

Методическое пособие для организаторов игровой деятельности

Игровая деятельность - это особая сфера человеческой активности. Ведь все виды деятельности человека рождаются в игре, из нее происходят. Именно поэтому развивающий воспитывающий потенциал игр зависит от:

- содержательной, познавательной, нравственной информации, заключенной в тематике;
- уровня самостоятельности участников в поиске средств, согласовании действий с партнерами, самоограничением в достижении цели и успеха;
- вариантов установления доброжелательных отношений в различных игровых группах;
- выбора, каким героям и в чем подражают участники;
- норм, заложенных в правилах предлагаемых и др.

При таком подходе к организации игрового пространства, выборе характеров деятельности участников игры высвечивается главное - человек, его интересы и возможности.

Наиболее распространены в этом направлении мероприятия, которые включают в себя различные игры, конкурсы, задания.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

1. свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от его результата (процедурное удовольствие);
2. творческий, значительно импровизационный, очень активный характер этой деятельности ("поле творчества");
3. эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция и т.п. (чувственная природа игры, "эмоциональное напряжение");
4. наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Основные принципы организации игры

Игровая деятельность, осознанно смоделированная ее организатором, тогда остается игрой, когда соблюдается ряд принципов:

- Отсутствие принуждения любой формы при включении детей в игру. Авторитаризм противоречит сущности игры. Игровое взаимодействие по своей природе исключает какое бы то ни было принуждение, насилие, нажим. Игра лабильна по своей сути; настроение играющих изменчиво. Но именно настроение поддерживает в игре взаимопонимание и взаимоуважение играющих. Свободное и абсолютно добровольное вовлечение детей в игру гарантирует сохранение их игрового настроения.
- Принцип развития игровой динамики. Он реализуется через правила игры, которые могут стимулировать развитие игрового сюжета, могут сдерживать, создавать монотонность, однообразие, повторы, скуку. Каждый ребенок имеет свой творческий почерк освоения правил игры. Ведущий игру призван, сохраняя нормативную ее схему, стимулировать творчество играющих, которое поддерживает динамику игры.
- Принцип поддержания игровой атмосферы. Поддержание игровой атмосферы - это поддержание реальных чувств детей. Этому способствует стимулирующий эффект соперничества, условия игрового общения; снятие всех моментов, провоцирующих на конфликты; расширение игрового ассортимента различных аксессуаров; проведение тренингов на неудачи; расширение и обогащение репертуара детских игр; разработка новых игровых сценариев и т.п.
- Принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности. Несмотря на то, что игра используется преимущественно как средство развлечения, отдыха, смены деятельности, как полезное времяпровождение, для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт детей. Соотношение игрового и неигрового спроектировано на постепенную замену игры трудом.
- Принцип перехода от простейших игр к сложным игровым формам. Мир детской игры претерпел серьезные изменения в содержании, формах, временном протяжении, возрастных интересах и т.д. Переход детей от простых игр к более сложным стихийен. Задержка ребенка в сфере одномерных игр опасна. Необходимо движение к более сложным развивающим моделям игры, которые предоставляют детям возможность самим выбирать линии поведения, которые расширяют сферу установления контактов, предоставляют возможности афишировать себя, утверждать себя, раскрывать себя.

Авторам образовательных и дообразовательных программ необходимо осознанно включать в них игры, имеющие высокую воспитательную репутацию. Логика перехода от простых игр к сложным связана с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил - от игрового состояния к игровым ситуациям, от подражательства к игровой инициативе, от локальных игр к играм - комплексам, от возрастных игр к безвозрастным, «вечным».

Основные правила любой игры

Правило первое. Любая игра - это отражение мира, существующего реально. Объясняя правила игры ее участникам, помни, что простое, яркое и доходчивое объяснение - половина успеха!

Правило второе. В ходе игры обязательно нужно выполнять правило «здесь и теперь». Игра - не повод для выяснения отношений и не место для конфликтов. Убедись, что все участники хорошо поняли свои роли и готовы их выполнять.

Правило третье. Ведущий - это мастер игры. Только он решает, как будет развиваться игровая ситуация, и он отвечает за результаты игры. Обязательно составь план подготовки и проведения игры. Даже если игра или упражнения длятся всего 10 или 15 минут.

Правило четвертое. Смех, юмор, шутка - это верные помощники при организации игр, особенно на непростые темы. Помни об этом!

Правило пятое. «Отрицательный результат - это тоже результат!» Если что-то не удалось, не отчаивайся, а посмотри на правило номер один.

Советы участникам игры

Совет первый. Подумай, а зачем ты хочешь стать участником той или иной игры? Ответив на этот вопрос самому себе, ты сможешь выбрать роль в игре по своим силам и возможностям.

Совет второй. Внимательно прочти или послушай правила игры. Если тебе что-то не понятно, обязательно задай вопрос своим друзьям или взрослым. Помни: не стыдно не знать, стыдно не интересоваться новым и неизвестным для тебя!

Совет третий. Не старайся быть победителем. Ведь игра - это возможность узнать самого себя в необычной ситуации. Главное понять, что стало иначе, что изменилось в тебе и вокруг тебя после игры.

Совет четвертый. После игры обязательно подумай: а чему эта игра тебя научила, как теперь ты сможешь действовать в непростой ситуации? Попробуй подобрать книги, журналы, газеты, в которых есть ответы на интересующие тебя вопросы.

Совет пятый. Попробуй сам придумать новую игру ребенка. Ты сможешь стать автором игры, которая поможет тебе и твоим друзьям узнать что-то новое.

Несколько советов организаторам игр и игровых программ

Всем желающим проводить игры надо знать, что игровик - это прежде всего человек, умеющий хорошо, живо и весело говорить с теми, кто находится в вашей группе, кабинете, зале. Это искусство приходит не сразу. Для начала попробуйте провести простую игру или всем известную игру, где почти не нужно знакомить с правилами. Это поможет вам развить в себе способность быстро налаживать контакты с любой аудиторией, умение общаться.

Организатор игры должен хорошо двигаться, непринужденно держаться в любой обстановке. В этом вам помогут занятия танцами. Прежде чем проводить большие игровые программы, можно каждому составить свою мини-программу, в которой бы чередовались игры, песни, танцы, викторины. Подбирайте программы исходя из собственных способностей и характера. У одного хорошо получаются подвижные игры, другой умело дирижирует хором, а третий может занимательно проводить конкурсы - математические, географические и т.д. Но стремиться надо к тому, чтобы вам удавалось все. Руководя игрой, вы должны вовремя задать вопрос, что-то объяснить, рассказать, то есть чувствовать себя, образно говоря, "как рыба в воде".

Мы советуем вам обязательно провести репетицию игры, прежде чем идти к ребятам. Готовя, например, математическую игру хорошо бы почитать книгу или книги о выдающихся математиках. Другие игры тоже требуют знакомства с литературой по географии, биологии, истории и т.д. Ведь, проводя, например, викторину, ведущий не просто задает вопросы, но и сопровождает их живыми, остроумными комментариями. Легко ли это? Нет, не легко. И сразу наверняка не достичь успеха. Но на помощь вам придут хорошие книги и учителя вашей школы. Попросите их помочь вам организовать кружок юных затейников.

В отдельных играх вам приходя пользоваться реквизитом, это могут быть кегли, мячи, спортивные

палки, воздушные шары, колпаки и т.д. Когда вы будете репетировать игру, наметьте точные места, где будут находиться необходимые вам предметы и, если есть необходимость, попросите кого-нибудь вам помочь, предварительно объяснив ему, что, в какой последовательности и когда подавать. Ведь в любой игре нельзя допускать заминки, нельзя, чтобы играющие увидели, что вы растерялись. Будет неплохо, если помощники наденут костюмы, соответствующие теме праздника. Это внесет в игру театральность и яркость.

Где и как лучше проводить игры? Для игр на открытом воздухе нужна ровная площадка или лужайка. Если вы проводите игры в кабинете, в зале, не забудьте проветрить помещение. Количество участников игры должно соответствовать размерам помещения, иначе в толкучке вряд ли вам удастся хорошо поиграть. С площадки, где проводится игра, уберите лишние предметы. Стулья поставьте возле стен. Старайтесь разнообразить игры. Быстрая игра чередуется с игрой малоподвижной. Выбирайте такое место, где вас могли бы хорошо слышать и видеть ребята. Старайтесь объяснить условия игры четко и коротко.

Чутко следите за ходом игры, за ее ритмом. Если вы видите, что игра не нравится ребятам, ее надо прекратить. Не торопите игру и не замедляйте. Нельзя, например, замедлять эстафету. Если дети делают что-то неправильно, не сердитесь, не кричите на них, не то вы сразу потеряете авторитет и расстроите игру. Спокойно еще раз объясните ребятам условия игры и покажите ее.

Во время командных игр их организатор обычно выполняет еще и роль судьи. Относитесь к судейству ответственно, ведь от того, насколько справедливо вы будете оценивать успехи ребят, зависит настроение игроков и болельщиков. Немаловажную роль здесь играют и призы для победителей, пусть самые скромные, но памятные: медали, ленты, значки. Команда-победительница может совершить круг почета. Следуя этим советам, вы можете провести прекрасную игровую программу, по окончании которой останутся довольны все - и вы, и ребята, которые будут в ней участвовать.

