать свой знак. Это означает, что он знак принял. Теперь уже он должен передать знак другому игроку. Для этого он должен показать знак этого игрока. Когда волна знаков пошла, игрок в центре открывает глаза и должен угадать, у кого находится знак, показав на этого игрока. Знак продолжают незаметно для игрока в центре передавать дальше. Игрок в центре не должен долго смотреть на одного игрока, показывать на игроков в кругу слишком часто или подряд, должен периодически поворачиваться. После того, как игрок в центре угадал у кого знак, он занимает его место, "пускает" знак. И игра начинается заново. Одна из самых тихих игр. Игра наиболее популярна в старших отрядах. Играть можно везде.

Корова рекордистка

Аналог игры "Крокодильчики". Только в "Крокодильчиках" загадывается слово существительное в единственном числе. А в "Корове рекордистке" загадывается понятие, которое может состоять из нескольких слов. В качестве иллюстрации подходит само название игры. Хорошо разнообразит и усложняет "Крокодильчиков". Игра одинаково хорошо подходит для любого возраста.

Крокодильчики

Любимая игра всех времен и народов (...и "всех возрастов"). Лучшая возможность открыть театральные способности.

Отряд разбивается на две равные команды. Первая команда задумывает какое-нибудь прикольное слово (технические и научные термины нежелательны) и выбирает из состава другой команды человека, который должен будет это слово "показать". Причём этому игроку запрещается издавать звуки и писать буквы, зато в ход идёт активная жестикуляция, умопомрачительная мимика, ужимки, нецензурные телодвижения и так далее, в зависимости от воображения игрока. Его команда старается понять смысл показываемого и выдаёт варианты ответов. Важно подбирать как можно больше синонимов, тогда вероятность угадывания линейно возрастает.

Если же загаданное слово сложно для объяснения, то надо попытаться объяснить по частям.

После угадывания/неугадывания команды меняются ролями.

Фрукты-овощи

Игроки становятся в круг парами друг за другом. Один игрок в круге без пары. Еще один игрок в центре. Каждый называет, какой у него Фрукт или Овощ (Вообще вместо темы Фруктов и Овощей могут быть Животные, Цвета, Имена, да все, что угодно). Все запоминают, у кого какой фрукт. Далее игрок в круге без пары выкрикивает Фрукт другого игрока. Тот должен занять место рядом с ним спереди или сзади. Игрок, оставшийся без пары выкрикивает Фрукт следующего игрока. Игрок в центре должен первым занять освободившееся место. Не успевший игрок занимает место в центре и игра начинается заново. Игра шумная, суетная и прекрасно подходит в случае, когда нужно чем-то занять толпу детей и убить время. Например, на пляже.

Игра одинаково хорошо подходит для любого возраста.

Сортировка камней

Играющие сидят спиной к центру. У каждого за спиной кучка из 10-12 камней. Не поворачиваясь, на ощупь игроки должны разложить камни в порядке убывания. По сигналу ведушего все поворачиваются, изучают свои результаты и выбирают победителя.

Литовские вышибалы

Игровое поле состоит из двух кругов: внутреннего – диа-метром 10 метров и внешнего – диаметром 15 метров. Одна ко-манда находится внутри внутреннего круга, а другая располага-ется за границей внешнего. Команда, находящаяся “снаружи” должна выбить двумя мячами участников команды “противника” за минимальное время. Затем команды меняются местами. Ко-манда, продержавшаяся во внутреннем кругу дольше, побеждает.

Летающее яйцо

Участникам дается: 1 сырое яйцо, 2 листа бумаги формата А4, несколько соломинок для коктейля, ножницы, немного скотча и пластмассовый или бумажный стаканчик. Задача - придумать конструкцию упаковки яйца таким образом, чтобы его можно было скинуть с высоты второго этажа и не разбить. 10 минут дается на обсуждение и выбор стратегии выполнения упражнения. Во время обсуждения игроки не прикасаются к предложенным предметам. Затем дается 20 минут на создание придуманной конструкции, причем делается это молча и за каждое произнесенное слово штраф: минус 0,5 минуты. Затем ведущий с кем-нибудь из участников группы проводит эксперимент: сбрасывает яйцо. Очень увлекательная игра, помогает группе взаимодействовать, искать конструктивные способы решения проблем, выявляет лидеров.

Выполнение упражнения может быть предложено сразу нескольким группам, что вносит соревновательный элемент в процесс выполнения.

Сказочная история

Все участники придумывают одну сказку. Кто-то начинает, другой продолжает, и так далее по очереди. Сказка может быть посвящена какой-то теме или событию (новогодняя, походная, футуристичная и др.), может быть задан конец ("и все жили счастливо и умерли в один день"), или начало, может быть все что угодно - это же сказка! Главное - не ограничивать собственную фантазию, и будет интересно.

Гоп-доп

Игра эта очень проста и при этом азартна, попробуйте разобраться в правилах, и яркий досуг вам обеспечен! Ее, возможно, вспомнят некоторые взрослые: она была очень популярна у московского студенчества лет тридцать-сорок назад, и оказалось, что и сейчас в нее

играть очень весело! Две команды игроков садятся по обе стороны стола друг напротив друга. В руках у игроков одной из команд находится монетка, причем все руки прячутся под столом. Противоположная команда может сказать два сигнала: "Гоп!" - и держатели монетки стучат ею по столу, показывая ее местонахождение, этот сигнал может повторяться многократно, и "Гоп-доп!" - это требование выбросить руки всех участников команды ладонями вниз на стол. Руки команда держателей монетки выбрасывает так: все дружно показывают над столом сжатые в кулаках ладони и говорят "Гоп-гоп-доп!" (как раз-два-три!). На счет "Доп!" все одновременно хлопают ладошками об стол. Под одной из ладошек находится монетка. Задача - ее найти, определить по различным признакам (у кого оттопыривается ладошка, кто очень уж хитро смотрит, у кого монетка была на команде "Гоп" и т.д.), где же она находится. Руки по одной поднимаются до тех пор, пока монета не будет найдена. Нашли монетку - она переходит к ищущей команде, одно очко в пользу "искателей". Если монета нашлась лишь под последней рукой - ищущая команда проиграла, монетка остается у команды ее держателей, одно очко в ее пользу. Игроки заранее договариваются, до какого счета ведется игра. Проигравшая в итоге команда выполняет фант. Количество участников каждой команды - не менее трех, чем больше народу, тем веселее.

Летел лебедь

Участники становятся в круг, вытягивают руки в слегка вперёд и в стороны, при этом ладони необходимо держать вверх, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа.

Все игроки поочерёдно произносят по одному слову из считалки, под каждое слово делают ход — хлопок по левой руке соседа слева. «Летел — ле-бедь — по — синему — небу — загадал — число — …».

Тот человек, на кого выпало слово « число», называет вслух любое число и делает далее хлопок. Хлопками вслух участники поочерёдно считают. Задача игрока, на которого выпадает названное число, быстро убрать руку из под хлопка.

Кто не успел — выбывает. Таким образом, выясняется самый ловкий в отряде. (Эта же игра: Шла собака по роялю, и сказала цифру семь…и тд.; Летел лебедь считал….девять и т.д.)

