

Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования детей Свердловской области Детский оздоровительно-образовательный центр "Юность Урала"



Игра - это дело серьезное.



г. Екатеринбург, 2013г.

Составители и редакторы сборника: Мальцева О.С., Вьюгова С.Ю., Старорусская Е.С., Гладких Е.А., Хацкевич Н.В., Долгорукова М.Л.

Методические рекомендации по организации и проведению детских игр в оздоровительном лагере для вожатых и организаторов летнего отдыха детей «Игра – это дело серьезное». Екатеринбург, ГБОУ Центр «Юность Урала», 2013 г.

Методические рекомендации по организации и проведению детских игр в оздоровительном лагере для вожатых и организаторов летнего отдыха детей «Игра – это дело серьезное» подготовлены к изданию специалистами отдела организации оздоровительно – образовательной деятельности ГБОУ Центр «Юность Урала».

В сборнике представлены материалы, которые помогут вожатым и организаторам детского отдыха разобраться с понятием «игра – как вид деятельности и форма обучения», ознакомиться с классификацией игр, пополнить методическую копилку детских игр на формирование и объединение детского коллектива в детском оздоровительном лагере.

Данное пособие можно использовать как настольную книгу при организации детского досуга с детьми разных категорий и уровней физического, психического и умственного развития.

Сборник адресован вожатым и организаторам летнего детского отдыха детей, работающим в летних оздоровительных лагерях.

Оглавление

Концепции игры в педагогике и психологии	9
Роль игры в жизни человека	12
Классификация игр	14
Игры на знакомство	17
Для младшей группы детей	17
Здравствуйте!	17
Это – Я	17
Назови себя, назови меня	17
Девочки-мальчики	18
Стулья	18
Шумная игра	18
Шпартгалка-вспоминалка	18
Для старшей группы детей	18
Давай познакомимся»	18
Знакомимся по кругу	19
Назовись	19
Сбор рукопожатий	19
Наша дружная семейка	19
5 важных вещей	20
Математика	20
Что одето на вожатом?	20
Павлин	20
Газетка	20
Семейное фото	21
Визитка	21
Карточки	21
Игры - шутки	22
МПС	22
Да, нет, да	22
Кошечки	22
Суслик	23
Экстрасенс	23
Лампочка	23
Школа огородных пугал	23
Стена	24
Бухарский осёл	24
Дикая обезьяна	24
Медведь	25
Идти по часам"	25

Хитрости	25
Три фразы	26
Бразилия.....	26
Игры с залом.....	27
Мы охотимся на льва	27
Как живешь?	27
Мартышки.....	28
Рыбка	28
Загадки - нескладушки.....	28
Иностранные языки.....	29
Охотник.....	29
Ипподром	30
Хей, мамба-мамба, хей!	31
Игры на свежем воздухе.....	32
Для младшей группы детей	32
Принеси предмет	32
Лошадки	32
Жмурки	32
Третий лишний.....	33
Картошка.....	33
Одной ножкой по дорожке.....	33
Рыболовы	33
В реку	34
Заяц в норе	34
Передаем мяч.....	34
Пройди до финиша.....	35
Для старшей группы детей	35
Перетягивание палки	35
Салочки	36
Салочки на одной ножке.....	36
Веселые старты.....	36
Волки и ягнята	37
Позови водяного.....	37
По кочкам.....	37
Точно в цель.....	38
Мячик на спине	38
Переброски	39
Чехарда.....	39
Летучий голландец.....	40
Караси и щуки	40

Игры на взаимодействие и сплочение	42
Игры на взаимодействие и сплочение для младших школьников	42
Водяной.....	42
Дотронуться до одежды.....	42
Луноход.....	42
Молекулы.....	43
Поменяйтесь местами	43
Проводник.....	43
Крокодилчики.....	43
Паровозик	43
Игры на взаимодействие и сплочение для подростков	44
Каблук	44
Сваха	44
Капитан	44
Статуя любви.....	45
Тайный воздыхатель	45
Кис - брысь	45
Титаник	45
Скалолаз.....	46
Орляцкий круг.....	46
Треугольник, квадрат.....	46
Мне в тебе нравится	46
Объелись мёда	46
Аэропорт	46
Троллейбус	47
Театральные игры – имитации	48
Праздничный салют	48
Колобок.....	48
Красная шапочка	49
Сказка.....	49
Насос и мяч.....	49
Пантомима «Где был я?».....	50
Баскетболист и мяч	50
Прогноз погоды.....	50
Заклучение.....	51
Список использованной литературы.....	52

Игра́ — вид непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате её, а в самом процессе

Игра практически с древних времён выступает как форма обучения, как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения. Исторически одной из целей игры являлась выработка необходимых человеческих черт, качеств, навыков и привычек, развития способностей.

