

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

Игры на знакомство рекомендуется проводить в отряде с целью быстро и в интересной форме познакомить участников смены друг с другом. При проведении данного вида упражнений ребята узнают интересные факты друг о друге, делятся своими мнениями о различных областях знаний, видах деятельности и т.д.

Великолепная Валерия

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например: Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

Снежный ком

Участники берутся за руки, образуя круг. Начинает игру первый игрок, называя свое имя. Второй участник по кругу повторяет имя первого участника и говорит свое. Третий участник повторяет имена первых двух и называет свое имя. И так игра длится до тех пор, пока последний человек не назовет все имена, включая свое.

Одеяло

Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянута одеяло. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал - забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая "перетянет" к себе больше игроков, т.е. та команда, которая знает больше имён.

А я еду, а я тоже, а я заяц

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место - не занято никем. В центре - водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами "а я еду". Следующий игрок - со словами "а я тоже". Третий участник говорит "а я заяц" и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чье имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего - успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

Мы идём в поход

Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя своё имя и предмет, который он берёт с собой в поход. Ведущий начинает: " Меня зовут Катя, я беру с собой калачи". Всем участникам необходимо догадаться о том,

что предмет должен начинаться с той же буквы, с какой и имя. Кто догадался, того ведущий берёт в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

Шляпа

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал ведущий. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит своё имя, затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит своё имя, а при щелчке пальцами левой руки - имя одного из участников. Тот игрок, чьё имя назвали, повторяет то же самое. Например: Оля, Оля, два хлопка, Оля, Игорь, Игорь, Игорь, два хлопка, Игорь, Света, и т. д. Кто не успел - тот "прошляпил".

Паровоз

Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: "Привет, я - паровоз. Как тебя зовут?" Участник называет своё имя, "паровоз" повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнёс участник. Кто представился, присоединяется к паровозу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

Любимое занятие

Все участники сидят в кругу на стульях. Ведущий в центре, он произносит некую характеристику (например: кто любит танцевать, кто играет на гитаре, кто любит мороженое и др.), относящие её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится ведущим.

Суета сует

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано задание. Суть одна: записать в клеточку имя человека, который (тут открывается простор для фантазии) любит рыбу, держит дома собаку, любит звёзды... Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберёт имена.

Молекула - хаос

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде вожакого: "Молекула по 2, по 3 и т. д.", игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек. Как только звучит команда: "Хаос", участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.

Построения

Ведущий предлагает построиться участникам по цвету глаз (от самых светлых до тёмных); по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря; в алфавитном порядке по первым буквам полных имён и т. д.

Найди партнера

Группа детей становится в ряд по возрасту или по какому-либо другому признаку. Середина разделяет ряд на две группы, которые становятся рядом так, чтобы получились пары. Каждая пара выдумывает себе код, состоящий из двух слов, например: (луна - мяч, дети-сад и т.д.). Пара определяется, что первое слово-код принадлежит, например, участнику "А", а второе слово - код - участнику "В".

Для всех участников игры оглашаются коды, чтобы они не повторялись. Участники "А" становятся в противоположной стороне игровой площадки, меняются местами друг с другом и им завязывают глаза. Чтобы избежать несчастных случаев, игроки должны вытянуть руки вперед. Теперь каждый игрок пытается, называя свой код, найти свою половину пары. Пары, которые нашли друг друга, снимают с глаз повязки и знакомятся друг с другом.

Ассоциации

Играющие выбирают кого - либо из присутствующих. Водящий должен угадать его. Для этого он задает вопросы: "Предположим, задуманный вами человек будет мебелью. Какой предмет он вам напоминает?" Анализируя ответы играющих, водящий пытается узнать, кто загадан. Интересен вариант, когда загадан сам водящий. Ассоциации дают как по внешности человека, так и по его характеру. Эта игра проводится на самом позднем этапе.

Выдуманный портрет

Партнеры берут друг у друга интервью об именах, месте жительства, работе, возрасте, хобби, ожиданиях, домашних животных и т.д.. Время устанавливает ведущий. Затем партнер "А" представляет всем присутствующим партнера "В". В представлении партнера всей группе сообщаются 4 факта (события, подробности, детали), которые один из партнеров находит наиболее интересными. Одна деталь из четырех - выдуманная. Вся группа присутствующих должна угадать выдуманную информацию.

Ложный герб

Группа детей делится по парам. Каждая пара получает от ведущего цветные карандаши, фломастеры, листы бумаги размером... На листах бумаги могут быть уже готовые контуры герба. Каждый участник рисует внутри герба 4 изображения (то, что для него свойственно, характерно). 3 - правильных, настоящих, 1 - ложное, выдуманное, участнику не свойственное. Каждая пара внимательно изучает нарисованный герб партнера и пытается узнать (угадать), ложное изображение. Следующий шаг игры: Вся группа детей собирается вместе. Партнеры от каждой пары представляют как можно более правдоподобно (комментируют) гербы друг друга. Цель всей группы - угадать какое из 4-х изображений на каждом гербе является ложным.

