

Игры в летнем лагере

Выходят ведущие.

1-й ведущий.

Еще одно мероприятие

Для вас готовилось с утра.

2-й ведущий.

Сегодня, дети, вновь пришла

К нам в гости госпожа игра.

1-й ведущий.

Вновь будут шутки, будет смех,

И каждого здесь ждет успех.

2-й ведущий.

Скорей, скорей поторопись,

На празднике у нас ты появишься.

Ты, дорогая госпожа,

Весельем полная — Игра!

Выходит девочка-«игра», которая будет вести праздник.

Игра. Здравствуйте, здравствуйте, кто меня звал? Зачем? Ах, да, здесь праздник. И без меня, конечно, будет трудно обойтись. Ну что ж, на сцену приглашаю всех тех, кто хочет поучаствовать в конкурсах.

Примечание: в конкурсах могут участвовать две постоянные команды, образованные из разных отрядов путем жеребьевки, или две постоянно меняющиеся перед каждым новым конкурсом команды.

Конкурсы

Порыв

Игроки делятся на две команды. Одна команда образует круг, игроки другой команды стоят 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 минут). 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 — находящиеся снаружи игроки пытаются пробиться в центр круга.

Поцелуй в награду

Для игры вызывается несколько мальчиков. Перед участниками ставится задание: с завязанными глазами пройти определенную дистанцию, собрать три пластиковые бутылки и поцеловать «даму сердца», которая стоит на финише. Постараться все сделать первым. Зрители подбадривают участников и помогают советами.

Розыгрыш заключается в том, что во время конкурса даму заменяет какой-нибудь мальчик. И счастливый победитель с завязанными глазами целует его.

Песня хором

Участники выбирают хорошо известную всем песню и начинают петь ее хором. По команде «Тихо!» игроки замолкают и продолжают петь песню про себя. Игроки меняют темп, и после команды «громко» все поют вразнобой — игра заканчивается смехом.

Какая команда справится лучше?

Конкурс капитанов «Тайное желание»

Каждый участник получает листок с заданием. Его цель: за определенный промежуток времени заставить выполнить это желание наибольшее количество участников (зрителей).

Задания могут быть и одинаковыми (для большей справедливости).

Примеры заданий:

1. Посидеть на чужом месте.
2. Добиться поцелуя.
3. Предложить еду так, чтобы ее съели.
4. Пожать руку.
5. Вызвать смех.
6. Взять автограф.
7. Быть названным по имени-отчеству.
8. Узнать дату рождения.

Перепевки

Команды по очереди поют несколько строчек из песни или рассказывают стихотворение на заданную тему. Та команда, которая затрудняется сделать свой ход, получает штрафной балл или выбывает из игры.

Темы могут быть разными: о любви, о дружбе, временах года, песни и стихи, в которых встречаются имена, и т. д.

Знакомство

Конкурс проводится в парах (желательно мальчик и девочка). Каждая пара должна разыграть сценки знакомства в определенной ситуации (по жеребьевке). Зрители выбирают победителей.

Примеры ситуаций (написаны на карточках):

- переполненный трамвай;
- крыша небоскреба;
- ювелирный магазин;
- кабинет стоматолога;
- темный переулок;
- середина озера.

Зеркало

Для конкурса необходимы зеркальце, бумага, карандаш.

Задание: соединить точки на бумаге, рассматривая лист через зеркало. Кто быстрее и лучше справится с заданием?

В финале подводятся общие итоги, вручаются призы.

Игра прощается с участниками и зрителями.

Сценарий мероприятия для летнего лагеря

Праздник можно устроить в родительский день. Дети вместе с родителями идут на станцию, выполняют задания, зарабатывают баллы. Кто больше?

Выходят ведущие.

1-й ведущий.

Нас солнца луч смешит и дразнит,

Нам нынче весело с утра.

Нам лето дарит звонкий праздник,

И главный гость на нем — игра.

2-й ведущий.

Она наш друг — большой и умный,

Не даст скучать и унывать,

Затеет спор веселый, шумный,

Поможет новое узнать.

1-й ведущий.

Расскажет про героев книжек,

На юг, на север поведет.

С ней даже космос как-то ближе,

Она на все ответ найдет.

2-й ведущий.

Она всегда по-пионерски

Зовет вперед, вперед, вперед,

Она мечте научит дерзкой

И в жизнь большую поведет.

Отряды разыгрывают для родителей и гостей небольшие сценки.

1-й ведущий. А сегодня мы мечтаем

Знать побольше обо всем.

Мы в мечты свои играем,

Мы мечтой своей живем.

2-й ведущий. И пусть мальчишки и девчонки,

Вся озорная детвора,

Сегодня скажут звонко-звонко:

«Добро пожаловать, игра!»

Затем ведущие приглашают всех поиграть.

1-й ведущий. Подходите к любой площадке. Все станции пронумерованы. Ответственный за игру на вашем листочке напишет количество заработанных на станции очков. Когда пройдете все станции, сдайте листочек в комиссию по подсчету очков. Выигрывает тот, кто наберет больше очков. Играйте и побеждайте!

ИГРЫ

Опасный мяч

К канату привязан мяч, который почти касается пола. На полу лежат 10 шашек. Играющий отводит канат назад, опускает и, пока мяч летит, берет шашки в руки, сколько успеет, и старается отскочить в сторону. Зарабатывает столько очков, сколько взял шашек. Если вернувшийся мяч коснулся играющего, очки сгорают, то есть игрок получает ноль очков на этом этапе.

Рыбная ловля

Стойками и лентой ограничен участок 2 x 2 м. Это пруд. На пол кладут рыбок, разрисованных с одной стороны, а на другой написаны очки. К голове рыбок приделаны колючки из проволоки, за которые будут ловить этих рыбок. Крючки на удочках тоже сделаны из проволоки. Игру все очень любят, поэтому лучше сделать четыре удочки. Участник может поймать только одну рыбку.

