

Методическая копилка.

Игры на знакомство.

1) «Полслова»

Участники игры садятся в круг и перекидывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит первый слог своего имени, тот, кто ловит мяч, должен быстро произнести вторую половину имени. Если он называет правильно, то бросающий говорит: «Да» и называет имя полностью. Если имя названо неправильно, то он говорит: «Нет» и ждет, кто назовет его имя верно, тому он перекидывает мяч и т. д.

2) «Снежный ком»

Играющие сидят в круге. Первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое имя. Третий называет два предыдущих имени и свое. И так далее, пока первый не назовет имена всех, сидящих по кругу.

3) «Шпаргалка-вспоминка»

Каждый игрок пишет на карточке свое имя. Игроки делятся на две команды. Все игроки первой команды представляются, называя имя и фамилию, немного рассказывают о себе. После этого все карточки с именами игроков первой команды передаются игрокам второй команды, которые должны посоветовавшись раздать правильно карточки игрокам первой команды.

4) «Откроем сердце другу»

Каждый игрок получает жетон в виде сердечка, на котором пишет свое имя. Ведущий идет с коробкой по кругу. Игроки громко называют свои имена и опускают сердечко в коробку. После этого ведущий второй раз проходит по кругу. Теперь задача игроков – достать из коробки одно из сердечек, прочитать вслух написанное на нем имя, вспомнить того, кому оно принадлежит, и отдать его хозяину.

Затем представляются игроки второй команды, а первая команда раздает карточки.

5) «Покрывало»

Детям очень нравится эта игра, т.к. в ней присутствует элемент состязания.

Игру нужно проводить после предыдущих, т.е. когда дети немного запомнили имена друг друга. Вожатые предлагают детям разделить на две команды. Вожатые становятся посередине комнаты, команды по разные стороны от них. Вожатые держат покрывало, как бы отгораживая команды друг от друга. Покрывало поднимается, но так чтобы нижним концом оно не поднималось выше пола. После этого вожатые показывают в каждой команде на одного из детей (либо команда сама выбирает), тот на кого указали должен подойти и присесть со своей стороны покрывала (главное, чтобы его не заметил игрок другой команды). Когда оба игрока сидят, вожатые опускают покрывало, чтобы участники видели друг друга. Цель сидящего быстро назвать имя игрока сидящего с другой стороны покрывала. Назвал – очко команде. В конце подводится итог, лучше, если все-таки победит дружба.

6) «Назовись»

Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинающий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом свое имя. После броска он опускает руки.

После того как мяч обойдет всех и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет свое имя.

Третий раунд этой игры несколько изменен. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросающий мяч, должен назвать не только свое имя, но и имя того человека, которому он бросил мяч, и т. д.

После проведения этой игры (на нее затрачивается 10— 15 минут) вполне реально запомнить до 20 имен.

7) «Зип-зэп»

Один игрок-доброволец становится ведущим и встает в середине комнаты. Затем все игроки, стоящие в кругу, начинают двигаться против часовой стрелки и поочередно выкрикивают свое имя и фамилию. Каждый при этом старается запомнить имена игроков справа и слева от себя. Затем ведущий неожиданно указывает пальцем на игрока – пусть это будет Андрей – и медленно произносит: «Зип- раз, два, три, четыре, пять». На счет «пять» Андрей должен дать ответ, назвав полное имя игрока слева от себя. Если ведущий говорит «Зэп – раз, два, три, четыре, пять», Андрей должен назвать полное имя своего соседа справа. Если на счет «пять» Андрей не сможет дать ответ, то он проиграл и становится в свою очередь водящим, в то время как предыдущий

водящий занимает место Андрея в кругу. Если Андрей правильно называет имя до счета «пять», то водящий остается там, где он был, и указывает на другого играющего. Четко и ясно объясните играющим, что «зип» означает соседа слева, а «зэп» – соседа справа.

8) «Имя в кругу»

Участники стоят в кругу. Каждый по очереди делает шаг в центр, называет свое имя и показывает любое движение. Затем все участники одновременно повторяют его имя и движение, которое он только что показал.

9) «Давайте познакомимся»

Всем играющим предлагают найти своих тезок и объединиться в группы по именам. Те, у кого редкие имена, объединяются в группу «Ассорти». Каждая группа получает задание творчески представить свое имя.

10) «Белка»

В отрядной комнате ставятся две скамьи — друг напротив друга. Отряд рассаживается на них произвольно. Затем вожатый говорит: "Прошу сесть на правую скамью тех, кто любит эстрадную музыку, а на левую — тех, кто любит классику." Ребята переходят на ту скамью, которая им подходит. Затем вожатый снова дает какое-либо задание, и дети снова пересаживаются. Таким образом, вожатый может выяснить интересы детей, задавая интересующие его вопросы.

Игры миксеры

1) «Теневой вождь»

Один из играющих выходит из комнаты. Остальные члены команды выбирают «вождя», который задает группе любые движения и меняет их через некоторое время. Задача вошедшего определить «вождя». В случае удачи «вождь» сам выходит за дверь и игра повторяется с новым «вождем».

2) «Барабанчики»

Группа садится в круг. Члены группы кладут свои ладони на колени к соседям с двух сторон. Группа начинает хлопки в определенную сторону – рука за рукой, в том порядке, как они лежат на коленях. При двойном ударе направление сменяется на противоположное. Тот, кто ошибся – убирает руку.

3) «Принцесса, рыцарь и дракон»

Дети делятся на две команды. Загоняется легенда, что мы оказались в средневековье и сейчас каждому из вас (команд) по-моему сигналу нужно выбрать, кто вы – сказочная принцесса, благородный рыцарь или жуткий дракон.

Игра играется по принципу «камень ножницы бумага». Принцесса побеждает рыцаря, рыцарь побеждает дракона, дракон побеждает принцессу.

По команде ведущего дети должны ОЧЕНЬ быстро решить, кто они и по сигналу – всей командой вместе дружно одновременно показать какой-то действие, которое характеризует выбранного персонажа. Если это дракон – рык и могучие крылья, рыцарь – удар меча, принцесса – реверанс и мимими. Побеждает та команда, которая в раунде выигрывает по принципу «К-Н-Б». Играем, пока не надоест.

4) «Кричалка»

Все участники становятся в круг, ведущий находится в его середине. Вслед за ведущим участники повторяют кричалку:

Я люблю... лагерь наш... за его.... суету

За друзей... и подруг... за его... Орлятский круг. (хлопки в ладоши).

Затем, ведущий предлагает произнести эту кричалку на разный манер: голосами девочек, мальчиков, голосами оперных певцов.

5) «Сантифи-Фантики-Лимпомпо»

Играющие СТОЯТ в кругу лицом внутрь. Один из них выбирается вожатым и удаляется, а все остальные, пока его нет, загадывают кого-нибудь одного из круга (либо человека назначает второй вожатый). Его задача, показывать некие движения, можно их видоизменять (желательно плавно и незаметно это делать), остальные играющие повторяют эти движения и повторяют фразу:

«Сантики-Фантики-Лимпомпо!». Водящий возвращается, встает в центр круга и его задача – отгадать, кто показывает движения. Он показывает на человека пальцем, и если он угадал – человек становится водящим, если нет – игра продолжается дальше.

6) «Птичий рынок»

Дети встают в круг, закрывают глаза. Вожатый выбирает три вида животных, допустим курицы, собаки и кошки. На ухо каждому ребенку шепчет его животное. Задание – не открывая глаза, найти своих «собратьев». Делать это можно, только издавая звуки соответствующего животного, например хрюканье. Задача – сбиться в кучки по животным, не открывая глаза.

7) «Гусеница»

Группа становится в линию. Каждый из группы подает свою руку заднему. Для этого играющие расставляют ноги на ширину плеч и подают руку назад между своих ног. При этом каждый также берет руку стоящего впереди. Группа начинает двигаться назад. При этом задний начинает ложиться на пол. Группа двигается назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем группе предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке.

8) «Это мой нос»

Что вы ответите человеку, который указывает на свой локоть и говорит: «Это мой нос?» Ну, вы можете показать на свою голову и сказать «Это мой локоть?» Тогда он, возможно, покажет мне свою ступню и скажет «Это моя голова!» Это новая игра и тест на координацию рук и глаз, который показывает, на сколько долго вы можете продержаться, называя части тела, которые только что показал ваш партнер, и в то же время, указывает на другую часть своего тела.

