

ИГРЫ - РОЗЫГРЫШИ.

Игры-розыгрыши рекомендуется проводить для снятия эмоционального напряжения в отряде в целом или среди небольшой группы детей.

"КОШЕЧКИ"

Все стоят тесно в кругу, в полуприседе. Руки на полу, играющие опираются на две фаланги пальцев, а оттопыренные мизинцы касаются мизинцев соседа. Что же заставило ребят встать в такое неудобное положение? Просто вожатый спросил: "А вы умеете играть в кошечки? Не умеете? Встаем!" Когда все определились и установились, вожатый объясняет: "Сейчас я спрошу у рядом стоящих (скажем, Пети или Вовы): Петя, ты умеешь играть в кошечки? А он мне ответит: Нет, Андрей, я не умею играть в кошечки. Обязательно называйте имена. Кто еще не знает, уточните". В итоге круг замыкается. И вожатый говорит: "Получается, мы все не умеем играть в кошечки (*вставая*). Так что ж мы здесь делаем - то?!"

"ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ ЯЦЕКА?.."

Желающих, человек 8-10, выстраивают в колонну и очень тесно смыкают плечами. Ведущий подстраивается перед первым и спрашивает: "Знаешь ли ты Яцека? Яцек вот такой!" И показывает, вытягивая руки на уровень головы. Первый спрашивает у второго и повторяет движения ведущего. Второй - у третьего и т.д. Причем руки остаются в том же положении. Затем ведущий начинает слова круг, но руки остаются на уровне живота. Опять повтор - руки на уровне коленей. И, наконец, руки почти касаются пола. Когда все оказываются в таком неудобном положении, ведущий говорит: "Знаешь ты Яцека? Яцек вот такой!" И с этими словами сильно толкает корпусом первого играющего...

"ГИПНОТИЗЕР"

Вожатые обращаются к ребятам: "Друзья, сейчас мы увидим воздействие неизученных возможностей человека. Кто желает попробовать себя в роли гипнотизера? (Выбирает одного, любого). А теперь нужны те, кто хочет испытать на себе это воздействие, всего несколько человек. Смелее!" Теперь вожатый обращается к 5-6 "испытуемым": "Сейчас я буду говорить. В речи моей будут действия, вы должны их проделать. Скажу присесть, присядете, открыть рот - откроете. А вы, (*обращаясь к "гипнотизеру"*) должны смотреть на испытуемых и мысленно усиливать мощь и влияние моего голоса. Итак, испытуемые, закрыли глаза! (*мелодично, подражая интонации психотерапевта*).

Представьте, вы идете по чудесному парку, светит солнышко, небо блистает неповторимой голубизной, воздух наполнен свежестью. На пути вы

встречаете маленькую клумбу, где растет изумительной красоты роза. Вы так потрясены, что опускаетесь на одно колено (*"испытуемые" выполняют*). Вы видите нежные лепестки, ощущаете неземной, волшебный запах и протягиваете одну руку к розе (*"испытуемые" выполняют*). Протягивая руку, вы вдруг видите маленькие переливающиеся капельки росы на бутоне и высовываете язык, пытаясь слизнуть их".

(Резко меняем интонацию. Резко, обращаясь к "гипнотизеру")
"Товарищ старшина! Группа служебных собак построена!"

Обязательными условиями являются: перед началом "сеанса" нужно потребовать от зала тишины. "Испытуемые" выстроены лицом к залу. Глаза их всегда закрыты. Следите за своей интонацией.

Текст можно изменить по желанию.

"ШКОЛА ОГОРОДНЫХ ПУГАЛ"

Вожатый говорит всем по кругу: "Подними руки вверх. Покачиваем ими. Теперь сильнее покачаем и шипим "ш-ш-ш-ш-кш-кш". Спасибо! Вы с успехом закончили школу огородных пугал".

"ТЕЛЕФОН"

Игроки становятся в линейку и поднимают вверх руки. Два ведущих становятся с двух концов шеренги.

Первый:

-Ты меня слышишь?

-Нет, не слышу!

-Почему ты меня не слышишь?