Настольные игры

Можно использовать «Футбол», «Баскетбол», «Хоккей» и другие. Даются 3 попытки забить гол. Сколько участник забьет голов, столько зарабатывает очков.

Юла

Ответственный засекает время, в течение которого юла крутится. За каждые полные 10 секунд вращения дается очко. Если играющий не сможет сразу завести юлу, то есть она прокрутится менее 10 секунд, ему дают еще две попытки.

Охота

На листе ватмана черной тушью нарисованы животные разных размеров: слон, жираф, лисица, заяц, лягушка, воробей. За самого большого дается 1 очко. Чем меньше животное, тем больше очков получает игрок, если попадает в него. Для игры нужны особые стрелы, сделанные из 3 длинных перьев курицы или гуся, воткнутых в пластилин. Перед броском стрелу опускают в толченый мел. При попадании на рисунке остается мел. Играющий делает 3 попытки.

Гусь-кольцеброс

Играющий бросает по 3 кольца разного размера с трех расстояний: 0,75 м; 1 м; 1,25 м — так, чтобы надеть их на шею «гуся». За большое кольцо присуждается 1 очко, за среднее — 2, за маленькое — 5.

Хлопушка

Хлопушки делают из газеты точно так же, как стаканчик из бумаги, только надувают и завязывают. Хлопушку привязывают так, чтобы она висела на уровне глаз детей. Игроку завязывают глаза, он делает 5 шагов от хлопушки, поворачивается кругом, идет к хлопушке и хлопает. За удачный хлопок — 1 очко.

Стол загадок

На листочках напечатаны загадки, на каждом — разное количество. Листки разложены, как билеты на экзаменах. Игрок выбирает листочек, за каждую отгаданную, загадку получает 2 очка.

Попади в кольцо

Дети бросают резиновый мяч в баскетбольное кольцо с любого расстояния, взрослые — с 5 различных положений, указанных ответственным. Делают 3 броска.

Мяч в ворота

Ворота выпилены из фанеры так, чтобы сквозь них мог пройти теннисный мячик. Игроку даются 3 попытки прокатить мяч через ворота. Количество очков написано на воротах.

Срежь очко

На длинную веревку привязаны листочки, на которых написано разное количество очков. Играющему завязывают глаза, дают ножницы. Он старается срезать листочек. Участник получает столько очков, сколько написано на срезанном листке.

Вишенка

Сетка сделана из лески или прочных ниток и прикреплена к дощечкам, ширина ячейки 5 см. Можно сделать по 10 ячеек вниз и в сторону. На тесьму длиной 10 см пришить с двух концов пуговицы. Дети бросают эту тесьму так, чтобы она повисла в какой-нибудь ячейке. Количество очков равно произведению чисел, соответствующих этим ячейкам.

Итоги комиссия подводит отдельно для учеников и гостей. Победителям вручают призы

Игры для заключительного периода летнего лагеря

Солнышко

Один человек становится в центре круга и закрывает глаза. Это «солнце». Группа («планеты») становится на том расстоянии, на котором им комфортно. Также можно принимать различные позы. Затем «солнце» открывает глаза и смотрит на образовавшуюся картинку. После того человек, стоящий в центре, может передвинуть людей на то расстояние, на котором было бы комфортно ему. В результате все видят (особенно руководитель игры) реальную и желаемую картину отношений группы к человеку и человека к группе. Это некий вариант социометрии.

Кто я?

Это игра проводится в уже сформировавшемся коллективе среди уже хорошо известных друг другу ребят. Играющие рассаживаются, образуя круг. Выбирается водящий, который выходит из комнаты.

После этого выбирается какой-то участник. Водящий заходит и задает вопросы: «На какое животное похож этот человек? На какой цветок? дерево? машину?» и т. д. Играющие отвечают, высказывая свое мнение. Задача водящего — отгадать, кого загадали. Если он

не отгадывает, то продолжает задавать вопросы, если отгадывает, то садится в круг, а тот участник, которого загадывали, становится водящим, выходит из комнаты, и игра продолжается.

В ходе этой игры ребята узнают, как к ним относятся те или иные люди, что о них думают, и делают соответствующие выводы о себе и для себя, для последующих взаимоотношений с людьми, происходит раскрепощение застенчивых ребят.

По одежке встречают

Каждый раз при встрече нового человека у нас создается о нем какое-то впечатление, часто оно безошибочно. В этой игре дети делятся своими впечатлениями друг о друге. Каждый ребенок получает карточку, на которой написано имя одного из участников, а также лист бумаги (всем раздаются одинаковые листы), где есть вопрос: «Кто я?» Задача ребят — написать 10 пунктов, отвечая на вопрос за того человека, чье имя на карточке. Никто не должен знать, кто о ком пишет. По окончании работы листочки раскладываются на столе рабочей стороной вверх. Затем, когда все будет написано и разложено, каждый подойдет и выберет тот листок, на котором, как ему кажется, написаны ответы от его имени. Этот этап работы вызывает интерес и легкое волнение у членов группы. В процессе поиска «своего портрета» им приходится прочитать не один, а несколько листочков, «поспорить» с кем-то из претендентов за одну и ту же характеристику, суметь отстоять свое право на нее. При обсуждении ведущий предлагает ответить на несколько вопросов:

1. Удовлетворены ли вы тем, что написано на полученном листочке?
2. Что вызвало удивление, произошли ли «открытия»?
3. Что вызвало наибольший интерес в процессе работы?
4. Какие трудности испытывали при выполнении упражнения?