Дуэль имен

Группа детей делится на 2 подгруппы. Они (подгруппы) располагаются напротив друг друга. Ведущий с помощником держат покрывало между

группами таким образом, чтобы подгруппы не видели друг друга. В тишине каждая подгруппа выбирает по одному игроку. Они должны подкрасться к простыни и сесть на корточки к ней лицом. По сигналу ведущие быстро опускают простынь. Два участника, которые сидят друг против друга, должны как можно быстрее назвать имя игрока, находящегося напротив. Кто первый назовет имя, имеет право забрать с собой игрока в свою команду.

Паспорт

Каждый ребенок получает задание изготовить паспорт (картонная карточка), по которому смогут все участники игры больше узнать и познакомиться друг с другом.

В паспорте содержится небольшая информация о владельце паспорта (5 - 8 фактов). Каждый факт (внешность, интересы, детали из личной жизни) описывается в одном предложении. Готовые паспорта складываются в большую шляпу или коробку и перемешиваются. Каждый участник вытягивает один паспорт и по данным, которые в нем описаны, старается узнать о ком идет речь. Содержание всех паспортов прочитывается вслух и все участники игры стараются выяснить о ком идет речь.

Билетики

Играющие становятся лицом друг к другу, образуя два круга. Можно сделать так: девочки - внутренний круг, мальчики - внешний круг.

Внутренний круг - это "билетики", внешний круг - это "пассажиры". В центре стоит безбилетный "заяц". По команде ведущего круги начинают двигаться в разные стороны. Ведущий кричит: "контролер"! Билетики остаются на местах, а пассажиры должны найти свою пару. "Заяц" хватается тот "билетик", который ему понравился. "Пассажир", оставшийся без билетика становится водящим - "Зайцем". При встрече "пассажир" и "билетик" знакомятся. Через некоторое время "пассажир" может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему "билетик". Игру можно сопровождать музыкой.

Агенты 007

Каждому участнику раздается баночка от фотопленки. Внутри их могут быть (например) камушки, песок, соль, мука и т.д.). Задача участников - не открывая баночку, по звуку найти свою пару.

У кого ... поменяйтесь.

Все играющие сидят в кругу на стульях (свободных стульев нет). Ведущий стоит в центре круга, он произносит некую характеристику, относящуюся к себе. Игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок, оставшийся без стула, становится ведущим. Пример характеристик: кто любит танцевать; кто играет на гитаре; кто любит мороженое; кто умеет плавать и др.

Бумажная гармонь

Раздаются листы бумаги одинакового формата. Листы просят не сминать, а складывать, загибая полосами как можно большее количество раз (как гармош-

ку). Можно сгибать листы двумя руками. После того, как задание выполнено, ведущий просит каждого участника рассказать о себе. При этом после каждого факта биографии отгибается та или иная полоса "гармони". Так "бумажные гармони" помогут ребятам лучше узнать друг друга.

Кисочки

Участники располагаются по кругу на корточках, руки держат на полу перед собой, причём большие пальцы правой и левой руки присоединены друг к другу, а мизинцы к мизинцам соседей. Дети друг у друга спрашивают ласково по кругу: «Наташенька, ты знаешь игру «Кисочки»? Наташенька отвечает ласково: «Нет, Зиночка, я не знаю игру «Кисочки», но сейчас спрошу у Юрочки. Юрочка, ты знаешь игру «Кисочки»? и т. д., пока все не спросят. Когда спрашивают у первого (он же ведущий), тот отвечает: «Нет, не знаю, сейчас спрошу у всех. Ребята, вы знаете игру «Кисочки»? Дети отвечают: «Нет». Ведущий говорит: «А зачем тогда здесь сидите?», при этом слегка толкает плечом тех, кто сидит рядом. Таким образом, весь круг падает.

Я змея, змея, змея

Участники стоят в круге, через одного - мальчик, девочка. Начинает вожатый, подходя к кому-нибудь со словами: «Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?». Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берёт левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: «А придётся!», и идёт сцепление. Таким образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

Займи место

Участники сидят на стульях, расставленных по кругу - один свободный. Водящий находится в центре круга. Сидящий слева от пустого стула, ударяет правой рукой по нему и называет имя одного из игроков. Тот, кого назвали, как можно быстрее бежит к пустому стулу. Игрок, оказавшийся теперь около освободившегося места, должен успеть ударить по стулу и назвать имя следующего участника. Задача водящего - занять это место быстрее. Кто из них не успеет, становится водящим.

Дрозд

Участники образуют два круга - внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: "Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга". При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щёчкам, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

Я знаю пять имён

Участники стоят в кругу - мальчик, девочка. По очереди каждый игрок называет 5 имён мальчиков и 5 имён девочек своего отряда, начиная с фразы: "Я знаю 5 имён..."

Назовись

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

Третий раунд этой игры несколько изменён. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросивший мяч должен назвать своё имя, поймавший мяч проделывает то же самое и т.д.

После проведения этой игры (на её проведение затрачивается 10-15 минут) вполне реально запомнить до 20 имён.

Математика

Дети сидят в кругу. Вожатый даёт задание: «Начнём считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное трём, произносит вместо цифры своё имя». Эту игру можно использовать для развития памяти и внимания. Поиграйте, и вы убедитесь, что это действительно так.