I.V. Музыкальные игры,конкурсы,забавы

Проводятся на танцевальных и музыкальных площадках с использованием музыкального инвентаря и оборудования.

Песня сценка.

Участники делятся на команды, им дается слова песни и фонограмма. После подготовки команды должны, под фонограмму, показать зрителям театральную композицию.

Счастливый билет

Играющие встают в два круга: внутренний образуют девушки, внешний — парни. Во внешнем круге должно быть на одного человека больше, чем во внутреннем. Под музыку оба круга двигаются в разные стороны. Музыка закончилась — игроки внешнего круга должны заключить в объятия игрока из внутреннего. Девушка — это «счастливый билет». Кому не достался «билет», тот «заяц» и выполняет какое-нибудь задание.

Великие породисты

Будущим певцам выдаются карточки, на которых написаны фамилии политических лидеров разных лет (Горбачев, Ленин, Сталин, Брежнев, Ельцин, Жириновский и т.д.). Задача игроков - исполнить песню в том образе, который указан на карточке. Тексты песен, которые предлагаются для исполнения, должны быть хорошо знакомы, а еще лучше - напечатаны на карточках с обратной стороны.

Танцы

Вызываются две команды и выстраиваются в порядке Д/Ю. Один человек остается без пары и ему выдают "орудие труда"- швабру. Под музыку пары танцуют (2-3 мин.) и когда ведущий ее выключит, пары должны поменять партнера и сделать это очень быстро, так как в это время, человек бросает швабру и хватает первого попавшегося ему танцора. Это может быть и парень и девушка. Кто остался без пары - тому танцевать со шваброй! Получается очень весело!

Цыганочка

Для 5—6 участников расставляют по кругу столько же стульев. Ставится первая музыка, участники ходят вокруг стульев до тех пор, пока музыка не остановится, музыка останавливается — участники снимают с себя по одной вещи. Так несколько раз. После определенного времени звучит другая музыка и участники начинают одеваться. Фишка в том, что вещи игроков лежат на разных стульях. И вот идет финальный забег. Где остановился участник, там и одевается. Приз — самому экстравагантному.

Музыкальная шляпа

Участники игры становятся в круг и под музыку передают шляпу друг другу: игрок снимает шляпу со своей головы и надевает на голову соседа справа. Когда ведущий останавливает музыку, игрок в шляпе выходит из игры. Оставшийся последним — побеждает.

Другие варианты игры: можно использовать огромные шорты, рубашку и т. д. Предмет можно передавать без помощи рук.

Запомни мелодию

Ведущий предлагает спеть всем вместе, хором. Для начала — песню, которую, наверное, знают все: «В лесу родилась ёлочка» или «Голубой вагон». По первому хлопку ведущего все громко начинают петь, по второму хлопку — пение продолжается, но только мысленно, про себя, по третьему хлопку — вновь поют вслух. И. так несколько раз, пока кто-нибудь не собьется. Тот, кто ошибается, выходит вперед и предлагает всем спеть какую-либо другую широко известную песню. Так повторяется несколько раз. Ведущий может помочь всем остальным, дирижируя сводным хором, особенно в те моменты, когда участники поют мысленно.

Споем друзья

Играют две команды, например, мальчики и девочки. Первые запевают, исполняют куплет или припев, где есть какой-то вопрос типа "Из чего же, из чего же, из чего же сделаны наши девчёнки?". Вторые должны исполнить ответ на эту песню, например: ",," И задать свой вопрос. Повторять ранее прозвучавшие в игре песни нельзя. Постепенно перечень всем известных мелодий (точнее, слов) исчерпывается и игра сходит на нет. Интересно не столько то, кто победит, сколько сам процесс.

Звучные мысли

Заранее готовится кассета с отдельными строчками из песен примерно следующего содержания:

1. «Ну, где же вы, девчонки, девчонки, девчонки, короткие юбчонки, юбчонки, юбчонки...».

2. «Забирай меня скорей, и вези за сто морей, и целуй меня везде...».

3. «Ты бросил меня, ты бросил меня».

4. «Хочешь, хочешь, я точно знаю: хочешь...».

5. «Если б было море пива, я б дельфином стал красивым...».

6. «Ах, какой был мужчина! Настоящий полковник!» и т. д.

Ведущий (лучше, если он облачится в костюм мага или звездочета) подходит к кому-либо из присутствующих и начинает водить руками над головой, ассистент включает кассету, и все слышат мысли гостя. Комментарии ведущего по поводу услышанной мысли обязательны. Достаточно до 8—10 «мыслей» .

Танцы с шариками.

Юноша и девушка зажимают между животами надутый воздушный шарик. Далее включается весёлая музыкальная композиция. Побеждает та пара, которая не уронила/раздавила шарик.

Ручеек

Эту игру знали и любили еще наши прабабушки и прадедушки, и дошла она до нас почти в неизмененном виде. В ней нет необходимости быть сильным, ловким или быстрым. Эта игра иного рода — эмоциональная, она создает настроение, веселое и жизнерадостное. Правила просты. Играющие встают друг за другом парами, обычно мальчик и девочка, юноша и девушка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, кому пара не досталась, идет к «истоку» ручейка и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка». И проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так «ручеек» движется — чем больше участников, тем веселее игра, особенно весело проводить под музыку.

Малый хор

Участники садятся на табуреты. На голых коленях участников рисуют смешные рожицы, на голени надевают какие-либо одежки, колени украшают косынками и бантами, ступни остаются босыми. Перед участниками натягивают простынь. Ведущий объявляет: «Из-за леса, из-за гор к нам приехал малый хор».

Ассистенты поднимают простынь до колен, чтобы было видно только ноги выступающих. Артисты поют детские песенки или частушки, шевеля ногами, ступнями и т. п. Выступления такого хора обычно проходят на бис, поэтому участникам концерта необходимо позаботиться о репертуаре.

Капля, речка, океан

Энергичная игра, для проведения которой требуется значительное "жизненное" пространство и большое количество игроков. Действие сопровождается динамичным музыкальным фоном.

Все участники встают со своих мест и распределяются по игровой площадке. Каждый игрок — это капелька. Легко представить себе окошко после дождя. На прозрачном стекле крупные капли. Ведущий дает команду: "Объединиться по двое". Все игроки мгновенно должны найти себе пару и схватиться за руки. Не давая игрокам опомниться, ведущий командует: "Объединиться по трое". И вот уже тройки игроков двигаются под музыку, держась за руки и не забывая пританцовывать. Команды ведущего следуют одна за другой: "По четыре человека, по пять, по шесть". "Все в общий круг", — командует ведущий, и все игроки образуют большой хоровод.

Музыкальная охота

Охота - активная игра игра для развития ловкости, раскрепощенности, координации движений для детей старше шести лет. Подходит для большой компании детей и взрослых, для проведения на вечеринках и праздниках.

Описание игры На карточках записывают имена всех участвующих в игре игроков. Карточки перетасовываются и раздаются играющим. Игроки танцуют под музыку и в это время следят за тем, чье имя записано на его карточке (добыча) как можно незаметнее. Как только музыка останавливается, охотник должен схватить свою добычу. Но каждый игрок-добыча в свою очередь, должен схватить другого игрока, для которого он является охотником.

