

Эта игра полезна для воображения. Все дети садятся в круг. Водящий называет любое слово-предмет. Следующий по очереди игрок должен сказать, что он будет делать с этим словом, затем другой игрок тоже говорит, как он использует эту вещь, но повторяться нельзя. Когда очередь возвращается к ведущему, он называет новое слово. Тот участник, который замешкается или не сможет дать ответ, выходит из игры. Пример игры: водящий называет слово щетка, затем первый игрок говорит «я буду чистить обувь щеткой», второй игрок продолжает «Я буду вытирать пыль этой щеткой» и т.д.

Подвижные игры

Найди место

В игре может участвовать абсолютно любое количество игроков. Из дополнительного реквизита вам понадобится палка и стулья, которые ставятся по кругу. Ведущий с длинной палкой в руках начинает обход всех участников. Тот, возле кого он стукнет палкой, должен встать и последовать за ведущим. Так в процессе игры за ним может следовать уже целая «свита». Ведущий, проявляя фантазию должен путать следы, водить всех за собой змейкой, постепенно удаляя их от стульев. В самый неожиданный момент ведущий 2 раза стучит о пол, что является сигналом к тому, чтобы все немедленно заняли места на стульях. Поскольку стулья смотрят в разные стороны, то занять прежнее место не так то просто. Ведущий должен одним из первых занять место на стуле, выбывает тот игрок, который не успел занять место.

Надень колпак

Количество игроков, задействованных в игре, может быть абсолютно любым. Дополнительно вам необходимо приготовить палки и бумажные колпаки. Смысл игры заключается в том, чтобы игроки, как можно быстрее и ловчее смогли надеть колпак, висящий на конце палки на соперника. Побеждает тот, кто быстрее всех «околпачит» другого участника. Игру можно усложнить тем, чтобы одето одним участником было сразу несколько колпаков.

Марафон

В игре также может участвовать различное количество игроков, а из реквизита необходимо будет подготовить спринцовки и теннисные мячики. Заранее наметьте маршрут марафона, отделив дорожки преграждающими линиями. Соревнование заключается в том, чтобы как можно быстрее, выдувая воздух из спринцовки на шарик доставить его к финишу.

При помощи обыкновенной спринцовки необходимо провести теннисный шарик по всей дистанции "марафона", стараясь быстрее добраться до финиша.

Кто самый ловкий?

Вам понадобятся участники и игрушки. Вы расставляете в хаотичном порядке игрушки по полу, количество которых на одну меньше, чем количество участников. Мимо них под музыку ходят дети, как только музыка прекращает играть, каждый должен успеть схватить любую игрушку. Выбывает тот, кто остался без игрушки.

КТД - "Ромашка"

Младший возраст

Всем вам, уважаемые коллеги, конечно же известна простейшая форма КТД - "Ромашка". Мы хотим представить набор заданий для "Ромашки" - конкурсы для ребят разных возрастов.

1. Изобразить (зрителям угадать): - уют, - будильник, - чайник, - телефон, - кофемолку.
2. Изобразите походку человека: - хорошо пообедавшего, - у которого жмут ботинки, - неудачно пнувшего кирпич, - с острым приступом радикулита, - одного оставшегося ночью в лесу.
3. Мимикой и звуками изобразить: - встревоженного кота, - грустного пингвина, - восторженного кролика, - хмурого орла, - разгневанного поросенка.
4. Мелодию песни "Солнечный круг" : - прогавкать, - промяукать, - промычать, - прокрякать, - прокудахтать (прокукарекать).
5. Прочитать стихотворение "Идет бычок, качается..." словно: - оправдываясь перед товарищем, - обиделись на бабушку, - хвастаетесь перед ребятами, - рассердились на младшего брата, - испугались собаки.
6. Попрыгать как: - воробей, - кенгуру, - лягушка, - кузнечик, - бегемот.

7. Нарисовать животное или растение, которое никогда не существовало и дать ему название.

8. Песню "В лесу родилась елочка" поют: - африканские аборигены, - индийские йоги, - кавказские горцы, - оленеводы Чукотки, - индейцы племени апачи, - английские джентельмены.

9. Песню "Во поле березка стояла" исполняют: - хор Красной Армии, - хор ветеранов труда, - хор детского сада, - казачий кубанский хор, - хор духовной семинарии.

10. Изобразить пантомимой пословицу: - "На чужой каравай рот не разевай", - "За двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь", - "Дареному коню зубы не смотрят", - "Доброе слово и кошке приятно".

11. Придумать новое применение предметам: - пустой консервной банке, - дырявому носку, - лопнувшему воздушному шарик, - перегоревшей лампочке, - пустому стержню от ручки.

12. Изобразите танец: - со шваброй, - со стулом, - с чемоданом, - с чайником, - с подушкой.

13. Составить рассказ из вырезанных газетных заголовков.

14. Танец: - маленьких котят, - щенят, - жеребят, - поросят, - обезьянок.

15. Придумайте танцевальную композицию: - "Я опять получил двойку", - "Мне купили футбольный мяч", - "Я разбил мамину любимую вазу", - "Ко мне придут сегодня гости", - "Я потерял ключ от квартиры".

16. Шумовой оркестр. Вы - вокально-инструментальный ансамбль. Должны исполнить любую популярную песню, но аккомпанировать себе будете на подручном материале, то есть на том, что найдете в помещении: на швабре, кастрюлях и т.д. Время на подготовку - 5 минут.

17. Звуками и движениями изобразить: - оркестр русских народных инструментов, - симфонический оркестр, - рок-группу, - военный духовой оркестр, - джазовый оркестр.

18. "Дирижировать" оркестром, исполняющим: - вальс, - симфонию, - военный марш, - современную танцевальную мелодию, - русскую народную песню.

19. Не изменив смысла, но другими словами сказать фразу: - муха села на варенье, - на столе стоит стакан, - бьют часы 12 раз, - воробей влетел в окно, - шел отряд по берегу.

20. Составить рассказ из названий кино или видеофильмов.

21. Дописать еще две строчки:

а) Шла собака по роялю,

Говори примерно так...

б) Вы слышали? На базаре

Чудо-птицу продавали...

в) В зоопарке плачет слон -

Увидал мышонка он...

г) Удивляется народ -

Почему сердит Федот?

д) Царь издал такой указ:

"Всем боярам в тот же час..."

22. Придумайте стихи с рифмами: - кошка, ложка, окошко, немножко, - стакан, банан, карман, обман, - бег, век, снег, человек, - кружка, подружка, лягушка, частушка, - конь, гармонь, огонь, ладонь.

23. Придумать новый конец сказке: "Колобок", "Курочка Ряба", "Теремок", "Репка", "Волк и семеро козлят".

24. Сочинить историю про: - собаку, которая жила в холодильнике; - ворону, которая любила кататься на велосипеде; - щуку, которая играла на гитаре; - березу, которая хотела научиться плавать; - майского жука, который очень боялся высоты.

25. Придумать новые названия урокам: - математики, - музыки, - истории, - труда, - физкультуры и т.д.

26. Принести стул: - совершенно не касаясь пола ногами, - без помощи рук, - как будто это таз с водой, - как будто вы Чарли Чаплин, - словно вы идете по минному полю.

[НАЧАЛО] КТД - "Ромашка"

Средний возраст

1. Изобразите скульптуры "Жертвы спорта" : - штангист, не успевший вовремя отпрыгнуть от штанги; - вратарь, поймавший шайбу зубами; - парашютист, забывший за что нужно дернуть; - гимнаст, не вышедший вовремя из тройного пируэта; - горнолыжник, не убежавший от лавины.

2. Написать письмо Ваньки Жукова из: - группы продленного дня, - музыкальной школы, - детской больницы, - спортивной секции, - турпохода.

3. Создать частушку, начинающуюся словами: "Вот бы нам..."

4. Создать костюмы: - рабочий - Бабе Яге, - парадно-выходной - Ивану-дурачку, - домашний Змею-Горынычу, - спортивный - Кошею Бессмертному, - зимний - Водяному.

5. Перед вами - картины. Изобразите, как развивались события, спустя 3 минуты.
Картины: - "Бурлаки на Волге", - "Опять двойка", - "Иван Грозный убивает своего сына", - "Охотники на привале", - "Три богатыря".

6. Назовите 5 видов товаров в магазине: - "Все для двоечников", - "Все для прогульщиков", - "Все для нерях", - "Все для второгодников", - "Все для злостных неносильщиков сменной обуви".

7. Придумайте рекламу: - пуговицы трехдырочные, - галстук бисквитный, - молния с дистанционным управлением, - заколки чугунные, - шнурки быстрорастворимые.

8. Придумайте текст и изображение для плаката в школе: - на гардеробе, - над кабинетом директора, - на дверях школьной столовой, - возле столярной мастерской, - у входа на школьный чердак.

9. Создайте прическу: - Атака левым флангом, - Не сжатая полоса, - Взрыв на макаронной фабрике, - Бахчисарайский фонтан, - Сход снежной лавины.

10. Изобразите сюжет сказки "Куручка Ряба" применительно к историческим временам: - первобытнообщинный строй, - рабовладельческая эпоха, - средние феодальные века, - ранний капитализм.

11. Изобразите памятник на тему: - В споре рождается истина, - Любви все возрасты покорны, - Я волком бы выгрыз бюрократизм, - Не имей сто рублей, а имей сто друзей, - Сытый голодному не товарищ.

12. Продемонстрируйте изготовление, применение и название лекарства для: - врунов, - лентяев, - плакс, - ябед, - драчунов.

13. Изобразите сказку "Колобок" в жанре: - комедии, - трагедии, - оперы, балета, - фильма ужасов.

14. Досочините рассказ:

а) "Дятел высунул голову из дупла...

... В бухту входил эсминец".

б) "Дождь смыл все следы...

... На кровати лежал отбойный молоток".

в) "Костер давно потух...

... Балкон выкрасили в зеленый цвет".

г) "Кактус сбросил колючки...

... Начиналось лунное затмение".

д) "Айсберг возвышался над морем...

... Мухи попрятались в щели".

15. Проинсценируйте ситуации: - Вор в чужой квартире, - Композитор сочиняет музыку, - Контролер в общественном транспорте, - Режиссер на репетиции своей пьесы, - Хирург в операционной.

16. Придумайте головной убор для: - Винни Пуха, - Пятачка, - Сова, - Кролика, - Ослика Иа.

17. Включите в сказку новый персонаж: - "Красная шапочка" - светофор, - "Кот в сапогах" - бормашина, - "Золушка" - бульдозер, - "Синяя борода" - радиоприемник, "Мальчик-с-пальчик" - пожарная машина.

18. Букет для знаменитости: - спортсмену: "Удар! Еще удар!", - космонавту: "5 минут! Полет нормальный!", - народному депутату: "4-й микрофон включен", - артисту: "Аплодисменты! Аплодисменты!", - учителю: "Урок окончен".

19. Памятник и речь на открытие: - "Первому собирателю утильсырья в России" - Плюшкину, - "Первому активисту ОСВОДа" - деду Мазаю, - Первому представителю общества Красного Креста в Африке" - доктору Айболиту, - "Первому организатору спортивных соревнований" - Балде, - "Передовику ткацкой промышленности" - Царевне-лягушке.

20. Расшифруйте название отряда:

- РОМБ, КРУГ, ЗИГЗАГ.

- ШКВОРЕНЬ, БУБЛИК, СИРОП.

- ЧУР, ОХ, УРА.

- БАЛДА, ТРЮХА, УВАЛЕНЬ.

- ПОЛЕНО, КРЯЖ, БРЕВНО.

КТД - "Счастливы́й случай"

Форма: телевизионная версия игры. Игра состоит из 4-х геймов:

вопрос - ответ,

блиц,

ты - мне, я - тебе,

домашнее лото.

Области вопросов на вертушке: синий - спорт, красный - география, оранжевый - искусство, зеленый - общие вопросы, желтый - история.

За правильный ответ команда получает 1 балл. Если 2 раза подряд выпадает один и тот же цвет на вертушке, то за правильный ответ на вопрос команда получает 3 балла - это и есть СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ .

Примерные вопросы:

Общие вопросы:

- 1) Про кого можно сказать: "Лезет из кожи вон" (О змеях)
- 2) Где и по чьей инициативе был открыт первый в России университет ? (М.Ломоносов, г.Москва)
- 3) Как звали великого поэта Цветочного города? (Цветик)
- 4) Кто такой "нумизмат"? (Коллекционер монет)
- 5) Что производит фирма "Адидас"? (Спортивную одежду и обувь)

- 6) Что такое отель? (Гостиница)
- 7) Что такое дивиденд? (Доход держателя акций)
- 8) Самая крупная порода обезьян? (Горилла)
- 9) Где была выведена порода собак "дог"? (Германия)
- 10) Как называется листок из товаре с наименованием, клеймом? (Ярлык)
- 11) Национальное испанское зрелище? (Коррида)
- 12) Сколько лапок у краба? (10)
- 13) И.А.Гончаров в середине прошлого столетия совершил кругосветное путешествие на военном корабле. Как он назывался? (Фрегат "Паллада")
- 14) Как называется деревянный молоток? (Киянка)
- 15) Аппарат для искусственного выращивания птенцов? (Инкубатор)
- 16) Какая страна подарила США статую Свободы? (Франция)
- 17) Рулевое колесо у комбайна? (Штурвал)
- 18) Колокольный звон перед началом службы? (Благовест)
- 19) Птица на гербе США? (Орлан)

- 20) Государственный гимн Франции? ("Марсельеза")
- 21) Что такое кредит? (Дача денег займа под проценты).
- 22) Какой смысл вкладывают на бирже в слова "бык" и "медведь"? (Повышение или понижение курса акций)
- 23) Кто первым вычислил объем шара? (Архимед)
- 24) Что является символом мира? (Голубь, символ придумал Пикассо)
- 25) Как называются очки без дужек? (Пенсне)
- 26) Путь космического корабля вокруг Земли? (Орбита)
- 27) Что общего у петуха и всадника? (Шпоры)
- 28) Фамилия главы фирмы по выпуску автомашин "Мерседес"? (Бенц)
- 29) Как называется человек, знающий много языков? (Полиглот)
- 30) Существует народное поверье: лебеди поют один раз в жизни. Когда? (перед смертью)
- 31) Какого животного больше всего боятся слоны? (Мыши)
- 32) Международный день защиты детей (1 июня)
- 33) Что такое брифинг? (Встреча официального лица с прессой)

- 34) Какими мы пишем цифрами? (Арабскими)
- 35) Официальный язык Австралии? (Английский)
- 36) Как называется корабль партии "Зеленых"? ("Гринпис")
- 37) Имя американского астронавта, первым ступившего на луну? (Армстронг Нил)
- 38) Что выдает орла во время охоты? (Тень)
- 39) Как называется специальный международный язык? (Эсперанто)
- 40) Самая яркая звезда Северного полушария? (Вега)
- 41) Что такое фрегат? (Трехмачтовое военное судно)
- 42) Чему равна дюжина? (12, чертова дюжина - 13)
- 43) Чем интересна планета Сатурн? (Кольцами)
- 44) Что делается прежде чем корабль спускается на воду? (О борт корабля разбивается бутылка шампанского)
- 45) Сколько человек было в первом отряде космонавтов? (20)

Искусство:

- 1) Кому дирижер симфонического оркестра сразу после окончания концерта первым пожимает руку? (Первой скрипке)

- 2) Автор картины "Грачи прилетели"? (Саврасов)

- 3) Какого художника называют "певцом моря"? (Айвазовского)

- 4) Чем славен художник Куинжи? (Умением изображать прозрачность воздуха и лунного света)

- 5) Русский поэт-лирик, родившийся в Рязани? (Есенин)

- б) Как называются лампы, освещающие сцену? (Софиты)

- 7) Музыкальное приветствие? (Туш)

- 8) Автор балета "Ромео и Джульетта"? (Прокофьев)

- 9) Кто автор выражения "Деньги не пахнут"? (Ильф и Петров "12 стульев")

- 10) Фамилия автора памятника Минину и Пожарскому на Красной площади в Москве? (И.Д.Мартос)

- 11) Предварительный набросок к картине, рисунку? (Эскиз)

- 12) Традиционный персонаж французского народного театра? (Пьеро)

- 13) Традиционный персонаж итальянских комедийных масок? (Арлекин)

- 14) Как называется высокий мужской голос ? (Тенор)

- 15) Кто был архитектором Эйфелевой башни ? (Эйфель)
- 16) Как называется автор и исполнитель своих песен под гитару? (Бард)
- 17) Три русских богатыря? (Алеша Попович, Добрыня Никитич, Илья Муромец)
- 18) В сказке какого писателя простая горошина играет важную роль?
(Ганс Христиан Андерсен "Принцесса на горошине")
- 19) Как называется высшее музыкальное учебное заведение? (Консерватория)
- 20) Что такое сольфеджио? (Вокальные упражнения для развития слуха и чтения нот)
- 21) Сколько лет прожил М.Ю.Лермонтов? (27, был убит на дуэли)
- 22) Что такое ария? (Законченный по построению номер в опере)
- 23) Родина великого Шекспира? (Англия)
- 24) Чем заканчивается произведение Гоголя "Ревизор"? (Немой сценой)
- 25) Настоящая фамилия Аркадия Гайдара? (Голиков)
- 26) Почему родители Ромео и Джульетты были против брака своих детей? (Между семьями была вражда)
- 27) Имя рассеянного профессора из книги Ж.Верна "Дети капитана Гранта"? (Жак Паганель)

28) Кто первым увидел корабль пришельцев в книге Волкова "Тайна заброшенного замка"? (Урфин Джюс)

29) Что кричал старый Флинт перед смертью? (15 человек на сундук мертвеца и бутылка рома)

30) Любимое музыкальное произведение Шерлока Холмса? (7-я симфония Гайдна)

История:

1) Государство, ставшее колыбелью русского, украинского и белорусского народов? (Киевская Русь)

2) Год (век) образования Москвы? (1147 г., 12 век)

3) Год (век) образования Саратова? (1590 г., 16 век)

4) Какой город величали Господин Великий...? (Новгород)

5) Первый царь в династии Романовых? (Михаил Федорович)

6) В каком городе находится Мамаев Курган? (Волгоград)

7) Как назывались рабы в Древней Руси? (Холопы)

8) Самый старый памятник в Москве? (Минину и Пожарскому на Красной площади)

9) Имя бога - покровителя торговли? (Гермес)

10) Как звали мать Иисуса Христа? (Мария)

11) Где высечены такие слова: "Придите ко мне все утомленные, убогие и гонимые, тоскующие по воле"? (На статуе Свободы)

12) В греческой мифологии жена Одиссея, ставшая символом супружеской верности? (Пенелопа)

13) Фамилия автора Царь-пушки? (Андрей Чохов)

14) Что хотели забрать из Колхиды аргонавты? (Золотое руно)

15) Первый президент США? (Джордж Вашингтон)

16) Учреждения для хранения старинных документов? (Архивы)

17) Назовите первую букву древнерусского алфавита? (Аз)

18) Какой город погиб, засыпанный пеплом? (Помпея)

19) Старинное название города Волгограда? (Царицын)

20) Фамилия Петра I ? (Романов)

21) Как враги расправились с Жанной д'Арк? (Сожгли на костре)

22) Дата восстания декабристов? (14 декабря 1825 года)

23) Какие птицы спасли Рим? (Гуси)

24) Дата окончания Второй мировой войны? (2 сентября 1945 года)

25) Кем был построен первый самолет России? (Можайским в 1883 году)

26) Как назывались первые пушки на Руси? (Тюфяки, стреляли камнями и рубленными кусками железа. При стрельбе издавался звук "тюф")

27) Как называлось сооружение для зрелищ в Риме? (Амфитеатр)

28) Чем известен Генрих Шлиманн? (Раскопал Трою, Микены и т.д.)

29) Кто был первым царем Руси? (Иван 4 Грозный)

30) Что означало в дореволюционной России слово "час"? (Старинная путевая мера, равная 5 километрам)

Естествознание:

1) Самая высокая вершина планеты? (Джомолунгма)

2) Где у кузнечика уши? (На пятках)

3) Самое большое озеро Земли? (Каспийское море)

4) На каком материке нет рек? (Антарктида)

Б) Ветер, меняющийся 2 раза в год? (Муссон)

- б) Профессия человека, наблюдающего за погодой? (Метеоролог)
- 7) Столица Швейцарии? (Женева)
- 8) Самое мощное теплое океаническое движение? (Гольфстрим)
- 9) Самое глубокое озеро в мире? (Байкал)
- 10) Место, где река берет начало? (Исток)
- 11) Может ли воздушный лайнер перелететь из сегодняшнего дня во вчерашний? (Да)
- 12) Есть ли общая граница у России и США? (Да, проходит по Берингову проливу)
- 13) Основная статья экспорта Объединенных Арабских Эмиратов? (Нефть)
- 14) Какое государство находится на территории другого государства?
(Ватикан)
- 15) Назовите страны с самым большим количеством населения? (Китай, Индия)
- 16) Как называется южный ветер? (Зюйд)
- 17) Все планеты вращаются в одну сторону, а эта в другую. Какая планета ведет себя так?
(Уран)
- 18) Какой город расположен севернее: Москва или Новосибирск? (Москва)

19) Как называется вспышка света на горизонте при отдаленной грозе? (Зарница)

20) Драгоценный камень голубого или зеленоватого цвета? (Бирюза)

21) Разменная монета Франции? (Сантим)

22) Человек, изучающий жизнь птиц? (Орнитолог)

23) Родина цыган? (Индия)

24) Самый маленький океан? (Северный Ледовитый)

25) Существует ли река Лимпопо? (Да)

26) Сколько рек в Саудовской Аравии? (Рек в этой стране нет)

27) Где находится Море дождей? (На Луне)

28) Самая большая птица в мире? (Африканский страус)

29) Величайшая по протяженности горная система земного шара? (Кордильеры)

30) На берегах какой реки Европы стоят города восьми стран? (Дунай)

Спорт:

1) Крупнейший стадион России? (Лужники)

- 2) Олимпийский девиз? (Быстрее, выше, сильнее)
- 3) Как называется хоккейное пенальти? (Буллит)
- 4) Сколько времени длится баскетбольный матч? (2 по 20 мин)
- 5) Город, в котором проходили первые олимпийские игры современности? (Афины)
- 6) От судьи футбольный мяч попал в ворота. Засчитывается ли гол? (Да)
- 7) Время одного тайма в хоккее с мячом? (45 минут)
- 8) Место проведения теннисных соревнований? (Корт)
- 9) Промежуток времени, в течении которого проходит бой в боксе? (Раунд)
- 10) Столица Олимпийских игр 1998 г.? (Атланта)
- 11) Чемпион мира по футболу 1990 г.? (Команда ФРГ)
- 12) Какую национальную игру ввели англичане в программу Олимпийских игр? (Футбол)
- 13) Какова символика олимпийского флага? (5 переплетенных колец -
единство 5 обитаемых континентов)
- 14) Положение вне игры в футболе? (Офсайд)

- 15) Американский город, где проходили игры Доброй Воли 1990 года? (Сиэтл)
- 16) Старинное название настольного тенниса? (Пинг-понг)
- 17) Состояние боксера в результате полученного удара, когда он временно до 10 секунд не может продолжать бой? (Нокдаун)
- 18) Игра появившаяся в России: выбивание битами из "города" 5 фигур? (Городки)
- 19) Как еще называют игру "ручной мяч"? (Гандбол)
- 20) Как определяется победитель в парашютном спорте? (Точность попадания в заданный круг)
- 21) Что делает биатлонист, если не попадает в одну из мишеней? (Бежит дополнительный штрафной круг, 200 метров)
- 22) До какого счета идет вся игра в волейболе? (До победы в 3 периодах)
- 23) Родина бокса? (Англия)
- 24) Каков наивысший балл в фигурном катании? (6,0)
- 25) Сколько фигур в шахматах? (32 фигуры: 16 белых и 16 черных)
- 26) Родина шахмат? (Индия)
- 27) Скоростной спуск со снежной горы? (Слалом)

28) Какова длина марафонской дистанции? (42 км 195 метров)

29) Что означает слово "гроссмейстер"? (Высшее спортивное звание в шахматах или шашках)

30) Откуда берется Олимпийский огонь? (Зажигается от солнечных лучей в Греции, в местечке Олимпии)

Блицтурнир:

1) Улица, на которой жил Шерлок Холмс? (Бейкер-стрит)

2) Поле, где выращивают арбузы? (Бахча)

3) Молодежный музыкальный клуб? (Дискотека)

4) Первое выступление артиста? (Дебют)

5) Откидной головной убор? (Капюшон)

6) Приватизационный чек? (Ваучер)

7) Большой коллектив музыкантов? (Оркестр)

8) Что дороже: золото или серебро? (Золото)

9) Самое "русское" дерево? (Береза)