«Я говорю и утверждаю, что человек, желающий стать выдающимся в каком бы то ни было деле, должен с ранних лет упражняться... Например, кто хочет стать хорошим земледельцем или домостроителем, должен ещё в играх либо обрабатывать землю, либо возводить какие-либо детские сооружения».

Платон (427 – 347 до н. э.)

Концепции игры в педагогике и психологии

Первое упоминание об игре встречается в индийских Ведах, в Библии, сочинениях древних философов (Платона, Аристотеля). Интересно взглянуть на корни слова «игра» в древних языках:

У греков им назывались действия, свойственные детям (то есть то, что называется «предаваться ребячеству»).

У римлян смысл слова происходил от понятий радости, веселья, у евреев – от шутки, смеха. И санскрит обозначал игру как радость.

А у древних германцев она связывалась с легким, плавным движением напоподобие качания маятника, доставляющим удовольствие.

В XIX веке начала складываться теория игр. Первым ученым, занявшимся этим, был итальянец Д. Колонца, но честью первооткрывателя науки в этой области история удостоила не его, а немецкого исследователя К. Гросса, он создал теорию предупреждений. Название говорит само за себя: игра рассматривалась как тренировка практических умений. Гросс считал: «Если развитие приспособлений для дальнейших жизненных задач составляет главную цель нашего детства, то выдающееся место в этой целесообразной связи явлений принадлежит игре, так что мы вполне можем сказать, употребляя несколько парадоксальную форму, что мы играем не потому, что мы бываем детьми, но нам именно для того и дано детство, чтобы мы могли играть». К. Гросса по достоинству считают основоположником развивающих игр, ведь играя, ребёнок осваивает новые роли, развивает навыки и расширяет жизненный опыт. А вот венский ученый К. Бюлер был удостоен титула первооткрывателя в области изучения игры благодаря введению понятия

функционального удовольствия. Он рассматривал игру как удовольствие, получаемое непосредственно от самого игрового процесса в качестве главной мотивации. По его концепции игра есть выражение жизни влечений в специфических условиях, поскольку:

1. Игра – это всегда игра с чем-нибудь.

2. В основе игры лежат не отдельные инстинкты, а более общие влечения: - к освобождению (снятие исходящих от среды препятствий, сковывающих свободу); - к слиянию, общности с окружающим; - к повторению.

Также в ряду имен, причастных к разработке общей теории игр, никак нельзя обойти швейцарца Ж. Пиаже, который рассматривал игру как естественную по своей природе, присущую ребенку активность, в рамках которой он познает мир. Он считал, что развитие игры происходит спонтанно, в соответствии с интеллектуальным созреванием, по мере которого содержание ее все более приближается к адекватному отражению реальности. Именно благодаря достижениям Жана Пиаже в мире усилился интерес к использованию игр в психологической и психотерапевтической практике.

Д. Эльконин, отечественный теоретик-классик в области психологии игры, определил игру - как деятельность, в которой складывается и совершенствуется управление поведением. В этой связи он обращал внимание на роль игры в развитии мотивации, умственных действий, преодоления «познавательного эгоцентризма» и т.д.

Сейчас существует множество научно обоснованных игровых методик и технологий, рассчитанных на детей разного возраста.

В наших словарях понятие игра трактуется так по-разному! К примеру, в Словаре русского языка прочтем, что *«игра – тот или иной способ, каким развлекаются, как комплект предметов для игры»*. В Педагогическом словаре слово «игра» отсутствует (есть только «игры детские»), а в Психологическом значит: *«Игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий»*. В Педагогической энциклопедии она определяется как *«вид деятельности детей, заключающийся в воспроизведении действий взрослых и отношений между ними и направленный на ориентировку и познание предметной и социальной действительности»*.

Основным отличием игры как метода обучения является наличие четко поставленной цели, причем игры с одинаковыми правилами, информационной базой могут быть разными, так как используются в

разных целях: в одном случае - для анализа функционирования системы, в другом - для обучения детей, в третьем - в качестве тренинга для принятия решений в моделируемых ситуациях, в четвертом - для развлечения и т.д. Содержание же и формы игрового процесса, в свою очередь, могут быть разнообразны и определяются рядом факторов.

Роль игры в жизни человека

«В игре не только развиваются или заново формируются отдельные интеллектуальные операции, но и коренным образом изменяется позиция ребёнка в отношении к окружающему миру и формируется механизм возможной смены позиции и координации своей точки зрения с другими возможными точками зрения».