После этого карточки могут быть собраны, перетасованы и игра может начаться снова.

Жадины

По полу разбросано много шариков.

Вызываются желающие. И по команде, под быструю музыку, каждый из участников должен взять и удержать как можно больше шариков.

Танец со шваброй

Танец со шваброй - веселая, динамичная игра для проведения на детских праздниках. Развивает реакцию и раскрепощает играющих.

Все участники игры делятся по парам. Один человек остается без пары и ему выдают "орудие труда" - швабру. Пары начинают танцевать друг с другом под музыку (2-3 мин.), а когда ведущий её выключит, пары должны поменять партнера и сделать это очень быстро, так как в это время, игрок бросает швабру и хватает первого попавшегося ему танцора (это может быть и парень и девушка). Кто остается без пары - тому танцевать со шваброй! И так все повторяется до тех пор, пока не надоест.

Цвета.

Все участники делятся на две команды. Задание для команд: исполнить песню, в которой встречается какой-нибудь цвет. Игра продолжается до тех пор пока какая-нибудь команда не сдается.

Музыкальная ромашка

УЧАСТНИКИ: 8 команд по 5 человек

- ВОЗРАСТ: среднее звено
- ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: около 1 часа

РЕКВИЗИТ: нотный стан с 7-ю нотами и скрипичным ключом, картинки(яблоко, березовые сережки, огурец , малина, картофель, гроздь рябины, подсолнух), 12 карточек с перевертышами песен и 6 карточек с названием песен, 6 экранов(2 красных и 4 черных),фонограммы отрывков из песен(10)

ХОД ИГРЫ

Здравствуйте, ребята!

Сегодня мы собрались для того, чтобы узнать кто же из вас является меломаном, т.е. не только те которые играют на музыкальных инструментах, но и разбирается в современной музыке.

Перед вами нотный стан с 7-ю нотами и скрипичным ключом, на которых написаны задания

Ноту первую снимаем

И заданье предлагаем

Задание: Угадать 10 мелодий

Кто угадает меньше всех, тот выбывает из игры

Вторую ноту мы снимаем

И вам заданье объявляем

Задание: Спеть песню по предложенной картинке

Командам раздаются картинки(яблоко, малина, сережки березы, картофель, гроздь рябины, огурец, подсолнух)

Кто не называет, тот выбывает

Третья нота перед вами,

Песни угадайте сами.

Задание: Запеть песню по подсказке.

-Песня о длительном путешествии маленькой девочки в яркой шапочке(«Если долго- долго»)

-Песня о содержимом головы, которая для маленького медвежонка не составляет особой ценности(«Если я чешу в затылке»)

-Песня по слогам о деревянном человечке(«Кто с доброй сказкой»)

-Песня о животных, благодаря которым наша планета совершает движения по кругу(«Где-то на белом свете»)

-Песня о духе, который жил в болоте и помог строить летучий корабль («Я водяной, я водяной»)

-Песня о странной игрушке, которую никто не замечал(«Я был когда-то странной, игрушкой безымянной»)

-Песенка об африканском острове, на котором жить легко и просто («Чунга-чанго»)

Нота четвертая перед вами

Она посвящена песням с именами

Аукцион песен

Задание: провести аукцион песен с именами

Команды называют по очереди песни, где встречаются имена.

Команда не сумевшая найти очередной песни выбывает.

Вот пятая нота

И ждет вас новая работа

Перевертышам черед,

Угадывай их , музыкальный народ!

Музыкальная викторина

Задание: отгадайте песни-перевёртыши

«Ох, солнце, солнце, припекай нас всех»

(«Ой, мороз, мороз, не морозь меня»)

«Увядали дыни и арбузы»

(«Расцветали яблони и груши»)

«Как ловко идут автомобилисты по сухому асфальту»

(«Пусть бегут неуклюже пешеходы по лужам»)

«Некто известный по равнине поднялся»

(«Кто-то с горочки спустился»)

«В лесу осина лежала»

(«Во поле береза стояла»)

«Одному печально плыть по узкому коридору»

(«Вместе весело шагать по просторам»)

«Что сидишь ты ровно , ой, ты , толстый дуб»

(«Что стоишь качаясь, тонкая рябина»)

«Официантка по имени Маня»

(«Стюардесса по имени Жанна»)

«В степи появилась пальма , в степи она засохла»

(«В лесу родилась елочка»)

«Ты сидишь на середине, на середине, на дороге ровной»

(«Я стою на краю, на краю, на обрыве»)

«Булка моя, по мне не плачешь»

(«Крошка моя»)

«И дедушке старому все глаза проела»

(«И мальчишке молодому все уши прожужжала»)

Вот перед вами нота шесть,

В ней новое заданье есть.

Вопросы и ответы

Задание: командам необходимо ответить на заданный вопрос из песни строчкой из другой песни

1.Что тебе подарить, человек мой дорогой?

(Миллион , миллион алых роз)

2.Куда уехал цирк?

(На недельку до 2-го он уехал в Коморово)

3.Где ты моя черноглазая, где?

(Там вдали за рекой)

4.Из чего же, из чего же, из чего же сделаны наши мальчишки?

(Я его слепила, из того что было)

Выбывает команда с наименьшим количеством угаданных ответов.

Седьмая нота завершает нотный стан

Пантомима

Задание: капитан команды вытягивает название песни и пантомимой пытается показать ее

Команда угадывает.

Побеждает команда угадавшая наибольшее количество песен.

V. Игры на воде

Спортивные игры и забавы на воде укрепляют здоровье, помогают приобрести и совершенствовать необходимые для плавания навыки. Все игры проводятся по пояс в воде. Руководить играми должны взрослые. Перед началом игр (если они проводятся на пляже) обязательно проверить дно водоема!

Кто прыгнет выше

Поднять руки в стороны ладонями вниз. По команде подпрыгивать вверх, отталкиваясь ото дна ногами, делая одновременно движения руками вниз в воду, тем самым помогая толчку.

Самая быстрая тройка

Разбиться на тройки. Двое держат палку (длиной около метра) за концы, третий, стоящий позади, — за середину. По сигналу двое крайних начинают шагать по дну вперед, третий ложится на воду и работает ногами кролем. Выигрывает тройка, первой достигшая финиша. Итог подводят после трех попыток, чтобы все участники смогли поменяться местами.

Эстафета с мячом

Выстроить две команды в колонну по одному, на 2— 3 шага одна от

другой. Дистанция между игроками в колоннах — 1 шаг, положение ног—шире плеч. У стоящих впереди (капитанов) в руках мяч. По сигналу капитана наклониться и передать между ног мяч стоящему сзади, тот передает мяч дальше. Последний, получив мяч, бежит с ним к возглавляющему колонну, и игра возобновляется. Побеждает команда, капитан которой первым встанет во главе колонны.

Верхом на дельфине

Играющие садятся на надувные резиновые подушки, круги или мячи и по сигналу начинают двигаться вперед, делая гребковые движения руками. Выигрывает тот, кто первым достигнет финиша. Не сумевшие удержаться на «дельфине» из игры выбывают.

Водолазы

Ведущий опускает на дно несколько хорошо видимых предметов под водою. Игроки по очереди ныряют, доставая предметы со дна. Выигрывает тот ребенок, который достанет больше всех предметов за один раз.