- 10) Кто такой адвокат? (Защитник обвиняемого)
- 11) При какой болезни помогают чеснок, лук? (При простуде)
- 12) Денежная единица Германии? (Марка)
- 13) Кто из космонавтов первым прогуливался в космосе? (Леонов)
- 14) Кто является основателем Петербурга? (Петр 1)
- 15) Ледяная глыба, плавающая в океане? (Айсберг)
- 16) Кто составил периодическую таблицу химических элементов? (Менделеев)
- 17) Какой предмет бросают утопающему? (Спасательный круг)
- 18) 1-й месяц года? (Январь)
- 19) На каком инструменте играл Садко? (На гусях)
- 20) Из чего солдат варил кашу жадной старухе? (Из топора)
- 21) $6 \times 8 = 48$. Сколько будет: 6×7 ? (42)
- 22) Кто такой Рихард Зорге? (Советский разведчик)
- 23) Наименьшее из натуральных чисел? (1)

24) Сколько чудес света? (7)

26) Линия, разделяющая Землю на южное и северное полушария? (Экватор)

26) Название книги о мальчике, попавшем в волчью стаю? (Маугли)

27) Пословица: "Что посеешь, то и ...?" (Пожнешь)

28) Судно для плавания во льдах? (Ледокол)

29) Чем вызваны приливы и отливы? (Притяжением Луны и Солнца)

30) Самая близкая к нам звезда? (Солнце)

31) Как зовут американского Деда Мороза? (Санта Клаус)

32) Чертеж земной поверхности? (Карта)

33) Сколько времени Шехерезада рассказывала сказки? (1001 ночь)

34) Из какой сказки слова: "Казнить нельзя помиловать"? (12 месяцев)

35) Фрагментом какого балета является танец маленьких лебедей? ("Лебединое озеро")

36) Как называется болотная трава? (Осока)

37) Снежный обвал? (Лавина)

- 38) Сани народов Севера? (Нарты)
- 39) Помещение для ремонта и хранения самолетов? (Ангар)
- 40) Спортивный судья? (Арбитр, рефери)
- 41) Гладиатор, руководитель восстания рабов в Риме? (Спартак)
- 42) Гонка парусных судов? (Регата)
- 43) Прибор для обнаружения самолетов в воздухе? (Радар)
- 44) Кому принадлежит Аляска? (США)
- 45) Что должен сделать человек, войдя в общественный транспорт? (Пробить талон)
- 46) Что изучает ботаника? (Наука о растениях)
- 47) Как часто бывает високосный год? (Раз в 4 года)
- 48) Крупнейшая река Европы? (Волга)
- 49) Химическая формула воды? (H₂O)
- 50) Денежная единица США? (Доллар)
- 51) Куда заносят исчезающих животных? (Красная книга)

52) Сколько у человека зубов? (32)

53) Что изучает зоология? (Жизнь животных)

54) Сколько дней в январе? (31)

55) Что писал Крылов? (Басни)

56) В каком фрукте много железа? (В яблоке)

57) Продолжите пословицу: "Без труда не вытащишь и рыбку из ...?"

(Пруда)

58) $5 \times 5 - 25$ Сколько будет: $7 \times 7 = ?$ (49)

59) Пункт остановки на железной дороге? (Станция)

60) Объявление о спектакле, концерте? (Афиша)

61) Связка прутьев для подметания пола? (Веник)

62) Символ 1996 года? (Мышь)

63) Глава спортивной команды? (Капитан)

64) Защитный костюм космонавта? (Скафандр)

- 65) Клички собак, летавших в космос? (Белка и Стрелка)
- 66) Естественный спутник Земли? (Луна)
- 67) Сколько часов в сутках? (24)
- 68) Какой месяц следует за апрелем? (Май)
- 69) Первая женщина-космонавт? (Терешкова)
- 70) Выдающийся по мастерству летчик? (Ас)
- 71) Денежная единица Японии? (Иена)
- 72) Заплечный "чемодан" туриста? (Рюкзак)
- 73) Номер телефона при пожаре? (01)
- 74) Человек, доставляющий письма и газеты? (Почтальон)
- 75) Утреннее занятие физкультурой? (Зарядка)
- 76) Сказочный герой, живущий на крыше? (Карлсон)
- 77) На какой цвет светофора нельзя переходить улицу? (На красный)
- 78) Страна, где снимался фильм "Спрут"? (Италия)

79) Что главное в басне? (Мораль)

80) С какими странами граничит Австралия? (Ни с какими)

Найди место

КОличество игроков: любое

Дополнительно: палка, стулья

Ставят стулья (в ряд, по кругу и т.п.). Водящий берет длинную палку и начинает обходить сидящих на стульях. Если около кого-то он стукнет палкой о пол, то этот играющий должен встать со стула и пойти следом за водящим. Так водящий ходит вокруг стульев, стучит то тут, то там, и вот за ним следует целая свита. Водящий начинает удаляться от стульев, ходит кругами, змейкой; остальные повторяют все за ним.

Вдруг, в неожиданный для всех момент, водящий дважды стучит по полу. Это сигнал к тому, чтобы все немедленно заняли места на стульях. А это теперь не так-то просто, поскольку стулья смотрят в разные стороны.

Сам водящий старается занять место одним из первых. Теперь водит тот, кому не досталось места.

оличество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Играющие становятся в круг. На земле перед ними проводится черта. В середину круга идет водящий.

Ребята, стоящие по кругу, перебрасывают между собой волейбольный мяч. Они выбирают удобный момент, чтобы запятнать мячом водящего. Тот, кому это удастся, сменяет водящего в кругу, а водящий идет на его место

Игру можно усложнить и проводить, соблюдая следующие условия. Водящий все время увертывается от мяча, чтобы его не могли осалить. Игрок же, бросая в него мяч, громко произносит: "Цель". Это означает, что мяч метается в водящего, а не передается партнеру по кругу.

Если при этом игрок промахнулся и не попал по цели, то он встает на одно колено. В этом положении он продолжает ловить и бросать мяч в водящего. В случае вторичного промаха, он встает на оба колена и в этом положении продолжает игру.

Однако, если, бросая мяч в водящего, игрок в третий раз промахнулся, то он выходит из игры. Если же попал, то снова встает на одно колено и продолжает играть. В случае вторичного попадания он имеет право опять продолжать игру стоя. Если мяч, брошенный кем-либо, коснулся водящего, а игрок, бросивший мяч, не произнес при этом слова "цель", то попадание не засчитывается и игра продолжается без смены водящего.

Индекс материала

Подвижные игры для детей

Страница 2

Страница 3

Страница 4

Все страницы

Страница 1 из 4

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ВО ВРЕМЯ ПРАЗДНИКОВ

ПОВТОРЯЙКА

Дети становятся в одну линию. По жребью или считалке выбирают первого участника. Он становится лицом ко всем и выполняет какое-либо движение, например: хлопок в ладоши, прыжок на одной ноге, поворот головы, поднятие рук и т. д.

Затем он встает на свое место, а на его место становится следующий игрок. Он повторяет движение первого участника и добавляет свое.

Третий игрок повторяет два предыдущих жеста и добавляет свое, и так по очереди делают остальные участники игры.

Когда вся команда закончит показ, игра может идти по второму кругу.

Игрок, не сумевший повторить какой-либо жест, выбывает из игры. Победителем становится ребенок, оставшийся последним.

ВОРОБЬИ И ВОРОНЫ

Можно играть вдвоем с ребенком, но лучше компанией. Договоритесь заранее, что будут делать воробьи, а что — вороны. Например, при команде «Воробьи» дети будут ложиться на пол, а при команде «Вороны» — залезать на скамейку. Теперь можно начинать игру. Взрослый по слогам медленно произносит «Во - ро - ... ны!» Дети должны быстро выполнить движение, которое было задано для ворон. Кто выполнил последним или перепутал — платит фант.

ЩИПЛЕМ ПЕРЬЯ

Вам понадобятся бельевые прищепки. Несколько детей будут ловцами. Им дают бельевые прищепки, которые они цепляют себе на одежду. Если ловец поймает кого-либо из детей, он прикрепляет ему на одежду прищепку. Побеждает тот ловец, который первым освободится от своих прищепок.

ЦАП-ЦАРАП

Для игры нужны стулья для каждого ребенка и мяч. Дети сидят на стульях в кружке. В центре — водящий с мячом. Водящий бросает мяч одному из детей. Если он при этом кричит «Цап», то ловящий мяч должен назвать имя своего соседа слева. Если же при броске прозвучало «Царап!», нужно назвать имя соседа справа. Кто ошибется, сменяет водящего. Когда кому-либо надоест бросать мяч, то можно положить мяч на землю и сказать: «Цап-Царап». Тогда все тотчас должны поменяться местами, а водящий в это время — быстро занять освободившийся стул. Совет: перед началом игры убедитесь, что дети знают, как кого зовут, и напомните, где «лево» и «право».

ИГРА СО ШЛЯПОЙ

Дети сидят в кругу. Ведущий включает музыку, и дети начинают передавать друг другу дамскую шляпу. Как только ведущий останавливает музыку, тот из детей, у кого в этот момент оказалась шляпа, надевает ее на себя и проходит по кругу, изображая благородную даму. Варианты: можно взять ковбойскую шляпу и изображать ковбоя; взять военную фуражку и изображать солдата и т.п. Для детей постарше можно усложнить игру — передавать по кругу несколько шляп. С остановкой музыки все дети, у которых оказались шляпы, показывают свой моно-спектакль.

ЛОВИСЬ, РЫБКА!

Игроки привязывают к поясу толстую нитку или шнур длиной 1 — 1,5 метра с короткой палочкой (рыбкой) на конце. Задача ловцов — как можно больше наловить рыбок — т.е. наступить на волочащуюся по земле палочку и оборвать ее. Побеждает тот, кто больше всех наловит рыбок и сохранит свою.

ДОГОНИ МЯЧ

Играющие образуют круг, стоя друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. С помощью считалки выбирают водящего:

«Мимо леса, мимо дач

Плыл по речке красный мяч.

Увидала щука. Что это за штука?

Хвать, хвать!

Не поймать.

Мячик вынырнул опять.

Он пустился дальше плыть.

Выходи, тебе водить».

Водящий делает шаг назад. Его место в кругу остается свободным. Поэтому от водящего ребенку дают большой мяч. Дети дружно произносят: «Раз, два, три — беги!» На этот сигнал играющие начинают передавать мяч вправо по кругу, а водящий бежит за кругом в том же направлении, стараясь добежать до своего места раньше, чем до него дойдет мяч. Игра повторяется с новым водящим, выбранным помощью той же считалки.

НЕ ЗЕВАЙ!

Дети встают в круг спиной к центру и к водящему. У водящего в руках мяч. Он начинает отсчет от 1 до 5. После числа 5 он называет имя одного из детей и подбрасывает мяч вверх. Задача того, чье имя назвали, быстро обернуться и поймать мяч либо на лету, либо только после одного удара о землю.

Кому это не удалось три раза — выбывает из круга.

УДОЧКА

Дети стоят по кругу. В центре — водящий, лучше взрослый. В руках у ведущего шнур с привязанным на конце мягким мячом или скакалка длиной 1,5—2 метра. Со словами: «Ловись, рыбка, большая и маленькая!» водящий вращает шнур так, чтобы его конец попал под ноги детей. Задача детей состоит в том, чтобы шнур не коснулся их ног. Для

этого при приближении к ногам «удочки» нужно подпрыгнуть, чтобы шнур прошел под ногами. Если ребенок наступил на шнур, он считается пойманным.

НАЙДИ МЯЧ

Играющие встают в круг, вплотную друг к другу, лицом в центр круга. В центре круга — водящий. Все дети держат руки за спиной. Одному из них дают мяч среднего размера. Дети начинают передавать мяч друг другу за спиной. Водящему нужно угадать, у кого находится мяч. Обращаясь то к одному, то к другому ребенку, он говорит: «Руки!»

По этому требованию играющий должен сразу протянуть обе руки вперед.

Тот, у кого оказался мяч или кто уронил мяч, становится водящим.

ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА

Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки — это ворота.

Остальные игроки берутся за руки так, что получается цепочка.

Игроки-ворота говорят считалку, а цепочка должна быстро пройти между ними.

Считалка:

«Тра-та-та, тра-та-та.

Отворяем ворота,

Золотые ворота.

Поспешите все сюда.

Пропускаем раз.

Пропускаем два,

А на третий раз —

Не пропустим вас».

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те дети, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. «Ворота» побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

МЫШЕЛОВКА

Дети становятся в круг, взявшись за руки, — это мышеловка. Один или двое детей — мышки. Они вне круга.

Дети, взявшись за руки и подняв их вверх, двигаются по кругу со словами:

«Ах, как мыши надоели.

Всё погрызли, всё поели!

Берегитесь же, плутовки.

Доберемся мы до вас!

Вот захлопнем мышеловку

И поймаем сразу вас!»

