

КАРМАННАЯ ИГРОТЕКА ВОЖАТОГО

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
Игры на знакомство.....	4
Коммуникативные игры.....	7
Игры-шутки.....	9
Игры на взаимодействие	12
Игры на доверие.....	14
Игры на сплочение.....	15
Игры для активного отдыха.....	16
Игры для создания определенного настроения отряда.....	17
Игры на взаимодействие мальчиков и девочек.....	21
Игры в кругу.....	24
Спортивные игры.....	26
Подвижные игры.....	27
Игры с залом.....	29
Заключение.....	36

ВВЕДЕНИЕ

Сегодня никого не удивишь тем, что игра – важнейшая деятельность человека. Именно в игре ребенок развивается, самореализуется, знакомится, учится понимать другого человека, взаимодействовать.

Особенное значение имеет игра в детском оздоровительном лагере. В начале смены дети через игру знакомятся, презентуют себя. Затем в ходе игр происходит межличностное взаимодействие, дети учатся оценивать свои возможности, способности.

От умения организовать и провести игру вожатым зависит и то, как дети будут принимать участие в самой игре, понравится ли она им.

Вожатый обязан владеть достаточным набором игр для различных ситуаций в отряде. Поэтому данный сборник как нельзя лучше поможет вожатому в этом. В данном сборнике собраны несколько вариантов игр, которые можно использовать в различные периоды смены.

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

Понятно, что без игры самый раскрепощенный преподаватель надоедает, а вот уж вожатый без этой палочки-выручалочки - вовсе и не вожатый, а бесцельно мечущееся по лагерю существо, либо мирно отдыхающий человек, сознательно поставивший крест на педагогической карьере.

Во-первых, только что приехавшую к вам в отряд ораву неплохо было бы разглядеть, познакомиться, запомнить. И тут нет ничего лучше, чем *игры на знакомство*.

Снежный ком

Играющие садятся в круг. Первый игрок называет своё имя. Каждый следующий игрок должен назвать имена игроков, сидящих перед ним и назвавших свои имена, а затем свое имя. Когда очередь вновь дойдет до ведущего, он называет имена всех

игроков.

У этой игры есть несколько вариаций.

Мы идем в поход

Игрок, назвав своё имя, называет предмет, начинающийся на первую букву его имени, который он может взять с собой в поход. Например: «Меня зовут Катя, я иду в поход и беру с собой компас». Тогда следующий игрок произносит: «Меня зовут Сережа, я иду в поход и беру с собой спальник, а ещё Катю с компасом», и т.д.

Здравствуй, Катя!

Игрок называет свое имя и показывает любой жест. Все игроки хором произносят его имя и повторяют предложенный жест.

Я люблю делать

Игрок называет свое имя и любимое дело. Следующий игрок сообщает свое отношение к названному делу, затем представляется и сообщает, что нравится ему. Например: «Как Маша, я люблю танцевать, не умею играть на гитаре, как Андрей. Меня зовут Рома, и я люблю играть в футбол».

Куча

Участники игры встают парами и представляются друг другу, затем пары объединяются в четверки, знакомятся, четверки - в восьмерки и т.д.

Представление имени

Группа встает в круг, участники поочередно выходят в центр, называя свое имя и, сопровождая его каким-нибудь жестом, позой, характеризующими человека. Затем надо расшифровать «визитную карточку».

Дружба

Играющие объединяются в круг по трое. За кругами 2 ведущих. Обходя круги, они выбирают играющих, и встают на их место. Происходит знакомство. Освободившиеся 2 человека

становятся ведущими и т.д.

Билетики

Играющие встают парами лицом друг к другу, образуя 2 круга (девушки - внутренний, юноши - внешний). Внутренний круг – «билетики», а внешний – «пассажиры». В центре – «безбилетный заяц». По команде «Поехали!» круги начинают вращаться в разные стороны, «Контролер!» - «билеты» останавливаются, а «пассажиры» должны найти себе пару. «Зяец» хватается понравившийся «билетик». Оставшийся без пары «пассажир» становится «зайцем».

Коза

Все встают в круг. В центре круга - ведущий. Под декламацию играющими слов:

Шел козел по лесу, по лесу, по лесу.

*Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу, -
он выбирает пару.*

Далее под слова и хлопки играющих водящие выполняют действия:

Давай, козел, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем.

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем.

И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем.

И ножками потопаем, потопаем, потопаем.

Давай с тобой покружимся

И навсегда подружимся.

Идет знакомство. Затем пары расходятся и выбирают партнеров. Игра продолжается, пока все не встанут в пары.

Суета сует

Для игры необходимо приготовить карточки. Всем игрокам раздаются карточки, разделенные на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано задание: вписать в нее имя и фамилию человека, который самый...

- симпатичный;

- улыбчивый;

- голубоглазый;
- задумчивый и т.д.

Чем неожиданнее и разнообразнее задания, тем интереснее игра.

КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ

Уф! Первые и самые страшные дни смены миновали, ваш самый чудный в лагере отряд с любовью и оптимизмом смотрит на самого лучшего в мире вожакого. Самое время предложить ребятам *коммуникативные игры*.

Ассоциация

Игроки выбирают ведущего. Он выходит за дверь, и в это время загадывается кто-либо из присутствующих. Ведущий должен угадать его по наводящим вопросам, задаваемым по кругу и вызывающим ассоциативные связи. Например: если бы задумываемый был мебелью, то какой? Цветком? Животным? В том случае, если водящий не угадал, он выполняет творческое задание.

Кто умеет

Ведущий вывешивает заранее заготовленный плакат, представляющий из себя поле 3 на 3 квадрата. В каждом квадрате вопрос: кто умеет играть на гитаре, кто танцует, кто рисует, кто занимается спортом и др. Всего 9 вопросов. Все игроки берут ручки и листки бумаги. Чертят аналогичное поле, нумеруют квадраты. Задача игроков: опросить играющих и найти среди них тех, кто действительно умеет играть на гитаре, рисует и т.д. Записать в соответствующую клеточку на своем листке имя и фамилию этого игрока. Нельзя записывать имя одного и того же человека более чем в одном квадрате. Побеждает тот, кто первым заполнит все поле. Ведущий после игры может подвести итог и узнать об умениях ребят в отряде.

Я умею, могу научить, хочу научиться

Игроки сидят в круге. Каждый на листочке пишет ответы на три вопроса: что я умею, чему могу научить, чему хочу научиться?