Карлики – Великаны

Дети стоят по пояс в воде. Ведущий дает сигнал, выкрикивая слово: «Карлики!». Все садятся в воду по шею. За сигналом: «Великаны!» - все игроки подпрыгивают вверх. Тот, кто ошибется, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остался.

Дельфины

Пластмассовые обручи связывают друг с другом, чтобы образовалась дорожка. Возле каждой такой дорожки из 6-10 обручей выстраиваются в колонны играющие. По сигналу первый в колонне подныривает под первый обруч, а другой обруч преодолевает сверху. Таким образом, то ныряя, то скользя по поверхности, игрок преодолевает всю дорожку. Достигнув противоположного бортика, игрок поднимает вверх лежащий там флажок. Это сигнал второму игроку начать движение вперед. Руководитель и его помощники следят за тем, чтобы дорожка преодолевалась правильно. Если игрок, не показываясь на поверхности, пронырнёт между двумя обручами, команде начисляется штрафное очко. Победа команде засчитывается в том случае, если она закончила игру первой при наименьшем числе ошибок.

Рыба в сети

Выбирают двух ведущих. Игроки заходят по пояс в воду и расплываются недалеко в разные стороны. По сигналу вожатого, ведущие, держась за руки, начинают "ловить рыбу", т.е. пытаться поймать кого-то из игроков. Пойманный игрок присоединяется к ведущим, их становится на 1 больше, размер сети увеличивается.

Заканчивается игра тогда, когда вся "рыба" будет поймана.

Бой на воде

Для игры нужны плавательные доски или резиновые круги по числу игроков. Участвуют две команды, которые различаются по цвету шапочек на голове. Сначала соревнуются пятерки мальчиков, затем девочек. Перед началом поединков игроки в разных сторонах водоема занимают на досках положение лёжа или сидя. По сигналу, подгребая руками, играющие сближаются. Подплыв друг к другу, каждый старается улучить момент и ловким движением стащит соперника в воду. Однако в случае промаха нетрудно и самому, потеряв равновесие, оказаться в воде. Кого настигнет такая участь, выбывает из борьбы. Выигрывает пятерка игроков, которая к концу боя на воде сохранит на досках больше своих участников. Игру можно проводить как на время (5-8 мин), так и до полной победы одной из команд.

Попади в круг

Ведущий кидает в воду надувной круг. Дети стоят на берегу. В руках у них маленькие мячики. Игроки по очереди кидают их в центр круга, продолжая стоять на берегу. Каждый игрок имеет 2 – 3 попытки. Выигрывает тот, кто больше всех попадет в цель.

Кто быстрее?

По первому сигналу забежать в воду, а по второму выбежать из воды. Тот, кто первым окажется на берегу, победил.

Парное плавание

Один из играющих плывет на груди работая руками, другой, держась за его вытянутые ноги, плывет с помощью одних ног. Между несколькими парами можно провести состязание по плаванию на скорость.

Градостроители

Эта игра проводится на песчаном берегу.

Участникам игры дается задание построить песочный город и придумать о нём легенду. Город может быть средневековым, современным или городом будущего. Ребятам необходимо разработать его план, придумать здания, башни, арки, мосты. Должна быть легенда города, лучше таинственная, загадочная и, может быть, чуть-чуть страшная. Конкурс заканчивается экскурсией по городам, во время которой звучат легенды и награждаются самые талантливые.

Если ваш лагерь располагает песчаным пляжем, то вам обязательно нужно устроить детям такой праздник великого песчаного скульптора! Каждая группа делает одно произведение. Это может быть

- вавилонская башня,
- средневековый замок
- мумия фараона
- египетская пирамида.

V.I. Игры-упражнения на доверие

Доверие – это чувство, это мощное и важное воспитательное средство, в то же время это очень хрупкая вещь. Доверие – это ключик к личности ребенка.

Игры на доверие дают возможность укрепить лучшие черты характера детей, объединить группу, выявить и раскрыть уникальные и часто затаенные стороны личности.

При проведении упражнений нужно быть внимательным, ваши указания должны быть четкими и понятными, необходимо наблюдать за всеми участниками и уделять особое внимание предотвращению возможных проблем.

Игра «слепец и поводырь»

- Цель: Формирование навыков выражения и отстаивания собственного мнения, поиск компромиссов, умение противостоять групповому давлению.
- Задача: Получить опыт ответственности и беспомощности, определить уровень доверия партнёру
- Оборудование: Повязки на глаза
- Количество детей: Любое чётное (работа в паре)

Краткое описание:

Участники разбиваются на пары по принципу наименьшей привязанности. «Поводырь» ведет участника с завязанными глазами по комнате, преодолевая различные препятствия с помощью устных рекомендаций. Для создания более напряжённой атмосферы можно предложит «Слепцу» выступить в роли инопланетянина, ничего не знающего об этом мире. Тогда задача «Поводыря» осложнится объяснениями предметов, цветов ,вкусов, движений.

Игра завершается обязательным обсуждением полученных результатов.

Слепые лесники

Разбейтесь на пары и завяжите глаза одному из партнеров в каждой паре. Зрячий игрок подводит напарника к дереву. Игрок с завязанными глазами исследует дерево всеми своими органами чувств (кроме зрения). Затем зрячий партнер отводит его обратно на старт. Повязка снята и игрок отправляется искать свое дерево. Потом партнеры меняются ролями.

Веревочка

Участники завязывают глаза и берутся руками за веревку, за которую вы будете их вести. Отправляйтесь на прогулку. Старайтесь разнообразить маршрут: проходите между деревьев, построек, по открытой местности. Время от времени останавливайтесь и задавайте вопросы типа:

- Где мы: на солнце или в тени?
- Что за почва под ногами?
- Какие звуки вы слышите?
- Где мы: на открытой местности или среди деревьев?
- Дует ли ветер?
- Как вы себя чувствуете?
- Какие запахи вы чувствуете?
- Изменилась ли поверхность по которой мы идем?

Если участников много, то лучше разделить всех на две группы.

Храбрый неваляшка

Участники разбиваются на пары, становятся один позади другого, лицом в одну сторону. По команде ведущего, первый падает (колени не сгибать), второй ловит первого. Далее меняются местами.

Живая лестница

Участники разбиваются на пары и встают в две шеренги. Каждая пара сплетает руки – это получается ступенька. “Ступеньки” разбиваются по восходящей. Верхняя ступенька не должна быть выше высоты плеч. Всходящий игрок(в мягкой и чистой обуви) взбирается по “ступенькам” распределяя свой вес равномерно и опираясь на каждую ступеньку только одной ногой или рукой. Освободившееся пара перебегает в конец “лестницы”, образуя там новую “ступеньку”.

Паутина

Все участники группы должны пройти сквозь паутину из веревок, натянутых между деревьями, не касаясь веревок. Игрок, коснувшийся веревки, начинает проход заново с начала.

Круг доверия

Все становятся в тесный круг, желательно физически сильных и слабых чередовать. Водящий в центре скрещивает руки и падает назад (колени не сгибать) Игроки его ловят и начинают перебрасывать его вперед-назад в круге. Предложите побывать в качестве ведущего каждому у частнику.