Во время произнесения текста «мыши» вбегают и выбегают из круга. С последним словом «мышеловка захлопывается» — дети опускают руки и садятся на корточки. Не успевшие выбежать из круга «мышки» считаются пойманными и встают в круг. Выбираются другие «мышки».

ЗАЙЧИК

Выбирают зайчика и обступают его хороводом. Зайчик все время пляшет, поглядывая, как бы выпрыгнуть из круга. А хоровод ходит по кругу, напевая:

«Зайнька, попляши.

Серенький, поскачи.

Кружком, бочком повернись.
Кружком, бочком повернись!
Есть зайцу куда выпрыгнуть.
Есть серому куда выскочить!»

Задача зайца обмануть бдительность детей и выскочить из круга.

ТРОЛЛЬ И МОЛОДЦЫ

Играющих может быть сколько угодно, но не меньше 3 человек. Чем больше игроков, тем больше нужно места. Выбирается один тролль, ему отводится какое-либо место — «дом» — это может быть стул, дерево, очерченный мелом круг. Подальше от тролля находится «дом» молодцов.

Здесь молодцы тихо договариваются, на какую работу к троллю они будут наниматься. Работу они будут показывать только движениями.

Делать это они должны одновременно.

А теперь, для ясности, пример игры:

Молодцы договорились быть пильщиками и идут к дому тролля. Подходят и говорят:

— Здравствуй, Тролль!

— Здравствуйте, молодцы! Зачем пришли?

— На работу наниматься!

— А что вы умеете делать? Молодцы отвечают:

— А вот что!..

И начинают молча показывать движениями, как пилят дрова. Если тролль догадывается, что ребята показывают, то говорит: «Пильщики мне не нужны!» И с этими словами бежит ловить молодцов. Пойманный становится троллем и занимает «дом». Бывший тролль становится молодцом.

Ну а если не отгадает с трех попыток, то молодцы ему «делают нос» и говорят: «Не догадался — без работников остался!» и дают троллю новое задание.

АСКИ

Выбирается водящий — «монах» и ведущий — «продавец». Все остальные играющие загадывают в тайне от «монаха» цвета красок. Цвета не должны повторяться.

Игра начинается с того, что водящий приходит в «магазин» и говорит: «Я, монах, в синих штанах, пришел к вам за краской». Продавец: «За какой?». Монах: (называет любой цвет) «За голубой». Если такой краски нет, то продавец говорит: «Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси, да назад принеси!» «Монах» начинает игру с начала.

Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от «монаха», а тот его догоняет. Если догнал, то краской становится водящий, если нет, то краски загадываются вновь и игра повторяется.

А-РАМ-ШИМ-ШИМ

Водящий стоит в центре круга с закрытыми глазами и вытянутой вперед рукой. Все играющие бегут по кругу со словами:

«А-рам-шим-шим,

А-рам-шим-шим,

Арамия-гуся,

Покажи-ка на меня».

На последние слова круг останавливается, и играющие смотрят, на кого указывает рука водящего. Тот, на кого показал водящий, входит в круг и встает спина к спине с водящим. Все хором произносят: «Раз, два, три». На счет «три» стоящие в центре одновременно поворачивают голову. Если они повернули головы в одну сторону, то выполняют какое-то задание ребят — поют, танцуют, читают и т.д. После этого первый водящий уходит, а второй занимает его место. Если они повернули головы в разные стороны, то никакого задания им не дается, первый водящий уходит, а второй начинает игру с начала.

ЗДРАВСТВУЙТЕ

Все встают в круг лицом, плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: «Здравствуйте». Можно еще назвать свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

АТОМЫ И МОЛЕКУЛЫ

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются «атомами». Как известно, атомы могут превращаться в молекулы — более сложные образования, состоящие из нескольких атомов. В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», то это значит, что три игрока — «атома» сливаются в одну «молекулу». Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служит команда ведущего: «Реакция окончена». Если ребята еще не знают, что такое «атом», «молекула», «реакция», — взрослый человек должен им объяснить. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: «Реакция идет по одному».

МОРЕ - СУША

Для этой игры вам понадобится обруч (по одному на ребенка). Играть можно вдвоем с ребенком и компанией.

Обруч кладут на землю. Договариваются, что внутри обруча водная стихия — море, река, океан и т.п. Снаружи обруча — суша (берег, луг, пляж и т.п.)

По команде «Море» дети должны запрыгнуть в обруч. По команде «Суша!» дети должны находиться вне обруча.

Вариант: вместо обруча можно просто начертить круг на земле или зимой на снегу.

ПЯТНАШКИ НА ВЕРЕВОЧКЕ

К столбику, к дереву привяжите веревку длиной 3—4 метра. Вокруг столбика начертите круг такого же диаметра. Внутри круга разложите 20—30 некрупных предметов — игрушек или камешков.

Это сокровища, которые будет охранять сторож. Делать это надо так: сторож одной рукой держится за веревку, привязанную к столбу, а второй рукой пятнает тех, кто пытается забрать сокровища. Тот, кого запятнали, выбывает из игры.

Через условленное время смена у сторожа кончается. Подсчитывают, кто сколько сокровищ смог утащить, и игра продолжается с новым сторожем.

ПОЛНЫЙ ПОВОРОТ

Чертим на земле круг, диаметр значения не имеет. Круг делим на шесть секторов. Каждый сектор имеет соответствующую цифру. Первый из играющих встает в центре круга, лицом к цифре 1. Подпрыгнув, он должен сделать в воздухе поворот на 360 градусов, чтобы приземлиться опять на цифру 1. Если это удастся, он получает 10 очков. А если он приземлится на другую цифру, то получает количество очков, соответствующее цифре.

НЕВИДИМКА

Игроки становятся в круг и передают за спиной друг другу шапку-невидимку (любой головной убор). Вдруг кто-то решает, что его соседу пора стать невидимкой, и неожиданно надевает ему на голову головной убор со словами: «Берегись невидимки!» Стоящие в кругу разбегаются кто куда, а невидимка спешит к мячу, который лежит в центре круга. Схватив его, он кричит: «Стой, ни с места!» Все останавливаются. Теперь невидимка может запятнать кого-нибудь мячом со своего места. Если это удастся, то он бросает шапку и убегает подальше от нее. Остальные в это время стоят. Теперь в игре новый невидимка. Он подбирает мяч и, надев шапку, старается осалить мячом кого-нибудь еще. И так далее. Как только кто-то промахнется, все снова встают в круг, в центр кладут мяч и шапка невидимка снова идет по кругу.

ПОЙМАЙ КОМАРА

К веревочке длиной 0,5 метра привязывают платочек — «комар». Веревку с комаром можно прикрепить к пруту, а можно держать в руке. Взрослый держит веревочку так, чтобы «комар» находился на 5—10 см выше поднятой руки ребенка. Ребенок, подпрыгивая, старается прихлопнуть комара ладонями. Вариант: вместо веревки с платочком можно использовать бубен. Ребенок, подпрыгивая, стучит ладонью в бубен.

ФЛЮГЕР И ВЕТЕР

Сначала нужно объяснить детям, что такое флюгер, и показать стороны света. Ребенок изображает флюгер — стоит или сидит, замерев. Начинает игру взрослый. Он командует: «Ветер дует с востока» — при этом «флюгер» должен повернуться лицом к западу, и т.д.

При слове «буря» дети кружатся на месте, при слове «штиль» — замирают. Кто ошибся — платит фант.

СТАТУИ

В эту игру лучше играть большим мячом. Игроки становятся в круг и перебрасывают мяч друг другу. Кто не поймал мяч, получает наказание: ему придется продолжать игру, стоя на одной ноге. Если в такой позе ему удастся поймать мяч, то наказание снимается. Если же он опять пропустит мяч, то ему придется встать на одно колено и пытаться поймать мяч в таком положении. При третьей ошибке неудачливый игрок опускается на оба колена. Если сумеет поймать мяч — прощается всё. При четвертой ошибке игрок выходит из игры.

ТРИ ЯМКИ

В земле или песке выкапывают три ямки на равном расстоянии друг от друга (0,5 м). Теперь нужно отойти от первой ямки на 2—3 шага и попытаться забросить в ямку камешек или небольшой шарик. Если получилось попасть в ямку, то второй бросок будет уже во вторую ямку, а затем в третью.. Но это еще не всё. Теперь нужно бросать камешки в обратной последовательности — сначала в третью ямку, затем во вторую и в первую.

В ШЛЯПЕ

Выбирается водящий. Задача водящего — осалить игрока в шляпе. Однако остальные игроки постоянно передают шляпу друг другу. Если игроку передали шляпу, он должен остановиться и надеть ее. Бегать, держа шляпу в руке, запрещается. Если водящему

удалось осалить игрока в шляпе, они меняются ролями. Меняются ролями водящий и игрок, уронивший шляпу на землю или забывший надеть ее на голову.

Чтобы сделать игру более динамичной и интересной, можно ввести в игру нескольких (двух-четырех) водящих и несколько шляп.

Игру интересно проводить во время танцев, при этом дополнительное требование к водящему и другим игрокам — двигаться в такт музыке.

ПРОРЫВ

Игроки делятся на две команды. Одна команда образует круг, игроки другой команды—в центре круга. Игра начинается по сигналу ведущего. Задача игроков в центре — вырваться из круга, задача игроков, образующих круг, — не выпустить соперников. На выполнение игрового задания дается определенное время (1—5 мин). Команда, находившаяся в центре, считается выигравшей, если все ее игроки покинули круг. В противном случае выигрывает команда, составляющая круг. После этого команды меняются ролями.

Другой вариант игры — когда игроки находятся снаружи круга и пытаются пробиться в его центр.

Возможны два варианта составления круга — игроки держатся за руки и игроки стоят, прижавшись плечами друг к другу.

ГРУППИРОВКИ

Игроки свободно прогуливаются по помещению. Внезапно ведущий дает сигнал и сообщает условие. Участники игры должны как можно быстрее сформировать группы в соответствии с этим условием. Те игроки, которые не смогут выполнить задания или сделают это позже других, отдают фанты, которые разыгрываются по окончании игры.

Условия могут быть как простые (собраться по двое, трое, четверо и т.д.; собраться в группы с четным (нечетным) числом человек), так и более сложные (собраться по парам — мальчикам и девочкам; собраться в тройки, где все одного пола (одного роста, с одинаковым цветом волос).

ТАНЕЦ С ПРЕДМЕТОМ

Все игроки танцуют и одновременно передают друг другу небольшой предмет (игрушку, апельсин). Ведущий время от времени выключает музыку. Тот, у кого в этот момент оказался в руках предмет, выбывает. Выигрывает последний оставшийся на танцевальной площадке игрок.

ГЛАВНЫЙ

Водящий на время покидает помещение. Из числа остальных игроков выбирается «главный». Все участники встают в круг. Когда водящий возвращается, «главный» начинает показывать различные движения, а остальные игроки за ним повторяют. Цель водящего — угадать, кто из игроков является «главным». Если с двух попыток ему удастся это сделать — «главный» становится новым водящим, если нет — водящий вновь покидает помещение, а игроки выбирают другого «главного». Игру желательно проводить под музыку.

ИГРА «ЭСКИМОССКИЕ ЖМУРКИ»

Эту игру хорошо проводить после еды. Среди участников выбирается водящий, которому завязывают глаза. На руках у водящего должны быть рукавицы. К водящему подходит один из игроков. Задача водящего — на ощупь определить, кто перед ним. Если водящий угадал, тот человек становится водящим, если нет — к водящему подходит следующий участник.

КАПИТАН, КОРАБЛЬ, РИФЫ

Из числа игроков выбираются «капитан» и «корабль». Остальные участники рассредоточиваются по поляне, изображая рифы. «Кораблю» завязывают глаза, и он начинает непрерывно двигаться. Цель «капитана» — провести «корабль» между рифами на противоположную сторону игровой площадки (для уточнения задачи можно также выбрать игрока, изображающего пирс, к которому должен причалить корабль). Для этого «капитан» отдает «кораблю» команды: «Направо!» и «Налево!». «Корабль» должен поворачивать в соответствии с этими командами, продолжая непрерывно двигаться. Если «корабль» заденет один из рифов — игра проиграна и выбирается новая пара — «капитан» и «корабль».

Можно попытаться провести игру одновременно для 2—3 пар «капитанов» и «кораблей» (при этом для каждого из них нужно обозначить собственный пирс).

ПЕРЕХОД ПРОПАСТИ

На земле чертится линия. Все участники делятся на две команды. Игроки одной команды становятся в ряд, боком друг к другу, и берутся за руки. Каждая команда приставным шагом двигается по линии (команды начинают движение с противоположных концов линии). Самое трудное — разойтись по линии, когда команды встречаются (лицом друг к другу). Команда, игроки которой сошли с линии, считается проигравшей. Для того чтобы выиграть, разрешается сталкивать игроков противоположной команды.