«Огонек» прощания

На данном мероприятии подводятся итоги отрядной работы, формальные итоги: определяется самый лучший спортсмен, самый аккуратный и т. д. Итоги такого рода можно подвести в форме «Гиннесс-шоу». (Возможные номинации: самый быстрый, самый ловкий, самый маленький (высокий), самый большой размер стопы, самая стройная, самый шустрый, самый голодный, самый вежливый, веселый и т. д.).

Можно провести итоговые анкеты, в которых дети отмечают изменения в них самих, выражают пожелания на будущее, отмечают наиболее яркие события смены и т. п.

В заключительном периоде обязательным является проведение мероприятия «Закрытие смены», к которому должны старательно готовиться все дети. (Сценарий закрытия смены смотрите в практической части.)

Шуточные игры для летнего лагеря

Игры-шутки — это непродолжительные по времени игры, назначение которых сплотить коллектив, вызвать положительные эмоции, дать заряд бодрости, сил. Многие игры-шутки проводятся только один раз в данном коллективе, так как концовка игры чаще всего неожиданная и веселая, поэтому, если ребята знают, что их ждет в финале, им будет неинтересно.

Приведем несколько игр, которые можно использовать вожатому при работе с детьми.

Ответьте на вопросы у стены

Дети становятся лицом к стене, кладут руки на стену.

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

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

Ведущий. Вы разумные люди?

Дети. Да.

Ведущий. Так что же вы лезете на стену?

Взрыв смеха обеспечен.

Пароход

Дети стоят в кругу.

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

Показывает движение, дети повторяют слова и движения.

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

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

Бразильская бабушка

Правила аналогичны игре «Пароход».

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

Дети повторяют все движения.

Ведущий. Какова бабушка, таковы и внуки!

Вам привет от дяди Васи

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

Ведущий. Вам привет от дяди Васи.

1-й ребенок. От какого дяди Васи?

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

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

Ведущий. Вам привет от дяди Васи.

Ребенок. От какого дяди Васи?

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

МПС

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

Отгадай сказку

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

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

Веселуха

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

Луноходы

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

ТРЕНИНГ «ЗНАКОМСТВО»

С первых дней смены в лагере вожатый должен позаботиться о создании полноценного коллектива. Но очень часто бывает, что дети в отряде не знают друг друга. Отсюда главной задачей в организационном периоде смены становится знакомство детей друг с другом, а также делается упор на работе над сплочением и развитием коллектива. В этом могут помочь следующие упражнения и игры.

Талисман

Дети встают по кругу. Ведущий называет свое имя, вариант имени, который ему нравится, говорит, что он любит, что не любит, и передает следующему талисман отряда (им может стать любая интересная вещица, например небольшая мягкая игрушка). Следующий участник проделывает то же самое.

Имя — движение

Дети стоят по кругу. Ведущий называет свое имя и показывает движение, дети повторяют, и так далее, каждый раз начиная с имени и движений ведущего и повторяя все имена и движения последующих участников.

Кто куда

Дети стоят по кругу. Ведущий называет свое имя, на первую букву имени называет место, куда он поедет и на чем. (например: Антон — Австралия — автобус). Затем эстафета переходит к следующему игроку.

Кто быстрее?

Стоя по кругу, дети рассчитываются на «первый, второй, третий». Затем по номерам создают 3 команды. Каждая команда на скорость выполняет задания ведущего.

Это могут быть такие задания:

- а) постройтесь по номерам;
- б) постройтесь по росту;
- в) постройтесь по цвету волос (как глухонемые);
- г) постройтесь по размеру обуви (как немые);
- д) постройтесь по алфавиту (по именам).

Молекулы хаоса

Дети свободно перемещаются по комнате. По команде ведущего они должны образовать группы по двое, по четверо и так далее. Неудавшие выбывают и становятся болельщиками.

Песенный конкурс

Ведущий предлагает детям построиться по времени рождения (лето — осень — зима — весна). Создаются команды: «летние дети», «осенние» и т. д. Новые команды соревнуются между собой.

Задание: спеть как можно больше песен о весне (лете, зиме, осени), команды поют по очереди, если команда вовремя не поет, то выбывает из игры. Очередность устанавливается жребием.

Этот конкурс можно завершить разучиванием традиционной лагерной песни, которую дети будут исполнять в конце каждого дня.

Чайники

Дети стоят по кругу. Ведущий, хлопая в ладоши 2 раза, повторяет свое имя и имя другого человека. Например: Таня, Таня — Катя, Катя. Следующий участник повторяет дважды свое имя и имя игрока, которого ранее не называли: «Катя, Катя — Саша, Саша» и так далее. Кто ошибется или запнется, тот называет себя «чайник»: «Чайник, чайник — Лена, Лена». Остальные, хлопая в ладоши, задают темп.

Игра «Ажиотаж»

Цель выявление творческих, интеллектуальных, артистических способностей.

Реквизит: личные карточки для каждого участника, табло, названия станций, помещения.

Время проведения: 1 час.

Правила игры:

— игра носит индивидуальный характер. Каждому участнику выдается личная карточка, с которой он может прийти на любую из станций и выполнить предложенное задание;

— ведущий на станции оценивает задание в зависимости от максимального балла, ставит количество заработанных на станции баллов и подпись в карточку учащихся;

— максимальное количество баллов на каждой станции разное, это отражается на общем табло. С течением времени максимальный балл может изменяться, увеличиваться или уменьшаться. Изменение также фиксируется на табло и сообщается ведущему на станции почтой;

— на каждую станцию участник может прийти не более 3 раз;

— при подведении итогов подсчитывается количество баллов, заработанных каждым участником. Участник, набравший больше всего баллов, становится победителем;

— ведущие на станциях отмечают самые интересные сочинения, выступления, которые затем демонстрируются на сцене.