Вариант: водящему завязывают глаза.

Рисуем вслепую

Группа разбивается на пары. Они подходят к листу бумаги на стене (столе) и, один из пары, используя только не вербальные инструкции, помогает другому нарисовать рисунок. Это может быть как рисунок на заданную тему (какое-то животное, цветок, праздник), так и свободное творчество. Далее партнеры меняются ролями в паре.

Еще один вариант: один участник в паре завязывает глаза, другой рисует его рукой, а "слепой" отгадывает, что же нарисовано.

Ещё вариант: двое участников рисуют на листе общую картину без предварительного обсуждения и не разговаривая при выполнении рисунка. Ведущему можно включить громкую и веселую музыку.

Подведение итогов

После выполнения упражнений на доверие надо дать участникам возможность поделиться своими впечатлениями.

- Расположитесь в круг поудобнее, станьте или сядьте в тени.
- Говорите по очереди, и пусть каждый член группы выразит свои чувства, проблемы, сомнения и т.д.
- Задавайте вопросы, направляя ход беседы, но сами старайтесь говорить как можно меньше
- Пусть члены группы сделают выводы сами

V.II. Тренинговые игры

Данный вид игр предназначен для проведения в группе. Группа может при этом разбиваться на подгруппы или пары.

Хорошо, если вожатому будет помогать психолог.

Контакт-слово.

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

Инопланетянин.

Ребята разбиваются на пары. Задача первых доказать вторым что-либо, пример: инопланетяне действительно существуют. Задача вторых не согласиться. Потом роли меняются. (почитайте что-нибудь о "языке телодвижений" и объясните детям, почему одни справились с задачей, а другие нет).

Зеркало.

Группа разбивается на пары. Первые номера - <зеркала>, вторые - люди перед зеркалом.Люди перед зеркалом выполняют какие-либо движения. Задача <зеркал> повторить как можно точнее движения, добиться взаимопонимания и синхронизировать действия. Игра проходит в полной тишине. Затем ребята меняются ролями.

Карусель.

Разбившись на пары, ребята образуют два круга (внешний и внутренний). "Внутренние" встают спиной к "внешним" и падают, уверенные, что их поддержат. После этого внутренний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары (расстояние между кругами, можно варьировать).

"**М-М-М по кругу**".

Группа сидит в кругу. Первый человек долго тянет звук м-м-м-м-м... на определенной высоте. В тот момент, когда он заканчивает, следующий должен подхватить, и так далее по кругу. Важно, чтобы звук не прерывался.

"**Фотоаппарат**"

Группа делится на пары. Первый в паре становится фотографом, второй фотоаппаратом. Фотоаппарат закрывает глаза, фотограф подводит его к интересному месту в помещении, и слегка нажимая на его голову "делает снимки" (Фотоаппарат на секунду открывает глаза, а потом закрывает опять). Потом фотоаппарат должен угадать, в каком месте "сделаны снимки". Затем роли меняются. На самом деле упражнение имеет скрытый подтекст, о котором говорится на последующем обсуждении. Наиболее важные моменты следующие: кто из фотографов как вел за собой свой фотоаппарат, предупреждал ли об опасностях, думал ли о напарнике или только о себе. Насколько фотоаппарату было комфортно со своим фотографом, насколько он доверял ему. Кому приятнее было быть фотографом (то есть ведущим), кому фотоаппаратом (то есть ведомым) и т. д.

"**Солнышко**".

Один человек становится в центре и закрывает глаза. Это "солнце". Группа ("планеты") становится на том расстоянии, на котором им комфортно. Также можно принимать различные позы. Затем "солнце" открывавет глаза и смотрит на образовавшуюся картинку. После этого человек, стоящий в центре может передвинуть людей на то расстояние, на котором было бы комфортно ему. В результате все видят реальную и желаемую картину отношений группы к человеку и человека к группе. Это некий вариант социометрии.

"**Между шеренг**".

Группа стоит в две шеренги лицом друг к другу вытянув руки вперед. Человек проходит между шеренгами и в последний момент перед его лицом руки по очереди поднимаются вверх. Проходить можно либо с открытыми, либо с закрытыми глазами.

"**Между шеренг - 2**".

Люди плотно стоят в две шеренги лицом друг к другу. Человек разбегается и бежит между двумя шеренгами. Люди стоят слишком плотно, и они по очереди расступаются перед ним, создавая эффект волны. Человек видит расступающуюся перед собой шеренгу лиц.

Техника безопасности: Необходимо предупредить группу о необходимости внимательности. Прежде чем бежать, следует спросить группу, готова ли она и дождаться четкого ответа.

Шпион в команде

Приведем интересную игру, впервые предложенную канадскими тренерами и консультантами Г. Томсоном и П. Пирсом для того, чтобы показать роль доверия и недоверия в командной работе.

Несколько команд решали нехитрую, на первый взгляд, задачу: требовалось разложить большое количество предметов на столе точно так, как они располагались на столе организаторов игры в другом помещении. У всех участников была возможность взглянуть на образец, но каждая такая “разведка” уменьшала время, отведенное для совместной работы команды. Подвох состоял в том (это было известно заранее), что в каждой группе находились коллеги, вытянувшие жребий “шпиона”. Во время коллективного обсуждения они должны были искажать информацию о расположении предметов, оспаривать правильные решения других участников. В результате они получали долю в выигрыше другой команды.

В этой ситуации игроки могли придерживаться одной из трех основных стратегий поведения:

1. всеобщая подозрительность и попытки во что бы то ни стало выявить врага;
2. доверие друг к другу, договоренность не тратить время на споры о намерениях, сосредоточение на задаче;
3. промежуточный вариант, когда есть желание доверять, но нет решимости обсуждать проблему доверия открыто, что приводит к бесконечным спорам и неспособности принять решение.

В первом случае члены команды не могли сосредоточиться на решении задачи, любое предложение вызывало сомнение. Атмосфера была настолько напряженной, что, когда один из членов команды решил отлучиться на минутку, его попытались не пустить: уж не шпион ли?

Во втором случае логика была очень простой: если большинство действует сплоченно, работая на общий результат, то один человек не сможет сильно повлиять на командные решения. И наоборот, общая неуверенность ведет к провалу, хотя “шпиона” может не быть в составе команды. Это и происходило в третьем варианте.

Игра хорошо демонстрирует простую истину: в задачах, требующих совместных усилий и слаженности, доверие – это необходимость, а не сентиментальное украшение.

На практике последствия недоверия более существенные: команды, члены которых не решаются договориться о ценностях коллектива и правилах своей деятельности, рано или поздно оказываются в тупике, что в свою очередь приводит к еще большему кризису доверия в команде. Однако вместо того, чтобы извлечь уроки из ошибок, они задыхаются в атмосфере взаимных упреков.