9) «Мигалки»

Дети встают в два круга: внутренний и внешний, лицом в центр круга, образуя пары (один из внутреннего круга стоит спиной к напарнику, смотрит на водящего; другой из внешнего круга стоит за ним на расстоянии в полшага, смотрит ему на пятки, руки держит за спиной). Водящий стоит в общем кругу без пары, он подмигивает кому-либо из внутреннего круга. Увидев, что ему подмигнули, игрок внутреннего круга старается убежать. Если напарник успевает его удержать, Водящий подмигивает другому игроку, а если нет, то убежавший встает за спину водящего, а упустивший напарника игрок становится водящим.

10) «Держи свою мелодию»

Каждый должен вспомнить песню, слова и мотив которой хорошо знает. Каждый будет петь свою песню кроме ведущего. По одинарному хлопку ведущего все начинают петь, но только мысленно, про себя. Когда ведущий хлопает два раза подряд, все поют вслух, как можно громче. Старайтесь удержать мелодию и не перепутать слова, несмотря на звуковые помехи. Когда ведущий хлопает вновь один раз, переходите беззвучное пение, когда хлопнет два раза — опять пойте вслух. Победит тот, кому удастся допеть свою песню до конца, ни разу не сбившись.

Игры на снятие эмоционального и тактильного напряжения.

1) «Пойми меня»

Отряд делится на две-три части (зависимо от кол-ва людей в отряде). И становится в одну линию, так чтобы участники смотрели в затылок друг другу. После чего, крайним участникам в команде, говорится слово, их задача нарисовать это слово, на спине стоявшего впереди. Вслух он его не при каком обстоятельстве произносить не может. И так далее по цепочке, пока это слово не дойдет до первого, в этой колонне, после чего он называет слово, которое по его мнению нарисовали на его спине.

2) «Живая картина»

Участники создают «живую картину» - сценку на любой сюжет, замирают и ждут пока ведущий отгадает название картины.

3) «Автомобиль»

Участники представляют себя деталями машины (колеса, двери, капот и др.), из которых один участник собирает автомобиль. После этого он садится в автомобиль и делает несколько кругов по комнате.

4) «Запрещённые движения»

Ведущий становится перед участниками игры. Они следят за его движениями и повторяют все движения, кроме запрещенного, которое называется преждевременно. Тот, кто нарушает правила, выбывает из игры.

5) «Огонь и лёд»

Попеременное напряжение и расслабление всего тела. «Огонь!» — дети начинают интенсивные

движения всем телом. Плавность и степень интенсивности движений каждый ребенок выбирает произвольно. «Лед!» — дети застывают в позе, в которой их застигла команда, напрягая до предела все тело.

6) «Альпинисты»

Участники группы делятся на две команды. Члены команд по очереди должны пройти вдоль свободной стены, держась за нее как минимум 3 конечностями. Кто оторвал или передвинул сразу две конечности, тот «упал в пропасть» и должен вернуться на старт. Побеждает та команда, которая всем составом первой достигнет противоположного угла.

7) «Съедобное - несъедобное»

Участники стоят в кругу и кидают друг другу мячик. При этом они называют разные предметы. Если предмет съедобный, мячик надо поймать. Если нет - оттолкнуть. Тот, кто ошибся выбывает из игры.

8) «Восковая скульптура».

Участники сидят в кругу с зажмуренными глазами и создают по очереди друг из друга одну и ту же скульптуру, оставаясь в вылепленной позе, пока не будет завершена последняя «копия».

9) «Заколдованный»

Выбирается ведущий. После этого все участники начинают ходить по комнате, как им хочется. По команде ведущего: «Стоп» - все замирают. Ведущий пытается развеселить «заколдованных». Если это удастся, «расколдованный» присоединяется к ведущему. Игра заканчивается, когда все участники «расколдованы». Выигрывают наиболее стойкие. Первый «расколдованный» становится ведущим.

10) «Рука к руке»

В игре принимают нечетное количество участников. Водящий произносит: "Все меняются местами. Рука к руке". Все участники игры, включая ведущего, ищут себе пару и берутся рука к руке. Тот, кто не успел найти себе пару, становится ведущим и продолжает игру: "Нос к носу... "Плечо к плечу"... "Ухо к уху"... и т.д.

11) «Шторм»

«Настоящей команде не страшен никакой шторм! Разделитесь на две команды, одна команда образует внешний, другая внутренний круг. Стоящие во внутреннем круге должны повернуться лицом к тем, кто стоит в круге внешнем.

Прижмитесь друг к другу в парах ладонями, пары образуются между внешним и внутренним кругом. По моей команде каждый круг сделает ровно столько шагов, сколько будет указано в команде. Внутренний круг влево, внешний вправо три шага: раз, два, три!». Затем ведущий говорит, сколько шагов надо сделать и каким способом поддерживать друг друга – под руку, коленями, спинами, мизинчиками».

12) «Общие объятия»

Участники стоят лицом в круг, необходимо взяться за руки со своим соседом справа и слева, затем через одного соседа, и так с каждым разом круг становится все теснее и теснее.

13) «Таран»

Делим на команды по 6-8 человек. В каждой команде один человек - таран, все остальные его несут. Играется аналогично дотронься до, только касаться надо человеком и именно той частью тела, какой укажет ведущий. т.е. теперь говориться "Дотронься ухом до стены". Таран не должен сам тянуться частями своего тела, он превращается в бревно. Важно сообщить, что таран очень хрупкий и все действия нельзя совершать быстро. Нужно плавно и аккуратно - главное сохранить целостность тарана.

14) «Дрозд»

Группа встает в два круга – внешний и внутренний, лицом к лицу, желательно мальчик-девочка. Получившиеся пары произносят следующие слова с соответствующими движениями: «Я – дрозд, ты – дрозд (показывает на себя, потом на партнера). У меня нос, у тебя нос (дотронуться до своего носа, потом до носа партнера). У меня щечки красненькие, у тебя щечки красненькие (дотронуться до своих щек, потом до щек партнера). У меня губки алые, у тебя губки алые (дотронуться до своих губ, потом до губ партнера). Мы с тобой два друга, любим мы друг друга!» (обнимаются) Затем внутренний круг смещается вправо на один шаг, меняя партнера. Игра повторяется до тех пор, пока не будет пройден весь круг.

15) «Шанхайцы»

Все участники встают в шеренгу и берут друг друга за руки, затем первый начинается закручиваться вокруг своей оси и тянет остальных за собой, пока не получится спираль,

которую вы плотно обматываете веревкой на уровне бедер. Задание – в этом положении участники должны пройти некоторое расстояние, по пути каждый должен представиться и рассказать о себе, что-нибудь необычное. Все участники должны запомнить все что будет говорить каждый из них. Когда цель будет достигнута, развяжите веревку. Анализ – рассказать что запомнилось в ходе рассуждения
Время – 10-15 минут

Игры с залом

1) «Дрозд»

Двое вожатых на сцене, глядя друг на друга, разыгрывают сценку.

Ты - дрозд, и я - дрозд (*водящий указывает на соседа*).

У тебя нос и у меня нос (*дотрагивается до своего носа и до носа соседа*).

Мы похожи друг на друга

И поэтому любим друг друга (*обнимаются*).

2) «Мы с тобой одна семья»

Мы с тобой - одна семья.

Вы, мы, ты, я.

Посмотри на соседа справа.

Посмотри на соседа слева.

Мы с тобой - друзья.

Мы с тобой - одна семья.

Вы, мы, ты, я.

Потрогай нос соседу справа.

Потрогай нос соседу слева.

Мы с тобой - друзья.

Мы с тобой - одна семья.

Вы, мы, ты, я.

Обними соседа слева.

Обними соседа справа.

Мы с тобой - друзья.

Мы с тобой - одна семья.

Вы, мы, ты, я.

Ущипни соседа справа.

Ущипни соседа слева.

Мы с тобой - друзья

Мы с тобой - одна семья.

3) «Моль, моль, моль...»

Выбирается лёгкий мотив, чтобы можно было напевать слова игры, на каждую строчку придумать простые движения, изображающие полёт моли, её каверзные движения. Игра повторяется с ускорением 2-3 раза.

Моль, моль, моль - ядовитая букашка.

Моль, моль, моль - это маленький жучок.

Моль, моль, моль - это злобный таракашка,

Который всё съедает вдоль и поперёк.

Моль, моль, моль съела папины штанишки.

Моль, моль, моль съела мамино пальто.

Моль, моль, моль съела плюшевого мишку

А потом отправилась, отправилась в кино!

4) «Дни недели»

Для младших школьников. Перед началом игры повторяем дни недели, затем называем рабочие дни недели, выходные. Договариваемся о правилах игры: если ведущий называет выходной день - хлопают в ладоши, рабочий - молчат.

5) «Охотники»

Разучиваем первую строфу и произносим хором, передавая с помощью интонации значимость происходящего.