Варианты названий и заданий на станциях:

1. «Эх, Семеновна»: сочинение частушек на заданную тему.
2. «Тараканьи бега»: бег в положении спиной параллельно земле, опираясь на все конечности.
3. «Признание в любви»: признание в любви ведущему.
4. «Волшебный башмачок»: кто дальше всех кинет свой ботинок.
5. «Песни о главном»: исполнение песен на определенную тему
6. «Танцпол»: исполнение танца; вариант: танцы народов мира.
7. «Рекордсмен»: демонстрация личных спортивных рекордов.
8. «Афоризмы»: сочинить афоризм на заданную тему.
9. «Слабо?»: показать какие-то интересные необычные возможности человека.
10. «Смешарики»: конкурс на лучший анекдот, шутку, смешную историю.
11. «Стихоплет»: сочинение стихов на заданную тему.
12. «Галерея»: выставка рисунков, дружеских шаржев.

Игры для летнего лагеря

Эти игры лучше всего проводить в оргпериод, когда необходимо познакомить всех ребят в отряде, подружить мальчиков и девочек, снять комплексы, выявить лидеров и т. д.

При проведении игр следует придерживаться некоторых правил:

- предлагать детям не больше двух игр в течение 2-3 часов. Игра не должна быть слишком продолжительной по времени;
- чередовать игры с прогулками, экскурсиями, КТД, интеллектуальными играми, спортом, викторинами, анкетами, общением и другими формами, и видами отрядного досуга;
- необходимо, чтобы задания по ходу игры имели четкие формулировки, понятные каждому из ее участников;
- в любой игре должен присутствовать элемент состязательности;
- учитывать возрастные особенности детей. Не следует забывать одну простую истину - то, что приемлемо для старшеклассников, не всегда осилит ребята младших классов;

- из игры ее организатор должен извлечь определенную пользу;
- игра должна приносить радость общения, развивать воображение и фантазию, помогать приобретать стратегию поведения.

Молекула

Участвует весь отряд. Все хаотично движутся по площадке, и ведущий громко объявляет: «Молекула 3!» Все игроки должны объединиться по трое и взяться за руки. Те, кто не смог стать в тройку, покидают середину площадки. Далее ведущий говорит: «Молекула 4!» (как вы уже догадались, называть можно любые цифры, но не больше количества игроков, хотя ради прикола почему бы и нет?). Снова игроки объединяются, но уже по 4 человека. Так происходит до тех пор, пока в центре площадки не останется минимум участников. Важное условие: во время объединения в «молекулы» не должен происходить повтор в выборе партнеров. Во время игры и происходит знакомство. Думаем, что Ваша выдумка и фантазия помогут интересно завершить игру.

Телепатия

Выбирается несколько человек водящих, которые тут же выходят за пределы слышимости, а лучше еще и видимости. С оставшимися ведущий договаривается о следующем: на все его вопросы ребята будут говорить «Нет», и только после слова «винегрет» они ответят «Да». Затем приглашаются водящие, по одному. Ведущий говорит: «Я всем известный телепат. Не верите? Смотрите же. Сейчас Вы (это водящему) шепотом назовете мне свое любимое блюдо, я начну внушать ответ всем здесь присутствующим, так как мы уже настроены на одну волну. Я буду спрашивать всех о Вашем (это ведущему) любимом блюде, а все хором будут отвечать. Затем все происходит так, как сказал ведущий, и после фразы: «А, может быть, Машенька любит винегрет?», все должны громко закричать «ДА!». В конце игры, помучив водящих (любопытством), им надо бы раскрыть секрет игры.

Здравствуйте!

Все участники должны просто подходить друг к другу и, радостно улыбаясь, говорить «Здравствуйте!». Но говорить все это они должны, пожимая друг другу руки, локти, пальцы, спины, ноги, уши и все те части тела, которые называет ведущий-вожатый, который сам активный участник игры. Смелее!

Люди к людям

Игроки разбиваются на пары и встают в круг, лицом к водящему, стоящему в центре. Водящий рассказывает о себе, затем выкрикивает названия двух частей тела, которыми игроки каждой пары должны соприкоснуться (например, локоть к колену или ухо к ноге и т. д.). После трех или четырех вариантов ведущий кричит: «Люди к людям». Это сигнал каждому броситься на поиск нового партнера. Человек, не нашедший себе партнера, становится водящим.

Коснись синего

Игроки разбиваются на группы по 6-8 человек и встают довольно близко друг к другу. Ведущий выкрикивает часть тела и цвет, а игроки следуют указаниям, не сходя со своего

места (например, правой рукой коснитесь красного и т. д.). Игроки должны догадаться, что касаться указанного цвета нужно на ком-то другом из группы.

Какое это у тебя?

Один игрок покидает группу, в то время как остальные выбирают часть тела для описания. Игрок возвращается, чтобы угадать часть тела, спрашивая: «Какое это у тебя?»

Пруй

Один человек становится «Пруй».

Цель игры - найти «Пруй» и стать его частью, держась за щиколотку. Все закрывают глаза (еще лучше завязывают), кроме «Пруй», перемешиваются и, подойдя к любому, спрашивают: «Пруй?». Если Вы не «Пруй», отвечайте: «Пруй». «Пруй» не отвечает (это ключ, который должен помочь игрокам его узнать). «Пруй» растет с каждым человеком, который присоединяется к нему сзади.

Индийский вождь

Один человек уходит из группы, в это время группа выбирает «вождя», который задает разные движения, а водящий, вернувшись, пытается найти «вождя».

Обувная фабрика

Все снимают обувь и кладут в центр круга. Каждый участник надевает два разных ботинка и пытается поставить каждую йогу рядом с ногой, обутой в парную обувь.