Организация игрового пространства на вводных занятиях в учебной группе

Самая большая проблема в первые дни занятий – как запомнить детей в отряде по имени и как их познакомить друг с другом. Существуют различные приемы и способы быстрого запоминания. Это визитки и шпаргалки. Но есть более интересный и веселый способ – игровой.

Снежный ком

1 вариант: Каждый играющий называет сначала имена предыдущих участников, а потом свое имя. Например: «Рядом со мной сидят Оля, Катя, Костя, а меня зовут Света». Педагог завершает игру, называя всех ребят, а затем представляется сам.

2 вариант: Кроме имени ребята называют свое положительное качество, начинающееся с первой буквы имени. Например: «Рядом со мной Оля - очаровательная, Дима – добрый, Вера – веселая, а меня зовет Таня – я творческая»

3 вариант: Участники называют имя и выполняют какое-либо действие. Например: первый участник: «Меня зовут Алена, я делаю вот так!» (хлопает в ладоши) Следующий: «Справа от меня Алена, она делает вот так! (хлопает в ладоши) Меня зовут Марина, я делаю вот так!» (приседает) и т.д. Главное условие игры – у каждого участника должно быть свое движение.

4 вариант: Кроме имени ребята говорят, что они любят. Например: «Я Диана, и я люблю танцевать». Следующий участник: «Ее зовут (указывает на девочку рукой) Диана, она любит танцевать, а я Руслан – люблю читать».

Можно играть в «Снежный ком» в разных вариантах, главное приложить чуть-чуть фантазии.

Теплый ветер

Дети располагаются по кругу сидя на стульях. У каждого участника свой стул. Ведущий стоит в центре и произносит фразу: «Теплый ветер дует на тех, кто любит мороженое». После этих слов те ребята, кто любит мороженое, должны быстро поменять место – перебежать на стул, освобожденный товарищем. Ведущий также старается занять свободное место. Таким образом, одному из ребят не хватит стула, он и становится новым ведущим. Продолжения главной фразы могут быть разными: Ветер дует на тех, у кого есть дома собака, ...кто любит гулять, ... кто ездил на море, ...у кого карие глаза... и т.д. Игра проходит весело и подвижно.

Обряд орлиного пера

Все дети садятся по кругу. У ведущего в руке ручка, которая символизирует орлиное перо или трубку мира. Он говорит свое имя и 2-3 слова о себе. Например: «Меня зовут Катя. Я – это дети, искусство и природа» Затем первый участник передает «орлиное перо» следующему игроку. И таким образом игра идет до тех пор, пока все участники не пройдут посвящение.

То, что я люблю

Эта игра интересна тем, что в нее можно играть в любом месте и на любые темы. У ведущего должен быть мячик или любой другой предмет, который можно перекидывать. Он говорит такие слова: «Меня зовут Нина, и я люблю ...», а потом кидает мячик следующему игроку. Тот также называет свое имя и то, что любит. Темы игры могут быть самыми различными: что вы любите поесть, что вы любите делать, какое животное вам нравится, какое растение вам нравится и т.д.

Имя вместо 3

Ведущий обращается к участникам игры со словами: «Кто из вас умеет считать до 30?» Оказывается, что все. Группе предлагается сосчитать до 30, называя вместо всех цифр, которые делятся на 3 или в которые входит цифра 3 (например 13), свои имена. Каждый участник называет одно число. Это должно выглядеть примерно так: «1, 2, Катя, 4, 5, Вова, 7, 8, Саша, 10, 11, Маша, Лена...»

Веселая колонна

Ведущий дает играющим задание построиться в колонну:

- По алфавиту (впереди ребята, чьи имена начинаются с букв А, Б, В, завершают колонну те, у кого имя на букву Я);
- По возрасту (первые – те, кто родился в январе, завершают декабрьские);
- По № школы (от меньшего числа к большему);
- По «букве» класса («а», «б» ...);
- По № дома (от меньшего к большему)
- По этажу, на котором живут дети и т.д.

Веселые команды

Ведущий дает играющим задание разделиться на несколько команд:

- По первой букве имен (1 - ребята, чьи имена начинаются с гласной буквы, 2 – те, у кого имя начинается на согласную);
- По возрасту;
- По знакам зодиака («Огонь», «Вода», «Земля», «Воздух»);
- По цвету одежды;
- По половому признаку (мальчики, девочки)
- По наличию домашних животных (Н-р: у кого дома есть кошка, собака, попугай и др. или нет домашних животных)

Вы можете придумать массу вариантов, по которым можно разделить детей на группы, возможно, вам в этом помогут сами ребята. А чтобы эта затея помогла им лучше узнать друг друга, после каждого «перемешивания» давайте детям возможность пообщаться в новой группе или предложите им выполнить какое-нибудь несложное задание.

Под счастливой звездой

Звезды больших и малых величин с номерами и без них могут служить как для оформления зала, так и для проведения различных конкурсов. Например, таких:

1. После окончания какого-либо танца объявляется номер «счастливой звезды», и та пара, которая оказалась под ней или близко к этой звезде, заказывает любую танцевальную композицию.
2. После окончания танца объявляются номера звезд, и партнеры меняют партнерш или меняются все пары.
3. На некоторых звездах могут быть изображены знаки зодиака. По сигналу ведущего люди, родившиеся под тем или иным знаком, собираются вместе и исполняют коллективный танец.

Замрите-отомрите

Что же делать? Вот беда!
Как вас зовут, не знаю я!

И чтоб продолжилась игра,
Нам познакомится пора.
Как только я скажу «замрите»,
Вы все, не двигаясь, молчите.
А как скажу я «отомрите»,
Свое вы имя прокричите.

Игру можно проводить, используя музыкальное сопровождение. Когда мелодия прерывается, ребята замирают, а когда опять звучит, дети громко произносят свое имя.

ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ КОЛЛЕКТИВА

Итак, дети запомнили, кого как зовут, узнали немного о своих новых друзьях, теперь пришла пора начинать «строить» коллектив. И здесь нам помогут игры на сплочение и объединение. Очень важно создание атмосферы доброжелательности и сотрудничества. Поэтому, чтобы совместная деятельность стала осознанной, результативной, необходимо создать соответствующую атмосферу игры. Это можно достичь несколькими способами. Предлагаем вам один из них – игры на взаимодействие.

Дрозд

Все ребята становятся в круг и рассчитываются не первый-второй. "Вторые" делают шаг вперед в центр круга и разворачиваются лицом к "первым". Ведущий говорит и показывает, все остальные повторяют слова и движения:

"Я дрозд (показывает на себя),
И ты дрозд (показывает на партнера).
У меня нос (дотрагивается до своего носа),
И у тебя нос (дотрагивается до носа партнёра).
У меня щечки аленькие (касаются ладонями своих щек)
И у тебя щечки аленькие (касаются ладонями щек друг друга)
У меня губки сладенькие (дотрагиваются пальчиком до своих губ)
И у тебя губки сладенькие (дотрагивается пальчиком до губ партнера)
Мы два друга (оба соприкасаются ладонями),
Мы любим, друг друга (в воздухе рисуют одно большое сердце, обнимаются и называют свои имена).

Далее внутренний круг делает шаг вправо, и новая пара повторяет всё сначала. Идеальный вариант: внутреннему кругу сделать полный оборот.

Посчитай

Командам выдается комплект небольших карточек с написанными на них цифрами. Задача – найти сумму всех чисел и назвать результат.

Что такое?

Группу делят на несколько команд, каждой из которых раздаются карточки с названиями 3-4 предметов. Задача для каждой команды – после краткого обсуждения задать присутствующим вопрос о предмете, не называя его, так, чтобы все остальные дали ответ. Например, что это такое?

- Удобное сиденье с подставкой для рук? (кресло)
- Жидкость, предназначенная для соединения деталей? (клей)

Слова могут быть следующими:

- 1 команда: молоко, телефон, дождь;
- 2 команда: хлеб, ножницы, луна;
- 3 команда: жираф, ложка, снег;
- 4 команда: машина, ночь, сахар.

Азбука

Каждый участник получает какую-то букву алфавита. По сигналу ведущего, произносящего то или иное слово, буквы (ребята) быстро собираются в слова или даже в целые предложения.

Календарь

Все ребята получают листы отрывного календаря с разными датами.

Участники игры получают задания:

- Собрать команду, состоящую из всех семи дней недели;
- Собрать команду, состоящую из одинаковых дней недели;
- Найти вчерашний день (например: «5 сентября» ищет «4 сентября»)
- Построится так, чтобы составилось какое-либо число (например: 1923)
- Собраться так, чтобы сумма чисел на листках равнялась, допустим, 47.

Покажи

Необходимо изобразить, используя всех участников команды:

- Оркестр, электричку, сороконожку, зоопарк, телевизор, телефон;
 - Болельщиков, команда которых проигрывает, людей в очереди за колбасой, очередь в зубной кабинет; зрителей, смотрящих крутой боевик;
 - Крутых зайцев, диких поросят, одиноких волков, нервных куриц;
- Букву «А», «К», «Ш», «Р».

Встань в круг

На сцене или на площадке, где происходит игра, чертят несколько кругов по количеству команд. Все участники имеют свои номера. По команде ведущего участники закрывают глаза. Ведущий и его помощники меняют всех местами на площадке. По сигналу, открыв глаза, члены каждой команды должны как можно быстрее найти свой круг с номером.