Мы - охотники на льва.

Не боимся мы его.

У нас огромное ружьё

И острый меч: "Ух!"

Далее ведущий меняет направление игры:

Ой! Что это?

Ой! Что это?

Ой! Что это?

Впереди гора!

На ней не пролететь,

Под ней не проползти.

Её не обойти.

Дорога только напрямик!

(Не забывать показывать действия в процессе игры).

Всё проигрывается сначала, но каждый раз появляется новое препятствие: река (изображаем, как плывём), болото (звук трясины - хлопки по коленкам), пустыня (шорох песка - потереть ладошки). Ведущий наращивает эмоциональность зала. Когда дело доходит до льва - зал кричит от страха и изображает, как убегаем от хищника по пустыне (шорох песка), пробираемся через болото (звук трясины), перплываем реку, карабкаемся на гору. Оглядываемся, убеждаемся, что льва нет, вытираем пот!

Мы - охотники на льва.

Не боимся мы его.

У нас огромное ружьё

И острый меч: "Ух!"

6) «Мы музыканты»

Напевая как песенку и демонстрируя за ведущим действия.

Мы музыканты - хопио таланты.

Играем на руках - играем!

Рукатаки, рукатаки, рукатаки!

Рукатаки, рукатаки, рукатаки! *(Можно придумать как весело похлопать: в ладоши, по коленкам, и т.д.)*

Далее музыканты играют на ногах (притопывая), на носках (зажимая и отпуская нос, выдыхая при этом воздух, произнося звуки), ушах, животах, нервах.

7) «Обсерватория»

Ведущий. Для того, чтобы наблюдать за звёздами, астроном должен открыть купол обсерватории.

Играющие. Вжик-вжик. *(Разводят руки, согнутые в локтях, в стороны).*

Ведущий. Выдвигаем телескоп.

Играющие. У-у-у! *(Вытягивают шею вперёд, руки остаются в прежнем положении).*

Ведущий. Протираем объектив мягкой тряпочкой.

Играющие. Ших-ших-ших. *(Вращательные движения раскрытой ладонью перед лицом).*

Ведущий. Наводи на цель.

Играющие. 3-3-3! *(Правой рукой имитируют вращение моховика, поворачивают корпус то вправо, то влево).*

Ведущий. Смотрим в окуляр.

Играющие. О-о! *(Смотрят в кольцо, образованное большим и указательным пальцами).*

Ведущий. А там звёзды загораются.

Играющие. Чпок-чпок-чпок! *(Попеременно растопыривают пальцы то левой, то правой руки).*

Ведущий. Летают астероиды, проносятся кометы!

Играющие. Бж-ж-ж! Трых! *(Взмахивают то левой, то правой рукой).*

Ведущий. Летит космический корабль "Буря".

Играющие. Ш-ш-ш! *(Разводят руки в стороны и плавно опускают).*

Ведущий. Космонавт из люка выпал!

Играющие. А-а-а! *(Валятся на бок со стоном).*

Ведущий. Летают тарелки так роятся вокруг.

Играющие. Улю-лю-лю! *(Указательными пальцами делают вращательные движения у плеч).*

Ведущий. Падают метеориты.

Играющие. *(Хлопок).*

Ведущий. Пошёл метеоритный дождь!

Играющие. *(Аплодисменты).*

8) «У оленя дом большой»

У оленя дом большой. *(Руками изобразить крышу).*

Он глядит в своё окошко. *(Руки, согнутые в локтях, сначала ставят вертикально, затем одну руку опускают горизонтально, как у ученика, поднявшего руку для ответа).*

Зайка по лесу бежит. *(Импровизируйте с движениями).*

В дверь к нему стучится:

"Стук, стук! Дверь открой!"

Там в лесу охотник злой!"

"Зайка, зайка, забегай!"

Лапу мне давай!"

9) «Карлики и великаны»

Игра на внимание. При слове "великаны" нужно встать на носочки и потянуться, при слове "карлики" присесть на корточки.

Ведущий путает играющих, называя одно слово, но показывая другое действие.

Можно вместо слова "карлик" сказать "лилипут", а вместо "великан" - "гигант".

Нос, пол, потолок (аналогично)

10) «Как чихает слон?»

Ведущий предлагает ребятам послушать, как чихает слон. Для этого зал делится на три части. Правая часть говорит: "Хрящики!"; середина — "Ящичики!"; левая часть — "Потащили!". Ведущий поочередно взмахивает руками, указывая на ту или иную часть зала, а ребята произносят слова. Когда ведущий поднимает обе руки вверх, каждая часть зала кричит свое слово, и получается такой звук, словно чихает слон.

11) «Ипподром»

Ведущий говорит: «Покажите мне ваши руки и ваши коленки. У всех есть две коленки? Тогда вперед! Будем сейчас участвовать в скачках на ипподроме. Повторяйте за мной». Участники повторяют движения за ведущим. «Лошади вышли на старт (хлоп-хлоп-хлоп вразнобой по коленям).

Остановились на старте. Помялись (тихонько хлопаем). На старт, внимание, марш! Гонка началась (хлопаем быстро по коленям). Барьер (поднимаем руки, словно зависли над барьером и говорим «Оп!»), двойной барьер (то же самое, но два раза подряд). Каменная дорога (стучим кулаками по груди). По болоту (хлопаем в ладоши при скрещенных пальцах). Песочек (трём ладонь о ладонь). Трибуна девочек (девочки визжат). Трибуна мальчиков (мальчики кричат). Финишная прямая (очень быстро). Ура!»

12) «Гол мимо»

Зал делится на две половины. Ведущий поочередно вверх поднимает то левую, то правую руку. Дети поочередно (в соответствии с поднятыми руками) кричат:

Правая рука - Гол

Левая - Мимо

Если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат: "штанга"

13) «Кто знает – молодец!»

Ведущий говорит строчку а ребята в зале хором должны ее правильно закончить.

Трактор водит...(тракторист),

Электричку...(машинист),

Стены выкрасил...(маляр),

Доску выстругал...(столяр),

В доме свет провёл...(монтёр),

В шахте трудится...(шахтёр),

В жаркой кузнице...(кузнец),

Кто всё знает – ...(молодец)!

14) «Попробуй, не ошибись»

Сможете ли вы сейчас повторить за мной три коротенькие фразы? – спрашивает ребят ведущий. Никто конечно в этом не сомневается.

«Сегодня идет дождь», - говорит ведущий. Все уверенно повторяют эту фразу.

«А завтра, думаете, будет хорошая погода», - говорит он. Ошибки снова нет.

«Вот вы и ошиблись», - радостно заявляет ведущий. Ребята в недоумении: «Почему?»

Ведущий объясняет: «Вот вы и ошиблись» - это была моя третья фраза. Никто не повторил.

15) «Большое ДА»

Ведущий: Ребята, а вы умеете запускать большое «ДА»?! Сейчас мы все этому научимся! Как

будет «да» по-английски? Верно: йес! Левую руку вытягиваем вперед, а правой ладонью громко бьем по левой и произносим: Йес! Йес! Йес! А затем очень громко протятжно: АААААЙес! Потом все то же самое, но на разных языках.
На немецком: ЙА!
На французском: УИ!
На итальянском: СИ!
На китайском: Ш!
На русском: ДА!

Игры на ожидание.

1) «Ответьте на вопросы у стены»

Дети становятся лицом к стене, кладут руки на стену.

Ведущий. Я буду задавать вопросы, а если вы отвечаете «да», то делаете небольшой «шажок» рукой вверх, «нет» — вниз. Руки нужно чередовать: на первый вопрос — использовать правую руку, на второй — левую, на третий — правую и так далее.

Далее Ведущий задает различные вопросы в течение 5—7 минут. Затем задаются такие вопросы, чтобы дети отвечали «да». В конце концов руки детей располагаются гораздо выше их самих.

Ведущий. Вы разумные люди?

Дети. Да.

Ведущий. Так что же вы лезете на стену?

Взрыв смеха обеспечен.

2) «Пароход»

Дети стоят в кругу.

Ведущий. Из Китая приехал пароход и привез с собой пилу.

Показывает движение, дети повторяют слова и движения.

Ведущий (не переставая показывать пилу). Из Китая приехал пароход и привез с собой пилу, швейную машинку.

Одновременно ведущий выполняет 2 движения. Затем добавляет следующие предметы: веер, китайский болванчик, обезьянка.

3) «Бразильская бабушка»

Правила аналогичны игре «Пароход».

Ведущий. У меня в Бразилии живет бабушка, у которой вот такая голова... вот такая спина... вот такие руки... вот такие уши... вот такие ноги... которая вот так говорит: «Какая я красивая, но никто меня не любит!»