ОХОТНИКИ

Для игры необходимы три небольших мячика (возможно использовать также сосновые шишки). Выбираются трое водящих — «охотники», каждый из них берет по мячику. По команде ведущего все игроки (в том числе и «охотники») свободно прогуливаются по площадке. Как только ведущий говорит: «Стоп», игроки должны замереть на месте, а «охотники» (тоже не сходя с места) пытаются попасть мячиком в кого-нибудь из игроков. Те охотники, которым это удастся, меняются с осаленными игроками ролями. Затем игра повторяется.

Кроме того, можно играть на маленькой площадке на выбывание. Игроки, осаленные «охотниками», покидают площадку. Охотник, который промахнулся, тоже выбывает из игры. Выигрывает последний участник, оставшийся в игре. В этом варианте игры количество «охотников» можно увеличить.

КТО САМЫЙ ЛОВКИЙ?

Расставьте фигурки на полу. Все ходят по кругу под музыку за ведущим и по свистку или как прекратилась музыка должны схватить фигурку. Кому не досталось, тот выходит из игры. Количество фигурок уменьшается каждый раз на одну.

ПОЖАРНЫЕ

Выверните рукава двух курток и повесьте их на спинки стульев. Стулья поставьте на расстоянии одного метра спинками друг от друга. Под стульями положите веревочку длиной два метра. Оба участника стоят у своих стульев. По сигналу они должны взять куртки, вывернуть рукава, надеть, застегнуть все пуговицы. Потом обежать вокруг стула соперника, сесть на свой стул и дернуть за веревочку.

ДОСТАНЬ ЯБЛОКО

Для игры необходим большой таз с водой. В таз бросают несколько яблок, а затем игрок встает на колени перед тазом, держа руки за спиной, и пытается зубами поймать яблоко и достать его из воды.

ОТКУСИ ЯБЛОКО

Яблоко привязывают за черенок и подвешивают. Участники подходят к яблоку по одному и пробуют откусить его, держа руки за спиной. А сделать это трудно.

НАЙДИ МЕСТО

В ряд ставят стулья, сиденьями поочередно в разные стороны. Водящий берет длинную палку и начинает обходить сидящих на стульях. Если около кого-то он стукнет палкой об пол, этот играющий должен встать со стула и пойти следом за водящим. Так водящий ходит вокруг стульев, стучит то тут, то там, и вот за ним следует целая свита. Водящий начинает удаляться от стульев, ходит кругами, змейкой; остальные повторяют всё за ним. Вдруг, в неожиданный для всех момент, водящий дважды стучит по полу. Это сигнал к тому, чтобы все немедленно заняли свои места. А это теперь не так-то просто, поскольку стулья смотрят в разные стороны. Сам водящий старается занять место одним из первых. Теперь водит тот, кому не досталось места.

БЫСТРЫЕ ВОДОНОСЫ

Участвуют два человека. На двух стульях стоит миска с водой и лежит по одной ложке. В нескольких шагах стоят еще два стула, а на них пустой стакан. Кто первый заполнит пустой стакан, тот победил.

ВЕРЕВОЧКА

Два стула ставятся спинками друг к другу, под ними продевается веревочка. По команде ведущего два участника ходят вокруг своих стульев. По команде садятся на свой

стул и выдергивают из-под него веревочку. Игра проводится до трех раз. Кто побеждает дважды — получает приз.

НА БОЛОТЕ

Двум участникам дают по два листа бумаги. Они должны пройти через «болото» по «кочкам» — листам бумаги. Нужно положить лист на пол, встать на него двумя ногами, а другой лист положить впереди себя. Переступить на другой лист, обернуться, взять снова первый лист и положить впереди себя. И так, кто первый пройдет через комнату и вернется назад.

РАЗДАВИТЬ ШАРИК СОПЕРНИКА

Двум участникам дается по одному надувному шарiku, который они привязывают к левой ноге. Правой же ногой надо раздавить шарик соперника.

РАЗЫГРЫВАНИЕ ПРИЗА НА СЧЕТ ТРИ

Два участника стоят друг против друга — перед ними на стуле лежит приз. Ведущий считает: раз, два, три...ста, раз, два, три...надцать, раз, два, три...дцать и т.д. Побеждает тот, кто окажется внимательней и первым возьмет приз, когда ведущий скажет — три.

КЕГЛЯ

Играющий становится перед стулом с кеглей, идет 8—10 шагов вперед, останавливается. Затем ему завязывают глаза, предлагают повернуться вокруг себя один-два раза, пройти обратно то же количество шагов обратно к стулу и, подняв руку, сверху опустить ее на кеглю. Выполнивший задание получает приз.

КАРТОШКА В ЛОЖКЕ

Надо пробежать определенное расстояние, держа в вытянутой руке ложку с большой картошкой. Бегут по очереди. Время бега засекают по часам. Если картошка упала,

ее кладут обратно и продолжают бег. Бежать без картофелины нельзя! Побеждает показавший лучшее время. Еще увлекательнее состязание команд.

НЕ ХУЖЕ КЕНГУРУ

Нужно пробежать, а вернее — пропрыгать определенное расстояние, зажав между коленями теннисный мяч или спичечный коробок. Время засекают по часам. Если мяч или коробок падает на землю, бегун поднимает его, снова зажимает коленями и продолжает бег. Побеждает показавший лучшее время.

БИЛЬБОКЕ

Старинная французская игра с привязанным шариком, который подбрасывается и ловится в ложечку. Возьмите толстую нитку или шнурок длиной 40 см. Один конец приклейте липкой лентой к шарикку от настольного тенниса, а другой — к доньшку пластмассового стаканчика или привяжите к ручке пластмассовой кружки. Ваше бильбоке готово. Играют несколько человек. Надо подбросить шарик вверх и поймать его в стаканчик или кружку. За это начисляется одно очко. Ловить шарик по очереди до промаха. Промахнувшийся передает бильбоке следующему за ним игроку. Победителем становится тот, кто первым наберет условленное количество очков.

КРИВАЯ ДОРОЖКА

На полу проводят мелом кривую змеевидную черту — дорожку. Смотря все время под ноги сквозь перевернутый бинокль, нужно пройти дорожку с одного конца на другой и не споткнуться.

КОЛПАК НА КОЛПАКЕ

Склейте один большой колпак и несколько маленьких — желательно разноцветных. Маленькие колпаки подвешивают на крепкой нитке. Играющие по очереди надевают большой колпак и завязывают глаза. Надо три раза повернуться вокруг своей оси, присесть и, выпрямившись, попасть большим колпаком в маленький.

НАРЯДИ ЕЛОЧКУ

Делают несколько елочных игрушек из ваты (яблочки, груши, рыбки) с проволочными крючками и удочку с таким же крючком. Нужно с помощью удочки повесить на елку все игрушки, а потом той же удочкой снять их. Выигрывает тот, кто сумеет сделать это за установленное время, например за две минуты. Елочкой может служить укрепленная на подставке еловая ветка и даже какая-нибудь сухая ветка с сучками.

ГРАДУСНИК

Без помощи рук обе команды на скорость передают бутафорский градусник так, чтобы он обязательно находился под левой рукой.

ПУТЕШЕСТВИЕ

Цветным мелом на полу рисуется несколько пересекающихся, переплетающихся «тропинок» разного цвета. Игроки, выбрав свою «тропинку», стараются как можно быстрее дойти, добраться до конца пути. Кто первым окажется у цели — победитель.

ПРОВОРНАЯ ГОЛОВА

Участникам конкурса выдаются колпаки, на концах которых укреплены иглы. Необходимо как можно быстрее иглой лопнуть большее количество воздушных шаров.

ВЗЛОМЩИК

Игрокам выдается связка ключей, закрытый навесной замок. Необходимо как можно быстрее подобрать ключ из связки и открыть замок.

МОРСКОЙ ВОЛК

Игрокам предлагается на толстой веревочке завязать по пять узлов как можно туже. Узлы могут быть любые — как морские, так и обыкновенные. Когда задание выполнено, предлагается развязать узлы. Кому это удалось сделать быстрее, тот и получает призовое очко.

КУРИЦА

Необходимо написать — «как курица лапой». Участникам к ногам крепятся фломастеры, кто быстрее и понятнее написал заданное слово — победил в игре.

БАБОЧКА

Два участника получают по большому сачку на длинной палке и по воздушному шарiku. Задача игроков — как можно скорее поймать соперника в сачок, стараясь не «потерять» шарик.

НАДЕНЬ КОЛПАК

Бумажный колпак, расположенный на длинной палке, необходимо надеть на голову соперника. Играют два участника, стараясь как можно быстрее «околпачить» друг друга.

ЦЕПЬ

За отведенное время изготовить цепь с помощью скрепок. Чья цепь окажется длиннее — побеждает в конкурсе.

ПЕРВООТКРЫВАТЕЛЬ

Сначала участникам конкурса предлагается «открыть» новую планету — надуть как можно быстрее воздушные шары, а затем «заселить» эту планету жителями — быстро нарисовать на шаре фигурки человечков фломастерами. У кого «жителей» на планете окажется больше — победитель!

ДВА ВОЛА

На участников конкурса надевается как упряжка длинная веревка, и каждый из двух участников старается «утянуть» соперника за собой, в свою сторону. При этом каждый старается дотянуться до приза, который расположен в полуметре от каждого игрока.

МОРСКОЙ ВОЛК 2

В игре участвуют две команды по два человека. Ведущий дает задание: «Если на море сильный ветер, моряки знают одну хитрость — они завязывают ленточки бескозырки под подбородком, плотно закрепляя ее тем самым на голове. Бескозырка — одна на команду». Каждый игрок выполняет команду одной рукой.

ВОДОЛАЗ

Игрокам предлагается, одев ласты и глядя в бинокль с обратной стороны, пройти по заданному маршруту.

БАБА-ЯГА

Игра эстафетная. В качестве ступы используется простое ведро, в качестве метлы — швабра. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку, а в другой руке — швабру. В таком положении необходимо пройти всю дистанцию и передать ступу и метлу следующему.

ЗОЛОТОЙ КЛЮЧИК

Участникам игры придется изобразить мошенников из сказки «Золотой ключик». Вызываются две пары. Один в каждой паре — Лиса Алиса, другой — Кот Базилио. Тот, кто Лиса, — сгибает в колене одну ногу и, придерживая ее рукой, вместе с Котом, у которого завязаны глаза, обнявшись, преодолевает заданную дистанцию. Пара, «доковылявшая» первая, получает «золотой ключик» — приз.

ДИКИЙ МАКАК

В игре участвуют два человека, каждый в зубах держит ложку с апельсином или картошкой. Руки за спиной. Задача — уронить своей ложкой апельсин противника и не дать уронить свой. Для самых смелых — вместо апельсина использовать яйцо.

КЕГЕЛЬБАН

Кегли — пластмассовые бутылки из-под воды емкостью 1,5 литра. Необходимо, катая мяч, сбить кегли, которые пронумерованы. Сбивший больше «очков» — победитель игры, и в награду ему вручают бутылку газировки.

ИСКАТЕЛИ

Игрокам выдается карточка с определенными буквами. Задача участников приложить (и удержать) все карточки к тем частям тела, у которых названия начинаются с указанных букв.

Побеждает тот, кто сможет больше разместить и не уронить карточек с буквами.

САЛКА-СЛОНИХА

Игра под музыку. Музыка — марш, полька, плясовая.

Количество играющих: 19 — 20 человек.

Построение играющих: в круг, держась за руки; один водящий — салка-слониха — стоит также в общем кругу.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. Все дети смотрят на салку-слониху и под музыку повторяют все ее движения. Салка-слониха может плясать на месте, держась за руки, может водить круг под музыку вправо или влево; по свистку руководителя салка-слониха старается, не отпуская рук, наступить на ногу кому-нибудь из играющих, а все играющие увертываются от нее; тот, кому она наступила на ногу, становится салкой-слонихой и заводит игру сначала.

Салка-слониха имеет право салить только после свистка руководителя; разорванным кругом салить нельзя.

Примечание. Если играющих больше десяти человек в кружке, могут салить двое, причем заводит сама салка-слониха, а салят они вдвоем с помощником. Новая осаленная пара сама решает, кто из них заводит.

Игра проводится летом босиком, а зимой в валенках.

КРУГОВЫЕ ЖМУРКИ С КОЛОКОЛЬЧИКОМ

Игра хороводная. Музыка — хороводная песня. Количество играющих: 20 — 40 человек.