Вариант 1. Это может быть конкурс капитанов команд, которые должны привести свои команды в воображаемую гавань. У всех участников, кроме капитанов, глаза завязаны. Капитаны занимают место в кругу и, руководя и направляя свои команды, вводят их в «гавань».

Вариант 2. Если игра проходит в помещении, можно проводить игру по правилам, описанным раньше, но не завязывать глаза участникам, а подавать световой сигнал (включая и выключая свет). Победит команда, выполнившая условия точнее и быстрее.

Тигр в клетке

В начерченном кругу, подразумевающим клетку, располагается один из участников команды. Остальные участники из противоположной команды вбегают в круг и выбегают из круга, «дразня тигра». «Тигр» старается их схватить, но делать это он может только в пределах «клетки». Игра заканчивается, когда «тигр» поймает больше 2/3 участников команды. Оставшиеся «охотники» имеют право выбрать следующий конкурс для своей команды. По итогам игры выбирается самый ловкий «охотник» и самый удачливый «тигр».

Живой календарь

Каждый участник команды получает лист, на котором написано какое-либо событие. Команда должна собрать свой «календарь», объясняя связи между событиями. Ведущий объявляет лишь месяц, о котором идет речь. Тематика «живого календаря» может быть разной. Например: «Праздничные даты», «Известные изобретения и открытия», «Дни рождения великих людей» и т.д.

ИГРЫ-СОСТЯЗАНИЯ ДЛЯ БОЛЕЛЬЩИКОВ

Некоторые игры подразумевают участие не всех ребят, а только их части. Что делать с теми, кто не в команде, а просто является болельщиком? Пока одни выполняют задание предложите другим поиграть.

Музыкальная пауза

Это коллективный, так и индивидуальный конкурс. Победитель определяется тут же. За несколько минут ребята прослушивают несколько музыкальных фрагментов. Знатоки групп, ансамблей, музыкальных жанров пишут свои ответы на листочках с пометкой «музыкальная пауза», передают в жюри. Победители конкурса получают приз или приносят дополнительные баллы своей команде. Во время «музыкальной паузы» по этой же схеме могут пройти конкурсы «художников», «танцовщиков», «переводчиков текстов». Главная задача ведущих - организовать работу жюри по всем одновременно проходящим конкурсам.

Фото-лото

Для проведения этого конкурса понадобятся фотографии, запечатлевшие участников команд в разных

жизненных ситуациях, и игровые поля для представителей болельщиков. Конкурс проводится по принципу лото - кто первый закроет игровое поле фотографиями и сделает это правильно, тот и станет победителем конкурса. «Фото-лото» можно проводить по разным направлениям: «Мы и школа», «Наш город», «Цветы и имена» и т.д.

Аукцион

Проводится со всеми зрителями одновременно. Тематика аукционов может быть различна:

Вариант 1. «Аукцион имен». Каждый участник называет свое имя. В зале поднимаются его тезки: таким образом определяются самые редкие и самые часто встречающиеся имена.

Вариант 2. «Аукцион фамилий». Например, кошачьих, лошадиных, рыбьих и т.д.

Вариант 3. «Аукцион пословиц». Например, кто больше назовет, продолжит ту или иную пословицу на тему природы, качеств личности и т.д.

ИГРЫ КОНКУРСЫ ДЛЯ КАПИТАНОВ КОМАНД

Любой коллектив предполагает наличие лидера. Им обычно является самый активный участник всех игр. Понаблюдайте за ребятами и раздавайте им жетоны за участие в конкурсах, за правильные ответы на вопросы и за активность при выполнении заданий. При подсчете жетонов вы легко определите ребят-активистов. Обычно эти ребята и становятся капитанами команд. Для них следующие задания и игры.

Слоги

Капитаны обмениваются слогами, перебрасывая друг другу мяч. Например, первый говорит «да», второй добавляет «ча». И так до тех пор, пока кто-нибудь не запнется, не сможет составить слово.

Поймай рыбку

В большой картонной коробке находятся нарисованные и вырезанные из картона рыбки разной величины, консервные банки, рваные галоши и т.д. На каждой рыбке, банке и т.д. - проволочные колечки или магнит. У капитанов - удочки с крючками. Ловят рыбок «вслепую», не видя их. Чем меньше колечко или магнит, тем больше цифра на боку «рыбы». Ловят ее капитаны по очереди, по 30 секунд каждый, в течение 6 минут. Кто первым наберет нужное количество очков (сумма цифр на пойманных рыбках), тот и выигрывает. Поймавший банку или галошу теряет половину уже набранных очков.

Чью работу я делаю?

Капитаны команд показывают игрокам противоположной команды движения регулировщика, скрипача, почтальона, сапожника, плотника, боксера. Чем быстрее команда отгадает персону, тем больше баллов получит капитан.

Вариант. Этот же конкурс можно назвать «Как команда понимает своего капитана?». Капитан знаками подает какую-либо команду или жестами показывает слово, а команда должна или выполнить задание, или отгадать слово.

«Кто я такой» или «Маска, я вас знаю»

На участника надевается маска, которую он не видит. Ему предоставляется возможность задать наводящие вопросы, на которые ведущий отвечает только «да» и «нет». За определенное время или количество наводящих вопросов участнику нужно определить, какая это маска.

Отгадай - нарисуй

По описанию ведущего нарисовать загаданный кинофильм, мультяшного героя и т.д.

Конкурс ораторов

При проведении подобного конкурса возможно несколько вариантов:

- произнести речь на определенную тему;
- произнести речь, используя обязательные словосочетания;
- произнести речь вместе с кем-то, когда каждый говорит о своем.

ИГРЫ, ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ

Исключить лишнее и объяснить, почему:

- жасмин, рябина, роза, крыжовник (*рябина - не кустарник*);
- Буратино, Тортилла, Пьеро, Мальвина (*Тортилла - не кукла*);
- Молочная река, Яблоня, Печка, Баба-Яга (*Баба-Яга - отрицательный герой*).

Составить рассказ (или произведение иного жанра), используя фразеологические обороты

Например: «на всех парусах», «ни рыба, ни мясо», «поминай как звали», «бить баклуши», «капля в море», «сгореть от стыда», «сесть в калошу» и т.д.

Аплодисменты... Аплодисменты...

Участники этого конкурса получают набор каких-либо элементов одежды и предметов (трость, монокль, лапти, сарафан, лук, наливное яблоко). Они должны вспомнить, кому могли бы принадлежать эти вещи, и в образе героя произнести принадлежащую ему фразу или исполнить музыкальную сцену.

Найди свой девиз

Участники этой игры сначала выбирают различные роли (они написаны на карточках) - «инициатор», «скептик», «оппонент», «комментатор», «обозреватель» и т.д. Далее каждый пытается для своей роли подобрать соответствующий девиз.

Например: «вовремя вернись», «не навреди», «суди строго, но не обижай», «риск - дело благородное, но и опасное».

Давайте познакомимся

Каждая группа представляет собой какие-либо предметы (лампочки, столы, батареи парового отопления, кроссовки и т.д.) и готовит ряд вопросов для другой группы. Затем организуется «пресс-конференция», в которой принимают участие обе стороны.

Например: за стол садятся две «лампочки» и «две пары кроссовок». Все остальные начинают задавать им вопросы, соответствующие выбранному образу. Выигрывают те участники, чьи вопросы и ответы окажутся наиболее оригинальными и интересными.

КРИЧАЛКИ

Кричалки можно кричать в любом месте, в любое время и в любом количестве при условии, что вы никому не мешаете. Самое главное - дети должны точно повторять за вами все слова и громко кричать.

Как живёте?

Ведущий: Как живёте?

Дети: Хорошо! Замечательно!

Мы ребята ничего,

Мы ребята - во!

Ёжики

Эту игру можно также отнести к показывалкам, о которых речь пойдет далее. Все слова в этой игре можно сопроводить движениями рук и ног.

Все вместе: Два притопа, два прихлопа,

Ёжики, ёжики.

Наковали, наковали,

Ножницы, ножницы.

Бег на месте, бег на месте,

Зайчики, зайчики.

Ведущий: Ну-ка дружно, ну-ка вместе:

Девочки: Девочки!

Мальчики: Мальчики!

Гномы

Участники игры предварительно делятся на две команды: одна – Петьки, другая – Васьки. С каждой командой разучиваются слова.

1 команда – Васьки: Васька, у меня рубаха в клетку,

Я пришел к вам детки, чтобы попросить конфетку.

2 команда – Петьки: Петька, у меня штаны в горошек,

Я пришел к вам, детки, потому что я хороший.

Ведущий: На солнечной поляночке

Стоит зелёный дом.

А на крылечке домика

Сидит весёлый гном.

Ведущий: Гном, гном! Как тебя зовут? (жестом показывает на одну из команд)

Та команда, на которую указали, хором произносит слова. Когда ведущий указывает сразу и на Петек,

и на Васек, обе команды кричат одновременно. Кто крикнет громче, тот выиграл эту игру. Можно

предложить гномам выяснить, кто, дружнее или веселее.

История с продолжением

Эта игра особенная, потому что после неё звучит песня. Дети повторяют те слова, которые говорит ведущий

На берегу,

Большой реки.

Пчела ужалила

Медведя прямо в нос.