Дети повторяют все движения.

Ведущий. Какова бабушка, таковы и внуки!

4) «Вам привет от дяди Васи»

3—5 человек встают в линию. Ведущий встает первым.

Ведущий. Вам привет от дяди Васи.

1-й ребенок. От какого дяди Васи?

Ведущий. Который делает вот так. (Кладет правую руку на плечо 1-го участника.)

Затем первый участник «передает» все движения второму и так далее по цепочке. Последний «передает» ведущему. Далее игра повторяется: ведущий кладет левую руку на плечо игрока, затем показывает различные движения по своему усмотрению. Когда все участники присядут, ведущий продолжает.

Ведущий. Вам привет от дяди Васи. Ребенок. От какого дяди Васи?

Ведущий. Который делает вот так... (Толкает участников, они падают.)

5) «МПС»

Ведущий задает детям вопрос «Что такое МПС?» Дети пытаются отгадать, задавая ведущему вопросы, на которые можно ответить «Да» или «Нет». Ведущий по возможности отвечает на них. (Ответ: МПС — мой правый сосед.)

6) «Отгадай сказку»

Задача водящего — задавая вопросы, отгадать задуманную сказку. Водящий выходит из комнаты, для того чтобы дать возможность загадать сказку. На самом деле сказка не загадывается.

Ведущий объясняет условия игры участникам: «Мы будем отвечать «да», если вопрос водящего будет заканчиваться на гласную букву, «нет» — на согласную, «может быть» — если вопрос заканчивается на «ь». Игра продолжается до тех пор, пока ведущий не сдастся.

7) «Веселуха»

Дети стоят по кругу. Водящий становится в круг, поворачивается то к одному игроку, то к другому. Тот, на кого смотрит водящий, кланяется и говорит: «Здравствуй, господин король». Участникам нельзя улыбаться и смеяться.

8) «Луноходы»

Дети стоят по кругу. Водящий входит внутрь круга, становится на четвереньки и говорит: «Биб-биб, я луноход -1». Задача играющих: смотреть и не улыбаться. Тот, кто улыбнулся, становится луноходом-2 и т. д., до тех пор, пока все не станут луноходами.

9) «Палата номер 6»

Двух желающих выводят за пределы слышимости. Вожатый говорит, что все - пациенты-психи из палаты номер 6. Вышедшие - доктора- должны определить синдром нашей болезни. Они, проходя по кругу, будут задавать по одному вопросу. Но отвечать на вопрос, который был задан игроку, должен тот, кто сидит от него через одного человека, то есть четвертый в круге отвечает на вопрос, заданный второму, пятый _ третьему и т. д. Первые двое отвечают: "Сам дурак" или что-то в этом духе. Когда входят "доктора", во-первых, говорят, что они - врачи, а вокруг - больные из палаты №6. Объясняют, что им нужно задавать по одному вопросу, чтобы понять синдром болезни: сдвиги по фазе в левую сторону на два такта.

10) «Идти по часам»

У группы собираются часы и прочие небольшие, но ценные предметы и раскладываются по полу. Человека выводят на край комнаты, просят хорошенько запомнить рас-положение предметов и завязывают глаза. Его задача - дойти до другого конца комнаты. Тем временем часы незаметно убирают (а на их место можно положить что-то типа орехов): подса-зывают человеку "как аккуратно идти" и гровко "переживают" от "раздавленных" часов. Пока он снимает повязку, часы укладываются на место.

Игры на командообразование

1.«Посчитать до 18»

Группа должна по порядку посчитать до N (либо равное, либо большее числа участников), причем каждую цифру должен произносить только один человек. Договариваться, кто что произносит нельзя. Как только какое-то число произносят несколько человек одновременно или долго не произносит никто, счет начинается с начала.

2.«Воздушные замки»

Участники делятся на мини-группы по 3-6 человек. В центре комнаты кладется пачка бумаги и озвучивается следующая инструкция: «Каждой команде необходимо за следующие 15 минут построить из этой бумаги башню. Ничего кроме бумаги использовать нельзя. Башня должна быть выше одного метра в высоту. Побеждает команда, которая построит самую высокую башню».

3.«Шанхайцы»

Команде необходимо выстроиться в шеренгу и взяться за руки. Первый участник начинает закручиваться вокруг своей оси. В итоге должны закрутиться все. Готово? Теперь нужно обмотать получившуюся спираль веревкой. И в этом состоянии команда должна пройти определенное расстояние, не расцепляя руки и не разрывая веревку (нитку).

4.«Ходячий квадрат»

Все играющие встают квадратом (так, чтобы было занято все пространство внутри квадрата) как можно теснее, можно даже заранее очертить квадрат, в который они должны поместиться. Затем ведущий отдает команды, а квадрат их выполняет, стараясь не увеличить занимаемую им площадь,
например:

— Квадрат пошел влево — квадрат идет влево.

— Квадрат садится — квадрат с криками и воплями пытается сесть.

— Квадрат прыгает — квадрат с не менее интенсивным шумом прыгает.

И так далее

5.«Падающая палка»

Встав в круг, несколько играющих рассчитываются по порядку номеров. Участник игры под номером 1 берет гимнастическую палку и выходит на середину круга. Поставив палку вертикально и накрыв ее ладонью сверху, он громко называет какой – либо номер, например 3, а сам отбегает на свое место. Тот, кто назван, выбегает вперед, стараясь подхватить падающую палку. Игра длится 5 – 7 мин. Важно, чтобы круг был настолько большой, чтобы детям тяжело было прибежать, но чтобы они успели это сделать.

6.«Угадай, кого нет»

Все участники закрывают глаза. В это время ведущий дотрагивается до одного игрока, и тот бесшумно покидает комнату (в это время можно пошуметь). По сигналу ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Кто первым назвал имя отсутствующего, становится ведущим.

7.«Слепая геометрия»

Дети встают в круг, берутся за руки, закрывают глаза. Вожатый дает задание – вы должны, не открывая глаз, построить фигуру. Ровный круг, квадрат, треугольник, звезда (все фигуры по очереди). Упражнение на командное взаимодействие.

8.«Найди то, не зная что, сделай то, не зная что»

Из группы играющих выбирается Водящий, он покидает помещение. Игроки загадывают любой предмет, находящийся в комнате, и действие, которое с ним нужно сделать (например: тряпка, протереть подоконник). Приглашается Водящий. Он ищет предмет, ориентируясь на силу аплодисментов. Если аплодисменты тихие, он далек от предмета, громкие - близок к нему. Шквал аплодисментов означает, что предмет найден верно. Таким же образом предстоит догадаться, что делать с предметом. Тихие аплодисменты - неверное действие, громкие - приближение к загаданному действию, шквал аплодисментов - угадано действие.

9.«Телетайп»

Участники встают в круг, держась за руки. Один из участников посылает телеграмму, называя имя адресата. Телеграмма передается по кругу незаметным нажатием рук. Задача ведущего, который стоит в центре, заметить пожатие. Тот, кого заметили, становится ведущим.

10.«Растопи лед»

Каждая команда получает по одному кубику льда (желательно, чтобы кубики были одного размера). Задача состоит в том, чтобы скорее растопить лед. Кубик должен постоянно переходить от одного игрока к другому. Участники могут греть его в руках, тереть и т.д. Побеждает та команда, быстрее растопившая лед.

11.«Поезда»

Две равные команды выстраиваются в колонну по одному, обхватив руками впереди стоящего или взяв за пояс. Колонны стоят параллельно одна другой на расстоянии 3-5 шагов. Перед колоннами проводят стартовую линию, а напротив соревнующихся команд на расстоянии 15- 20 метров ставят стойку или другой предмет. По сигналу игроки в колоннах бегут вперед до стойки, огибают ее и возвращаются назад. Выигрывает команда, игроки которой пробежали всю дистанцию, не разъединившись, и раньше пересекли стартовую черту всей колонной. Можно условиться, что игроки присоединяются друг к другу по очереди, т. е. сначала стойку обегает первый номер, затем к нему присоединяется второй и обегают вдвоем, затем - третий и т. д. Поскольку в этом варианте игра требует выносливости, при ее повторении игроки в колоннах располагаются в обратном порядке.

Для ребят младшего школьного возраста можно проводить оба варианта игры, условившись, что бегать будут, держась не за пояс друг друга, а за руки.

12.«АБВГДЕЙКА»

Эта игра предназначена для большого количества участников. Все участники делятся на команды. Когда ведущий называет любую букву алфавита, команды, как можно быстрее, должны выстроиться в форме этой буквы. Побеждает та команда, которая выстроилась первой или более точно составила букву.