Далее все игроки разбиваются на пары, обмениваются листочками и готовят презентацию друг другу на 1-2 минуты в любой форме (речь, стихи, песня, этюд и др.).

Пять важных вещей

Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча жестами показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. А затем пара жестами представляет друг друга. Возможны варианты: пять самых страшных для меня вещей, самых неприятных и т. п.

Ищи-найдешь

Выбирают водящего и просят его отойти за пределы слышимости. В это время на ограниченной территории необходимо спрятать какой-либо предмет. Водящий ищет неизвестный для него предмет, а игроки поют песню или хлопают в ладоши. Чем ближе водящий к цели, тем громче поется песня либо раздаются хлопки вы, дальше - тише. Вместо поисков предмета водящего можно попросить сделать что-либо (сорвать и подарить девушке цветы и т.п.).

Крокодильчики

Игроки делятся на 2 команды. По жребию команда придумывает фразу из 3 - 6 слов и сообщает ее представителю другой команды так, чтобы не слышали остальные. Тот при помощи невербальных (без слов) средств должен объяснить фразу своей команде. Команда отгадывающих имеет право спросить о количестве слов и высказывать предположения ответов. Когда фраза отгадана, команды меняются ролями.

Представиться по-разному

Каждый человек в круге должен «представить себя» изобразить жест, сказать слово, прочитать стихотворение и т. п.

Сделать визитку, соответствующую своей личности

Группа встает в два круга - внешний и внутренний, лицом к лицу. Получившиеся пары в течение двух-трех минут знакомятся и

рассказывают о себе, а затем внутренний круг смещается вправо на одного человека. Перемещение повторяется, пока не будет пройден весь круг. Можно использовать музыкальное сопровождение, проводить игру в танце.

Карточки

Группе раздаются карточки, разделенные на квадраты. В каждом квадрате написано какое-то качество человека (Например: Я люблю петь. У меня есть собака. Мне грустно и т. п.) Каждый должен найти людей с данными признаками и вписать их имена на свою карточку, чтобы оказались заполнены все клетки. В упражнении следует включать те качества, которые важны педагогу: интерес к профильной деятельности (я люблю театр), группы по увлечениям (я люблю читать фантастику), качества, присущие только участнику, которого хочется «выиграть» в рамках упражнения (пишутся под конкретного человека).

Животные на спине

Каждому человеку на спину вешается картинка или название животного так, чтобы он его не видел. Чтобы отгадать, человек может задавать наводящие вопросы окружающим, на которые те отвечают или показывают пантомимой. Желательно, чтобы вопросы задавали всем. Если человек быстро отгадывает животное, ему на спину можно повесить следующее. Вместо животных можно использовать портреты людей из данной группы. Вопросы следует задавать по поводу их личных внутренних качеств.

ИГРЫ-ШУТКИ

Палата № 6

Выбирают 2 водящих. Они «ведущие специалисты в области шизофрении и психоанализа». «Специалисты» выходят за дверь, а игроки тем временем договариваются о болезни, которая называется «сдвиг по фазе на 2 такта в левую сторону». Симптомы «болезни»: на любой вопрос «докторов» игрок дает ответ только в том случае, если вопрос был задан соседу, сидящему слева от него

через 2 человека. Задача водящих - установить диагноз. Первые двое «больных» и те, кто не услышал вопроса, говорят: «Бе-бе-бе, проезжай дальше». Игра предполагает вхождение в образ «больных» и «докторов».

Великий Могол

По жребию один из игроков становится на стул и принимает величественную позу. Это - Великий Могол. Остальные игроки проходят перед ним один за другим, кланяются ему, становятся на колени, смотрят ему в лицо и говорят: «Великий Могол! Преклоняюсь тебе без слез и смеха!» Эту фразу надо произнести торжественно и серьезно. А в это время Великий Могол делает всевозможные гримасы, корчит рожи, чтобы заставить рассмеяться говорящего. Если ему это удастся, то засмеявшийся занимает его место.

Любовные истории

Выбираются 2 водящих, которые должны отгадать, что за историю придумали, задавая вопросы, ответом на которые могут быть слова: «да», «нет», «не знаю». Они выходят. Игроки договариваются, что если вопрос заканчивается на гласную, то отвечают – «да», согласную – «нет», твердый или мягкий знаки – «не знаю». Теперь дело за водящими.

Инструкция

Ведущий составляет инструкцию, например, такую: «Последний, кто войдет сюда, должен построить всех присутствующих в квадрат, причем одна из сторон квадрата - те, чьи имена начинаются на гласные». Эту инструкцию он проговаривает первому входящему, тот мимикой и жестами передает следующему, третий рассказывает то, что понял из инструкции, четвертому и т.д. Последний выполняет задание.

Верблюды

Играющие встают в круг и кладут руки друг другу на плечи. Вожатый говорит, что сейчас каждому на ухо скажет название какого-то животного, а потом встанет в центр и будет произносить

названия, и чье животное будет названо, должен поджать ноги и повиснуть на соседях. Вожатый подходит к каждому и говорит: «Верблюду». Это надо делать очень аккуратно, чтобы другие не слышали, что говорится соседу. Затем вожатый встает в центр и говорит: «Слушайте внимательно! Сейчас я буду называть животных. Возможно, что некоторых я вообще не называл, так что точно помните свое животное. Итак: Кошка! Лошадь! Верблюд!!!».

Бухарский осел

Один желающий выводится из зала или просто подальше от места расположения общего круга, чтобы он не видел и не слышал оставшихся Ведущий говорит: «Значит так. Сейчас мы его (ее) подколем. Он вернется, а мы скажем, что здесь симпозиум бухарских ослов и ему нужно определить, кто же самый дикий. Для этого, - скажем мы, - ты должен спросить: «Кто бухарский осел?» Все закричат? «Я! Я!» С двух попыток ты должен угадать, кто же этот осел. А сам бухарский осел - это тот, кто громче всех кричит. Итак, две попытки. Вот. Он будет спрашивать, а мы орать. После двух попыток он на кого-нибудь укажет. Мы все как бы удивимся и скажем, что он угадал. Тот, на кого показали как на самого громко кричащего, выходит. Мы кого-то загадываем вроде бы по-настоящему, и когда вернется второй ведущий и начнет спрашивать, первый раз мы закричим, а второй - наберем воздух для крика и станет ясно. Вопросы есть? Игра протекает согласно данной инструкции. Хорошо вначале удалить не одного, а трех-четыре человек.