Гусеница

Игроки разбиваются в команды до 25 человек и выстраиваются в линии. Каждый участник проводит левую руку назад между ногами и берет правую руку игрока, стоящего сзади. Когда в каждой команде получится цепь, ведущий дает сигнал к началу. Последний человек в каждой цепи ложится на спину, человек перед ним осторожно проходит над ним назад и тоже ложится на спину. И так до тех пор, пока вся команда не перебралась назад и не легла на спину (все продолжают держаться за руки). Как только последний человек дотронулся земли головой, он встает и начинает движение вперед, постепенно увлекая всех за собой. Побеждает команда, закончившая первой.

Рекомендации. Следующие игры можно использовать во время основного периода, когда свободного времени больше, чем в оргпериоде, когда темп работы несколько снижается, когда необходимы не внешние эффекты, а конкретные изменения, происходящие в отрядном коллективе или с конкретным ребенком.

Ассоциация

Играющие выбирают кого-либо из присутствующих. Водящий должен угадать его. Для этого он задает вопросы всем присутствующим по очереди: «Предположим, задуманный вами человек будет мебелью. Какой предмет он вам напоминает?» Выбор объектов для сравнения очень велик. Это может быть все, что угодно, - погода, картина, металл, время года, животное, растение, ткань, книга и т. д. Но необходимо пояснить, что ассоциировать нужно внутреннее, душевное состояние человека, а не внешние признаки. Интересен

вариант, когда загадан сам водящий. Игра позволяет начать разговор о нашей непохожести и о восприятии человеком других людей.

Носочки

Выбирается место, где стоят игроки. У всех игроков носки спущены до щиколоток, и они должны стоять на коленях. Цель каждого - снять носки с другого, следя за тем, чтобы его остались на нем. Тот, кто потерял оба носка, выбывает из игры. Будьте осторожны, тот, кто ударит другого игрока, теряет один носок в качестве штрафа. Игра поможет вам наблюдать уровень отношений в отряде, позволит начать разговор о том, что важнее, - игра или человек в игре?

Третий лишний

Игроки стоят в кругу лицом друг к другу, взявшись парами под руки. Одна пара начинает игру. Они разъединяются, и один убегает, а второй догоняет, пытаясь осалить. Чтобы не быть осаленным, убегающий может взять под руку любого человека, партнер которого теперь начинает убегать. Если убегающего осалили, то роли меняются. Если догоняющий не может осалить, то он кричит: «Поменялись», - и роли меняются.

Ха-ха-ха

Все ложатся, кладя голову на живот другому участнику, образуя таким образом длинную цепь. Первый играющий говорит «Ха», второй - «Ха-ха» и т. д. Игра начинается заново, если кто-нибудь засмеется.

Шли по улице

Всем играющим присваиваются номера. Номер 1 начинает: «Шли по улице 4 крокодила». Номер 4: «А почему 4? Номер 1: «А сколько?» Номер 4: «А 8». Номер 8: «А почему 8?» и т. д. Если кто-то замешкается или ошибется, отдаст фант. Игра начинается снова. Собранные фанты в конце игры разыгрываются.

Крокодил

Играют две команды, они показывают друг другу пантомимой какой-либо предмет, действие с этим предметом, отношение к нему. За каждый правильный ответ команды получают определенное количество баллов. Можно загадывать названия кинофильмов, строчки из песен и т. д.

Смена

Играющие становятся в круг. В центре водящий, который называя какой-либо признак для нескольких играющих, говорит: «Поменяйтесь местами те, у кого есть значок, кто сегодня чистил зубы, кто ходил в столовую, у кого плохое настроение ...» В то время, как играющие меняются местами, водящий стремится занять освободившееся место одного из них. Кто остался без места, становится водящим.

Музыкальная фраза

Водящий выходит из комнаты, когда все загадывают строчку из песни и распределяют между собой по одному слову. Например, «В лесу родилась ёлочка ...», слова «в», «лесу»,

«родилась», «ёлочка». Входит водящий и начинает всем по порядку задавать любые вопросы.

Цель отвечающего - в своем ответе употребить то слово, которое досталось ему.

Цель водящего - выслушав все ответы, назвать загаданную строку.

Кольцовка песен

Определяется тема: спорт, военная, лирическая тема и др. Затем команды по кругу исполняют куплет из любой песни на заданную тему. Это игра на вылет. Кольцовка возможна:

- в начале мероприятия;
- кольцовка загадок, поговорок и т. д

Игровая копилка вожатого

Игра-прятка «Золото хороню»

Играющие встают в круг. В середине - водящий с завязанными платком глазами. Он должен найти спрятанную вещь, которую кладут в пределах образованного круга.

Участники поют при этом какой-либо припев: тихо, если водящий удаляется от спрятанной вещи; громко, если он приближается к ней. Когда вещь найдена - пение прекращается. Игра продолжается с новым водящим.

В старину в этой игре использовался такой припев:

Уж я золото хороню,

Чисто серебро хороню

В высоком терему.

Гадай, гадай, девица,

Гадай, гадай, красная,

Через поле идучи,

Русу косу плетучи,

Шелком первиваючи,

Златом приплетаючи.

Указания к проведению: особый интерес игра вызывает у младших школьников. Прятать лучше любую крупную игрушку. Игровым припевом может служить хорошо знакомая участникам игры песня. Игра продолжается до тех пор, пока вызывает интерес.

Земля-вода-небо

Играющие садятся или становятся кругом к центру лицом. В центре ведущий с мячом. Ведущий произносит одно из слов названия игры и тут же бросает мяч в руки любому игроку. Тот должен поймать мяч и назвать какое-либо животное, обитающее в указанной среде (например, волк на слово «земля», карась на слово «вода»). Потом надо вернуть мяч водящему. Если игрок не успел назвать (или неправильно назвал) животное и не сумел поймать мяч, он должен отдать фант. Ведущий бросает мяч новым игрокам, стараясь всех держать «в игре» - в ожидании мяча. Можно даже дважды бросить мяч одному игроку.