13.«Бип»

На полу рисуется поле из 49 клеток (7*7), поля должны быть достаточно большими, чтобы на них можно было встать. Все стоят у одного края сетки. Ведущий объясняет, что перед ними лабиринт, стенок не видно, но через них не пройти, когда человек касается стены, звучит сигнал: «Бип». Если человек касается стены, то игра начинается сначала. Команда должна пройти по лабиринту на противоположный край.

14.«Голова дракона»

Играющие встают друг за другом паровозиком, держа друг друга за талию. Первый человек в цепочке – голова, а последний – хвост. По команде ведущего голова должна поймать хвост. Хвост в свою очередь должен увернуться. Когда хвост пойман, он переходит в начало цепочки и игра продолжается.

15. «Автомобиль»

Участники представляют себя деталями машины (колеса, двери, капот и др.), из которых один участник собирает автомобиль. После этого он садится в автомобиль и делает несколько кругов по комнате.

Игры в отряде

1) «Отыщи пару»

Ведущий усаживает ребят в круг и предлагает каждому снять обувь с левой ноги. Обувь складывается в центре, а всем игрокам завязывают глаза. По сигналу ведущего они устремляются к этой куче, стараясь найти свою обувь. Побеждает тот, кто сделает это первым.

2) «Великий монгол»

По жребию один из игроков становится на стул, скамейку или табурет и принимает величественную позу. Это — Великий Монгол. Остальные игроки проходят перед ним один за другим, кланяются ему, и говорят: «Великий Монгол! Преклоняюсь перед тобой без слез и смеха!».

Эту фразу надо произнести торжественно и серьёзно. В это время «Великий Монгол» делает всевозможные гримасы, корчит рожи, чтобы рассмешить игрока.

3) «Кто главный?»

Дети выбирают водящего, который должен не на долго выйти из комнаты. Оставшиеся дети становятся в круг и выбирают главного игрока, который должен будет показывать движения всем остальным так, чтобы водящий не заметил кто это делает. Водящий заходит в комнату. Все участники повторяют движения за главным игроком, а задача водящего усмотреть того, кто показывает эти движения. Водящему даётся 2 попытки. Если он не угадал, то снова выходит из комнаты и главного игрока меняют.

4) «Взлет»

Игрока с завязанными глазами вводят в комнату. Ему предлагается полетать на самолете. Ему помогают подняться на «самолет» (стул или скамеечка). Он держится за руку одного из стоящих на полу игроков. Дается команда: «Запустить мотор». Все начинают гудеть, медленно приподнимая скамейку (всего на 20 – 30 см от пола). Игрок, державший пилота за руку, постепенно приседает и опускает руку так, что у пилота создается впечатление, что он уже высоко. В это время над пилотом поднимается какой-либо твердый предмет: книга, доска. Как только голова пилота коснется чего-либо твердого, раздается команда: «Потолок! Прыгай скорее!». Пилот прыгает, воображая, что он находится высоко. Желательно заранее постелить спортивные маты.

5) «Динозавр»

Играющие становятся в круг. Ведущий объясняет, что у каждого человека есть зверь – покровитель, свой тотем: змея, кошка, слон, медведь... И даже древнее животное – динозавр. Затем ведущий обходит круг и каждому играющему сообщает на ухо его зверя, объясняет правила игры: когда он выкрикивает какое-либо животное, участник игры, чье животное названо, должен попытаться выпрыгнуть из круга. Остальные стараются ему помешать.

Игра начинается. Весь круг неожиданно падает на пол, т. к. большинству играющих был назван динозавр.

6) «Телепат №1»

Ведущий договаривается заранее с игроками о правилах игры. «Сейчас войдет водящий, он загадал фрукт, цвет, имя». Мне он об этом скажет. Сперва мы будем угадывать фрукт. Я буду перечислять фрукты, а вы хором будете кричать «нет». Если я скажу ключевое слово, например, ананас, то вы также кричите «нет». Но следующий фрукт будет назван тот, который загадал водящий, и вы отвечаете «да». Так будет и с остальными словами. Поэтому давайте загадаем ключевые слова, после которых я буду говорить загаданное водящим слово. После этого приглашается водящий, который сообщает ведущему три слова и начинается угадывание.

7) «Телепат №2»

Несколько человек уходят за дверь и потом по одному заходят. Пока их нет ведущий объясняет правила игры «Я буду задавать вопрос, сколько слов в предложении, такое число загадал ведущий». (Например: «какое число?», загаданное число «2»). Ведущий приглашает одного человека, тот на ушко сообщает ведущему любое число от 2 до 5 включительно. Затем обращается к игрокам (допустим, что загаданное число «4»). «Какое число было загадано? И начинает перечислять: «Три?» – все хором: «Нет!», «Два?» – все – «Нет!», «Четыре?» – «Да!» пробуем еще раз, задача водящего угадать, почему так получается. Если нет, то зовется следующий играющий, с которым все повторяется.

8) «Конкурс детективных рассказов»

Конкурс детективных рассказов особенно популярен среди ребят старших отрядов. Возможные темы (для зимней смены): «Зимы могло не быть» «Картины на снегу», «Тайна черного кота». Для сочинения рассказов ребята объединяются в пятерки — «авторские бригады». Названия и сюжеты придумывают сами, в день конкурсного вечера читают их для всех, в том числе для жюри, составленного из взрослых. Очень интересно из нескольких рассказов составить один, выбрав наиболее удачные отрывки.

9) «Портной»

Ребят нужно разделить на 2 команды. Каждому капитану команды даётся чайная ложечка, к которой привязана верёвка. Задача капитанов как можно быстрее «пришить» всех членов своей команды друг к другу, то есть продеть чайную ложечку с верёвкой через пряжку, ремешок, лямку, петлю для пуговицы.

10) Сурдоперевод»

Игра в помещении в лагере «Сурдоперевод» предполагает неограниченное число игроков. Она очень хороша для развития быстроты соображения, гибкости мышления. Для проведения игры необходим плеер с наушниками. Предварительно записываются в плеер записи популярных песен, но каких знает только ведущий. Смысл игры в том, что тот, кто слушает музыку в плеере, должен по средствам мимики и жестов объяснить, что это за песня. Все остальные должны отгадать. И тот, кто угадает, начинает слушать песню и объяснять остальным. Ведущий тем временем записывает очки каждого игрока. Например, после 30 минут игры (на ваше усмотрение) считаются очки, и остаются наиболее удачливые игроки, которые продолжают играть между собой. Игра продолжается до абсолютного победителя.

11) «Шиворот – навыворот»

Хороша эта игра в помещении лагеря тем, что в нее может играть неограниченное число человек. Смысл игры состоит в том, что ведущий (обязательно должен быть взрослым) читает короткое предложение из любой детской книги наоборот. Но сначала подготовить необходимо на примере слов. Остальные игроки должны понять, что же такое выдумал «ведущий». Кто быстрее справился с заданием, тот и выиграл. Если же правильный ответ был самым последним, но самым верным, то тот игрок тоже считается победителем. Далее игру продолжает выигравший.

12) «Следопыт»

Игра очень привлекательная тем, что воссоединяет с природой и развивает наблюдательность, внимательность, сообразительность. Число игроков может быть неограниченным. Играть желательно на улице на любом мягком грунте, но играть в помещении лагеря можно тоже. Только для этого придется замесить тесто без яиц и дрожжей или взять обычный пластилин, или глину и слепить из нее большой блин. Ведущий оставляет отпечатки следов на грунте или пластилине, а игроки должны отгадать, кому они принадлежат. Если возникают затруднения, то пусть игроки задают наводящие вопросы. Выигрывает тот, кто отгадает больше всего следов.

13) «Азбука Морзе»

Эта игра в помещении очень увлекательная. Для ее проведения потребуется плеер с наушниками. Ведущий слушает песню и настукивает ее мелодию, все игроки должны угадать, что за песня. И тот, кто правильно угадает, становится ведущим. Игра длится до тех пор, пока все не устанут от счастья, смеха.

14) «Изображалка»

Игра веселая, развивает находчивость, сообразительность. Игроки разбиваются парами. Тот, кто оказался одиночкой становится судьей. По результатам жеребьевки выбирается пара, которая должна благодаря мимике и жестам изобразить какой-нибудь сюжет. Например: двое друзей давно друг друга не видели; урок, где учитель спрашивает ученика и тому подобное. Какой

сюжет изображать говорит судья. Пара, которая правильно угадала сюжет, показывает свою сценку следующая.