Построение играющих: общий круг, держась за руки; трое водящих — посередине круга.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ. Круг медленно движется вправо или влево под хороводную песню. Посередине круга трое водящих. Один удирает, в руках у него колокольчик, в который он время от времени звонит, двое ловят его с завязанными глазами. Как только убегающий пойман, круг останавливается, выходит на смену водить другая тройка, а прежняя тройка становится в общий круг, и игра начинается сначала.

Достаточно жмурке дотронуться до убегающего, для того чтобы считать его пойманным. Водящие не имеют права выбегать из круга.

МЯЧ С ТОПОТОМ

Играющие разделяются на две равные партии и становятся в ряд один против другого, по возможности подальше один от другого. Начинаящий из первой партии бросает мяч кому-либо из второй партии, а сам бежит на середину поля между партиями к положенному здесь камню или палке, топает три раза о землю и снова бежит к своей партии на свое место. В это время игрок второй партии, поймавший мяч или поднявший его,

старается запятнать выбежавшего игрока. Если он промахнется, то идет в первую партию, если же попадет, то запятанный идет во вторую партию. Игра кончается, когда все игроки перейдут на одну сторону, которая и считается выигравшей.

<Игры в летнем лагере

Тормоз-тормоз

Перед началом игры каждый сидящий в кругу напоминает всем свое имя. Все стараются друг друга запомнить. Затем все вместе начинают хлопать в ладоши, два раза - в ладоши, два раза - по коленкам, в ритм. Хлопки не должны останавливаться. Первый игрок должен назвать два имени - свое и любого сидящего в кругу - на хлопки в ладоши. Услышавший свое имя пропускает один или два интервала (по предварительной договоренности) и тоже на два хлопка в ладоши называет свое имя и другое. Так как в кругу может быть несколько человек с одним именем, договоритесь, чтобы играющие смотрели на того, чье имя называют. Главное - не сбить общий ритм хлопков и не остановиться. Затем можно усложнить игру, исключив интервалы. Например, раз-два, Света-Лена, раз-два, Лена-Миша, раз-два, Миша-Оля и т.д.

Если кто-то из участников ошибся и не успел вовремя вступить, его имя заменяют на прозвище. Обычно первый получает прозвище "тормоз" или "чайник". Таким образом, теперь этому человеку нужно называть не свое имя, а прозвище.

Отрядные традиции

Ребятам любого возраста очень нравится, если их отряд отличается от других. Какие-то отличительные знаки, атрибуты, свои кричалки, свой собственный, ни на кого не похожий способ шагать - все это ребята придумывают с удовольствием, нужно только помочь им начать. Хорошо бы в первый же день придумать интересное название отряда. Исходите из известной строчки "как вы яхту назовете, так она и поплывет". Имя у отряда должно быть красивым, говорящим само за себя. Исходя из названия, можно оформить отрядное место.

Существует много форм работы с отрядом. Одна из них - чередование творческих поручений (ЧТП). С ее помощью можно разнообразить ежедневную жизнь, организовать отряд и быстрее сдружить ребят.

В начале смены отряд делится на постоянные группы. Это можно сделать с помощью жеребьевки или игры. Например, с помощью социометрии или игры "лидер". У вас есть пять лидеров. Вы объявляете, что сейчас вы разделитесь на пять экипажей кораблей. Капитаны встают в ряд и по очереди набирают себе команду. Сначала боцманов, затем

лоцманов, радистов, коков, матросов. Последние - юнги. (Вариации: дерево {корень, ствол, листья, цветок}). Лучше, если не один человек набирает группу, а первый - второго, второй - третьего и т.д. В этом случае вы учтете желание детей быть вместе, и группы, скорее всего, получатся равноценными. После деления на группы лучше провести с ними маленькое КТД (творческое дело) или просто дать небольшое задание. И уже потом объявить, что в этом составе группа будет работать всю смену. Пусть ребята выберут название группы, исходя из названия отряда, и командира, который будет следить за тем, чтобы никто в группе не был обижен, чтобы каждый был включен в работу. Также командир отвечает за выполнение поручения.

Поручения должны быть постоянными, в течение смены, но если какое-то из них не срабатывает, его стоит заменить. Меняются поручения по кругу через день или каждый день, на ваше усмотрение.

Предлагаем вам следующие поручения по ЧТП

Группа “Хозяева”. Эта группа в течение дня следит за чистотой в корпусе и вокруг него, приносит питьевую воду, разливает суп на обеде, принимает гостей, если таковые есть.

Группа “Уют”. За период своей работы группа “Уют” должна внести какой-либо вклад в оформление отрядного места, сделать его чуть-чуть уютнее, домашнее, красивее.

Группа “Сюрприз”. Уже исходя из названия ясно, что отряд не должен догадываться о том, что задумала эта группа. В течение дня, или на вечернем “огоньке” ребята этой группы должны удивить отряд каким-нибудь приятным сюрпризом. Маленькое творческое выступление, или подарки всем - все, что угодно. Может быть, у кого-то день рождения - группа “Сюрприз” должна позаботиться о поздравлении.

Группа “Мастер”. Эта группа должна пополнить отрядный запас сувениров, которыми вы награждаете ребят в ходе отрядных дел. Пусть это будут 3-4 поделки, но они должны быть хорошо сделаны.

Группа “Летопись”. Чтобы о смене осталась долгая память, можно вести летопись отряда. Группа, которая сегодня выполняет это поручение, должна описать вчерашний день, красочно оформить страничку летописи.

Группа “ЧП”. Всех поручений не предугадать. Эта группа выполняет любое возникшее в ходе дня поручение. Готовит дрова для вечернего костра или рисует приветственный плакат к родительскому дню - это должен придумать вожатый.

ЧТП - это система работы. Если вы берете эту форму, не забывайте каждый день час-полтора выделять на работу по группам и на каждой утренней планерке напоминайте группам, какое поручение они сегодня выполняют. На вечернем “огоньке” обязательно обсуждается работа каждой группы. Работа не должна остаться без внимания. Если вы решите ввести соревнование в отряде, то работу по ЧТП можно оценивать. Но соревноваться стоит в том случае, если вы можете в итоге что-то предложить ребятам, как-то наградить их в конце смены. Лучше, если ребята будут работать не за баллы, а из интереса.

Дети в лагере. Возрастные особенности.

Лагерь, как мы уже говорили – это совершенно иной мир – мир, где средний возраст жителей гораздо меньше 18 и самая большая разница в возрасте едва ли достигает 10 лет, но у каждого возраста есть свои особенности, которые надо знать и учитывать в своей работе. Существуют также игры, которые ориентированы на тот или иной возраст. Это совершенно оправдано с одной стороны, но с другой стороны стоит иметь в виду, что любую даже самую взрослую игру можно адаптировать для маленьких. А детские игры для самых маленьких проходят на взрослых на ура без всяких изменений.

Маленькие дети (4-8 лет)

Дети такие же, как мы, только немного другие.

В этой фразе мы выразили основную, на наш взгляд, мысль этого раздела. Не совсем понятно? Тогда попытаемся объяснить. Ребенок, сколько бы лет ему ни было - личность. Если принять это утверждение, то понять остальное гораздо проще. Принимайте детей такими, какие они есть. Не нужно относиться к ним как ко взрослым, в лучшем случае маленький ребенок вас просто не поймет. Но и считать их пришельцами с другой планеты, наверное, тоже не стоит.

Дети испытывают огромную потребность познавать и открывать. Ребенок (особенно маленький) стремится воспринимать новые для него идеи, ему приятно откликаться на них, и нужно лишь представить эти идеи в понятной для него форме. Постарайтесь

использовать язык, идеи и образы, которые будут понятны маленькому ребенку. Игры, сказки, истории - это то, что надо.

Очень важно в работе и общении с детьми – это быть искренним. Ребенок моментально чувствует фальшь и наигранность. Ну и конечно, детей необходимо любить, иначе зачем вообще работать в лагере. Сами замучаетесь, и детей замучаете.

А теперь наши конкретные советы и пожелания.

То, что маленькие дети гиперактивны, вы, наверное, знаете и без нас, кроме этого они еще и чрезвычайно изменчивы. Ребенок 6-8 лет не может долго заниматься каким-то одним делом, ему нужно переключаться. Старайтесь поэтому чередовать спокойные и подвижные игры. Если у вас запланировано большое действо часа на три, важно, чтобы оно было наполнено как можно более разнообразными игрушками.

Маленькие дети очень восприимчивы и им трудно, в отличие, скажем, от подростков противостоять мнению взрослого. Именно поэтому, худший вариант – это заставлять ребенка делать что-либо (а вам нравится, когда вас заставляют?.. то-то!). Нам ближе другой метод, который называют недирективным. Его можно представить в три этапа:

ПРИНЯТИЕ

ПОДСТРОЙКА

ВВЕДЕНИЕ

Не нужно пугаться терминов, потому что на самом деле все просто. Принятие означает то, что для вожатого важно понять внутреннее состояние ребенка. Узнать: как он себя чувствует? какое у него настроение? хочет ли он играть, и если да, то во что? и т.д. Подстройка значит лишь то, что мероприятие должно проводиться, учитывая потребности ребенка в настоящий момент. А термин ведение поясним на примере. Предположим, вам кровь из носу нужно подготовить отрядный вечер, а из детей фонтаном бьет энергия. В таком случае разумно для начала провести какую-нибудь игру, дающую возможность излишек этой энергии сбросить, например Ипподром. А затем плавно перейти к

основному мероприятию. Т.е. пытайтесь проводить что-то не НАД детьми, а ВМЕСТЕ с ними.

Дети обожают всевозможные тайны, и один из способов привлечь их внимание, это сказать что-то вроде: "Ребята, я вам открою одну тайну, но никто кроме нас ее знать не должен".

Детям доставляют удовольствие игры, где чередуются тишина и шум. Игры, где можно кричать и визжать, обычно проходят на ура.

Из всего набора игр, который может знать вожатый, особую ценность представляют развивающие игры. Для маленьких детей это различные игры и конкурсы, где они могут задействовать все органы чувств, например игра "Похрустим", когда ребенку завязывают глаза и дают по звуку угадать, что именно сейчас едят другие участники: яблоко, чипсы или капусту.

Игра пройдет веселее, если она связана с мелодией и повторяющимся текстом. Вообще почаще проводите любые игры, в которых сочетается движение, мелодия и ритм.

Очень хорошо, если в отряде есть некий талисман, им может быть любое выдуманное существо, или какая-нибудь игрушка, лучше мягкая. С ее помощью вожатый может решить множество проблем: начиная от того, как уложить ребенка спать, и кончая тем, как отвлечь его от тоски по родителям.

Игры, в которые можно играть с маленькими детьми очень много. Мы привели лишь несколько самых, на наш взгляд, характерных. Эти игры хороши тем, что в них можно играть с участниками разного возраста. Вообще почти любую игру можно приспособить для проведения с детьми любого возраста, нужно лишь иметь немного желания и каплю воображения. В некоторых играх необходимым фактором являются материалы, а бывает и наоборот, имея под рукой какой-нибудь предмет, вы можете придумать много новых игр. Если у вас под рукой будут, например, воздушные шары, то чем занять маленьких детей, вы найдете всегда.

Игры для маленьких

Ипподром

Цель: разгрузка, выход энергии, "покричать".

Время: 5 мин.

Количество участников: от 10 и более.

Место проведения: любое.

Участники либо стоят, либо сидят в кругу.

Ведущий: "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 к старту (хлоп-хлоп-хлоп вразной по коленям). Остановились на старте. Помялись (тихонько хлопаем). На старт, внимание, марш! Гонка началась (хлопаем быстро по коленям). Барьеры (поднимаем руки, словно зависли над барьером). Каменная дорога (стучим кулаками по груди). По болоту (дергаем себя за щеки). Песочек (трем ладонь о ладонь).

Финишная прямая (очень быстро). Ура!"

Колобок

Цель: разгрузка, выход энергии, "покричать".

Время: 5-8 мин.

Количество участников: от 10 и более.

Место проведения: любое.

Все сидят на стульях (стоят в кругу). Стулья расставлены по комнате на большом расстоянии друг от друга, чтобы можно было обежать вокруг (если все стоят в кругу, то можно приседать). Каждый получает роль “колобка” и еще какую-нибудь (дед, баба, лиса, волк, медведь, тропинка) так, чтобы у каждого участника было минимум две роли. Ведущий начинает сказку: “Жили-были дедушка и бабушка (те, кто “дед” и “баба” должны обежать вокруг своих стульев) в маленьком домике. И попросил как-то дед (обегают) бабушку (обегают) испечь колобок (все обегают вокруг своих стульев)... и т.д., рассказ идет с постепенным учащением употребления слова “колобок” (“А лиса колобку и говорит: “Колобок, колобок, колобок румяный бок, я тебя, колобок, съем...””) и в какой-то момент ребята уже не будут успевать бегать - игра сама собою оканчивается.