«Ой - ей - ей!» - вскричал медведь,

Сел на пенёк

И начал петь.

Все вместе поют песню "Землю обмотали".

Пою я бум-чика-бум

Дети повторяют за ведущим следующие слова:

Пою я бум - чика - бум.

Пою я бум - чика - бум.

Пою я бум - чика - рака - чика - чика - бум.

О-ее! А-га! Веселей! Дружней!

Затем эти же слова повторяются басом.

С кем приехал паровоз?

Ведущий: К нам приехал паровоз.

Дети (хором): С кем?

Ведущий: С котятами!

Дети: Мяу-мяу-мяу!

(С цыплятами – пи-пи-пи!

С телятами – му-му-му!

С щенятами – гав-гав-гав!

С рыбками – молчат и т.д.)

ПОКАЗЫВАЛКИ

"Странное название" - скажите вы и будете правы. Потому что это необычные игры. Их обязательно нужно показывать. Вожатый изображает, о чём говорит, а дети повторяют эти движения за ним.

Про оленя

«У оленя дом большой,

Он сидит, глядит в окно.

Зайка серенький бежит,

В дверь ему стучит.

Тук-тук, дверь открой,

Там в лесу охотник злой.

Зайка, зайка, забегай,

Лапу подавай»

Эти слова произносятся в сопровождении с жестами несколько раз. Темп постоянно увеличивается.

Кролик

Маленький кролик по имени кролик

Всех нас смеяться заставил до колик.

Прыгал за белкой, за уткой скакал.

Лапкой цветок поднимал, как бокал.

Ах, как смешно его уши торчали,

Мы хохотали, души в нем не чая.

Но на опушке заметив лису,

Он подмигнул нам и скрылся в лесу.

Все слова сопровождаются показом движений, соответствующих тексту.

Воздушный шар

Летит, летит по небу шар,

По небу шар летит.

Но знаем мы, что этот шар

От нас не улетит.

Все слова по одному постепенно заменяются жестами.

Шар –руками в воздухе нарисовать большой круг,

Небо – показать пальцем в небо,

Летит – изобразить крылышки,

Мы (нас) – рукой показать на себя.

В итоге из всех слов вы будете произносить только предлоги.

Охотники

Мы охотимся на льва,

Не боимся мы его!

У нас огромное ружьё

И калёный меч - Хук!

Ой, кто это? Ой, что это?

Да это же река! (Болото, лес, поле).

Над ней (ним) не пролетишь,

Под ней (ним) не проползешь,

Её (его) не обойдешь.

Дорога напрямик! (Пойдем прямо!)

Буль-буль-буль". (Чпок-чпок-чпок, топ-топ-топ, вжик-вжик-вжик).

Эти слова повторяются четыре раза.

На пятый раз ребята говорят такие слова:

Мы охотимся на льва,

Не боимся мы его!

У нас огромное ружьё

И калёный меч - Хук!

Ой, кто это? Ой, что это?

Да это же пещера!

А в пещере - лев!

А лев как зарычит: - Ррррр...!

А мы как завизжим: - Ааааа...!

И как побежим: Вжик-вжик-вжик, топ-топ-топ, чпок-чпок-чпок, буль-буль-буль".

И убежали.

Чайничек

Чайничек с крышечкой,

Крышечка с пипочкой,

Пипочка с дырочкой,

Из дырочки пар идёт.

Каждое слово – определенный жест.

У дяди Абрама...

Все игроки встают в круг и разучивают следующие слова:

«У дяди Абрама
Семь сыновей,
Семь дочерей.
Они не ели,
Они не пили
И не скучали никогда».

Затем к этим словам постепенно добавляются другие:

Постепенно добавляются движения всеми частями тела.

В моём отряде...

Еще один вариант проведения предыдущей игры.

В моем отряде 100 пионеров,
100 пионеров в моем отряде.

Они не ели,
Они не пили,
Они ничего не говорили
И не скучали никогда,
А только делали вот так!

- левая нога (все игроки начинают дёргать левой ногой);
- левая нога, правая нога (все дёргают левой ногой и правой ногой);
- левая нога, правая нога, левая рука;
- левая нога, правая нога, левая рука, правая рука и т.д.
- (плечи, локти, колени, голова)

МАССОВЫЕ ИГРЫ

Иногда нужно провести с ребятами лёгкую, быструю и интересную игру. Здесь не потребуются специальных заготовок. Всё будет зависеть только от вас.

Дождик

Ведущий предлагает сыграть в дождик. Пусть левая ладошка будет дорожкой, а правая - капельками. Сначала падает одна капля (ведущий хлопает одним пальчиком по левой ладошке), потом - вторая, третья, четвёртая и пятая. С каждой "каплей дождь становится всё сильнее и сильнее. Идёт настоящий "град". Но потихонечку дождик начинает утихать. На землю падает последняя капля, и из-за туч появляется "солнце".

Паровоз

Зал делится на две команды. Когда ведущий взмахивает правой рукой - хлопает один раз первая команда, когда - левой рукой - хлопает вторая команда. С каждым хлопком темп игры становится всё быстрее и быстрее. В заключении ведущий поднимает обе руки вверх и две команды вместе кричат: "Ту-ту!"

Капитаны

Участники игры должны выполнять все команды ведущего, но только после слова "Капитаны". Например: "Капитаны, встаньте. Капитаны, покачайте головой. Попрыгайте на одной ноге. "Те, кто неправильно выполняет команды, выбывает из игры.

Гол - мимо

Все игроки делятся на две команды. Когда ведущий взмахивает левой рукой - первая команда кричит: "Гол!", а когда правой - вторая команда кричит "Мимо!" Задача ведущего запутать и тех, и других. В заключении игры ведущий поднимает обе руки вверх и обе команды должны перекричать друг друга.

Песенка про крокодила

Ведущий разучивает с залом один куплет из песенки про крокодила

"По улице ходила
Большая крокодила.
Она, она зелёная была."

Затем ведущий предлагает петь эту песню, каждый раз заменяя все гласные звуки каким-нибудь одним. Например, "У":

"Пу улущу хуудулу
Бульшуу крукудулу,
Уну, уну, зуунуу булу."

Гули-гули-гули

Тра-та-та.
Тра-та-та.
Гули-гули-гули-гули
Тра-та-та.
Салями, салями.
Гули-гули-гули-гули
Тра-та-та.

Наоборот (на внимание)

А теперь, детвора,
На внимание игра.
Я ногами – топ-топ,
А вы в ладоши – хлоп-хлоп.
Я в ладоши – хлоп-хлоп,
А вы ногами – топ-топ.
Если я скажу «Кричите!»,
То как рыбы вы молчите.
А когда скажу «Молчите!».
Что есть силы вы кричите.

Московский зоопарк

Ведущий предлагает участникам игры вспомнить известную песню "Подмосковные вечера" ("В лесу родилась ёлочка"). Затем, он разбивает весь зал на небольшие группы, каждая из которых выбирает себе какое-нибудь животное. Например, собачки, утятки, лягушата и котятка. И теперь ведущий-"дирижёр" предлагает участникам спеть эту же песню, но на языке "своих животных. При правильной организации этой игры у вас должно получиться примерно следующее:

"Гав-гав-гав, хрю-хрю-хрю,
Мяу-мяу-мяу, ква-ква,
Хрю-хрю-хрю-хрю-хрю, ква-ква-ква, гав-гав,
Мяу-мяу-мяу-мяу-мяу, ква-ква-ква-ква-ква,
Хрю-хрю-хрю, мяу-мяу-мяу, гав-гав!"

Брим - брам – бой

Зал разучивает следующие слова:

"Брим - брам - бой намазал лыжи один раз,
Брим - брам - бой намазал лыжи один раз,
Брим - брам - бой намазал лыжи один раз
И поехал на Кавказ."

Затем ведущий предлагает заменить последнее слово хлопком. "Брим-брам-бой намазал лыжи один ххх". Игра продолжается до тех пор, пока все слова не будут заменены на хлопки.

Апчхи!

Весь зал нужно поделить на три группы. Каждой из них ведущий даёт своё слово;

1 группа кричит:"Ящички!"
2 группа кричит"Хрящички!"
3 группа кричит "Спички!"

Затем, он по-очереди показывает на каждую команду, которая сразу должна громко и резко крикнуть

своё слово. Когда ведущий поднимет обе руки вверх, то все три группы должны крикнуть одновременно. А что из этого получится - увидите сами, вам останется только пожелать «Будьте здоровы!»

Я тоже...

Ведущий обращается к залу с различными фразами, на которые игроки должны отвечать: "Я тоже". Это должно выглядеть примерно так:

Ведущий: "Я проснулся рано утром"

Зал: "Я тоже"

Ведущий: "Я быстро выскочил из постели"

Зал: "Я тоже"

Ведущий: "Солнышко ярко светит в окно"

Зал: "Я тоже"

Ведущий: "Я побежал умываться"

Зал: "Я тоже"

Ведущий: "Затем, я выбежал в поле погулять"

Зал: "Я тоже"

Ведущий: "Там я встретил козлёночка"

Зал: "Я тоже"

Ведущий: "А козлёночек был похож на поросёночка"

Зал: "Я тоже!"

Эхо

Ведущий предлагает участникам игры различные фразы, а они должны повторять только последний слог.

- Собирайся детвора.