15) «Додумайся сам»

Игра в помещении «Додумайся сам» позволяет развивать ассоциативное мышление, обучает мыслить образно и абстрактно. Все желающие играть разбиваются на две команды с равным количеством игроков. Отдельно выбирается судья и ведущий. Команды выстраиваются в линейку так, чтобы каждый последующий игрок находился за спиной у предыдущего. При этом ведущий находится за спиной у всех играющих. Ведущий загадывает слово и пишет его на «доске» (ей может оказаться и обычный листок бумаги). Поворачиваются первые игроки, и ведущий показывает им слово. После чего путем наводящих вопросов команда должна добиться у первого игрока, что загадал ведущий. Например:

- это живое? - нет

- это можно есть? - да

И в таком ключе до тех пор, пока команда не отгадает, что это. Игра идет до определенного количества очков, которое определяет ведущий (он же судья) сам.

Упражнения верёвочного курса

1) Узелки

Участники образуют круг и берутся за руки. Теперь попросите их расцепить и перехватить ребят за руки напротив так, чтобы руки одного человека были сцеплены с руками разных людей. Как только это сделано, объявите задачу: не расцепляя рук, распутать узел и образовать снова круг.

- Это упражнение дает возможность участвовать всем в выработке стратегии.

2) Электрическая цепь

Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам.

Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней - встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться.

Два главных условия этого упражнения: 1) электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами; 2) на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно. Подсказка водителю: не забудьте поддержать детей, ведь им очень трудно!

Как упрощенный вариант электроцепи – Исходные условия: участники садятся в круг на землю (пол), касаясь сидящих рядом ступнями и держась за руки (т.е. замкнули цепь руками и ногами). Задание: "Пускаем ток" - всем участникам одновременно (синхронно) подняться, не расцепляя рук и не меняя положения ступней. Ограничения: при расцеплении рук или несинхронном подъеме всех участников упражнение выполняется всей группой с начала.

3) Биг-мак

Организуем большой круг. Разбейте команду на пары и попросите каждую пару выбрать словосочетание из двух слов, которые традиционно употребляются вместе (например, один партнер говорит: "Биг", - другой: "Мак"; один: "Ореховые", - другой: "Масло", Ковер-самолет и т.д.). Затем объясните, что по условиям игры, нужно закрыть глаза и не открывать их до конца события (упражнения), и, кроме того, можно произносить только свое выбранное слово. Теперь ведущий перемешивает команду так, чтобы партнеры были далеко друг от друга. Партнеры с закрытыми глазами, выкрикивая свое слово, находят друг друга. Как только пара воссоединилась, отведите ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершению задания, каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание. Для этого упражнения очень важную роль играет площадка, которая должна быть большой.

4) Сидячий круг

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

5) Отжимания

Разбейтесь на группы по 4 человека. Ваша задача - отжаться от земли, чтобы в нее упирались только ваши руки, и продержаться не меньше 5 секунд.

- Подсказка вожатому: удобнее всего будет выполнять отжимания, если группа ляжет на землю лицом вниз так, чтобы образовался квадрат, стороны которого образованы телами (ноги одного лежат на спине соседа).

Вожатому необходимо узнать у детей, есть ли у них проблемы со спиной? В данном упражнении таких детей можно привлечь в качестве судей.

6) Все на борт

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

7) Бревно (Обрыв)

Оборудование: любое бревно (дерево, лежащее на земле, гимнастическое бревно и т.п) или любой другой бортик, скамейку, шириной 20 см и такой длиной, чтобы 10-11 участников, встав "паровозиком", уместились впритык. Команда выстраивается на бревне. Задание: участникам группы - поменяться местами так, чтоб первый с конца стал первым сначала, второй с конца - стал вторым сначала и т.д. И так, начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке. Ограничения: при касании земли любым участником упражнение выполняется всей группой с начала.

- Подсказка вожатому: лучше расположить команду, чередуя мальчиков и девочек.

8) Тролли

Оборудование: тролли - небольшая досочка, брусок или другой вспомогательный предмет. Обозначить две параллельные линии, находящиеся на расстоянии не меньше трех метров друг от друга. Задача команды - переправиться от одной линии до другой, не касаясь земли, используя тролли.

9) Прогулка слепых

Вся группа встает "паровозиком", впереди встает ведущий. Все, кроме ведущего закрывают глаза (или завязывают на глаза повязку). Когда все глаза закрыты расскажите ребятам, что мы собираемся в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться наш взгляд. Попросите положить правую руку на плечо впереди стоящего (или кладут руки на пояс впереди стоящему). Дорогу видит лишь ведущий. Если впереди препятствие (около правой ноги), то ведущий хлопает сзади стоящего по правой ноге, тот перешагивает препятствие и хлопает по правой ноге сзади стоящего, аналогично с левой ногой. Если надо повернуть направо или налево, то ведущий ударяет по соответствующему боку сзади стоящего и поворачивает. Тот, в свою очередь, передает сигнал дальше назад. Медленно начните путешествие по выбранному маршруту, включая залезание на пенки, возвышенности, пролезание под низко нависшими деревьями и ветками, протискивание между деревьями и т.д. Финишируйте на каком-нибудь тесном (но безопасном!) месте.

- Подсказка вожатому: выполнять это упражнение следует в полном молчании. Следует выбрать знак для обозначения опасности (пожимание, хлопок по плечу и др.).

10) Переправа

Оборудование: канат, ведро с водой. Заранее готовится "маятник" (канат крепится к опоре). Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой за обозначенную линию, не касаясь земли. Кроме того, каждому члену команды нужно перенести емкость с водой, не пролив ни единой капли. Обязательна страховка!

--

Платформа, на расстоянии 3 м от нее находится бесконечная прямая. Между ними вертикально висит веревка, не касающаяся земли с узлами и петлями. За прямой находится банка с

водой и ручкой. Ваша группа стоит за линией. Ваша задача - перебраться на платформу всей командой и перенести туда банку с водой. Если вы касаетесь любой точки земли или проливаете хоть каплю воды, вся команда возвращается за линию и упражнение начинается сначала. Какие либо прыжки запрещены.

--

Переправа — команда переправляется из одного пункта в другой, используя один промежуточный перевалочный пункт (несколько узких коротких брёвен) и две широкие доски.

--

Параллельная переправа — Между деревьями один над другим натянуты два троса длиной 10-15м, нижний - на высоте 1.5м. Необходимо перейти по нижнему тросу, держась руками за верхний. Надевается обвязка, пристегивается страховка. Максимальное количество участников на трассе – 2 человека.

--

Переправа/болото — Задача команды: перебраться с одного края болота на другой по кочкам (листы бумаги). Причем 1) при переправе на каж-дой кочке должна стоять нога участника (начиная с первого), если на кочке в какой-то момент нет ноги, кочка исчезает; 2) При пере-праве ни на одной кочке не должно находиться две ноги одновременно, иначе – штраф.

--

Участникам нужно переправиться по двум натянутым между двумя деревьями канатам. Примечание: Можно натянуть все-го один канат, но перебраться по нему на руках на другую сторону.

--

Исходные условия: между двумя деревьями на высоте 3,5-4 метров натянута прочная веревка.

Расстояние между деревьями - 2,5 метра. К середине веревки привязана висящая вертикально прочная веревка с узлами в нижней части. Нижний конец висящей веревки - на высоте 0,5 метра над землей. Параллельно натянутой между деревьями веревке на земле чертятся две линии на расстоянии 1,5 метра от деревьев. Расстояние между линиями -3 метра. Группа находится за одной из линий.

Задание: всей группе переправиться за другую линию.

Ограничения:

- нельзя касаться земли между линиями;
- нельзя обходить деревья;
- нельзя перепрыгивать;
- при касании любым участником земли между линиями упражнение

выполняется всей группой с начала.

11) Электрическая изгородь

Оборудование: веревка, шест (доска, палка и т.д.). Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через воображаемую электрическую стену, не касаясь ни единой видимой или воображаемой ее части. Если кто либо коснется стены, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова.

- Подсказка водителю: шест может использовать как вся команда, так и последний участник.

12) Квадрат

На площадке чертится квадрат небольшого размера (подбирайте по количеству человек). Задача команды - уместится на квадрате за определенное время (10-30 секунд), и столько же простоять, не дотрагиваясь до пола за пределами квадрата никакими частями.

--

Исходные условия: на земле начерчен квадрат со стороной 1 метр.

Задание: уместиться всей группой внутри квадрата.

Ограничения:

- не заступать за его стороны;
- продержаться в таком положении не менее 10 секунд.

13) Лабиринт

Нужно преодолеть препятствия с завязанными глазами, держась друг за друга. Открыты глаза только у замыкающего цепочку. Он видит все препятствия и должен объяснить жестами, как

их преодолеть, не произнося при этом ни слова. Например, хлопок по правому плечу означает — шаг вправо, по левому — влево.