Когда накопится много фантов, игру прерывают, чтобы разыграть их. Затем игру можно продолжить, выбрав нового водящего.

Указания к проведению: в игре участвуют дети, начиная со старшего дошкольного возраста. Одновременно могут играть более 7 человек. Чтобы успешно участвовать в игре, ребенок должен обладать определенным запасом знаний. Правила таковы: водящий может бросать мяч, только произнеся слово «земля» и т. п., бросать надо прямо в руки игроку, чтобы мяч можно было поймать. Нельзя называть уже названное кем-то животное.

Игра в садовника

Играющие (желательно более 4 человек) выбирают себе названия цветов, не произнося их. Один игрок - ведущий - выполняет роль садовника.

Садовник.

Я садовником родился,

Не на шутку рассердился,

Все цветы мне надоели,

Кроме... розы - раз, два, три!

После этих слов роза должна быстро вступить в диалог с садовником: «Я».

- В чем дело?

- Влюблена.

- В кого?

- В тюльпана - раз, два, три!

Игра продолжается.

Тарелка кружится

Играющие выбирают себе названия цветов. Кто-нибудь из них начинает игру - раскручивает тарелку на ребре. Водящий вызывает любой цветок, тот должен быстро отозваться, пока тарелка не упала, и «подкрутить» ее. Он становится водящим, игра продолжается.

Указания к проведению: варианты «В садовника», «Тарелка кружится» требуют большой сосредоточенности внимания. Проходят интереснее, если в них участвуют более 4 человек.

Следует соблюдать правило: вступать в диалог сразу после слов «раз, два, три» («В садовника»). Кто зазевался, платит фант. Взрослые должны показать детям, как в диалоге можно менять темп речи, отвлекая этим играющих и провоцируя их на ошибки. В игре с тарелкой фант платит тот, кто не успел ее раскрутить (тарелка упала).

Молчанка

Перед началом игры все участники произносят приговорку:

Первенчики, червенчики,

Летали голубенчики,

По свежей росе,

По чужой полосе,

Там чашки, орешки,

Медок, сахарок -

Молчок!

Можно также использовать другие приговорки:

Чок, чок,

Зубы на крючок,

А язык на полочку,

Молчок!

Чок, чок,

Зубы на крючок,

Кто заговорит,

Тому щелчок!

Кони, кони, мои кони.

Мы сидели на балконе,

Чай пили, чашки били,

По-турецки говорили:

Чаб-чаллби, чаб-чаллби!

Прилетели журавли И сказали всем: «Замри!» А кто первый отомрет, Тот получит шишку в лоб. Не смеяться, не болтать, А солдатиком стоять!

Перегонки и взапуски

Играющие становятся в ряд и бегут до заданного места. Задача каждого - отличиться перед другими. Дистанция определяется в зависимости от физических возможностей игроков. Удовольствие доставляет не только победа, но и участие в совместном забеге.

Указания к проведению: в эту игру лучше играть вдвоем. Ее можно предложить ребенку в различных ситуациях, например, когда идете в столовую, на прогулку или возвращаетесь в корпус (лагерь): «Кто быстрее до той березы?» Играющие бегут до установленного места.

Тяни-толкай

Соревнуются пары в беге на 20-30 метров. Игроки бегут, взявшись за руки и прижавшись спиной друг к другу. Прибежав к финишу, возвращаются на старт. Получается, что в одну сторону играющий бежит лицом, а в другую пятится спиной.

Указания к проведению: в эту игру можно играть вчетвером. Рекомендуем такое сочетание пар: взрослый и ребенок (мама с сыном, папа с дочкой) или взрослые (одна пара) и дети (другая пара). Игра проводится на просторной площадке.

Правила: нельзя поднимать и нести партнера на себе; упавшие или запутавшиеся выбывают из игры.

Репка

Изображающий репку (его выбирают с помощью считалки) крепко держится за неподвижный предмет: дерево, пенек, столб. Остальные обхватывают друг друга за талию. Один из игроков старается «выдернуть» репку, т. е. оттащить от дерева игрока, изображающего репку. Если это удастся, все играющие теряют равновесие и падают на землю, только самые ловкие могут удержаться на ногах. Если ряд оборвался, а репку не вытащили, все сменяются: «Не поели репки».

Указания к проведению: минимальное количество участников - 4 человека. В эту игру хорошо играть в лесу во время прогулки, выбрав удобную площадку. После нескольких неудачных попыток «вытянуть» репку выбирается новая репка. Все играющие должны побывать в этой роли.

От носа к носу

Игра наверняка вызовет смех и развлечет даже самых серьезных. Кроме того, она развивает чувство равновесия. Игра займет совсем мало времени - около двух минут. Количество игроков может быть от восьми и более, а возраст - начиная с шести лет.

Для игры понадобится две коробки из-под спичек.

Участники образуют две команды, которые встают в два ряда лицом друг к другу. При этом руки нужно обязательно всем держать за спиной. По сигналу первый в каждом ряду помещает коробку из-под спичек себе на нос. После чего он должен передать эту коробку следующему без помощи рук. Если коробка падает на землю, тот, с чьею носа она свалилась, возвращает ее на прежнее место и возобновляет попытку. Выигрывает команда, первой передавшая коробку последнему в ряду.

Кругом коленки

Игра поможет вам проверить и развить свое внимание, слаженность движений, чувство ритма, а также умение взаимодействовать с другими участниками игры.

Игроки усаживаются в круг. Каждый участник кладет левую руку на правое колено соседа слева, а правую руку - на левое колено соседа справа. Ведущий задает хлопками определенный ритм (предположим, такой: «та - та - та-та-та»). По сигналу ведущего ладони участников будут отбивать этот ритм, хлопая по коленкам соседей. Тот, кто ошибается, ладони убирает. Ритм задается снова. Игра продолжается до тех пор, пока не останутся два-три победителя.