Идти по часам

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

Ха-ха-ха

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

ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Колени

Игроки садятся в круг, положив руки на колени соседей справа и слева. Ведущий начинает игру, хлопнув по колену. Хлопок должны повторить все руки в кругу по порядку в нарастающем темпе. «Сбившаяся и зазевавшаяся» рука выбывает из игры. Игру можно усложнить - отбивать такт, а ногами отбивать такт в другую сторону.

Построения

Ведущий предлагает построиться всему отряду в шеренгу, при этом называются самые разнообразные основания для построения. Например: «Постройтесь По цвету глаз от самых светлых к самым темным»; «Постройтесь по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря»; «Постройтесь в алфавитном порядке по первым буквам полных имен» и др.

Стульчики

Все играющие сидят в круге на стульях. Ведущий встает в центр круга, оставляя свободным один стул. Задача игрока, у которого с правой стороны свободен стул, ударить по нему нравом рукой и назвать имя любого игрока. Игрок, чьё имя названо, переходит на свободный стул. Ведущий должен занять свободный стул до того времени, пока по нему ударят игроки и назовут имя. Если ему это удалось, то игрок, с правой стороны которого находится занятый ведущим стул, становится ведущим.

Любимое занятие

Все играющие сидят в круге на стульях (свободных стульев нет). Ведущий стоит в центре круга, он произносит некую

характеристику (например: кто любит танцевать; кто играет на гитаре; кто любит мороженое; кто умеет плавать и др.), относящие её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок, оставшийся без стула, становится ведущим.

Досчитай до тридцати

Играющие сидят в круге вместе с ведущим. Ведущий предлагает досчитать до тридцати всем отрядом. Обязательно уточняет, что редко кто с этим заданием справляется. Условия следующие: счет игроки ведут по очереди, называя по одному числу, но те игроки, на кого выпадут числа, заканчивающиеся на «3» или делящиеся на «3» без остатка, вместо числа называют свое имя. Игрок, допустивший ошибку, выбывает, а игра начинается сначала.

Дрозд

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

Газетка

Группа стоит в круге. Ведущий в центре, у него в руках свернутая «газетка». Называется имя кого-то из круга, и ведущий пытается его осалить газеткой. Чтобы не быть осаленным, названный должен успеть быстро назвать кого-то еще, стоящего в круге. Если человека осалили до того, как он назвал имя, он становится водящим. В группе, в которой много малознакомых

людей, иногда целесообразно, чтобы тот чье имя назвали, поднимал руку, так как ведущий может не ориентироваться в именах.

Поздороваться за руку с максимальным количеством людей

Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку, обязательно называя свое имя. Можно оговорить то, что необходимо посчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: «Кто поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?».

ИГРЫ НА ДОВЕРИЕ

Группа *игр на доверие* помогает преодолеть замкнутость, недоверие, характерное для группы малознакомых детей. Способствует принятию ближнего, утверждению ценности взаимопонимания в отряде.

Вождение

Ребята разбиваются на пары. Затем первые номера закрывают глаза. Это - «ведомые». Вторые номера - «ведущие». «Ведущие» ведут «ведомых» через различные препятствия, которые показывает им вожатый. Потом ребята меняются ролями (водить человека не меньше 15 - 20 минут).

Контакт-слово

Ведущий предлагает ребятам разбиться на пары. Пары берутся за руки. Первые номера загадывают слово и произносят его вместе с другими 3-4 словами. Задача напарников - почувствовать, какое из слов загадано. Затем играющие в парах меняются ролями.

Инопланетянин

Ребята разбиваются на пары. Задача первых - доказать вторым что-либо, пример: инопланетяне действительно существуют. Задача вторых - не согласиться. Потом роли меняются. (Почитайте что-нибудь о «языке телодвижений», объясните детям, почему одни справились с задачей, а другие нет.)

Зеркало

Ребята разбиваются на пары. Первые номера — «зеркала», вторые - люди перед зеркалом. Игра проходит в полной тишине. Задача: добиться взаимопонимания и синхронизировать действия. Затем ребята меняются ролями.

Карусель

Разбившись на пары, ребята образуют два круга (внешний и внутренний). «Внутренние» встают спиной к «внешним» и падают, уверенные, что их поддержат. После этого внутренний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары (расстояние между кругами можно варьировать).

ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ

Группа *игр на сплочение* помогает преодолевать межличностные барьеры в общении и деятельности детей в отряде.

Титаник

Ведущий предлагает группе ребят забраться на стулья или лавочку. Затем им объясняется ситуация: «Вы оказались на тонущем «Титанике». Корабль тонет постепенно. Нужно, чтобы спаслось как можно больше людей». После этого ведущий через каждые 15 - 20 секунд убирает стул или ограничивает длину лавочки, на которой стоят игроки.

Капитан

Как и в предыдущей игре, все выстраиваются на стульях. Выбирается «капитан». Ведущий предлагает ему выстроить всех на стульях по цвету глаз, размеру обуви и т.д. При этом сходить со

стульев нельзя и говорить имеет право только «капитан». Для старших можно усложнить: капитан тоже не говорит.

Слон

Весь отряд должен за ограниченное время (1-2 минуты) выложить на полу из веток изображение слона. Задание необходимо выполнить в полной тишине.

Скалолаз

Группа играющих встает на невысокую скамеечку плотно друг к другу, взявшись под локотки. По очереди каждый игрок должен будет пройти по краю скамеечки, держась за стоящих на ней людей, не оступаясь и не сталкиваясь со скамьи игроков.

Орляцкий круг

Весь отряд встает в один большой «орляцкий» круг (левая рука на плече соседа слева, правая на поясе у соседа справа). После этого ведущий предлагает всем присесть, затем поднять ногу, а дальше ... ваша фантазия.

Треугольник, квадрат ...

Все встают в круг и берутся за руки. Затем все закрывают глаза. Ведущий просит: «Ребята! В полной тишине, без слов, постройте мне треугольник... квадрат... ромб и т.д.»

ИГРЫ ДЛЯ АКТИВНОГО ОТДЫХА

А еще есть совершенно замечательные *игры для активного отдыха* (это своего рода шоу-аттракционы), которые можно скомпоновать и устроить «Большие командные соревнования», или «изюминировать» ими паузы между лагерными делами, «слоняния» перед столовой в ожидании чуда и т.д.