- Ра-Ра.

- Начинается игра.

- Ра-Ра.

- Да ладошек не жалея.

- Лей-Лей.

- Хлопай, хлопай, веселей!

- Лей-Лей!

- Сколько времени сейчас?

- Час-Час.

- А сколько будет через час?

- Час-Час.

- И неправда, будет два!

- Два-Два.

- Думай лучше, голова!

- Ва-Ва.

- Как поёт в селе петух?

- Ух-Ух

- Да не филин, а петух?

- Ух-Ух

- Вы уверены, что так?

- Так - Так.

- А на самом деле, как?

- Как - Как.

- Сколько будет дважды два?

- Два-Два.

- Думай лучше, голова.

- Ва-Ва.

- Это ухо или нос?

- Нос - Нос.

- Или может сена воз?

-Воз-Воз.

- Это локоть или глаз?

- Глаз-Глаз.

- Ну и шуточки у вас.

- Вас-Вас.

- Вы хорошие всегда?

- Да-Да.

- Или только иногда?

- Да-Да.

- Не устали отвечать?

- Чать-Чать.

- Разрешаю помолчать!

Наоборот

И нам с тобой пришёл черед

Сыграть в игру "Наоборот".

Скажу я слово ВЫСОКО,

А ты ответишь ... (низко)

Скажу я слово ДАЛЕКО,

А ты ответишь ... (близко)

Скажу я слово ПОТОЛОК,

А ты ответишь ... (пол)

Скажу я слово ПОТЕРЯЛ,

И скажешь ты ... (нашел)

Скажу тебе я слово ТРУС,

Ответишь ты ... (храбрец)

Теперь Н А Ч А Л О я скажу,

Ты отвечай ... (конец)

ИГРЫ В ОТРЯДЕ

Позади остались и знакомство с детьми, и хлопоты по расселению, а впереди... Впереди огромное количество свободного времени. И только от вожатого зависит то, насколько полезным и интересным будет это время для детей самое главное: будьте уверены в себе, и тогда у вас всё получится!

Пупсик

Все игроки садятся в круг, и ведущий просит пообещать, что не смотря ни на что, все условия игры будут соблюдены. Затем, он достаёт из коробки пупсика (или любую другую игрушку) и предлагает каждому участнику поцеловать его. Участники не должны повторяться. После того, как все поцеловали пупсика, ведущий говорит: "А теперь поцелуйте своего правого соседа туда, куда вы поцеловали пупсика!"

Кошечки

Все встают в круг, а затем приседают на корточки. При этом, пальцами рук нужно опереться о пол так, чтобы оттопыренные мизинцы касались мизинцев соседа. Ведущий начинает игру и спрашивает у рядом сидящего игрока: "Василий, а Вы умеете играть в кошечки?" Тот отвечает: "Нет." Ведущий: "Тогда спросите у другого". И так по очереди, каждый участник спрашивает у другого. Когда последний участник спрашивает у ведущего, тот в свою очередь отвечает: "Ребята, мы все не умеем играть в кошечки! Так что же мы здесь сидим?!"

Да - нет - да

Из зала приглашаются участники: 3 девушки и 3 молодых человека. Ведущий договаривается с ними о том, что на все вопросы они будут отвечать: "Да - нет - да". Затем он оставляет около себя одного участника противоположного пола, а остальных просит выйти за дверь. Ведущий задаёт игроку вопросы, а он на них отвечает. Ведущий показывает на руку участника и спрашивает:

"Ты знаешь, что это такое?"

1-й участник: "Да"

Ведущий: "А для чего это

1-й участник: "Нет"

Ведущий: "А хочешь покажу?"

1-й участник. "Да".

Ведущий пожимает ему руку. Затем он показывает на плечо, задаёт эти же вопросы и обнимает игрока. Потом показывает на щёчку, задаёт вопросы и целует в щёчку. В последнюю очередь он показывает на губки, задаёт вопросы и тянется к поцелую. Но в последний момент ведущий вместо поцелуя играет на губах участника: "Тррр..." После этого ведущий присоединяется к зрителям, а 1-й участник приглашает 2-ого и задаёт ему те же вопросы. И так далее. Не забывайте, что игроки должны быть противоположного пола.

Большая рыжая обезьяна

Одного участника, желательного самого шумного, просят выйти за дверь, а всем остальным объясняют условия игры. Ведущий: "Когда мы позовём Андрея, мы скажем ему, что здесь собрались большие рыжие обезьяны. Но среди них есть одна самая главная. Он должен с трёх попыток её угадать. Когда он будет спрашивать: "Кто большая рыжая обезьяна?", вы должны бить себя кулаками в грудь и громко кричать: "Я-Я-Я...". После каждой попытки он пытается угадать, но у него ничего не получается. На 3-й раз, на кого бы он не показал, мы говорим, что это правильно. Тот, кого отгадали, выходит за дверь, мы кого-нибудь загадываем и приглашаем ведущего. Он задаёт вопросы, мы опять громко кричим, но на 3-й раз мы набираем воздух, чтобы громко закричать, бьём себя кулаками в грудь и ... не кричим!? Тот, кто выходил в первый раз, должен очень громко закричать. Тут вы и узнаете, кто настоящая большая рыжая обезьяна.

Во что одет вожатый

Ведущий делит зал на две команды, которые должны по очереди называть детали одежды вожатого или любого другого, кто будет выступать в роли ведущего. Побеждает та команда, которая самой последней назовёт такую деталь. Интересно?! Ещё бы!

Себе - соседу

Играющие сидят или стоят в кругу. В центре стоит водящий. У всех участников левая рука направлена в сторону соседа ладошкой вверх, а правой рукой игроки передают монетку, незаметно перекладывая её в ладошку соседа. Чтобы ведущий сразу не догадался, все участники имитируют это движение и проговаривают следующие слова: "Себе - соседу, себе - соседу". Задача ведущего - найти эту монетку.

Послание самому себе

Участники игры встают в колонну друг за другом. Первый участник сообщает то, что бы он хотел услышать о себе и передаёт это следующему трою. Второй передает это третьему, но уже, другими словами. Первый участник, после того как отправил своё послание, встаёт последним и ждёт его. 2-й игрок передаёт послание первого, затем своё и также встаёт последним. Самое главное для всех участников не повторяться и каждое послание передавать, другими словами.

У меня в штанишках...

Ведущий заранее должен подготовить инвентарь для этой игры. Необходимо вырезать из газет наиболее интересные заголовки, которые могли бы служить продолжением фразы: "У меня в штанишках...". Например: "У меня в штанишках "Салават Юлаев разгромил череповецкую Северосталь". Затем все заголовки ведущий сворачивает и складывает в какую-нибудь ёмкость. Во время игры участникам предлагается достать одну бумажку и прочитать её вслух начиная со слов: "У меня в штанишках..."

Я иду в поход и беру с собой...

У ведущего в руке ручка или любой другой предмет. Он должен передаваться по кругу со словами: "Я иду в поход и беру с собой", а ведущий будет говорить, берёт он его с собой или нет. Задача игроков определить по какому критерию будет проводиться отбор. Ведущий начинает игру и говорит: "Я иду в поход и беру с собой собаку". Затем он передаёт ручку другому игроку со словами: "Пожалуйста. "В этом слове "пожалуйста" и состоит весь смысл. Как правило, игроки не обращают на него никакого внимания, а без этого слова ведущий их не возьмёт.

Не собьюсь

Ведущий обращается к участникам игры со словами: "А кто из вас умеет считать до 30?" Оказывается, что все. Одному желающему он предлагает сосчитать до 30, при этом все цифры, которые делятся на 3 или, в которые входит цифра 3 (например, 13), нужно заменить словами: "Не собьюсь". Это должно выглядеть примерно так: "Раз, два, не собьюсь, четыре, пять, не собьюсь, семь, восемь, не собьюсь, десять, одиннадцать, не собьюсь, не собьюсь и так далее.

Любопытный

Ведущий - "любопытный" называет любую букву и обращается к остальным участникам с вопросами: "Кто? С кем? Где? Когда? Что делали?" и так далее. Игроки должны отвечать на эти вопросы словами, которые будут начинаться на объявленную ведущим букву. Например: "Буква Л". "Лёня с Леной в лесу летом ловили львов".

ИГРЫ ПРО ЛЮБОВЬ И О ЛЮБВИ

"Любви все возрасты покорны! "Что правда, то правда. И у нас с вами наступит такой момент, когда нашим детишкам нужно будет помочь выразить свои чувства к противоположному полу. "Но как это сделать?" спросите вы. Всё очень просто. Нужно поиграть.

Любовная история

Двух желающих игроков - парня и девушку просят выйти в другую комнату, а остальным объясняют условия игры. Ведущие должны восстановить якобы придуманную остальными любовную историю. Они будут задавать вопросы, на которые нужно будет отвечать или "да" или "нет". Если вопрос будет оканчиваться на гласную букву, то нужно отвечать "да", а если на согласную, то "нет". Если вдруг вопрос окончится на мягкий знак, то нужно ответить: "Неважно». После того, как все поняли условия игры, ведущий приглашает девушку с парнем и объясняет им условия игры: "Мы придумали любовную историю. Ваша задача - её восстановить. Вы можете задавать любые вопросы, на которые мы сможем ответить или "да" или "нет".