Подарки

Очень милая игра, хорошо ее проводить на день рождения, но можно и просто так - для поднятия настроения. Ведь дарить подарки не менее приятно, чем получать, особенно когда можно выбрать абсолютно любой, самый необыкновенный подарок. Все садятся в круг, и один из участников - водящий - делает каждому из присутствующих "виртуальный подарок". Свои слова он начинает так: "Я хочу подарить тебе ..... Берешь?". "Одариваемый" может взять, а может и отказаться от подарка, если сочтет, что он ему не нужен или не понравится. Дарить можно все, что хочешь - начиная от материальных ценностей, и заканчивая исполнением желания и волшебными дарами, все, на что хватит фантазии. То, что "одариваемый" может отказаться, заставляет дарящего выбрать что-то особенное, предназначенное именно для этого человека. После того, как водящий участник одарил всех в кругу, его сменяет следующий. Таким образом, все участники и сами побудут "дарителями", и получат целую гору подарков! А подарки, хоть и виртуальные, хранят частичку тепла дарящего человека и останутся с вами.

В этой игре есть ограничения по количеству участников - не более 8-10 человек, иначе игра становится слишком длинной, затянутой.

Надписи на спине

Эту игру можно так же использовать как фон во время проведения праздников и дней рождения перед началом или между основных мероприятий. Также она может проводиться отдельно. Количество участвующих - чем больше, тем лучше. Всем участникам прикрепляется к спине листок, и все хаотично ходят по комнате и пишут на спинах то, что им нравится в этом человеке. После все садятся и обсуждают полученные послания. Игра создает хорошее настроение, повышает комфорт в группе, помогает "заговорить" в незнакомой компании.

Вопросы мудрецу

Эту игру можно провести при доверительных и теплых отношениях в группе. Количество участников любое, важно только участие всех присутствующих. При определенном антураже (костер, душевный разговор, тихая музыка) эта игра может носить характер

самостоятельного значительного мероприятия. Каждый участник игры пишет на маленькой бумажке вопрос, на который хотел бы получить ответ (или другой вариант - вопрос на который сам бы хотел ответить). Бумажки с вопросами складываются в шляпу. Перемешиваются и раздаются участникам в произвольном порядке. Каждый отвечает на тот вопрос, который ему достался, стараясь действительно "быть мудрецом", все знающим и все ведающим. Идея состоит в том, что каждый человек - это вселенная, и в каждом из нас скрыты неисчерпаемые запасы мудрости. Благодаря этой игре удастся лучше познакомиться, увидеть товарищей по группе с новой стороны, выйти на серьезный разговор, обсудить важные жизненные темы, ну и получить ответ на свой вопрос, конечно! Возможный уход от серьезного, вдумчивого хода игры - написание вопросов типа "Какого цвета у меня волосы?". Ведущий может заранее сказать, каково было бы ему получить такой "вопрос-отмазку". Но если в ходе проведения игры, несмотря на предостережение, попадается подобный вопрос, участнику, которому он достался, предлагается все же мудро ответить и на него - чтобы не прерывать и не обесценивать игру.

V.III. Игры с залом

Проводятся перед началом представления, спектакля, во время пауз между показами сценок, миниатюр, конкурсов.

Кричалка:

О-о-о-о-о!
Калабамба лао!
Осики-ризосики-ризосики-ризамба!
О я бананы ем!
(Можно придумать: И баклажаны ем! И т.д.)

На берегу – большой реки – Пчела ужалила – Медведя прямо в нос – Ой-ёй-ёй-ёй – Вскричал медведь – Сел на пчелу – И начал петь (вообще тут идет песня «Землю обмотали…»)

«Красная шапочка»

Зрелищная игра. Ведущий, он же режиссер, по очереди вызывает всех участников спектакля на роли. Роли: елочка, березка, пенек, белочка, полянка с цветочками, птичка, зайчик, волк, охотники и

красная шапочка, все остальные в зале – ветер.

После вызова очередного участника на роль ведущий показывает и проигрывает с ним его роль от начала сказки. Текст сказки можно изменять. Вот один из вариантов:

Ветер дует, деревья качаются, дуб заскрипел, зашелестела березка с елочкой, зайчик запрыгал, птички летают и поют, белочка колет орешки, пошла красная шапочка, напевая песню: «Ля-ля-ля», за ней крадется волк, охотники по следу, шапочка цветочки нюхает, волк шапочку обнюхивает, открывает пасть «а-а-а», охотники хватают волка. Всем огромное спасибо!

«Апчхи»

Это скорее не игра, а забава. Забавляться можно в группе от трех человек. Все быстро делятся на три равные группы (если ребят много, то можно разделиться примерно). Мы говорим, что по взмаху руки или какому-либо голосовому сигналу одна группа кричит: «Ящики!», другая – «Хрящики!», третья – «Спички!». Сразу можно обговорить, что крикнуть нужно очень резко и коротко.

«Веретена точены...»

Всех находящихся в зале ведущий разбивает на три команды. Одна команда «Веретена точены», вторая –«Веники замочены», третья - «Барыня, барыня, сударыня барыня». Ведущий указывает рукой на одну из команд, и та кричит свое название. С течением времени темп игры увеличивается.

«Регулировщик»

Среди играющих выбирается ведущий - «регулировщик». Все поют песню, а он поднимает руку вверх и совершает ею движения по часовой стрелке вниз. Три правила:

- рука вверх - поют песню громко;
- рука в горизонтальном положении - песня стихает;
- рука внизу - поют песню « про себя».

Затем «регулировщик» медленно поднимает руку и т.д. продолжается игра.

Салют

Ведущий предлагает устроить в зале праздничный салют. Помогут в этом самые смелые зрители. На сцену приглашается два человека. Одному достается роль спичечного коробка, который стоит у правой кулисы близко к краю сцены, второму — роль спички. Стоя в середине сцены, спичка должна будет гордо прошагать до коробка и, чиркнув головой по коробку, загореться. Ведущий приглашает зрителя в ярко — красной одежде, который будет исполнять роль огонька. Следующие четыре зрителя становятся фитильком. Выстроившись в шеренгу, они стоят в середине сцены. Далее приглашается зритель на роль пушки. Разместившись у левой кулисы, пушка должна суметь громко сказать <бах>. И, наконец, из зала приглашаются 5–8 зрителей в ярких

одеждах. Они приседают перед сценой кружком и после сигнала пушки должны будут встать со словами <тили-тили>, а зрители громко аплодируют. После репетиции устраивается салют, ведущий комментирует происходящее: <Гордая спичка шагает к коробку, чиркнув головкой по коробку, загорается, появляется огонек. Спичка с огоньком шагает к фитильку. Огонек бежит по фитильку к пушке. Пушка стреляет. Загорается салют под аплодисменты зрителей>.

Охотники

Ведущий предлагает залу поохотится на льва. Для этого всем нужно просто повторять за ним слова и некоторые движения.

— Мы охотники на льва! — стучим себя кулаком в грудь.
— Не боимся мы его! — мотаем головой.
— У нас огромное ружье! — показываем руками что-то большое.
— И длинный меч! Ух! — на «Ух!» делаем вид, что рубим что-то мечом.
— Ой, что это?! — приставляем руку козырьком к глазам.