Инсценированная песня

В последние годы жанр музыкального видеоклипа стал очень популярным. Клипы, или инсценированные песни, показывают по телевизору с утра до вечера. Но, увы, все клипы посвящены современным песням в исполнении самых модных эстрадных исполнителей. А как же старинные, народные песни? Попробуйте исправить перекося и сделайте клип народной, шуточной песни, или, другими словами, инсценируйте песню:

- *Жили у бабуся два веселых гуся...;*
- *Светит месяц, светит ясный...;*
- *Как у наших у ворот муха песенки поет...;*
- *Во деревне то было, в Ольховке...;*
- *Жил-был у бабушки серенький козлик...*

Рисуночное письмо

Когда-то люди не знали букв. Но тем не менее они могли посылать друг другу письма. Вместо букв и слов в этих письмах были рисунки, поэтому письмо так и называлось - «рисуночное». Попробуйте, подобно древним людям, «написать» с помощью рисунков короткое письмо, адресованное вашему хорошему другу:

- *«Позвони мне сегодня в 6 часов»;*
- *«Пойдем вечером играть в футбол»;*
- *«Давай вместе делать домашнее задание»;*
- *«Подари мне на день рождения щенка»;*

- *«Принеси мне ножницы и цветную бумагу».*

Передайте свое письмо другу и проверьте, сможет ли он его прочитать.

Лесной универмаг

Представьте, что в лесу построили универмаг. И однажды в него пришли 10 лесных жителей: лось, медведь, волк, лиса, кабан, бобр, заяц, белка, рысь, еж. Звери посетили разные отделы универмага и в каждом отделе купили по одному предмету. Причем названия тех товаров, которые купили звери, ни разу не повторились. Перечислите, что купил каждый обитатель леса в таких отделах универмага:

- головные уборы;
- посуда;
- обувь;
- мебель;
- верхняя одежда.

Театр теней

Театр теней - очень древнее искусство. Его придумали первобытные люди, когда сидели в пещере у костра и смотрели, как «пляшут» на стенах их собственные тени. Но свет костра очень неустойчив, и поэтому лишь с изобретением электричества появилась возможность полностью «управлять» тенью. Попробуйте с помощью электрической лампы и собственных рук «изобразить» на стене некоторых животных-персонажей сказки Р. Киплинга «Маугли»:

- пантеру Багиру;
- медведя Балубу;
- тигра Шерхана;
- волка Акелу;
- удава Каа.

Картина из спичек

Для чего служат спички, знают все. Еще всем известно, что спички - не игрушка. Но если спички не зажигать, почему бы и не поиграть с ними? Например, из спичек можно сложить картину. Например, на этой картине может быть изображен какой-нибудь спортсмен. Попробуйте из спичек сложить фигурки:

- футболиста;
- баскетболиста;

- хоккеиста;
- бейсболиста;
- ватерполиста (игрока в водное поло).

Подводный бал

Как-то морской царь, подражая земным царям, решил устроить бал. Но кто может танцевать в подводном мире? Только рыбы! Попробуйте изобразить рыб на подводном балу. А для этого опуститесь на пол (у рыб нет ног и они не ходят) и покажите танец, который на балу исполнял:

- морской конек;
- угорь;
- скат;
- акула;
- летучая рыба.

В качестве танцевальной мелодии лучше всего использовать песню из мультфильма «В синем море, в белой пене».

Кондитерские сказки

Очень часто в названии сказки или повести указывается главная мысль, главная идея повествования. Эти названия обычно начинаются словами: «О том, как...». Попробуйте сами сочинить такую сказку. Ее героями пусть будут не люди и не звери, а кондитерские изделия. А название у сказки будет такое: «Мармеладка и Шоколад», «Твикс и Шок», «Чупа-чупс и Жвачка» и др.

Киножанры

Когда режиссер берется за съемку фильма, он решает для себя, в каком жанре и стиле будет этот фильм. Порой одно и то же произведение, экранизированное разными режиссерами, становится то трагедией, то комедией. Представьте себя съемочной группой и «экранизируйте» сказку «Три медведя». При этом не забудьте, что вы решили «снять» фильм в жанре:

- фильма-мюзикла;
- психологического триллера;
- эксцентрической комедии;
- крутого боевика;
- фильма ужасов.

Флакон для духов

Сегодня в парфюмерной промышленности работают сотни тысяч людей. Одни из них изобретают новые запахи, другие - придумывают им названия, третьи - создают для новых духов флаконы. Представьте себя специалистом по флаконам. Это очень ответственная работа. Ведь флакон должен быть и оригинальным, и изящным, и в нем должно быть отражено название духов. Попробуйте вылепить из пластилина флаконы для новых мужских духов, которые назвали:

- «Аскет»;
- «Босс»;
- «Гроссмейстер»;
- «Джигит»;
- «Ефрейтор».

Анонимка

Анонимкой называют письмо без подписи или письмо, которое сочинил «аноним», то есть «неизвестный». О чем только не пишут авторы анонимок! О том, что кто-то живет без прописки. О том, что кто-то включает по вечерам громкую музыку. О том, что кто-то не платит за свет и за газ. О том, что кто-то выбрасывает мусор в неподобающем месте... В общем, в анонимке, как правило, содержится информация об «антиобщественном поведении» какого-либо человека. Представьте, что страсть к написанию анонимок охватила не людей, а товары в продовольственном магазине. Все продукты питания начали жаловаться в правление по контролю за торговлей на своих соседей по полкам. Пофантазируйте и сочините анонимку, которую мог бы написать:

- маргарин, жалующийся на кабачковую икру;
- селедка, обиженная копченой курицей;
- сметана, невзлюбившая голландский сыр;
- сосиски, помирившиеся с кетчупом;
- кефир, завидующий импортному йогурту.