Петушиные бои

На земле начерчен круг диаметром 2 метра. Двум играющим («петухам»), стоящим в круге напротив, лицом к лицу, и держащим по петушину руку за спиной, даются тайно какие-либо предметы. Закрывать их руками и выпрыгивать из круга нельзя,

нужно постараться выяснить, что за предмет в руках соседа.

Зайцы

Это общеизвестный бег в мешках. Нужны пара мешков и два флажка. Кто из двоих быстрее обскочет вокруг своего флажка, тот и победил.

Пирамида

Разделить отряд на группы по 15 человек и предложить им построить пирамиду из самих себя. Критерии оценки «сооружения» - высота и эстетичность. Время «постройки» - 1 минута.

Сникерс

Тем же командам предложить съесть шоколадку, выстроившись в ряд и не дотрагиваясь до нее руками. Побеждает та команда, последний представитель которой быстрее «расправится» с остатками.

Канат

За 1 минуту командам необходимо соорудить «канат» из предметов одежды. Побеждает та команда, чей «канат» оказался длиннее. Эти конкурсы так же неисчерпаемы, как и наша фантазия!

ИГРЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ОПРЕДЕЛЕННОГО НАСТРОЯ ОТРЯДА

Цель группы *игр для создания определенного настроения отряда* - влияние на изменение социально-психологической атмосферы в отряде.

Ипподром

Вожатый: «Приготовьте, пожалуйста, свои ладошки. Ладошки - это лошадка, а побежит она по коленочкам. Давайте разучим, что умеет делать лошадка: бегать галопом (звонкие хлопки ладошками по коленкам); скакать по песочку (трение ладоней по коленкам); скакать по камушкам (стучим кулачками по коленкам); брать барьеры (руки поднимают вверх и опускают, хлопая по коленкам, вниз).

Итак, мы на ипподроме. Начинаются скачки. Посмотрим, чья лошадка придёт первой. На старт! Внимание! Марш!».

Вожатый дает различные комбинации команд из разученных, изменяет темп. Вожатый: «До финиша остается 10 метров, пять, финиш! Ну, чья лошадка пришла первой?» Дети: «Моя!». Вожатый: «Ура! Победила дружба».

Сантики-фантики

Играющие стоят по кругу в затылок друг другу. Водящий отходит за пределы слышимости, а игроки в это время выбирают «показывающего» (он демонстрирует различные движения: хлопки, поглаживания по голове и т.д.). Все остальные ритмично повторяют их, хором произнося слова: «Сантики-фантики - лим – по-по». По сигналу начала игры водящий входит в круг. Его задача - определить: кто показывает движения. В незаметный для водящего момент тот должен сменить движение, игроки - мгновенно его перенять.

Атомы-молекулы

Эта игра помогает снять напряжение, возникающее при работе незнакомой группы детей, помогает преодолевать барьер между общением девочек и мальчиков, активизирует группу, поднимает настроение.

Ведущий объясняет, что атом — это самая маленькая частица. В игре атомом будет каждый играющий. Молекула состоит из атомов, поэтому соединение в цепочку нескольких игроков в игре называется молекулой. Ведущий произносит: «Атомы!». Все игроки хаотично передвигаются. После слов «молекула по трое» играющие должны соединиться в группы По три человека. Тот, кто не сможет встать в тройку, выбывает из игры. Таким образом ведущий, чередуя команды и изменяя количество атомов в молекулах, организует игру.

Луноход

Эта игра поможет разрядить обстановку в отряде перед подготовкой первых коллективных творческих дел, она

раскрепощает, помогает ослабить комплекс страха перед публичным выступлением.

Играющие стоят в круге, внутри которого, встав на четвереньки, перемещается водящий со словами: «Я Луноход один, я Луноход один». Он изображает луноход, для этого приседает на корточки, вытягивает руку-антенну. Задача водящего - вывести из состояния замкнутости окружающих. Если его действия вызывают у игрока улыбку, то улыбнувшийся пристраивается к водящему в качестве «Лунохода номер два». Игра продолжается до тех пор, пока большинство играющих не станут Луноходами.

Паровозик

Игроки встают паровозиком, закрывая руками глаза впереди стоящего игрока. Таким образом, открытыми остаются глаза только у самого последнего игрока, стоящего в паровозике, а свободные руки - только у первого игрока. Перед паровозиком ставится задача - достать определенный предмет, который ведущий помещает в кабинете после того, как играющие закрывают глаза. Последний игрок руками поворачивает своего соседа в нужном направлении, руководит паровозиком. По цепочке эти движения передаются всему паровозу, и он начинает двигаться. Игра продолжается, пока первый игрок не возьмет в руки спрятанный предмет.

Темп

Все играющие сидят по кругу. Игроки рассчитываются по порядку номеров и запоминают свои номера. Ведущий задает темп: два хлопка по коленкам, два щелчка пальцами. Все повторяют. Как только удастся установить единый ритм, вводятся слова. Ударяя два раза по коленкам, ведущий произносит два раза свой номер «один, один» и делает два щелчка пальцами; затем, хлопнув по коленкам первый раз, произносит свой номер, после второго - произносит номер игрока, которому передает слово (например: «один, три»). Теперь этот игрок (под номером «3»), не выходя из общего темпа, ведет игру. Целесообразно в начале игры просто по очереди передавать слово, чтобы игроки запомнили темп и правила игры, а потом делать это вразнобой, постепенно убыстряя темп.

Регулятор громкости

Если в отряде чрезмерный шум, то успокоить ребят поможет эта игра. Ведущий изображает рукой регулятор громкости. Максимально поднятая вверх рука означает максимальный шум. Опущенная вниз - означает тишину. Вожатый поднимает руку вверх, опускает вниз, а играющие издадут звуки соответствующей громкости.

Енотовы круги

Вся группа с завязанными глазами держится за веревочное кольцо. По команде нужно изобразить определенную фигуру - треугольник, квадрат и т. п.

Выйти по числу пальцев

Группа встает в шеренгу. Ведущий называет число, не превышающее количества человек группы. Сразу же из группы должно выпрыгнуть количество людей, равное названному числу. Упражнение повторяется до результата, каждый раз с новым числом. Возникает ощущение умения понимать друг друга без слов. Вариант выполнения упражнения - молча.