Участники договариваются об этих условных сигналах перед началом движения.

--

Веревка натянута горизонтально на уровне колен, между 4 деревьями, на расстоянии 2-2,5 м. 2-3 веревки переплетаются в виде паутины. Участники, держась за руки, дружно проходят все ячейки лабиринта. В каждой ячейке должна находиться нога впереди идущего и следующего за ним участника.

--

Описание: на местности очерчен криволинейный путь (например цветной лентой), ширина его варьируется от 0,5 до 2 м – это лабиринт. В лабиринте есть не более двух препятствий – натянутые на пути веревки, так чтобы через одну можно было перешагнуть, а под ругой пройти нагнувшись. В конце лабиринта подвешено яйцо, на полу лежат ножницы. Задача команды: выбрать одного человека, который вслепую пройдет по лабиринту, не задев ограждения и препятствий, срежет яйцо и разобьет его. Команда, распределившись вдоль лабиринта, могут подсказывать слепому, куда идти, только по одному слову каждый в заранее выбранном порядке (один после другого, когда все сказали по слову, снова начинает первый и т.д.) Реквизит: веревка 40 - 50 м, яйцо 3 шт (по одному на команду), ножницы.

14) Треугольник

Между деревьев на высоте 1-1,5 метра натянуты тросы, которые образуют треугольник (постепенно расходятся). Участникам нужно по двое пройти этот треугольник, держась за руки.

КТД

1) КОЛЬЦОВКА ПЕСЕН

Массовая игра-обозрение, участники которой, составляющие несколько команд, поочередно (по кругу) исполняют песни на выбранную тему.

Правила игры.

Каждая команда поет только один куплет (и припев) и должна исполнять его сразу же после предыдущей команды.

Если команда допустила паузу более 3–5 секунд или исполнила песню не на выбранную тему, то по решению ведущих она выбывает из игры; побеждает та команда, которая последней исполнила песню на условленную тему.

Совещания команд по выбору очередной песни должны идти так, чтобы не мешать поющим; ведущие имеют право отстранить от игры команду за шум «сверх нормы».

Возможные темы кольцовки:

«Песни боевые, солдатские», «Море и моряки», «О пионерах», «Туристские песни», «Москва-столица», «Любимый город — Ленинград», «О людях разных профессий», «Дружба», «Русские народные песни» и др.

Советы организаторам.

Тему кольцовки могут предложить ведущие или выбрать сами участники — путем конкурса между командами на лучшие предложения (окончательное решение выносит совет капитанов и ведущих).

Не стоит проводить больше одного-двух туров кольцовки, чтобы не утомить участников.

Команды можно составлять по-разному, по первичным коллективам (звездочкам, звеньям и т. д.), по классам и их союзам, по желанию (кто с каким капитаном хочет), по жребии и т. д. Количество участников в каждой команде не должно превышать 40–50 человек, ибо в противном случае трудно совещаться и дружно петь.

Кольцовка песен, посвященных совместно выбранной теме, оказывает сильное эмоциональное воздействие, сплачивает участников в воодушевляющем, увлекательном действе. Поэтому ее можно использовать на пионерском сборе, классном и школьном вечере (например, в начале — для быстрого идейно-эмоционального ввода в тему и сближения участников или в конце — как коллективное завершение и своеобразная разрядка энергии), а также в перерыве или по окончании любого познавательного, спортивного, трудового дела.

2) КУКОЛЬНЫЙ ТЕАТР

Ролевая игра, заключающаяся в подготовке и показе спектаклей для своего коллектива и окружающих людей.

Участниками этого дела могут быть учащиеся одного класса — октябрятской группы, пионерского отряда и их взрослые друзья, но лучше, если будут действовать в содружестве старшие и младшие, например пионеры и октябрята.

«Строительство» театра начинается на общем сборе. Все участники игры сообща решают, какие цехи (отделы) будут в составе театра, затем создаются сводные бригады по цехам, выбираются командиры бригад (начальники цехов) и совет дела — дирекция театра, в которую входят начальники цехов и главные руководители (директор, художественный руководитель) — взрослые и старшие ребята.

Так же сообща выясняется «репертуарный вопрос». Если решено поставить готовую пьесу, то проводится конкурс между сводными бригадами на лучшее предложение о том, какую именно пьесу взять. Если решено играть свою пьесу (например, инсценировать известную сказку, рассказ и др.), то создается литературная бригада (литературный цех), которой и поручается написать текст представления, или проводится конкурс между первичными коллективами (октябрятскими звездочками, пионерскими звеньями), сводными бригадами (цехами) на лучшую тему (сюжет) спектакля. На следующем общем сборе все предложения обсуждаются, а затем уже выбирается специальная литературная бригада, которая пишет сценарий (его также можно создать приемом эстафеты от одного первичного коллектива к другому, как рассказ-эстафету). После создания пьесы дирекция распределяет работу между цехами (бригадами) и руководит подготовкой спектакля.

Примерная структура кукольного театра:

- 1) дирекция — главные руководители и начальники цехов (командиры бригад);
- 2) литературный цех;
- 3) кукольный цех (изготовление кукол);
- 4) актерский цех (бригада кукловодов);
- 5) бутафорский цех (изготовление реквизита);
- 6) декорационный цех (работа над декорациями);
- 7) световой цех (сценические звуки, шумы, музыкальное сопровождение).

После каждого представления общий сбор-«огонек» обсуждает: что было хорошо? Что не получилось? Что предлагается? Каждый цех высказывает свои мнения и предложения.

КАК ЭТО БЫЛО (из коммунарского дневника Юрия Афанасьева)

Любой школе не трудно купить куклы, сделать ширму и показать «Репку». Другое дело — самим сделать куклы, самим написать сказку. Тогда будут заняты не 5–6 человек, а 20–30 и более. В этом гораздо больший воспитательный смысл. Трудно ли это? Да, трудно, но и доступно любой школе.

Я задумал построить работу кукольного театра по цехам: дирекция, актерский цех, бутафорский, шумовой, осветительный, цех оформителей.

А все началось с того, что при кукольном театре появились «сказители», сначала 3, затем 6, 10 и наконец 15. Вскоре стали приходить любители послушать сказку, у народности ханты много сказок, и они все ни в коей степени не повторяются. Любой хант — сказитель. Я заметил, что и ребята у них обладают удивительной памятью и рассказывают самым подробнейшим образом. Они и сочиняют сами. Так, например, Валера Е. рассказал мне две сказки. Я посчитал, что это старые сказки, но он сказал, что «вчера сочинил», и даже обиделся, когда я посмотрел на него с недоверием. Трудно объяснить такой «сказочный талант», но причина, возможно, кроется в том, что ханты месяцами, годами живут в тайге. При встрече с новыми людьми у них появляется потребность рассказать о своих мыслях, впечатлениях. Очевидно, лучше всего сделать это иносказательно — в форме притчи, сказки, опираясь на многовековой опыт народной мудрости.

Интересен своеобразный обряд перед рассказыванием сказок. Зашедшему «на огонек» говорят: «Ты без головы, с одной ногой и никуда не уйдешь». И гость обязан рассказать две сказки, т. е. «восстановить» свою голову и «отпавшую» ногу. Тот, кто съел в гостях налимью голову, обязан рассказать 7 сказок.

Итак, я прослушал 40 сказок, рассказанных ребятами. По мотивам этих сказок была написана одна: «Бабушкин внук и ведьма-людоед». Ее и решили инсценировать. Долго думали, как будет выглядеть ведьма. Однако и с этой задачей мы успешно справились. В дословном переводе с хантыйского ведьма — это «женщина, делающая жилы». У нее не такие руки и не такое тело, как у человека. Но как же ее изобразить? И тут Наташе Куртямовой пришло в голову: «У нее глухаринные лапы!» Вместо рук мы вставили волосатые глухаринные лапы, и кукла действительно приобрела «людоедский» вид.

Сцена была оформлена так: ширма, на ней с одного угла — чум и береза, с другого — котел людоеда и лиственница. Задник: на простыне изображены масляными красками темный лес, река, таинственные горы.

...Наступил долгожданный день первого спектакля. Большой класс не вмещает ребят. Пришли женщины-ханты в своих национальных костюмах. Они приехали из тундры за детьми, чтобы увезти их домой на каникулы. Оживление, радость встреч...

Вдруг свет в классе выключается, луч проекционного фонаря выхватывает из темноты верхнюю часть ширмы и задник. Впечатление такое, что это происходит в действительности.

Когда появился менгк-иги (людоед), малыши ахнули, раздались голоса:

— Я его не боюсь, он не настоящий.