Жест прощания

При расставании принято прощаться, то есть какими-то особыми действиями обозначить завершение встречи. Где-то прощаются, пожимая друг другу руки, где-то кланяются в пояс, где-то машут вслед уходящему платком. Самые интересные жесты прощания бывают у представителей различных партий и общественных организаций. Покажите, как могли бы прощаться представители:

- партии любителей коровьего молока;
- сообщества ночного образа жизни;

- фонда возрождения травоядных динозавров;
- движения особо пузатых людей;
- союза любителей зимнего плавания.

Фестиваль хоров

Хоровое пение развито во всем мире. Есть такие страны, где свой хор имеет каждая деревня, каждая школа, каждая фабрика. В этих странах регулярно проходят фестивали хоров. Наша родина не входит в число мировых лидеров по количеству хоров на душу населения, но и у нас хоров немало. Представьте, что в одном небольшом отечественном городке решили организовать хоровой фестиваль и пригласили на него все имеющиеся в городе хоры. Всем хоровым коллективам предложили исполнить одну песню «Ой, мороз, мороз». Покажите, как эта песня прозвучала бы в исполнении:

- хора бронетанковой дивизии;
- хора детского сада;
- хора психиатрической лечебницы;
- хора ветеранов труда;
- хора духовной семинарии.

Драки в мире животных

Все звери дерутся. Иногда они это делают, чтобы прогнать со своей территории. Иногда - чтобы утвердить свой авторитет в стае. А иногда - чтобы просто выжить и не быть съеденным. Самые грандиозные драки на нашей планете проходили во времена динозавров. Попробуйте инсценировать драку той эпохи, покажите, как проходила схватка:

- диплодока и тиранозавра;
- птеродактиля и паразаролофа;
- ихтиозавра и компсогната;
- игуанодона и трицератопса;
- завролофа и анкилозавра.

Перед началом инсценировки можно заглянуть в справочник и вспомнить, как выглядели древние ящеры.

Ода

Ода - это очень торжественные стихи. Обычно в этих стихах кого-либо восхваляют или чем-то восхищаются. Вот так, например, начинается ода А. Н. Радищева «Вольность»:

О дар небес благословенный, Источник всех великих дел, О вольность, вольность, дар бесценный, Позволь, чтоб я тебя воспел...

Попробуйте, подражая великим мастерам прошлого - А. П. Сумарокову, М. В. Ломоносову, Г. Р. Державину, сочинить торжественную оду, посвященную:

- *вчерашнему пирожку с мясом;*
- *сломанному зубу расчески;*
- *обратной стороне коленки;*
- *радиатору центрального отопления;*
- *фонарному столбу.*

Музей рекордов

О «Книге рекордов Гиннеса» знают все: в ней собрана информация о самых невероятных достижениях людей. В одном городе решили превзойти книгу Гиннеса и организовали самый настоящий музей рекордов. Представьте, как могли бы выглядеть некоторые стенды павильоны в этом музее. А если представили, то изобразите эти стенды и подготовьте комментарий к выставленным экспонатам. А экспозиции в музее рекордов называются так:

- *«Рекорд неслыханной щедрости»;*
- *«Рекорд удивительного упрямства»;*
- *«Рекорд великого зазнайства»;*
- *«Рекорд невероятной жадности»;*
- *«Рекорд чрезвычайной скромности».*

Земля в иллюминаторе

Космонавты утверждают, что наша планета похожа на красивый голубой шар - такой они видят ее в иллюминаторы своих кораблей. А как, интересно, выглядят из космоса другие планеты? Попробуйте нарисовать эти планеты несколько необычным способом. Для этого возьмите небольшое по формату стекло и по одной из его сторон размажьте цветной пластилин. Конечно, размазывать нужно так, чтобы с другой стороны стекла возник рисунок. А на этом рисунке должна быть изображена:

- *планета багровых туч;*
- *планета желтых туманов;*
- *планета голубых айсбергов;*
- *планета зеленых островов;*

- планета перламутровых облаков.

Если потом это стекло с пластилиновым рисунком вставить в рамочку и повесить на стену, можно будет, слегка пофантазив, представить себя космонавтом, рассматривающим через иллюминатор неизвестную планету.

Разрешающие таблички

В каждом городе можно встретить запрещающие таблички: «Собак не выгуливать», «Мусор не бросать», «Костры не разжигать», «С рук не торговать», «По газонам не ходить»... Но если существуют запрещающие таблички, должны быть и разрешающие. Придумайте, какие 5 разрешающих табличек можно было бы установить:

- на городском пляже;
- в подземном переходе;
- на площадке для выгула собак;
- в парке аттракционов;
- на городской свалке.

Муки творчества

Создать новое произведение искусства очень непросто. Недаром же существует устойчивое выражение - «муки творчества». Оно означает, что все шедевры рождаются лишь в результате невероятных, «мучительных» усилий художника. Попробуйте показать в маленьком этюде-пантомиме процесс творческой работы, или «муки творчества»:

- писателя;
- композитора;
- художника;
- скульптора;
- фотографа.

Букет для знаменитости

Люди некоторых профессий чаще, чем другие, получают цветы. Они получают не просто цветы, а букеты. Причем не просто букеты, а букеты из цветов, специально подобранных в единую композицию. Такие букеты-композиции изготавливают особые художники - мастера икебаны. (Икебана - это искусство составления букета.) Попробуйте стать специалистом по икебана и создайте для знаменитого человека букет-композицию с таким названием: «Маэстро», «Бенефис», «Аллегро», «Виваче», «Фанатик» и др