Выкинуть на пальцах

Всей группе на «раз-два-три» надо выкинуть на пальцах такие цифры, чтобы их сумма равнялась заданной ведущим. Вся группа должна одновременно прыгнуть вперед, не сговариваясь. Группа по команде поднимает руки, затем без команды должна одновременно опустить их. То же можно делать со стульями; не сговариваясь, молча, вместе встать, обойти вокруг стула (синхронно) и одновременно сесть.

Узел

Каждый из группы держится за веревку. Задача - завязать веревку в узел. Отпускать руки нельзя, можно только перемещать вдоль веревки (если кто-то отпускает руки, упражнение начинается сначала). Вариант - потом развязать узел с теми же правилами. Вариант - развязать узел, завязанный ведущим.

Тарелочки

Группе дается несколько тарелочек. Группа должна, не наступая на ковер, переправиться по тарелочкам через него. Условие: на каждой тарелочке должна постоянно находиться хотя бы одна нога. Иначе тарелочка отбирается.

Муравьиная тропа

Группа разбивается на две части и встает на длинную доску по обе стороны от середины. Задача - двум подгруппам поменяться местами. Если кто-то наступает на землю или касается земли, упражнение начинается сначала.

Веревочка за руки

Веревочка натянута чуть ниже пояса самого высокого человека в группе. Группа стоит, взявшись за руки. Задача - всем пройти над веревочкой, не задев ее. Примечание: чтобы шла групповая работа, следует либо ввести правило, что прыгать нельзя, либо ввести «слепых», «немых» людей.

Тарелочки по кругу

Тарелочки расположены по кругу, их число равно числу участников. Нужно, не наступая на пол, всем одновременно пропрыгать круг с тарелочки на тарелочку. Размеры тарелок подбираются так, чтобы на каждой помещался только один человек.

Осьминожка

К кольцу привязаны длинные веревки, в кольцо кладется теннисный мячик. Задача - не уронив мячик, обнести его вокруг колонны (пронести над полом). Вариант в большом кольце воздушный шарик.

ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МАЛЬЧИКОВ И ДЕВОЧЕК

Цель *игр на взаимодействие мальчиков и девочек* - решение проблемы общения мальчиков и девочек, организовать реализацию

их интереса друг к другу.

Сваха

Играющие и сваха сидят в круге. Около свахи два свободных стула, в руке у нее полотенце. Сваха предлагает занять стул двум юношам. Юноши думают (не совещаются), и шепотом каждый называет имя девушки, сидящей в круге, свахе на ухо. Если они оба назовут имя одной девушки, то сваха ударяет полотенцем им по коленкам и предлагает перегадать, если названы имена разных девушек, то сваха называет имена девушек и приглашает их подойти к юношам. Коли девушки угадали (подошли к тому, кто их загадал), то сваха разрешает поцеловать избранных. После чего юноши покидают свои места, а девушки занимают их места. Если не угадали, сваха бьет девушек по коленкам, а юноши загадывают снова.

Статуя любви

Одинаковое количество девушек и юношей удаляются из игровой комнаты. Ведущий просит двух зрителей (девушку и юношу) побыть глиной. Приглашается юноша, ему дается задание слепить из глины (юноши и девушки) статую любви. После того как скульптор закончил свое произведение, его просят заменить юношу в данной композиции. Следующей приглашается девушка, она выполняет аналогичное задание и заменяет в статуе девушку и т.д.

Да-нет-да

Из зала вызывается три мальчика и три девочки. Ведущий оставляет себе одного участника из шести противоположного пола. А остальных уводят, чтобы они не подслушивали и не подглядывали. С оставшимся участником договариваются, что он будет отвечать на вопрос в последовательности «Да» - «Нет» - «Да». И так три раза на три ответа. Ведущий задает такие вопросы:

- Ты знаешь, что это?
- Ты знаешь, для чего это?
- А хочешь узнать?

В первой серии ведущий показывает на ладонь, и после согласия узнать, для чего она нужна, пожимает ладонь участника. Во второй серии ведущий показывает на плечо и после третьего ответа нежно обнимает за плечо участника. В третьей серии ведущий показывает на губы и после третьего ответа вытягивает свои губы к участнику, как бы хочет поцеловать, и потом играет на губе как маленький. После дружного хохота ведущий садится в зал, а на его место встает 1-й участник. И для него вызывается второй участник противоположного пола. Так по очереди проходят все шесть участников.

Любовный рассказ

Двух желающих - парня и девушку - уводят за пределы слышимости. Вожатый говорит, что они сейчас придумают собственную историю любви. По возвращении водящего будут задавать вопросы, если в последнем слове их вопроса последняя буква - гласная, то круг отвечает «Да!» а если - согласная, то – «Нет!» В случае, если слово оканчивается мягкими знаками, то круг говорит «не знаем» и «неважно», по выбору. Водящим дается инструкция: «Мы тут без вас придумали любовную историю. Вы должны ее узнать, задавая вопросы, которые предусматривали бы лишь однозначные ответы «да», «нет», «не знаем». Что вы поймете, потом расскажете. Если водящие растерялись, нужно им чуть-чуть помочь. В конце концов, вожатый благодарит водящих за то, что они рассказали всем свою «чудесную любовную историю».

Твой тайный друг

Это ролевая игра. Ведущий собирает в одну коробку имена девушек, в другую юношей. Предлагает всем поучиться быть тайными друзьями, приходить на помощь в трудную минуту, делать сюрпризы и подарки, оставаясь незамеченным. После этого предлагает юношам вытянуть имена девушек, а девушкам - имена юношей. Игра проходит в течение 1-2 дней. В конце второго дня тайные друзья могут рассекретиться и назначить встречи. Важно, чтобы никто не остался без внимания, поэтому ведущий должен заранее придумать сюрпризы, которые он будет рассылать от

имени тайных друзей.

Почта

Группа играющих рассчитывается по номерам, делает номерки. Ведущий становится почтальоном. В течение определенного времени все в отряде могут писать письма друг другу и отправлять их. Почтальон доставляет послания адресатам.

Арам-шим-шим

Участники берутся в круг за руки (по принципу: мальчик и девочка). В центр круга выходит водящий, закрывает глаза и вытягивает руки (стрелой) в любом направлении. Круг начинает двигаться по часовой стрелке, а водящий - в противоположном направлении. При движении все повторяют хором слова: "арам-шим-шим, арам-шим-шим, арамия-дульсия - покажи-ка на меня! И раз, и два, и три!" На счет "три" все останавливаются. Игрок противоположного пола, на которого при остановке указал водящий выходит в центр круга. Эти игроки становятся спиной друг к другу и закрывают глаза, а остальные участники хором начинают считать до трех. На счет "три" игроки в центре поворачивают головы в любом направлении. Если повернули в одну сторону - целуются в щёчку, если нет - жмут друг другу руки.