(Можно рассказать для разнообразия сказку “Репка”, “Теремок”)

Все на колбасу!

Цель: разгрузка, выход энергии, "покричать" (хорошо проводить ее в ожидании входа в столовую).

Время: 5-15 мин.

Количество участников: от 8 до 20.

Место проведения: любое (лучше на улице, на траве).

Играющие разбиваются на две команды и встают друг напротив друга. Все получают номера. (Например, в каждой команде 5 человек, значит, есть два первых номера, два вторых и т.д.). Команды расходятся на пять шагов. Посередине вожатый кладет какой-нибудь предмет (это "колбаса").

Как только члены команд слышат свой номер, они должны броситься вперед и схватить колбасу.

"На колбасу... вторые!" Та команда, которая оказалась быстрее, получает очко.

Блохи

Цель: развитие внимания и быстроты реакции.

Время: 8-10 мин.

Количество участников: от 10 и более.

Место проведения: любое.

Все встают (или садятся) в круг. Ведущий показывает два одинаковых предмета. Их нужно быстро передавать по кругу. Тот, у кого их окажется сразу два, вылетает.

Если участников больше 20 можно пустить трех блох.

Ролевая игра: "Театр"

Цель: развитие внимания и быстроты реакции, разгрузка.

Время: 8-10 мин.

Количество участников: от 6 до 20.

Место проведения: любое.

В начале игры происходит распределение ролей. Называем и распределяем роли (занавес, король, королева, фрейлина, собачка фрейлины и т.п.) Ведущий говорит: “Сейчас мы с вами ставим спектакль. Для того чтобы спектакль получился хорошим его нужно обязательно отрепетировать. Занавес пошел (вжик-вжик “занавес” пробегает по сцене в обе стороны). Нет, не так! Еще раз!”

“Ну, теперь нормально. Король пошел”.

“Да нет, не так. Все снова”. И т.п. Таким образом, ведущий изображает из себя очень придирчивого режиссера, который все заставляет делать заново. Можно повторять, меняя жанр.

Ролевая игра: “Дом”

Цель: развитие внимания и быстроты реакции, разгрузка.

Время: 8-10 мин.

Количество участников: от 6 до 20.

Место проведения: любое.

Ведущий: "Давайте построим дом! У дома есть крыша, так? Кто хочет быть крышей? Кто хочет быть стенами (2 человека)?"

В доме есть окошко, не так ли? Кто хочет быть окошком? А у окошка все время сидит пушистая кошка... Кто будет кошкой?

На окне одиноко стоит большой кактус... Кто будет кактусом?

Сидит кошка и видит, что вдруг начался дождик. Кто у нас дождик?

Вышла кошка на крылечко... Кто у нас крылечко? ... посмотреть поближе. Она увидела лягушку. Кто лягушка? Потом появился ветер и прогнал дождь и т.д.” (конец у сказки должен быть хороший).

Ролей должно хватить на всех или почти на всех.

Игра создает веселое, но не очень взвинченное настроение, а также является индикатором ситуации в группе – люди чаще всего выбирают роль созвучную их внутреннему состоянию (следовательно, роли должны быть разнотипными, чтобы каждый нашел себе подходящую).

9-11 лет

Для этого возраста характерны внутренняя уравновешенность, жизнерадостность, стремление к активной деятельности. В этом возрасте дети легко вступают в контакт со сверстниками и взрослыми.

Они очень восприимчивы ко всяческим ритуалам, их увлекает совместная деятельность. Но им обязательно нужен успех, поощрение, при неудачах они теряют интерес к деятельности.

Для этого возраста самыми подходящими будут ролевые игры, соревнования.

12-15 лет

Где-то в возрасте 12-13 лет ребенок становится подростком, и это очень много значит для него самого и для окружающих его людей. В результате всех физиологических и эмоциональных перемен внимание подростка обращается на самого себя. Он становится более чувствительным и застенчивым. Он расстраивается из-за малейшего дефекта, преувеличивая его значение (девочка с веснушками может думать, что они ее уродуют). Небольшая особенность строения его тела или функционирования организма сразу же убеждает мальчика, что он не такой, как все, что он хуже других. Подросток так быстро меняется, что ему трудно разобраться, что он собой представляет. Его движения становятся угловатыми, потому что он еще не может управлять своим новым телом так

легко, как раньше; аналогично вначале ему трудно управлять и своими новыми чувствами. Подросток легко обижается на замечания. В какие-то моменты он чувствует себя взрослым, умудренным жизненным опытом и хочет, чтобы окружающие относились к нему соответственно. Но в следующую минуту он чувствует себя ребенком и ощущает необходимость в защите и материнской ласке.

На доброе слово и предложение помочь, подросток частенько ответит показной грубостью и холодностью, но долго будут вспоминать, как именно его похвалили как самого ответственного в отряде и именно ему сказали, что он может стать хорошим спортсменом в будущем.

Мальчики и особенно девочки влюбляются в разных людей, чаще всего литературных и киногероев, причем совсем не обязательно противоположного пола. Например, мальчик может восхищаться своим учителем, девочка может без ума влюбиться в свою учительницу или литературную героиню. Это происходит потому, что в течение многих лет девочки и мальчики придерживались общества представителей своего пола, а представителей противоположного пола считали своими естественными врагами. Этот барьер преодолевается медленно. Когда подросток впервые осмеливается допустить нежные мысли о существовании противоположного пола, то им обычно оказывается кинозвезда. Спустя некоторое время мальчики и девочки, общающиеся вместе, начинают мечтать друг о друге, но даже тогда пройдет еще много времени, прежде чем самые застенчивые найдут в себе смелость выразить свою приязнь в лицо.

Вы можете помочь ребятам открыто выразить свою приязнь с помощью игры. Прекрасный способ – провести в конце смены грандиозное шоу "Любовь с первого взгляда".

Другой особенностью этого возраста является формирование собственной точки зрения. У человека в таком возрасте обо всем есть свое мнение. Он стремится определить свое место в коллективе, и очень переживает о том, что о нем думают другие.

Для подростков характерно объединение в неформальные группы.

Игры на знакомство

Снежный ком

Цель: развитие внимания, знакомство.

Время: 10-15 мин.

Количество участников: от 10 до 40.

Место проведения: любое, но участники должны сидеть все вместе в кругу.

Вожатый объясняет правила: "Друзья, сейчас мы попробуем познакомиться со всеми вместе. Для этого нужно быть очень внимательными. Правила нашей игры такие: первый человек называет свое имя. Его сосед называет имя первого и свое. Сосед соседа называет имя первого, второго и свое. И так далее".

1 чел. Петя;

2 чел. Петя, Вася;

3 чел. Петя, Вася, Лена;

4 чел. Петя, Вася, Лена, Оля ...

Желательно чтобы вожатый оказался последним и правильно без ошибок назвал все имена ребят (завоевание расположения группы).

Варианты этой игры:

1. назвать свое имя и сделать какое-нибудь движение;

2. имя + слово, с которым ты ассоциируешься;

3. имя + слово, предмет, который тебе нравится на ту же букву.

Часы

Цель: развитие коммуникативных навыков, знакомство.

Время: 60 мин.

Количество участников: от 24 до 30.

Место проведения: в просторном помещении.

Материалы: листы бумаги с изображением больших часов на каждого члена группы, ручки, 14 тем разговора, заготовленных заранее.

Ведущий раздает каждому участнику часы. Дается несколько минут, чтобы все назначили друг другу встречи на определенное время и записали имя своего товарища напротив определенного времени. Нельзя встречаться с одним человеком 2 раза.

Все показывают часы с заполненными делениями.

Вожатый объявляет: "Сейчас час дня и в час дня мы говорим о том, какую музыку мы любим. У вас есть 3 минуты". Ребята находят человека, с которым у них назначена встреча на час и болтают с ним о музыке.

"А теперь 2 часа. И мы говорим о том, как вчера мы собирались в лагерь и что нам сказали родные на прощанье", и т.д.

Расскажи про своего соседа

Цель: знакомство.

Время: 60 мин (зависит от числа участников).

Количество участников: от 10 до 30.

Возраст: от 12 лет.

Место проведения: в просторном помещении.

Ребята сидят в кругу. Вожатый предлагает им внимательно посмотреть на своего соседа справа и попробовать догадаться, какой он в жизни (или каким был в 5 лет, каким станет, когда ему будет 30 лет). Потом каждый рассказывает.

Развивающие игры

Игры на концентрацию внимания

Возраст не ограничен, количество участников тоже, время проведения обычно не больше пяти минут. Такие игры хорошо проводить в начале такого занятия, когда вам нужно привлечь внимание детей.

Искра

Все участники сидят в кругу. Задача как можно быстрее всем хлопнуть по очереди в ладоши так, чтобы получилось очень-очень быстро.

Ритм

Все участники сидят в кругу. Ведущий задает ритм хлопками в ладоши. Ребята должны по кругу повторить этот ритм, при условии, что каждый хлопает только один раз.

Тишина

Ведущий: "Давайте послушаем тишину... Сосчитайте звуки в этой комнате. Сколько? Какие?" Ребята называют звуки, которые услышали. Лучше начать с того, что услышал меньше всех.

"Сосчитайте звуки вне комнаты, на улице..."

Пальцы

Ведущий показывает на руках разное число пальцев в хорошем темпе. Все хором называют.

Игры на внимательность и наблюдательность

Сколько?

Ведущий: "Посчитайте сколько предметов на букву "п" ("р", "л" и т.п.) есть в этой комнате". Называем по очереди. Предметы не должны повторяться. Выигрывает тот, кто продержится дольше всех.

Ищите его

Игра со словами. Участникам предлагается короткое слово. Они должны вспомнить и записать за определенное время как можно больше слов, в которых содержится данное слово. Например: мак – гамак, тумак, смак, макака.

Потом устраивается соревнование, все по очереди зачитывают. Можно сделать по командам.

“Ай да я” (или “Ква-ква”, “Карамба” и еще что угодно)

Ведущий: "Мы сейчас будем по очереди называть числа по порядку, но вместо чисел, которые делятся на 3 (5, 7, 4) и содержат три в своем написании, мы будем говорить “Карамба” (например: 1, 2, Карамба, 4, , Карамба, 7, 8, Карамба, 10, 11, Карамба, Карамба, 14,...). Тот, кто ошибается – вылетает из игры".

Можно усложнить задачу - взять две цифры и говорить при одной цифре одно слово, а при другой - другое, если они встретились вместе, то оба слова (например: (числа 3 и 5): 1, 2, Карамба, 4, Ква, Карамба, 7, 8, Карамба, Ква, 11, Карамба, Карамба, 14, Карамба-Ква [число 15 делится на 3 и на 5],...)

Помнишь там?

Цель: развитие внимательности.

Время: от 20 мин (пока не надоест).

Количество участников: от 4 до 10.

Возраст: от 8 лет.

Место проведения: настольная или напольная игра.

Материалы: около 40 картонных карточек с одинаковыми рисунками на каждой двух из них (то есть 20 пар рисунков). Можно изготовить из старых журналов вместе с детьми.

Все садятся в круг и раскладывают в центре карточки сначала лицом вверх. Одну минуту все смотрят внимательно и стараются запомнить расположение карточек. Потом карточки переворачивают. Ребята по очереди ходят. За один ход можно перевернуть две любые карточки. Если на них окажется одинаковый рисунок, игрок забирает их себе и ходит снова. Если нет - он снова переворачивает их.

Тот, у кого в конце игры окажется больше всех карточек, выигрывает.

МПС

Цель: развитие внимательности.

Время: ок. 20 мин.

Количество участников: от 5 до 40.

Возраст: от 12 лет.

Место проведения: любое (участники сидят в кругу).

Важно! игра "одноразовая".

Несколько добровольцев, которые никогда не играли в эту игру, покидают зал на одну минуту. Все остальные договариваются о том, что отвечать будут про своего правого соседа (МПС = мой правый сосед). Водящему, по возвращении, говорят: "Сейчас мы все вместе загадали человека из нашей группы. Тебе нужно отгадать, кто это и расшифровать его кодовое название МПС".

Игры на развитие творческого мышления

Диалог

Цель: развитие воображения, театральных способностей.

Время: 40 мин.

Количество участников: от 6 до 20.

Возраст: от 10 лет.

Место проведения: в помещении.

Важно! число участников ограничено, так как показ сценок занимает много времени.

Ведущий: "У вас есть диалог:

- Что случилось?

- Ничего.

- Ты что с ума сошел?

- А в чем собственно дело?

-Помогите.