Парень и девушка задают различные вопросы, ребята отвечают на них. Таким образом, создаётся любовная история. В заключении ведущий просит их рассказать то, что у них получилось и благодарит за чудесную любовную историю, которую они сочинили сами.

Арам-шим-шим

Самая любимая игра всех девчонок, мальчишек, и даже вожатых. Игроки образуют круг, в центре которого стоит водящий. Игроки идут по кругу в одну сторону, а водящий с закрытыми глазами и с вытянутой рукой в другую и говорят такие слова: "Арам - шим - шим, арам - шим - шим. Арамия - гусея - гусея - гусея. Покажи-ка на меня, на меня, на меня. Расики-двасики-трисики". По окончании этих слов круг и водящий сразу останавливаются. Тот, на кого показал водящий выходит в центр круга и встаёт спиной к нему. Это должен быть человек противоположного пола. На счёт три они должны повернуть головы в какую-нибудь сторону. Все участники игры считают: "Расики, двасики, трисики." Если водящий и выбранный им игрок повернули головы в разные стороны, то они должны поцеловать друг друга в щёчку, а если в одну - то в губы. Для детишек помладше можно предложить соответственно рукопожатие и поцелуй в щёчку. Затем водящий встаёт в круг, а выбранный им игрок продолжает игру.

Статуя любви

Из зала просят выйти одинаковое количество юношей и девушек (примерно по 3-4 человека). Затем из оставшихся игроков выбирается парень и девушка и из них совместными усилиями "лепится" статуя любви. Потом приглашается один молодой человек из тех, кто вышел, и ему предлагается "перелепить" эту статую на свой вкус. После того, как он её слепит, ему нужно занять место юноши в этой статуе. Затем приглашается девушка из тех, кто вышел, и ей также предлагается "перелепить" эту статую любви. Постепенно все "скульпторы" занимают места в кругу и предаются всеобщему веселью.

Шаг с любовью

Два участника - юноша и девушка становятся друг напротив друга на определённом расстоянии. Они должны идти навстречу друг Другу, при этом на каждый шаг нужно говорить комплимент другому.

Ручеёк

Все участники разбиваются по парам и встают в колонну по двое. Ведущий включает быструю, ритмичную музыку и проходит через образовавшиеся ворота. При этом, он с закрытыми глазами, проходя через ворота, берёт любого игрока. За руку и встаёт с ним последней парой. Тот, кто остался без пары, тоже проходит через все ворота, выбирает любого игрока и встаёт с ним последней парой. Эта игра длится до тех пор, пока не закончится музыка, или пока все не упадут от усталости.

Пух или мех

Все участники этой игры встают в круг, в центре которого стоит ведущий. Его спрашивают: "Пух или мех? "Если "пух" - целуй двух, а если "мех" - целуй всех! Ведущий просто обязан выполнить все условия этой игры.

ИГРЫ – ШУТИЛКИ

Ну вот мы и добрались до самого интересного. "Что же интересного может быть в шутилках?" спросите вы. Ответ будет очень простой. В нашей работе бывает время, когда хочется сделать что-то такое, ну очень плохое. Например, поругать детей. Но, как вы сами понимаете, делать мы это не будем, а просто немножко поиграем. Пошутим. И очень даже по-доброму.

Волки - волки

Ведущий предлагает всем игрокам встать в один угол и плотно прижаться друг к другу. На его слова они должны будут отвечать следующим образом:

Ведущий: Волки, волки,

Игроки: Нет волков!

Ведущий: Волки, волки,

Игроки: Нет волков!

Ведущий: Волки, волки,

Игроки: Нет волков!

Ведущий: Полный угол дурачков!

Гипнотизер

Ведущий предлагает 2-м участникам выйти в другую комнату. Они будут гипнотизерами, ещё 4 должны встать перед зрителями. Они должны будут выполнять все те действия, о которых будет говорить ведущий, а "гипнотизеры" должны будут усиливать слова ведущего. Итак, приглашаются все участники, и начинается сеанс гипноза.

"Закрыли глаза. Представьте, что вы идёте по чудесному парку, светит солнышко, небо блистает неповторимой голубизной, воздух наполнен свежестью. На своём пути вы встречаете маленькую клумбу, на которой растёт роза изумительной красоты. Вы так потрясены, что опускаетесь на одно колено. Вы видите очаровательные лепестки, ощущаете аромат цветка и протягиваете одну руку к розе. Протягивая руку, вы видите маленькие капельки росы на лепестках и, высывая язык, пытаетесь их слизнуть"

Тут ведущий резко меняет интонацию и обращается к гипнотизерам со словами:

"Товарищи командиры. Группа служебных собак для выполнения вашего задания построена».

Стена

Все игроки становятся лицом к стене и опираются о неё ладонями. Руки у всех должны быть на одном уровне. Ведущий объясняет условия игры:

"Сейчас я буду задавать вам различные вопросы. Если вы хотите ответить на них "ДА", то передвигаете ладони вверх, по стене, а если - "НЕТ", то вниз. Побеждает в этой игре тот, у кого ладони будут выше". Вопросы могут быть самыми различными:

Вы любите получать "5"?

Вы любите умываться?

Вы любите ходить в кино?

И так далее. Последний вопрос должен быть примерно таким: "Вы разумные существа?", игроки отвечают: "Да!". А ведущий спрашивает: "Так зачем же вы на стенку лезете?"

Моя бразильская бабушка

Ведущий предлагает игрокам следующую фразу:

"У меня в Бразилии есть бабушка. "Затем к этой фразе будут добавляться другие. Задача игроков повторять эти фразы и изображать их.

"У меня в Бразилии есть бабушка. У неё вот такие руки. ...

У меня в Бразилии есть бабушка. У неё вот такие руки и вот такие ноги.

У меня у Бразилии есть бабушка. У неё вот такие руки, вот такие ноги и вот такая голова.

У меня в Бразилии есть бабушка. У неё вот такие руки, вот такие ноги, вот такая голова и вот такая улыбка.

У меня в Бразилии есть бабушка. У неё вот такие руки, вот такие ноги, вот такая голова, вот такая улыбка, и она вот так прыгает.

У меня в Бразилии есть бабушка. У неё вот такие руки, вот такие ноги, вот такая голова, вот такая улыбка, она вот так прыгает и кричит: "У-ля-ля!"

А ведущий в это время говорит: "Какова бабушка, таковы и внуки!"

Школа огородных пугал

Ведущий даёт следующие команды участникам игры:

Встаньте прямо. Поднимите руки вверх. Покачайте ими над головой. Покачайте ещё сильнее, при этом прошипите: Ш-Ш. Спасибо. Вы с успехом окончили Школу огородных пугал!"

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ И НЕ ТОЛЬКО

Там, где подвижная игра, нет места скуке. Эти игры помогают сделать эмоциональную разведку, лучше познакомиться с ребятами. Самое главное в организации таких игр - ваше участие в них. Каждая игра имеет свои правила. Чётко объясните их. В ходе игры будьте эмоциональны и непосредственны. Возможен шуточный репортаж о происходящих событиях. Если интерес к игре пропадёт, попробуйте усложнить правила, это обычно вдохновляет. Не упустите момента, когда игру лучше всего завершить. Хорошо подумайте, где Вам лучше всего организовать игру. Пусть это будет удобное и безопасное место. Часто для проведения игр надо разбиться на команды, держите для этого в запасе несколько оригинальных считалок. А теперь игры.

Сантики - фантики - лимпопо

Все игроки стоят в кругу. Водящий выходит из круга и отворачивается. Среди игроков выбирается игрок, который будет задавать движения, а остальные участники их повторять. После этого все начинают делать движения, которые показывает ведущий игрок, и говорят следующие слова: "Сантики - фантики - лимпопо". Тот игрок, который должен угадать ведущего игрока, становится в центр круга и пытается понять, кто же изменяет движения. Незаметно для него эти движения нужно менять. Как только отгадывается ведущий игрок, игра начинается снова.

Золотые ворота

2 игрока образуют ворота, а все остальные участники встают в круг, который должен проходить через ворота, берутся за руки и начинают идти по кругу.

При этом все должны говорить такие слова:

Золотые ворота,

Проходите господа.

Первый - разрешается,

Второй - прощается.

А на третий раз - не пропустим вас!

На последнем слове "ворота" должны резко опустить руки вниз, и те, кто оказался пойманными, образуют ещё одни ворота. Игра повторяется с самого начала. Через некоторое время на площадке должно несколько "ворот". Оставшиеся игроки встают паровозиком и проходят через все ворота. Выигрывает тот, кого не удалось поймать.

Дедушка Водяной

Водящий сидит в кругу с завязанными глазами. Игроки, взявшись за руки, двигаются по кругу и приговаривают:

Дедушка Водяной,

Что сидишь ты под водой,
Выгляни на чуточку,
На одну минуточку.

Круг останавливается, а "Водяной" встаёт и с закрытыми глазами подходит к любому участнику. Его задача - определить - кто перед ним. Затем ведущий встаёт в круг, а тот, кого он выбрал садится на место "Водяного".

Мышеловка

Все игроки делятся на две команды. Первая команда встаёт в круг, берётся за руки и поднимает их вверх. А вторая команда должна бегать через этот круг. При этом говорятся такие слова:

Ах, как мыши надоели,
Развелось их - просто страсть.
Всё погрызли, всё поели,
Всюду лезут - вот напасть.
Берегитесь же плутовки,
Доберёмся мы до вас.
Вот поставим мышеловки,
Переловим сразу вас.