ИГРЫ В КРУГУ

В течение смены часто вожатый с отрядом оказывается в ситуации вынужденного ожидания: перед столовой, перед началом мероприятия или экскурсии и др. В таких случаях необходимо занять отряд веселой и полезной игрой, при этом сгруппировав весь отряд, чтобы никто из детей не потерялся, все оставались на виду у вожатого. Особенно это важно в первые дни приезда детей в лагерь или в то время, когда отряд находится за территорией лагеря. В этом могут помочь *игры в кругу*, в течение которых никому не нужно удаляться из круга.

Аленушка и Иванушка

Дети встают в круг, взявшись за руки. В середине круга

девочка и мальчик. У обоих завязаны глаза. Иванушка должен поймать Аленушку, для этого он все время спрашивает: «Аленушка, ты где?». Аленушка должна отвечать: «Я здесь, Иванушка», стремясь при этом как можно быстрее сменить место. После того как Иванушка поймает Аленушку, Иванушка выбирает из детей, стоящих в круге, новую Аленушку, а Аленушка - Иванушку.

Почта

Дети встают в круг, взявшись за руки. Водящий в середине круга. По выбору ведущего, кто-то из детей произносит фразу: «Я передаю письмо (и называет имя одного из детей, стоящих в круге)». После чего одной рукой пожимает руку соседу, по цепочке дети незаметно передают рукопожатие. Как только пожмут руку игроку, которому передавалось письмо, он должен сказать: «Письмо получил». Только после этого он получает право передать письмо. Водящий должен заметить момент передачи рукопожатия и указать: «Здесь». Если он прав, то передававший рукопожатие ребенок становится водящим.

Моргалки

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

Японец

Дети встают в круг, взявшись за руки, идут по часовой стрелке и поют первые две строчки любой популярной песни. Ведущий с платочком в руках стоит в центре круга. Как только

песня закончится, ведущий задевает платком, таким образом разбивая круг в любом месте, и стоит, держа платок на вытянутой руке. Двое игроков, рядом с которыми разбили круг, бегут в разные стороны вдоль круга с внешней стороны. Когда они встречаются, то должны остановиться, поклониться друг другу, произнести слова: «Посикота, посикота», - и скорее бежать на свое место, стараясь первыми взять из рук ведущего платок.

СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ

Перетягивание каната

Две команды перетягивают канат. Кто сильнее.

Таиландский бокс

Два человека на ринге с завязанными глазами сражаются мешками, набитыми мягкими тряпками. Возможны и различные варианты: можно одному дать колокольчик, а другому мешок - он бьет на звук, человек с колокольчиком уклоняется, можно дать мешки обоим и ввести двух посредников - они направляют своих игроков короткими командами.

Эстафета

Группа выстраивается в несколько колонн. Перед каждой стоит ряд кеглей. Первый человек закрывает глаза и пытается, петляя, их обойти, а группа подсказывает ему направление движения. Сложность состоит в том, что, когда все группы начинают кричать одновременно, выделить из общего шума команды своей группы крайне проблематично.

Два кольца

Группа стоит, взявшись за руки, вокруг нарисованного на земле кольца. Внутри этого большого кольца находится маленькое. Человек может находиться только либо вне большого кольца, либо внутри малого. Задача каждого - заставить других наступить на запретную территорию и при этом удержаться самому.

Бежать в связке

Нужно пробежать расстояние со связанными ногами. Можно в парах или даже несколько человек.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Поймай дракона за хвост

Игроки встают в линию по 6-8 человек, кладут руки на пояс стоящим перед ними. Последний в линии кладёт носовой платок себе за пояс. Дракон, будучи в добром здравии, начинает реветь, что означает начало игры. Затем он гоняется за своим хвостом. Цель человека, стоящего во главе дракона, поймать его. Когда голова наконец хватается платок, она становится хвостом и т. д.

Пру

Все играющие стоят с закрытыми глазами в большом круге лицом в круг. Ведущий, обходя за кругом, прикосновением руки выбирает водящего, то есть Пру. После сигнала ведущего «Игра началась!» все участники с закрытыми глазами, передвигаясь в пространстве (врассыпную), должны найти Пру. Прикоснувшись к человеку, вы спрашиваете: «Пру?». Если вы - Пру, то должны молчать. Если вы - не Пру, то - обманываете, утверждая: «Пру, Пру». Ваша задача - найти человека, который молчит, и встать за ним, положив руки ему на плечи. Таким образом, вы тоже становитесь Пру. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не найдут Пру и выстроятся в змейку. Только после этого по сигналу ведущего они имеют право открыть глаза. Если количество участников слишком велико, ведущий может сделать несколько Пру, таким образом выстраивается несколько змеек.

Знаешь ли ты Яцека?

Человек 8-10 желающих выстраивают в колонну и очень тесно сжимают плечами. Ведущий подстраивается перед первым и спрашивает: «Знаешь ли ты Яцека? Яцек вот такой!» И показывает, вытягивая руки на уровень головы. Первый спрашивает у второго и повторяет движение ведущего! Второй - у третьего и т.д. Прячем, руки остаются в том же положении. Затем ведущий снова начинает

круг, но руки остаются на уровне живота. Опять повтор - руки на уровне коленей. И наконец, руки почти касаются пола. Когда все оказываются в таком неудобном положении, ведущий говорит. «Знаешь ли ты Яцек? Яцек вот такой!» И с этими словами сильно толкает корпусом первого играющего.

Ньемон попарушка

Все играющие стоят в большом кругу лицом в круг, положив правую ладонь на бедро соседа справа, левую - на бедро соседа слева. Играющие напевают песенку и двигаются по кругу приставным шагом вправо. Слова песенки:

Ньемон, ньемон, ньемон-попарушка, - приставным шагом по кругу,

Ньемон, ньемон, ньемон-попасан, - приставным шагом по кругу,

Оооо, Оооо (на мотив «Светит месяц..»), - наклон в круг,

Аааа, Аааа (то же), - наклон назад как можно ниже.

Второй куплет — то же самое, но держась за колени соседей.

Третий — за голени.

Четвертый — за щиколотки.

А ну-ка, милая...