Придумайте и покажите ситуацию, в которой эти слова могут быть сказаны".

После всего можно их сравнить - насколько они разные, схожие.

Игры на сплочение

Джойстик

Цель: сплочение группы.

Время: 5-10 мин.

Количество участников: от 10 до 20.

Возраст: от 10 лет.

Место проведения: любое.

Все встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На стол кладется небольшой предмет (монета, сережка и т.п.). Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет "джойстиком", передавая первому команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на предмет на столе.

Игру можно провести в форме соревнования. Если вы решили устроить из этой игры соревнование, не забудьте определить независимых судей, чтобы никто не жульничал.

Почта

Цель: создание и поддержание доброжелательной атмосферы в коллективе.

Время: от одного вечера до нескольких дней (игра идет параллельно с другими мероприятиями лагеря).

Количество участников: от 15 человек.

Возраст: от 10 лет.

Материалы: почтовый ящик и несколько листов цветного картона.

Каждый участник игры получает номер (это его адрес). Нужно сделать визитку со своим именем и номером и обязательно ее носить. Все могут писать всем разные веселые записки и складывать в ящик. Раздача почты происходит либо во всеуслышание, либо с помощью специальных почтальонов (заранее выбранных) доставляется прямо в руки адресата. Вожатые должны "разогреть" игру написав разные веселые и добрые записки как можно большему числу детей.

Летопись

Цель: сплочение группы, сохранение памяти о лагере.

Время: всю смену.

Количество участников: отряд.

Возраст: любой.

Материалы: бумага, краски, фломастеры.

Это мероприятие скорее можно назвать лагерной традицией, а не игрой. В течение смены ребята вместе вписывают в летопись новую страницу. Записывают, что произошло, кто отличился, делают иллюстрации. Главное не забывать хотя бы раз в два дня выделять для нее время. К сожалению, летопись создается лишь в одном экземпляре и поэтому, чтобы избежать обид ее берет себе вожатый.

Привет!

Цель: сплочение группы, создание теплой атмосферы.

Время: 5-10 мин.

Количество участников: от 10 до 30.

Возраст: любой.

Материалы: мяч.

Участники должны бросать друг другу мяч со словами: “Привет! Ты сегодня хорошо выглядишь”; “Доброе утро! Я рад тебя видеть такой счастливой!”...

Игры на выявление лидера

Веревочка

Цель: сплочение группы, выявление лидера.

Время: 5-10 мин.

Количество участников: от 6 до 20.

Возраст: от 10 лет.

Место проведения: любое.

Материалы: веревка длиной около 6 метров. Свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо (длина веревки зависит от количества участвующих).

Участники встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга.

Задание: “Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник”.

Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры.

Игру можно продолжить, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник, ромб.

Индикатор

Цель: сплочение группы, выявление лидера.

Время: 5-10 мин.

Количество участников: от 8 до 20.

Возраст: от 13 лет.

Место проведения: просторное помещение.

Ведущий: "У вас есть 4 типа движений: руки вверх, присесть, сойтись в центр, разойтись по стенам. Ваша задача, чтобы максимальное число людей сделали одно и то же".

Потом отнимаем голос. Потом - жесты. Потом - мимику и многозначительные взгляды.

Внимательное наблюдение за группой позволяет узнать, кто выпадает, кто лидер, кто подчиняется.

Спокойные игры

Тшшшшшшшшшш

Цель: концентрация.

Время: 5-10 мин.

Количество участников: от 6 до 20.

Возраст: от 10 лет.

Место проведения: любое.

Сидим в кругу. Каждый выбирает себе предмет и начинает мысленно описывать его. Вожатый случайно вызывает кого-нибудь, и он начинает озвучивать вслух свой рассказ, с того места, на котором мысленно находился, когда его вызвали. Одного и того же человека можно спросить два раза, чтобы народ не прекращал думать.

Большие игры

Большими мы называем игры, в которых может участвовать весь лагерь или, по крайней мере, несколько отрядов. Здесь представлены собственно лагерные игры (не поймите неправильно). Хотим также напомнить вам, что любая телевизионная игра может быть адаптирована к условиям лагеря, и прекрасно проходит, так как правила ее многим ребятам уже известны, а поучаствовать давно хотелось. Мы имеем в виду такие игры, как "Два рояля" (в лагере черный и белый рояль заменят два одеяла, а петь можно и без аккомпанемента), "Поле чудес", "Что? Где? Когда?" (только вопросы надо попроще – сейчас изданы специальные сборники несложных вопросов для любителей этой игры и детей), "Любовь с первого взгляда", "Седьмое чувство", "Звездный час", "Золотая лихорадка Леонида Ярмольника" и т.д. и т.п. Главное - выделить основную идею той или иной игры и не заикливаться на технических трудностях.

Поиск клада

Цель: укрепление физического здоровья детей, развитие сообразительности, умения работать сообща.

Время: 60 мин.

Количество участников: от 8 до 40.

Возраст: от 7 лет.

Место проведения: вся территория лагеря.

Материалы: несколько листов бумаги, один приз.

Подготовка игры: вожатый пишет записки, где завуалированно (в стихах, иносказательно, зашифровано) описаны места территории лагеря. Каждая новая записка посылает участников к следующей. Потом вожатый должен спрятать эти записки в определенных местах лагеря. Теперь можно начинать игру.

Каждая команда получает первое послание и по сигналу отправляется в путь. Каждая команда бежит по своему собственному маршруту, но записка с "кладом" только одна.

Нужно пройти обязательно все этапы. В конце самая быстрая команда находит финальную записку с надписью “Клад” и идет к вожатому за призом. Оптимальное количество команд: 3-4.

Экскурсия по лагерю, корпусу и его окрестностям.

Цель: познакомить детей с их территорией, чтобы они знали местоположение всех важных для них объектов.

Время: 60 мин.

Количество участников: от 8 до 40.

Возраст: от 7 лет.

Место проведения: вся территория лагеря.

Экскурсия по лагерю проводится в самом начале смены. Ребятам будет гораздо интереснее, если вожатые организуют из этой прогулки веселое театрализованное действие полное тайн и интересных встреч. Легенду надо продумать заранее (хорошо подойдет какой-нибудь Новогодний вариант). Детей разбить на группы по количеству инструкторов. Всех остальных взрослых можно сделать лешими, призраками, Санта Клаусами и др.

Газета.

Цель: занять и развлечь детей, научить их работать коллективом самостоятельно (без инструктора).

Время: 3 часа.

Количество участников: несколько отрядов.

Возраст: от 12 лет.

Место проведения: вся территория лагеря.

Материалы: много бумаги, ватман, фломастеры, краски, скотч, клей, кисточки, ручки, карандаши, старые газеты и т.п.

Люди: Главный секретарь штаба, "интересные люди" (их должно быть минимум 3 человека, если взрослых мало, можно задействовать в этом старших ребят), минимум один свободный инструктор, который проходит время от времени по группам и отслеживает положение дел.

Игра ориентирована на всех детей лагеря сразу. Каждому отряду предлагается создать газету.

Начало игры: все собираются в общем зале. Разбиваются на группы (если нет четко выраженных патрулей или отрядов). По жребью они получают тематику своей будущей газеты.

Правила игры: Главный секретарь штаба: "Сейчас в вашем распоряжении будет ровно 2 часа на создание вашей газеты. Ваша задача сделать так, чтобы ваша газета была самой-самой. Через 10 минут этот зал станет информационным штабом проведения игры. Здесь вы сможете узнать о том, где и когда будут проходить встречи с интересными людьми, у которых вы сможете взять интервью. Для работы вам нужно будет сейчас взять все материалы для подготовки газеты, расположиться на вашем рабочем месте, выбрать журналистов, корректоров, писцов, редактора и т.д. Не забудьте о том, что чтобы газету читали, нужно провести также и рекламную кампанию. Итак, сейчас просим группы сообщить главному секретарю штаба темы ваших газет и в путь. Время пошло!"

Первый час или полтора игры они должны рассылать журналистов в разные концы лагеря для встречи с разными интересными людьми (интересных людей изображают вожатые и другие взрослые). Информация о встречах появляется в штабе и должна сменяться буквально каждые 10-15 минут.

Второй час игры выделяется чисто на оформление и написание текста газеты. Во время игры дети проводят рекламную кампанию, разведывательные вылазки в другие редакции и т.д.

Срок окончания игры должен быть назначен четко и ясно. К этому моменту все газеты должны висеть в общем зале. Если ребята не успеют, им не разрешают вывесить газету (обычно такого не случается).

Перерыв. Все читают газеты соперников.

Независимая комиссия вручает призы по нескольким номинациям.

Гномы

Цель: создание доброжелательной атмосферы в детском коллективе.

Время: от одного вечера до 3 дней.

Количество участников: от 10 до 60 чел.

Возраст: от 8 лет.

Место проведения: вся территория лагеря.

Начало игры: каждый пишет свое имя и фамилию на листочке, сворачивает в трубочку и опускает в шляпу. В игре обязательно должны участвовать и инструктора, чтобы подхлестывать фантазию ребят. Они могут играть в своем кругу или с детьми вместе.

После того, как шляпа наполнилась, записки в ней перемешивают, и каждый достает себе из нее записку. Человек, имя которого написано в записке становится Великаном, для того, что ее вытянул. А он для него становится добрым Гномом.

Гном должен в течение игры делать своему великану добрые сюрпризы, но так чтобы тот не мог догадаться о том, кто он.

Игра идет параллельно с остальными мероприятиями, но о ней надо помнить и рассказывать всему лагерю о самых забавных проделках Гномов (ну, например, порядок навели в комнате Великана, платье на люстру повесили, букет цветов через третьих лиц передали и т.д.)

В конце игры устраивается бал, на котором каждый Гном дарит своему Великану подарок лично. Этот бал плавно переходит в дискотеку.

Круги

Цель: активно отдохнуть, повторить полученные знания.

Время: 3 часа.

Количество участников: несколько отрядов.

Возраст: от 10 лет.

Место проведения: большой зал.

Люди: ведущий. У ведущего должен быть список вопросов (с запасом), правила, расположение в зале отрядов, расположение стульев, призы, игры и фишки. Счетовод, который очень внимательно следит за ходом игры и не допускает несправедливости. У него должно быть табло с очками текущего счета, и он должен также себе записывать ситуацию после каждого раунда. Должны быть продуманы музыкальные паузы. Соответственно есть музыкальный техник. Группа поддержки не мешает. Все остальные вожатые должны сидеть со своими отрядами и заводить их.

Перед началом игры:

Все отряды располагаются по кругу в строго определенных местах. В центре нарисованы круги по числу отрядов. Каждому отряду выдаются листочки бумаги и ручки. Ребята выбирают писца, он заранее надписывает на каждом листке название своего отряда. Каждый круг имеет номер. Все приготовились. Начинаем!

Начало и ход игры:

Ведущий задает вопросы (чаще всего это вопросы о том, о чем шла речь в предыдущие дни лагеря). Ребята должны быстро и разборчиво написать ответ, и самый быстрый из отряда бежит к первому кругу. Если место в первом круге занято, он встает во второй и поднимает руку. Если во втором занято – в третий, и т.д. Помощники забирают ответы и помогают счетоводу подвести итоги. Вопросов может быть от 10 до...

Игра обычно проводится ближе к вечеру, но не очень поздно. Для того чтобы эта игра прошла хорошо, нужен заводной ведущий, который реагирует на ситуацию, хорошие музыкальные паузы, заводные вожатые в отрядах и справедливое подведение итогов. Да, самое главное – много призов! Почти всем!

Игра по станциям.

Особое место среди больших игр занимает игра по станциям. Она отличается своей универсальностью. Ее облик можно совершенно изменить, изменив тему и форму подачи. Но чтобы эта игра прошла удачно, нужно определить основные пункты ее проведения: Цель. Тема. Место. Материалы. Способы осуществления. Время.

Цель.

1. развлечь,

2. научить,

3. создать настроение,

4. заставить задуматься,

5. успокоить.

Тема.

Тут уж сами разбирайтесь.

Место.

Место должно соответствовать теме и цели.

Материалы.

Основное и, пожалуй, единственное: материалы должны быть заранее продуманы и должны быть.

Способы осуществления.

Время.

Сам вожатый не участвует в игре, он лишь организует детей.

Должен быть план передвижений групп по времени. Этот план надо обязательно соблюдать, иначе нарушится движение всех.

Один-два вожатых должны специально следить за тем, чтобы никто не потерялся, чтобы каждая группа знала, куда ей идти. < Предыдущая - Следующая

Обновлено 29.03.2009 12:37<< Предыдущая - Следующая >><< Предыдущая - Следующая >>Предыдущая - Следующая >>Добавил: Катерина