После того, как зал спросит «Что это?!», ведущий отвечает залу:

— Болото! Над ним не пролететь! (показывает руками обход поверху) Его не обойти! (показывает руками обход вокруг) Под ним не проползти! (показывает проползание под) Дорога напрямик!!! (показывает рукой вперед)

Затем весь зал вместе с ведущим идет по болоту, повторяя «Чап-чап-чап!» и хлюпая ладонями. Потом повторяем все сначала, но по дороге нам встречаются:

Лес. Говорим «Хрусть-хрусть-хрусть!» и руками раздвигаем ветки.
Море. Говорим «Буль-буль-буль!» и делаем вид, что плывем.
Пустыня. Говорим «Шшш-шшш-шш!» и делаем вид, что идем по пустыне.
И вот, наконец, сам лев: ведущий неожиданно кричит «Р-р-р-р!!!», все пугаются и в обратном порядке быстро-быстро убегают по пустыне, морю, лесу, болоту. Затем все отирают пот со лба, славно, мол, поохотились.

Репка

I. На сцену приглашаются семеро добровольцев из зала. Их задача — под руководством ведущего изобразить сказку про репку. Между семерыми распределяются роли, каждый персонаж получает характерные для него фразу и движение.

Репка: — А вот она я! — показывает руками над головой ботву.
Дедка: — Тэкс-тэкс-тэкс! — потирает руки.
Бабка: — Убыла бы! — грозит кулаком.

Внучка: — Я готова! — жеманно.
Жучка: — Лай-лай-лай! — лает в сторону кошки.
Кошка: — Ну полай на меня, полай… — мурлыкая.
Мышка: — Чё надо? — грубо.

Дальше ведущий рассказывает эту всему известную сказку, задача же каждого из персонажей изображать свое движение и говорить свою фразу каждый раз, когда ведущий его упоминает.

II. Еще одна сказка и еще один набор слов и движений.

Старик: — Не вопрос! — уверенно.
Старуха: — Не судьба! — вздыхая и разводя руками.
Амбар: — Напрягись! — напрягаясь.
Сусеки: — Ага-ага! — извиваясь и хихикая.
Колобок: — Чай, кофе, потанцуем! — изображая официанта.
Заяц: — Который час? — растерянно.
Волк: — Еду я домой..— изображая гитару.
Медведь: — А чего вы тут делаете? — с глупым лицом.
Лиса: — Я не такая! — опять же жеманно.

Дождик

Ведущий предлагает всем в зале проиллюстрировать изменение погодных условий, а именно начало дождя. Он рассказывает о том, как меняется погода, а зал повторяет его движения.

— Сначала светило солнышко.— в зале тишина.
— Но вот маленький-маленький, почти незаметный дождик пошел.— стучим одним пальцем правой руки по ладони левой.
— Чуть-чуть сильнее… — двумя пальцами.
— Еще сильнее… — тремя пальцами.
— А вот уже и сильный дождь пошел.— четырьмя пальцами.
— И совсем страшный ливень! — все хлопают полной ладонью.

Затем можно продемонстрировать постепенное улучшение погоды, то есть проделать все в обратном порядке, в конце концов вернув снова к сильному дождю и объявив под аплодисменты следующий номер.

Гол! Мимо!

Ведущий делит зал на две команды, в задачу одной из которых входит кричать «Гол!», когда ведущий поднимает вверх правую руку, а другой — «Мимо!», когда ведущий поднимает вверх левую руку. Если же ведущий поднимает обе руки сразу, все вместе должны крикнуть «Штанга!». Дальше ведущий развлекается с подниманием рук, всячески подзуживая и дразня зал, например, неожиданно разворачиваясь спиной или говоря, что первая команда почему-то кричит тише, чем вторая.

Будьте осторожнее, играя в эту игру в автобусе — потом не сможете спокойно взяться за поручень.

Скачки

Ведущий, сидя на стуле, предлагает всем представить себе, что они участвуют в скачках. Дальше он рассказывает всем о том, что наши лошади умеют:

— Скакать.— быстро-быстро хлопает ладонями по коленям.
— Прыгать через препятствия.— поднимает обе руки вверх, а потом с размаху один раз хлопает ими по коленям.
— Идти по болоту.— мнет кулаками, щеки набрав в рот воздуха и издавая таким образом странные булькающие звуки.
— Скакать по камням.— стучит кулаками в грудь.
— Брести по зыбучему песку.— с силой сдавливает ладони друг с другом и снова расслабляет их, издавая некие «чпоки».

Итак, ведущий предлагает (не спеша хлопая по коленям) вывести лошадей на старт, затем командует, командует «На старт, внимание, марш!» и целый зал лошадей срывается с места в галоп, затем ведущий управляет процессом скачек периодически объявляя, где скачут лошади и подавая залу пример, наконец, ведущий говорит, что вот лошади вышли уже на финишную прямую, подгоняет всех скакать быстрее, еще быстрее, еще быстрее, и, когда напряжение достигает апогея, он вскакивает и кричит на весь зал: «Тихо!!!»... И, когда зал ошарашено замолкает, в полной тишине, прижав палец к рту, тихо произносит: «Дети спят...»

Обсерватория

Ведущий предлагает всем в зале представить себе, что они пришли в обсерваторию и придя туда совершить некие действия. Сначала объявляется и объясняется первое действие, весь зал его выполняет. Затем объясняется второе действие — зал выполняет сначала первое, потом второе и так далее, пока все не заканчивается аплодисментами. Действия и их объяснения таковы:

— Раздвигаем чехол не телескопе! — подняв руки перед собой вверх с сжатыми кулаками вместе, по очереди раздвигаем их в стороны, громко говоря при этом: «Вжик-вжик!»

— Выдвигаем телескоп! — делаем вид, что придвигаем к себе телескоп, говорим при этом: «У-у-у-у!!!»

— Вытираем стекло телескопа! — делаем вид, что протираем телескоп тряпочкой, слегка шипя при этом.

— Наводим на то, что хотим увидеть! — с жужжанием крутим ручку фокусировки на телескопе, потом тыкаем пальцем в небо и громко восклицаем: «О!»

— А там звезды кругом! — несколько раз разжимаем кулаки рук в произвольных точках вверху перед собой, приговаривая на каждое расжатие: «Чпок!»

— Кометы пролетают! — сначала правой, потом левой рукой резко проводим перед собой диагональную черту, сначала слева снизу направо вверх, потом справа снизу влево вверх, громко произнося при этом: «В-ж-ж-ж!!!»

— Ой, смотрите шаттл летит! — с жужжанием расставив руки в стороны изображаем космический корабль,— А из него космонавты выпадают! — показываем выпадающих из шаттла космонавтов, «Ой-ой-ой!»

— А навстречу еще и целый рой летающих тарелок! — крутим указательными пальцами в воздухе, говорим: «Улю-лю-лю-лю!!!»

— И наконец-то метеоритный дождь пошел! — аплодисменты.

Салями

Ведущий предлагает залу хором вместе с ним повторить простые слова и соответствующие движения. Когда после двух-трех попыток всему залу это удается, ведущий предлагает часть движений совершать над правым соседом, потом еще часть над левым, потом еще часть над соседом спереди (поэтому нужно, чтобы зрители в зале разместились плотно, без просветов). А слова и движения такие:

— Трам-пам-пам! — три раза хлопаем ладонями по коленям.
— Трам-пам-пам! — еще раз то же самое.
— Гули-гули, гули-гули! — одну руку держим под подбородком, другую над головой и делаем вид, что кормим птиц.
— Трам-пам-пам!
— Салями! Салями! — кланяемся, взмахивая руками вверх и плавно опуская их.
— Гули-гули, гули-гули!
— Трам-пам-пам!