Все играющие стоят в большом кругу «паровозиком». Передвигаясь вперед по кругу, повторяют слова и движения за ведущим.

1 - нащупайте место на спине между лопаток у стоящего перед вами и, почесывая это место, передвигаясь по кругу, повторяйте за мной:

А ну-ка, милая, почеси мне спинку,

А ну-ка, милая, почеси мне спинку,

и танец вокруг себя, руки на уровне груди - движения «фонарики» на слова:

А вот такая я саякая, чтобы спинку вам чесать.

2 - то же, только почесывать шейку:

А ну-ка, милая, почеси мне шейку...

3 -А ну-ка, милая, почеси мне макушку...

4-А ну-ка, милая, почеси мне под коленкой...

5 -А ну-ка, милая, почеси мне ребрышки...

б - А ну-ка, милая, почеси мне что-то, А ну-ка, милая, почеси мне что-то. А вот такая я сякая, чтобы что-то вам чесать.

Спагетти, кетчуп, кока-кола

Все играющие стоят в большом кругу «паровозиком». Руки - на талию впереди стоящего. Все синхронно шагают и произносят слова: «Спагетти, кетчуп, кока-кола» - три раза. На «Спагетти»- шаг правой ногой, «Кетчуп» - шаг левой ногой, «Кока-кола» - круговое вращение тазом по часовой стрелке (синхронно!). Следующий этап игры - шаг в круг, взять за талию человека, который стоит впереди через одного. Произносятся те же слова с теми же движениями. Следующий этап игры - шаг в круг, взять за талию человека, который стоит впереди через два, потом через три человека. Если позволяют физиологические данные, то можно через четыре и больше.

Хи-хи, ха-ха

Все играющие стоят в большом кругу (лицом в круг), произносят «Хи» - пять раз, при этом пять движений правой рукой от себя вниз (кулачком), «хи» - пять раз - левой рукой, затем «ха» - пять раз, сопровождая тем же движением правой руки, только вверх, потом левой. На следующем этапе игры уменьшается количество «хи» и «ха», соответственно и количество движений на один. Таким образом: пять, четыре, три, два, один.

ИГРЫ С ЗАЛОМ

Описать группу *игр с залом* достаточно сложно. Как и любое выступление со сцены, игры с эстрады, с залом требуют от ведущего актерского мастерства, обаяния. Проводить их нужно с задором, в быстром темпе.

Рыбка

Ведущий: «Игра на внимание. Представьте, что моя левая

рука - это море (делает волнообразное движение), а правая - рыбка (правой ладонью изображает рыбку, которая плывет, извиваясь). Когда рыбка выпрыгивает из моря (т.е. поднимается правая рука над левой рукой), вы хлопаете. Итак, начинаем». Ведущий первоначально делает медленные движения. Затем вводит обманные движения, после ускоряет темп, устраивая овации.

Дождь

Ведущий: «Сейчас мы разучим наши фирменные аплодисменты». Предлагает повторять за ним. «Пошел мелкий дождь» - хлопаем одним пальцем по ладонке. «Дождь стал усиливаться» - хлопаем двумя пальцами по ладони. «Стал еще сильнее» - хлопаем тремя пальцами по ладони. «Пошел сильный дождь» - четыре пальца хлопают по ладони. «Начался ливень» - всей ладонью. Проиграв раз, ведущий может предложить разучить концовку игры. Когда он махнет рукой, весь зал должен сказать «Yes», и дождь прекращается, устанавливается тишина.

Салют

Ведущий предлагает устроить в зале праздничный салют. Помогут в этом самые смелые зрители. На сцену приглашается два человека. Одному достается роль спичечного коробка, который стоит у правой кулисы близко к краю сцены, второму - роль спички. Стоя в середине сцены, спичка должна будет гордо прошагать до коробка и, чиркнув головой по коробку, загореться. Ведущий приглашает зрителя в ярко-красной одежде, который будет исполнять роль огонька. Следующие четыре зрителя становятся фитильком. Выстроившись в шеренгу, они стоят посередине сцены. Далее приглашается зритель на роль пушки. Разместившись у левой кулисы, пушка должна суметь громко сказать «бах». И наконец, из зала приглашаются 5-8 зрителей в ярких одеждах. Они приседают перед сценой кружком и после сигнала пушки встают со словами «тили-тили», а зрители громко аплодируют. После репетиции устраивается салют, ведущий комментирует происходящее: «Гордая спичка шагает к коробку, чиркнув головкой по коробку, загорается, появляется огонек.

Спичка с огоньком шагает к фитильку. Огонек бежит по фитильку к пушке. Пушка стреляет. Загорается салют под аплодисменты зрителей».

Ребята, встаньте

Игра на внимание. Ведущий предлагает выполнять его команды только в том случае, если он произнесет обращение «ребята». Например: «Ребята, хлопните в ладоши», все должны хлопнуть. «А теперь топните», никто не должен двигаться, так как не было сказано обращение «ребята».

Тыр - тыр

Все участники произносят слова, сопровождая их движениями.

"Тыр - тыр, пулемёт, (держат обеими руками ручки "пулемёта")

Выше, выше, самолёт, (рука движется снизу вверх наискосок)

Бац! - артиллерия, (хлопок)

Скачет кавалерия, (одной рукой машут воображаемой шашкой над головой)

Ура!"

Игра продолжается, но с каждым разом необходимо ускорять темп, стараться успевать и говорить, и правильно показывать движения.

Перевертыш

Ведущий предлагает игру на внимание. На любые его фразы играющие должны отвечать наоборот. Например, ведущий говорит «доб-рые», игроки «злые». Вот возможный текст игры.

Ведущий: «Здравствуйте, ребята».

Играющие: «До свидания».

Ведущий: «Да, здравствуйте».

Играющие: «Нет, до свидания».

Ведущий: «Ну хорошо, до свидания».

Играющие: «Здравствуйте».

Ведущий: «Ой, ребята, какие вы хорошие».

Играющие: «Плохие».

Ведущий: «Ну плохие».

Играющие: «Хорошие».

Ведущий: «Вы же только что были плохими».

Играющие: «Хорошими».

Ведущий: «Ну ладно, ладно, хорошими».

Играющие: «Плохими», и т. д.

Сердце красавицы

Ведущий предлагает всем вспомнить слова куплета песни:

Сердце красавицы склонно к измене

И к перемене, как ветер мая.