И на последнем слове первая команда - "мышеловка" - должна резко опустить руки. Все "мышки", которые остались в кругу, будут пойманными. Они тоже встают в круг.

Гусеница и воробей

Выбирается один водящий - воробей. Остальные становятся в затылок друг к другу и обхватывают впереди стоящего соседа за талию. Получается "гусеница". Теперь задача воробья - "заклевать хвост гусеницы. Поэтому "голова" должна всячески защищать свой "хвост".

Жмурки

Игроки выбирают водящих - мальчика и девочку. Один из них будет Машей, а другой - Яшей. Обоим завязывают глаза и поворачивают так, чтобы они потеряли ориентацию. Остальные игроки берутся за руки и образуют вокруг Маши и Яши круг. Яшу отводят подальше от Маши и предлагают её найти. Он начинает искать со словами: "Маша, где ты?", а она должна отвечать: "Я здесь". Участникам не подсказывают и не дают выходить из круга.

Знаешь ли ты Яцека?

Всех игроков выстраивают в одну шеренгу и очень тесно смыкают плечами. Ведущий встаёт первым и спрашивает соседа: "Ты знаешь Яцека? Яцек вот такой" и показывает рост Яцека, вытягивая правую руку высоко над головой. Второй игрок спрашивает у третьего и показывает то же движение. Это должны проделать все игроки. Затем ведущий начинает сначала, но показывает рукой уже на уровне живота. Все игроки повторяют за ним. В третий раз ведущий показывает рост Яцека уже сидя на корточках. Когда это движение делает последний участник, ведущий должен всех резко толкнуть. Самое главное, что пока идёт игра, все участники должны держать нужное положение рук и тела.

Ой - ой - ой

Все садятся в круг, а водящий остаётся в центре. Каждый участник получает порядковый номер. Когда водящий называет два любых номера, например, 2 и 9, они должны быстро поменяться местами, при этом выкрикивая: "Ой-ой-ой!" Задача ведущего - занять место одного из игроков. Тот, кто останется без места, становится водящим.

Карлики и великаны

Все игроки стоят в кругу. Когда ведущий говорит "карлики", все должны быстро присесть. Когда он говорит "великаны" - нужно встать. Задача ведущего - запутать игроков. Тот, кто неправильно выполняет команды, выходит в центр круга и исполняет любой фант ведущего.

Копна - горка - тропинка

Все игроки делятся на 3 группы. Каждая образует свой круг. Все игроки бегут по кругу. Когда ведущий говорит: "Копна", каждая группа должна образовать круг с высоко поднятыми руками. Когда ведущий говорит: "Тропинка", все участники должны построиться в цепочку и присесть. Если

ведущий сказал: "Горка", то игроки должны выстроиться в линию, при этом тот, кто в середине, стоит в полный рост, а игроки по краям постепенно приседают, образуя горку. Выигрывает та группа, которая лучше и быстрее выполняет задания ведущего.

Моргалки

Игроки делятся на пары и встают в круг, причём, один стоит за другим на некотором расстоянии. Один из игроков остаётся без пары. Он в ходе игры должен подмигивать какому-нибудь игроку, стоящему первым в паре. Как только кто-то увидел, что ему подмигивают, он должен перебежать к нему и встать у него за спиной. Задача тех, кто стоит в парах вторыми - вовремя среагировать и не дать ускользнуть первым игрокам.

Охотник и сторож

Среди игроков выбирают "охотника" и "сторожа". "Сторож" должен стоять в центре очерченного круга диаметром примерно 2 метра. Все остальные игроки - "звери". Они должны убежать от "охотника". Тот, кого он поймал, заходит в центр круга под охрану "сторожа". "Пойманных зверей" можно выручить, если «свободному» удастся задеть их по вытянутой руке, не заступая за линию круга.

Шляпа

У ведущего на голове шляпа. Звучит ритмичная музыка, и все игроки начинают передавать шляпу правой рукой, снимая с соседа и одевая себе на голову. Тот, кто нарушил ритм выходит из игры.

Скунс - слон - пальма

Все игроки образуют круг, в центре которого остаётся ведущий. Он может показать на любого игрока и сказать одно из трёх слов - "Скунс, слон, пальма". Если он сказал "Слон", то игрок, на которого он показал должен вытянуть руки вперёд, как хобот, а два игрока, которые стоят по обе стороны, должны образовать его уши. Если ведущий сказал "Пальма", то игрок, на которого он показал, должен поднять руки вверх, а тот, кто стоит по обе стороны от него, должны вытянуть руки в стороны. Если же ведущий сказал слово "Скунс", то игрок, на которого он показал, просто стоит, а те, кто находятся по обе стороны от него, должны отвернуться, как от неприятного запаха. Задача ведущего - запутать игроков.

У медведя во бору

На площадке чертятся две линии на расстоянии 6-8 метров друг от друга. За одной линией стоит водящий - "медведь" за другой - "дом", в котором живут дети. Дети выходят из "дома" в "лес" собирать грибы и ягоды. Они подходят к медвежьей берлоге со словами:

"У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
А медведь не спит,
Всё на нас глядит".

На последних словах "медведь" выскакивает из "берлоги" и старается осалить убегающих в свой дом детей. Осаленный "медведем" игрок становится "медведем".

Белки, орехи, шишки

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя "белчье гнездо". Между собой они договариваются, кто будет "белкой", кто - "орехом", кто - "шишкой". Водящий один, гнезда у него нет. Ещё есть ведущий, который произносит слова: "белки", "шишки", "орехи". Если он сказал "белки", то все "белки" оставляют свои гнёзда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь "белкой". Тот, кому не хватило места в гнёздах, становится водящим. Если ведущий говорит "орехи", то местами меняются "орехи", и водящий, занявший место в гнезде, становится "орехом". Водящий и ведущий могут быть разными людьми, а может эти две функции выполнять один человек. Ведущим может быть подана команда: "белки, шишки, орехи", и тогда меняются местами сразу все.

Берег и река

Эта игра требует от ребят внимательности. На земле чертятся две линии на расстоянии примерно в

один метр. Между этими линиями "река", а по краям - "берег". Все ребята стоят на "берегах". Ведущий подаёт команду: "РЕКА", и все ребята прыгают в "реку". По команде "БЕРЕГ" все выпрыгивают на "берег". Ведущий подаёт команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Например: "БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, БЕРЕГ, БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА...". Если по команде "БЕРЕГ" кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды "РЕКА" оказались на "берегу". Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник.

Кот и мыши

На расстоянии 10 метров чертятся две линии: за одной - домик "кота", за другой - домик "мышей". Водящий - "кот" спит в своём "домике", а "мышата" идут к нему со словами:

Вышли мыши как-то раз,
Посмотреть, который час.
Раз, два, три, четыре,
Мыши дёрнули за гири...

(В этот момент "мыши" подходят к "коту" и даже могут его потрогать)

Вдруг раздался страшный звон.
Побежали мыши вон.

После слова "вон" "кот" просыпается и бежит догонять "мышей". "Мышки" должны успеть спрятаться в своём домике. Те же, кого "кот" поймал, выбывают из игры или меняются ролями с "котом".

Слон

В этой игре участвуют две команды мальчиков по 6-8 человек. Одна из команд должна выстроиться в колонну. Каждый играющий нагибается, прижимает голову к поясу впереди стоящего и при этом держится за него руками. Эта команда - "слон". Вторая команда должна взобраться на "слона". Это делается так. Первый игрок встаёт со стороны "слонового хвоста", разбегаётся и, оттолкнувшись о спину последнего игрока - "слона", делает как можно больший прыжок на спину "слона". Он должен приземлиться так, чтобы не упасть со "спины" и даже не коснуться земли ногами. Затем прыжки совершают все остальные игроки из команды "всадников". Если кто-то из них не удержался и свалился со "слона", то игра прекращается, и команды меняются местами. Если же все прыгнули удачно, и никто не упал, то "слон" должен пройти с "всадниками" 8-10 метров. Если это "слону" удалось, то игра также прекращается, команды меняются местами.

САЛКИ

Сюжет этой игры очень прост: выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков. Но у этой игры есть много вариантов.

1. Чертята в аду

На площадке чертят две линии параллельных друг другу на расстоянии 2-х метров. Это - "ад". В нём бегают, взявшись за руки, два чертёнка. Все остальные игроки стоят по разные стороны от "ада" и перебегают через него. Тех, кого они запятнали, тоже становятся чертями.

2. Слоники

Водящий берёт себя одной рукой за нос, а другую руку просовывает в образовавшееся кольцо, чтобы получился "хобот". Теперь это "слон". Он должен догнать остальных игроков и осалить их. Те игроки, которых он догнал, тоже становятся "слониками".

3. Луноходики

Ведущий предлагает всем сыграть в луноходики. Он встаёт на четвереньки и ползёт в сторону детей приговаривая: "Пи-пи-пи. Я – луноходик-1". Когда вожатый подползает к кому-нибудь и дотрагивается до него, тот игрок тоже становится "луноходиком". Теперь они вместе ползают и приговаривают: "Пи-пи-пи. Я – луноходик-1". "Пи-пи-пи. Я – луноходик-2". Постепенно все игроки становятся "луноходиками".