Движение под «Гули-гулиб гули-гули!» предлагается сначала делать над своей головой, потом первый раз над головой соседа справа, а потом еще и второй раз над головой соседа слева. А потом еще и движение под «Салями! Салями!» делать с соседом спереди.

Раз цветочек, два цветочек

Раз цветочек, два цветочек
(руки поочередно сгибаются в локтях, кисти на уровне головы, не сгибая руки в запястьях, совершаются круговые движения кистями).
Ежики, ежики
(обе руки сгибаются в локтях, кисти на уровне головы, не сгибая руки в запястьях, совершаются круговые движения кистями).
Наковальня, наковальня
(руги сжимаются в кулачки и стучат поочередно один об другой).
Ножики, ножики
(руки согнуты в локтях на уровне талии, ладонями вниз и двигаются поочерёдно одна над другой).
Бег на месте, бег на месте,
(руки, согнутые в локтях, двигаются на уровне талии, имитируя бег).
Зайчики, зайчики
(ладошки над головой изображают ушки).
Ну-ка дружно, ну-ка вместе:
Девочки кричат:
Девочки!
Мальчики кричат:
Мальчики!

Сейчас дети современные, продвинутые, теперь немного другую версию любят:
Раз мобильник, два мобильник
(большим пальцем и мизинцем показывают мобильник)
Пейджеры, пейджеры
(руки по очереди на бедрах)
Навороченные тачки
(изображают руль)
Женщины, женщины
(в воздухе рисуют фигуру женщины)
Тут разборки, там разборки
(показывают руками то в одну, то в другую сторону)
Пальчики, пальчики
(…ну тут уж по-другому и не покажешь:))
Ну-ка дружно, ну-ка вместе
Девочки!!!
Мальчики!!!

I.X. Весёлые задачи, вопросы, загадки

1: Пара лошадей

Пара лошадей пробежала 20 км. Сколько километров пробежала каждая лошадь? (20 км)

2: Волейбольная команда

Я, Сережа, Коля, Ванда -
Волейбольная команда.
Женя с Игорем пока -
Запасных два игрока.
А когда подучатся,
Сколько нас получится? (6 игроков)

3: Рыболов

Рыболов за 2 мин. поймал 4 рыбки. За сколько минут он поймает 8 таких же рыбок? (На вопрос задачи точно ответить нельзя- как рыбка будет ловиться…).

4: Цапля

Когда цапля стоит на одной ноге, то она весит 3 кг. Сколько будет весить цапля, если встанет на две ноги? (Столько же)

5: Зайчата

К двум зайчатам в час обеда
Прискакали 3 соседа.
В огороде зайцы сели
И по 7 морковок сьели.

Кто считать, ребята, ловок,
Сколько съедено морковок? (35 морковок)

6: Сколько кукол?

Я сегодня рано встала,
Кукол всех своих считала:
3 матрешки - на окошке,
2 Маринки - на перинке,
Пупсик с Катей, Буратино
И Петрушка в колпачке -
На зеленом сундучке. (9 кукол)

7: Мальчишки

Скоро 10 лет Сереже,
Диме нет еще 6,-
Дима все никак не может
До Сережи дорасти.
А на сколько лет моложе
Мальчик Дима, чем Сережа? (на 4 года)

8: Цыплята

2 цыпленка стоят
2 в скорлупках сидят.
6 яиц под крылом
У наседки лежат
Посчитай поверней,
Отвечай поскорей:
Сколько будет цыплят
У наседки моей? (10 цыплят)

9: Чаепитие

Мы за чаем не скучаем -
По 2 чашки получаем.
8 чашек, 8 пар -
Выпиваем самовар.
Чашек пьем всего по две.
Сколько чашек в самоваре? (16 чашек)

10: Обезьянки

В зоопарке он стоял,
Обезьянок все считал:
2 играли на песке,
3 уселись не доске,

А 12 спинки грели.
Сосчитать вы всех успели? (17 обезъянок)

Шуточные вопросы.

1. Чем больше ковыряешь, тем больше становится - что это такое? (Дырка)

2. Кто под проливным дождем не замочит волосы? (Лысый)

3. Почему львы едят сырое мясо? (Потому что они не умеют готовить)

4. Что производят в Бразилии и нигде больше? (Бразильцев)

5. Кем ты станешь в двадцать лет? (Двадцатилетним человеком)

6. Что имеет восемь ног и может петь? (Квартет певцов)

7. Как удвоить количество ваших денег? (Посмотреть на них в зеркало)

8. Может ли петух назвать себя птицей? (Нет, он не умеет говорить)

9. Каким гребнем голову не расчешешь? (Петушиным)

10. Что самое первое мы делаем утром? (Просыпаемся)

11. Что жжется в холодильнике? (Горчица)

12. В каком случае 6 детей и 2 собаки, забравшиеся под обычный зонтик, не намокнут? (Если не будет дождя)

13. Какой человек может одной рукой остановить мчащийся автомобиль? (Инспектор ГИБДД)

14. Почему ковбои ездят на лошадях? (Потому что лошадь слишком тяжелая, чтобы ее нести)

15. Что вампир говорит своей вампирше? (Обожаю вашу группу крови)

16. Что может путешествовать по свету, оставаясь в одном и том же углу? (Почтовая марка)

17. Когда лошадь покупают, какая она бывает? (Мокрая)

18. Что нужно сделать, встретив во сне тигра? (Проснуться)

19. Почему курица несет яйца? (Если бы она их бросала, они бы разбивались)

20. Где всегда можно найти червей? (В карточной колоде)

21. Какой рукой лучше размешивать чай? (Никакой - это лучше делать ложкой)

22. В какой школе вас сначала выкидывают, а потом уж дают диплом о ее окончании? (В парашютной школе)

23. Какая разница между блохой и собакой? (Собаки могут иметь блох, а блохи не могут иметь собак)

24. Перед кем люди всегда снимают шляпы? (Перед парикмахером)

25. Что есть у слонов и нет ни у каких других животных? (Слонят)

26. Когда человек может мчаться со скоростью гоночного автомобиля? (Когда он находится в этом автомобиле)

27. Как проще добиться того, чтобы ваши капиталы выросли? (Положить их под увеличительное стекло)

28. Почему Робин Гуд грабил богатых? (Потому что у бедных не было денег)

29. Что нужно сделать, чтобы четыре парня остались в одном сапоге? (Снять с каждого по сапогу)

30. Кто сидит спиной к царю? (Кучер)

31. Как разделить 5 картофелин точно на двоих? (Размять их в пюре)

32. Что произошло с сардиной, когда она явилась по объявлению о приеме на работу? (Ее направили на консервный завод)

33. Что общего у рыб и болтунов? (Без конца разевают рот)

34. Что создает вдвое больше шума, чем визжащая свинья? (Две свиньи)

35. Что получится, если скрестить червяка и шубу? (Гусеница)

36. Кто не задает вопросов, но требует ответа? (Телефонный звонок)

37. Когда мышь и слон могут весить одинаково? (Когда весы сломаны)

ЖЕЛАЕМ УСПЕХА!