— А Нина Васильевна говорила, что Юрий Николаевич в лесу его поймал, в своем кабинете кормит мясом.

Поначалу это походило на правду, потому что менгк-иги (а его водил я) так рывкнул, так зарычал, что малыши от страха схватились друг за друга. Через минуту уже все весело смеялись над тем, как маленький мальчик обманывает такого большого и глупого людоеда...

3) ТУРНИР ЗНАТОКОВ ПОЭЗИИ

Познавательное дело-обозрение. Цель турнира — пробудить, удовлетворить и развить интерес к поэзии разных эпох, жанров, стилей; расширить литературный и жизненный кругозор на основе обмена знаниями и увлечениями; содействовать формированию эстетического вкуса, воспитанию нравственных чувств, развитию творческих способностей.

Участниками турнира знатоков поэзии могут быть ребята одного или нескольких классов вместе с их старшими друзьями, а также сводные команды (допустимо, когда для каждого тура коллектив выдвигает отдельную команду знатоков).

Примерные виды (туры) состязаний.

1. Конкурс поэтических чувств.

Все участники получают задание найти стихи, в которых наиболее ярко выражены чувства любви, печали, радости, сочувствия и т. п. После подготовки команды на турнире поочередно читают стихи, отражающие эти чувства. Коллектив-организатор тура (или жюри) решает, кому удалось найти самые выразительные произведения.

2. Конкурс юмора и сатиры в поэзии.

Задание по этому конкурсу также дается предварительно на общем сборе-старте. Коллектив, организующий этот тур состязаний, решает и объявляет остальным коллективам, какие стихотворения для конкурса они должны отыскать. Например, стихи, выражающие добрую шутку, тонкую иронию, сарказм (далее работа идет так же, как в первом конкурсе).

3. Конкурс поэтических жанров.

По этому конкурсу нет предварительного задания. Коллектив, который будет вести данный тур состязаний, готовясь к турниру, подыскивает стихи разных жанров, например элегию, сонет, балладу, эпиграмму. Во время турнира эти произведения читают по очереди представители данного коллектива (командиры), остальные участники определяют жанр, пишут на листочках ответы (в том порядке, в каком читались стихи) и сдают их организаторам с указанием названия своей команды (личного псевдонима). В конце турнира организаторы конкурса объявляют результаты: в каком коллективе наибольшее число правильных ответов, под каким псевдонимом даны самые удачные ответы. Авторы этих ответов «расшифровывают» себя и получают призы.

4. Конкурс поэтов-масок.

Коллектив, готовящий этот тур состязаний, выбирает несколько стихотворений (лучше — известных поэтов) и на турнире читает их, а затем предлагает определить авторов (дальнейший ход этого конкурса подобен описанному выше).

5. Конкурс стихотворного творчества (буриме).

Коллектив, организующий это состязание, придумывает заранее несколько пар рифм-заготовок для стихотворений разных стилей (патетического, лирического, сатирического и т. д.).

На самом турнире, дождавшись своего тура (лучше проводить этот конкурс последним), команда объявляет задание: сочинить экспромтом стихотворения требуемого стиля по предлагаемым рифмам. На выполнение дается 10–15 минут. Затем по кругу представляются плоды коллективного творчества — сначала одна серия, например патетическая, потом остальные.

Советы организаторам.

Следует позаботиться о том, чтобы во время турнира у каждого коллектива было достаточное количество бумаги и все участники пришли с авторучками.

Общее время состязаний не должно превышать полутора часов. Не менее получаса нужно отвести на заключительную часть турнира (подведение итогов), чтобы каждый коллектив имел достаточно времени для содержательной оценки наиболее удачных ответов, сравнения разных решений одних и тех же поэтических задач.

4) ЭСТАФЕТА ЛЮБИМЫХ ЗАНЯТИЙ

Дело-обозрение, во время которого каждый из членов коллектива по очереди знакомит остальных со своим любимым занятием, рассказывает о том, как он им увлекся, о своих поисках, удачах и неудачах, о своих планах, показывает, чего он достиг, отвечает на вопросы, дает советы товарищам.

В числе любимых занятий могут быть рисование и лепка, вышивание, коллекционирование, выпиливание, выжигание по дереву, моделирование, чтение книг (сказок, о путешествиях и т. д.), сочинение интересных историй, решение занимательных задач (ребусов, головоломок, кроссвордов и др.), выращивание цветов и других растений, уход за домашними животными, фотографирование, спорт и т. д.

Советы организаторам.

Лучше всего проводить эстафету любимых занятий на сборах-встречах небольших коллективов (микроколлективов) — октябрятских звездочек, пионерских звеньев, бригад старшекласников и т. п. Нужно, чтобы такие встречи проходили в приятной, как бы семейной обстановке, носили непринужденный характер, когда даже самый застенчивый поделится своим заветным. Особенно успешно проходит эстафета любимых занятий в гостях у старшего друга, например у родителей одного из ребят. Благотворно влияют друг на друга старшие и младшие, укрепляются товарищеские отношения между ними на сборах-встречах двух разновозрастных микроколлективов — пионерского звена и подшефной октябрятской звездочки.

Эстафету любимых занятий можно устроить не только между представителями отдельных микроколлективов (звеньев, звездочек), двух или нескольких параллельных классов, но и между союзами старших и младших ребят с участием взрослых, а также между сводными бригадами (объединениями по интересам, общим увлечением), в том числе разновозрастными (каждая бригада готовит коллективное выступление для остальных с рассказом о своем любимом деле).

В любом из вариантов эстафеты любимых занятий помогает раскрыть интересы и способности ребят, обменяться увлечениями, знаниями, умениями, воспитывает заботливое отношение каждого к своему коллективу и уважение коллектива к каждому своему члену, побуждает к самовоспитанию.

Полезна такая эстафета еще и тем, что дает толчок к новым коллективным творческим делам, удовлетворяющим разнообразные интересы, которые проявились и усилились во время эстафеты. От нее легко перейти к таким познавательным делам, как вечер разгаданных и неразгаданных тайн, пресс-конференция, устный журнал и т. д.

Взрослые (учителя, родители, вожатые) кроме общей организации эстафеты могут консультировать ребят при подготовке сборов-встреч, быть ведущими и участниками этого КТД, т. е. делиться своими интересами, любимыми занятиями.

Тематические свечки.

1. Расскажи мне о себе

Все садятся в круг, и каждый ребенок рассказывает что-нибудь о себе: как его зовут, был ли он уже в этом лагере, и что ему запомнилось, что он любит делать, что может сделать для отряда, успел ли подружиться, познакомиться с кем-нибудь, чего ждет от смены в лагере и т. д.

2. Круг молчания

Это конфликтный «огонек». Все сидят в кругу спиной к центру, а если кто-то хочет высказаться, разворачивается лицом к центру. Остальным говорить строго запрещено. Так напряженность внимания, обстановка провоцируют эмоциональный выплеск, снятие личного эмоционального напряжения, снимает конфликт.

3. Загони джина в бутылку

Все пишут на бумажках свои пожелания на смену. Ведущий их собирает и объясняет, что джин, живущий в бутылке, исполнит все желания, только надо очень-очень сильно этого захотеть. Бумажки складываются в бутылку с надписью «Джин» и открывают уже только в конце смены. Пожелания читают и обсуждают, что исполнилось, а что нет.

4. Три желания

Каждый по кругу говорит свое желание(то, что хотел бы на данный момент).

Потом вы объясняете детям, что они сейчас должны решить какие 3 желания должны сбыться.

Уклон на то, что "хорошо - это на общее благо"

А потом пишете эти желания на билетах и пускаете по ветру или ещё что-то символичное.

5. Шляпа

Обсуждение проблемных ситуаций в отряде. На листочках пишутся вопросы к детям, которые накопились за несколько дней. Каждый ребенок вытаскивает из шляпы вопрос и говорит о своем отношении к данной проблеме.

6. Спасибо

На этом вечере говорят: «Спасибо» одному человеку из отряда, уточняя за что. Такой анализ эффективно проводить после эмоционального спада.

7. Огонек страшных историй

На огоньке все рассказывают страшные истории и традиционные «страшилки».

8. Письмо домой

У детей есть возможность написать письмо домой, в котором можно рассказать о том, как живется в отряде, что дают на полдник, о своих новых друзьях, о вожатых и т. п. Если кто-нибудь захочет, то может прочитать свое письмо вслух.

9. Лифт времени

Нужно вспомнить и рассказать о любых трех важных, запомнившихся событиях в жизни: первый подарок на день рождения, поход в первый класс, выступление перед всем классом... Почему тебе запомнились именно они?