4. Ловля цепью

Один водящий сначала догоняет и осаливает другого игрока. Затем они вместе, взявшись за руки, догоняют и осаливают третьего игрока. Потом втроем - четвёртого. После этого они делятся на пары и уже парами бегают за другими игроками.

5. Чай - чай - выручай

Водящий - колдун догоняет и осаливает какого-нибудь игрока. Осаленный игрок останавливается, вытягивает руки в сторону и кричит: "Чай-чай-выручай". Он "заколдован". "Расколдовать" его могут другие играющие, дотронувшись до его руки. Водящий должен "заколдовать" всех игроков.

6. Белки на дереве

Все играющие - "белки", они должны "сидеть на деревьях" (на любых деревянных предметах). Между деревьями бегает "собака" - водящий. "Белки" прыгают, перебегают с дерева на дерево, а "собака" должна догнать и осалить бегающих "белок". Если это ей удалось, то "собака" и "белка" меняются ролями. "Собаке" нельзя трогать "белок", которые находятся на деревьях.

7. Невод

Их задача - поймать как можно больше "плавающих рыб", то есть остальных игроков. Задача "рыб" - не попасть в "невод". Если "рыбка" попала в сети "невода, то она присоединяется к водящим, и сама становится частью "невода". "Рыбки" не имеют права рвать "невод", т. е. расцеплять руки у водящих.

Светофор

На площадке чертятся две линии на расстоянии 5-6 метров. Игроки стоят за одной линией. Водящий стоит между двумя линиями спиной к игрокам. Он должен называть любой цвет. Если у играющих есть этот цвет в одежде, они беспрепятственно проходят мимо водящего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может осалить игрока, перебегающего пространство между линиями.

Верблюды

Все игроки встают вокруг. Ведущий выбирает двух участников. Они должны находиться в центре круга. Все игроки начинают петь:

Шёл один верблюд,
Шёл другой верблюд. (Два игрока, которые стоят в центре, начинают движение по кругу).
Шёл целый караван верблюдов. (Все участники начинают движение по кругу).
Далее, когда говорят следующие куплеты, все игроки должны чётко их исполнять.
Сел один верблюд, (садится) Сел второй верблюд, (садится)
Сел целый караван верблюдов, (все садятся)
Уснул один верблюд,
Уснул второй верблюд,
Уснул целый караван верблюдов.
Чихнул один верблюд,
Чихнул второй верблюд,
Чихнул целый караван верблюдов.
Встал один верблюд,
Встал второй верблюд,
Встал целый караван верблюдов.
Пошёл один верблюд,
Пошёл второй верблюд,
Пошёл целый караван верблюдов.

Совушка

В это время все игроки должны замереть в тех положениях, в которых они оказались, а "Совушка" должен ходить между ними и находить тех, кто нарушает правила игры.

Японец

Все участники встают в круг. Водящий остаётся за его пределами. Он подходит сзади к одному из участников, стучает его по спине и спрашивает: "Есть кто дома?" Ему отвечают: "Есть. А кто там?" Водящий говорит: "Это я, японец. Пошли со мной." Его спрашивают: "Куда?" Он отвечает: "На гору Каприцей". Они поворачиваются друг к другу и кланяются. Затем они говорят: "Пасикото, пасикото", и оббегают круг. На середине круга они опять встречаются, кланяются и говорят: "Пасикото, пасикото". Задача этих игроков - быстрее добежать до исходного места и занять свободное место.

СКАЗОЧНЫЕ ЭСТАФЕТЫ

Все дети очень любят сказки. Некоторые даже подражают сказочным героям. А лучше всего это делать в сказочных эстафетах. Это полуспортивные, полуигровые соревнования. В их основе лежат сюжеты известных сказок. Когда вы будете их организовывать, обязательно вспомните с детьми эти сказки. Это поможет лучше понять задание и сделать его выполнение более эмоциональным.

Конёк-горбунок

Каждому участнику предстоит изобразить Конька-Горбунка, известного персонажа одноимённой сказки П.П.Ершова. Для этого потребуются воздушный шарик или волейбольный мяч. Участник сгибается в поясе и кладёт мяч себе на спину. Чтобы мяч не упал во время движения, его необходимо придерживать руками. Вот в таком положении каждому игроку предстоит преодолеть определённые препятствия, например, поставленные на линии эстафеты 3 табуретки. Победят те "коньки-горбунок", которые окажутся более ловкими и стремительными.

Кот в сапогах

С этим Котом знакомы все дети. Для проведения эстафеты потребуются найти сапоги очень большого размера. Сапоги устанавливаются на линии старта. По сигналу первый участник должен очень быстро их надеть и пробежать определённую дистанцию. Чтобы её усложнить, можно поставить на пути следования "кота" 3 кегли. Пробегая мимо них, участник должен остановиться и сделать поклон, красивый и оригинальный. Добежав таким образом до финиша, участник возвращается и отдаёт сапоги следующему игроку.

Ядро барона Мюнхгаузена

Ядром может быть самый обычный воздушный шарик, на котором сбоку яркой краской надписано: "ядро". Участник должен оседлать ядро, зажав его между коленями и придерживая руками. По сигналу игроки должны проделать определённое расстояние и передать ядро следующему игроку.

Лиса Алиса и кот Базилио

Это одни из самых хитрых персонажей сказок. Они всё время притворялись. Лиса притворялась в том, что она - хромая, а кот - слепой. Участникам эстафеты придётся изобразить этих мошенников, но не по одному, а в парах. В каждой паре один участник - лиса Алиса, а второй - кот Базилио. Тот, кто изображает лису, сгибает в колене одну ногу и придерживает её рукой, выполняя все действия только на одной ноге. Участнику, изображающему кота, завязывают глаза. "Лиса" кладёт свободную руку на плечо "коту", и по сигналу они преодолевают эстафетное расстояние, возвращаются обратно и передают эстафету следующим участникам.

Лягушка-путешественница

В этой эстафете участникам предстоит проделать следующее: два самых сильных участника берут гимнастическую или любую другую палку и кладут её себе на плечи. В это время третий участник берётся за неё руками, отрывает ноги от земли и оказывается "лягушкой-путешественницей". По сигналу все трое начинают движение вперёд. Тому игроку, который висит на палке, категорически запрещается касаться ногами земли. Когда "утки с лягушкой" добегают до финиша, участник, висевший на палке, отцепляется, а два других его товарища возвращаются на старт, чтобы взять нового "путешественника". Вот таким интересным способом вся команда должна оказаться на финише.

Змей Горыныч

Трое участников встают рядом, кладут руки на пояс или на плечи друг другу, ноги участника, стоящего в середине, связываются с ногами партнёров, стоящих по бокам. В общей сложности получается четыре ноги. По сигналу "Змей Горыныч" начинает движение, причём участники, стоящие по бокам, должны выполнять движения руками, напоминающие взмахи крыльев. Добежав до финиша, тройка разворачивается, возвращается на старт и передаёт эстафету следующим участникам. Ноги всем тройкам лучше связать до начала эстафеты.

Незнайка на воздушном шаре

Для проведения этой эстафеты вам потребуются обыкновенное ведро. В него нужно положить мячи, кегли, кубики и другие предметы. Главное, чтобы их количество совпадало с количеством участников. И ещё вам потребуются воздушный шар, чтобы всё было как в сказке. Теперь всё готово.

Первый участник берёт в одну руку ведро, в другой руке - воздушный шарик. По сигналу участник бежит к линии финиша, где находится заранее положенный обруч. Игрок, добежав, выкладывает в обруч один предмет из ведра. Вернувшись на старт, первый участник передаёт следующему ведро и воздушный шарик. Тот проделывает то же самое. Таким образом, к концу эстафеты все предметы из ведра должны быть выложены в обруч. Последний участник должен добежать до обруча, снова собрать все предметы в ведро и вернуться к команде.

Баба - Яга

Непременными атрибутами Бабы - Яги были ступа и метла. В эстафете в качестве ступы можно использовать простое ведро, а в качестве метлы - швабру. Участник встаёт одной ногой в ведро, другая остаётся на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку, а другой рукой - швабру. В таком положении ему необходимо пройти всю дистанцию и передать "ступу" и "метлу" другому участнику.

Теремок

Для начала вспомним, кто живёт в теремке: Мышка-норушка, Лягушка-квакушка, Зайка-попрыгайка, Лисичка-сестричка да Комар-пискун. Шестым же пришёл Медведь и разрушил теремок. В эстафете должно участвовать 6 человек. А роль теремка будет выполнять обруч. Эстафету начинает "Мышка". Она бежит к финишу, где лежит обруч-теремок. Добежав, участник продевает обруч через себя, кладёт на место и бежит на старт. Взяв "Лягушку" за руку, они вдвоём опять бегут к обручу, пролезая через него, не разрывая при этом рук. Затем они бегут за третьим участником - Зайкой", потом за четвёртым, за пятым. Когда все пять участников добегают до обруча, они одевают его на себя и не снимают. Шестой участник - "Медведь", бежит к обручу-теремку, берёт его одной рукой и тянет вместе со всеми участниками, находящимися внутри, к старту. Те, кто находится внутри обруча, бегут, помогая "Медведю". Кто сюжет этой сказки "расскажет" быстрее, тот и победил.