И предлагает спеть песню без слов всем залом. Слова заменяются по очереди. Слово «сердце» заменяем прикосновением рук к левой стороне груди. Исполняем песню, заменив первое слово на жест. После введения каждого жеста поем всю песню, пока не заменим все слова жестами. Вот что получится:

Прикосновение рук к левой стороне груди - «сердце».

Обводим руками контур своего лица - «красавицы».

Делаем наклон корпусом - «склонно».

Изображаем над головой рожки - «к измене».

Все сидят нога на ногу и меняют ноги, опускают одну, закидывая другую, - «и к перемене».

Дуют - «как ветер».

Вытягивают ладонь с пятью пальцами - «мая».

Пою я бум...

Ведущий просит повторять за ним слова и движения.

«Пою я бум, чика-бум» (на первое слово - хлопок в ладоши, на второе - хлопок по коленкам, потом движения повторяются).

Слова:

Чика-бум - крутая песня,

Будем петь её все в месте.

Если нужен классный шум,

Пойте с нами чика-бум.

*Пою я бум, чика-бум.
Пою я бум, чика-рака,
Чика-рака, чика бум.
0-е, ага, еще раз веселей.*

Возможные варианты последнего слова: громче, быстрее, женственнее, мужественнее, протяжнее и др.

Титаник

Ведущий предлагает поставить новый фильм «Титаник». Ведущий: «Давайте отправимся в морское путешествие на «Титанике». Но не надо бояться, ведь этот корабль мы построим сами. Для этого мне понадобится ваша помощь».

Ведущий приглашает на сцену двух человек. Они будут бортами «Титаника». Затем приглашается еще один актер. Ему достается роль шлюпки. Борта берутся за руки, шлюпка виснет у них на руках. Нос корабля должна украшать женская фигура, нужна девушка - УХ!

Выходит девушка. Затем приглашаются два высоких человека, им предстоит быть трубами на корабле. Корабль построен, но не оснащен. Очень важно не забыть взять сигнальную ракету. На эту роль приглашается маленькая девушка, умеющая издавать громкий, пронзительный крик. Двое актеров в белом приглашаются на роль айсберга. Он встает на пути движения корабля. Наконец, приглашается пара, которой достается роль влюбленных. Влюбленные на носу корабля изображают сцену из фильма «Титаник» (полет на носу корабля над океаном).

Он: «Trust me (верь мне)».

Она: «I trust you (я верю тебе)».

Ведущий: «Но тут корабль врежется в айсберг и раскалывается пополам (борта расцепляют руки, шлюпка падает на воду). На корабле паника (зрители кричат). Крысы убегают с корабля (зрители топают ногами). Взлетает сигнальная ракета».

Сигнальная ракета: «Help! Help!». Ракета прыгает со стула и кричит.

Ведущий: «А наши влюбленные спасаются на шлюпке».

Счастливым концем, все целуются».

Барыня

Зал делится на три части. Каждая группа разучивает свои слова:

Первая группа - *В бане веники мочёны.*

Вторая группа - *Веретёна не точёны.*

Третья группа - *А солома не сушёна.*

Все вместе разучивают - *Барыня - барыня, сударыня - барыня.*

По команде ведущего, та часть детей, на которую он показывает рукой, говорит свои слова. Если ведущий поднимает вверх обе руки, все дети поют последнюю строчку. У вас получится прекрасный большой хор, способный выступить на любом представлении.

Гол-мимо

Зал делится на две половины. Ведущий поочерёдно показывает то левую, то правую руку. Дети, исходя из того, какая рука показывается, кричат:

правая половина зала - *Гол!* (поднята правая рука);

левая половина зала - *Мимо!* (поднята левая рука);

если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат - *"итанга"*

Главное для игроков, не запутаться, так как ведущий может поднять правую руку, но показать её на левую половину зала. И наоборот.

Слон

Ведущий спрашивает у детей: «Вы знаете, как чихает слон? А хотите узнать?»

Зал делится на три равные части, и каждая группа разучивает свое слово:

первая группа – *«ящйки»;*

вторая группа – *«хрящйки»;*

третья группа – *«потащили».*

И затем по взмаху руки ведущего, все дети кричат одновременно - но каждая группа свое слово. Вот так чихает слон.

Паровоз

Зал делится на две половины. По взмаху руки ведущего одна половина хлопает в ладоши обычно. Вторая часть детей хлопает в ладоши, сложив их "лодочкой". Ведущий поочередно взмахивает то левой, то правой рукой. Реагируя на взмах руки - зал поочередно хлопает, изображая стук колёс поезда, постепенно убыстряя темп. Если ведущий поднимает вверх над головой обе руки - дети кричат "ТУ-ТУ"!!!

Джон Браун Бой

Данная игра-песня разучивается с детьми заранее, и пропеваается. По мере пения слова (с конца фразы) заменяются хлопками в ладоши (количество хлопков соответствует количеству слогов).

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.

И уехал на Кавказ.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок)

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок)

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок)

И уехал на Кавказ.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи (хлопок, хлопок)

Джон-Браун-Бой намазал (хлопок, хлопок, хлопок)

И так далее...

Чайничек

Слова этой игры-песни разучиваются с детьми заранее и поются, сопровождая движениями рук:

чайничек - ладони параллельно друг другу;

крышечка - ладошка правой руки – крышечкой;

шишечка – кулачок;

дырочка - пальцы кольцом (знак ОК);

пар идет - указательным пальцем делаются круги по возрастающей.

По мере пения слова заменяются словом - *Ля-ля-ля* и движениями рук.

Чайничек с крышечкой.

Крышечка с шишечкой.

Шишечка с дырочкой...

В дырочке пар идет.

Пар идет в дырочку.

Дырочка в шишечке...

Шишечка в крышечке...

Крышечка с чайничком.

Колокола

Зал делится на пять групп, ведущий каждой группе раздает свои слова:

1 группа - Блин-н-н-н-н

2 группа - Полблина

3 группа - Четверть блина

4 группа - Нет блинов, одна сметана

5 группа - Блинчики-блинчики

Каждое слово произносится в определённой тональности и в определённом размере, причем увеличивается тон от первого слова к последнему (Блинчики-блинчики - 1/16). Если одновременно произносить эти слова всем залом и правильно выдерживать тон и частоту, то в зале создается ощущение колокольного звона.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Это только малая часть игр, которые вожатый может провести с детьми. Но в любом случае, нужно помнить, что успех любой игры зависит от настроения вожатого и детей. Удачи!