-Потому, что обезьяны на проводах повисли.

"ВЕРБЛЮД "

Играющие встают в круг и кладут руки друг другу на плечи. Вожатый говорит, что сейчас каждому на ухо скажет название какого-то животного, а потом встает в центр и будет произносить названия, и чье животное будет названо, должен поджать ноги и повиснуть на соседях. Вожатый подходит к каждому и говорит: "Верблюд". Это надо делать очень аккуратно, чтобы другие не слышали, что говорится соседу. Затем вожатый встает в круг, в центре и говорит: " Слушайте внимательно!" Сейчас я буду называть животных. Возможно, что некоторых я вообще не называл, так что точно помните свое животное. Итак: Кошка! Лошадь! Верблюд!"

" ЕГИПЕТСКИЙ ОСЕЛ"

Один желающий выводится из зала или просто подальше от месторасположения общего круга, чтобы он не видел и не слышал оставшихся. Вожатый говорит: "Значит так. Сейчас мы его (ее) разыграем. Он сейчас вернется, а мы скажем, что здесь симпозиум самых диких обезьян

и ему нужно определить, кто же самая дикая. Для этого,- скажем мы, - ты должен спросить: " Кто здесь самая дикая обезьяна ?" Все кричат:"Я!" "Я!" С двух попыток ты должен угадать, кто же эта обезьяна. А самая дикая - это та, кто громче всех кричит".

"МЕДВЕДИ"

Играющие встают боком друг к другу в шеренгу и, показывая пальцем прямо перед собой, говорят по очереди "вижу медведя", при этих словах садятся на корточки. Когда последний из шеренги сядет, водящий со словами: "Я тоже вижу медведя" толкнет первого сидящего так, чтобы повалилась вся шеренга.

"СТЕНКА"

Все становятся лицом к стене и прижимают к стене ладони. Ведущий объясняет, что сейчас он будет задавать вопросы и если ответ на вопрос - "да", то ладони передвигаются вверх, если ответ -"нет", то ладони остаются на месте. Когда уже всем игрокам будет некуда выше передвигать ладони, то ведущий задает вопрос: "Вы сейчас хорошо себя чувствуете?" все отвечают: "Да". Ведущий : "А зачем же тогда вы на стену лезете?"

"СВИСТОК"

Несколько человек отходят. Все становятся в круг. В центре стоит ведущий. У него на нитке на спине висит свисток, причем так чтобы спереди это было незаметно. Вызывается водящий, ему объясняют, что по кругу будет передаваться свисток и кто-то иногда будет в него свистеть. Задача водящего найти у кого свисток. На самом деле свисток висит на спине ведущего и когда он подходит к кому-нибудь спиной , тот игрок и свистит. Естественно, ведущий сразу же отходит от того игрока.

"ГАРАЖИ"

Ведущий садится на колени, опираясь руками о пол. У него несколько карандашей (фломастеров, палочек и т.д.). Ведущий говорит, что сейчас он будет складывать из карандашей "гаражи" и задача игроков угадать их количество. По каждому варианту игрок может сделать только одно предложение, и ведущий говорит правильно или нет. На самом деле, ведущий раскладывает карандаши как угодно, а опираясь руками о пол несколько пальцев подгибает, а остальные нет. Вот эти пальцы и означают количество так называемых гаражей.

"УГАДАЙ БЛЮДО"

Несколько человек уходят. Им предлагается загадать любое блюдо (овощ, фрукт и т.д.). Вернувшись, игрок говорит свое блюдо на ухо ведущему. Тот начинает перечислять различные блюда всем игрокам, а они отгадывают

нужное. На самом деле, ведущий заранее договаривается со всеми о ключевом слове, после которого назовет нужное.

"УГАДАЙ ЧИСЛО"

Несколько человек уходят и загадывают любое число до 5. Вернувшись, игрок говорит свое число на ухо ведущего, а тот задает вопрос всем и они сразу же называют число. На самом деле, ведущий заранее договаривается с игроками, что, задавая вопрос, он будет говорить столько слов, какое и число. Например: "Какое число?" Означает число 2.