Д. Б. Эльконин (1978)

Игра — основной вид деятельности ребёнка. Игра имеет особое значение в жизни ребёнка, для ребенка она имеет то же значение, что у взрослого работа. Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего «человека» происходит, прежде всего - в игре. И вся история отдельного человека как деятеля и работника может быть представлена в развитии игры и в постепенном переходе её в работу. Игра имеет процессуальный и преходящий характер, ее цель - **изменение личности**. Она готовит ребенка к будущей самостоятельной жизни. В ней ребенок, прежде всего, учится быть человеком. В игровой деятельности всегда присутствует воображение, которое не дает слиться с объектом подражания, сохраняет по отношению к нему определенную дистанцию. Дети, играя в войну, увлечены, верят, что «это так», что происходит бой, и в то же время знают, что «это не так», никого здесь не убьют. Подражая чему-то красивому, возвышенному, опасному, ребенок никогда не теряет представления об «обычной действительности». Игра и воображение неразрывно взаимосвязаны. По Л.С. Выготскому *игра* - это «общий корень» художественной деятельности ребенка. Дети всегда стремятся сочинять, сочинительство - это такая же деятельность воображения, как и игра. Игра выступает в качестве **способа освоения им мира**. Игра выступает как своеобразное замещение реальной жизненной ситуации. Игра возникает с необходимостью в определенный период развития человека, и это непосредственно связано с задачами воспитания целостной личности.

Ребенок «заброшен» в мир чуждый и непонятный ему, часто пугающий и невероятно огромный, но интересный. Заинтересованность и попытка приблизить этот мир к себе толкает ребенка к адаптационно-приспособительной деятельности путем создания собственного условного мира. Условность игры и подлинность детского восприятия мира органично дополняют друг друга, быть может, именно поэтому,

игра навсегда сохраняет в себе подлинность эмоций, которые и являются источником удовольствия.

Классификация игр

Воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре

А. С. Макаренко (Лекции о воспитании детей)

«В педагогической литературе принято различать: игры предметные, сюжетные, подвижные и дидактические. В свою очередь, сюжетные игры делятся, на ролевые, «режиссерские» и игры-драматизации». Такой подход явно не охватывает все богатство игровой практики, он давно устарел.

Можно принять за аксиому общепринятый подход делить все игры детей и взрослых на **три большие группы**:

1. Игры с готовыми «жесткими» правилами.

2. Игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий.

3. Игры, в которых наличествуют и свободная игровая стихия, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.

Каждый блок или вид игр следует различать по следующим принципиальным внешним и внутренним признакам (показателям, приметам, знакам, признаниям). *К внешним* признакам игры мы относим ее *содержание, форму, место проведения, состав и количество участников, степень регулирования и управления, наличие аксессуаров.*

Отличие игр по содержанию. Содержание - определяющая сторона игры как таковой, оно представляет единство всех составных элементов: ее свойств, внутренних процессов, основной идеи игры, ее смысла как социального явления. *Содержание* - это то, что содержит в себе игра. Оно включает в себя фабулу, тему, интригу, задачи игры. *Содержание* - это основная направленность игры. По содержанию игры с готовыми правилами различают следующим образом: спортивные, подвижные, интеллектуальные (дидактические), строительные и технические, музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные), лечебные, коррекционные (психологические игры-упражнения), шуточные (забавы, развлечения), ритуально-обрядовые и т.д.

По содержанию «вольные» (свободные) игры различаются по той сфере жизни, которую они отражают: **военные, свадебные, театральные, художественные; бытовые игры в профессию; этнографические игры и т.п.** Есть позитивные социально-этические игры и асоциальные (игры на деньги и вещи, корыстные, криминальные игры, игры ложного риска, опасные для жизни, игры азартные, вульгарные и пустые). Содержание же дает основание подразделять игры

на самобытные (цельные) и комплексные, объединяющие в себе органично игры разного вида.

По форме. Как известно, *форма* в философской трактовке есть способ существования и выражения содержания. Она означает внутреннюю организацию содержания и связана с понятием «структура».

Круг явлений, за которыми в науке и быту установилось наименование игровых, достаточно велик и разнороден. Мы уже говорили, что имеют право на существование игры-танцы, игры-пантомимы, игры-песни, игры - театрализации, игры-ритуалы и церемониалы и т.п. Можно выделить в самостоятельные типовые группы, следующие игры:

1. собственно детские игры всех видов;
 2. игры-празднества, игровые праздники;
 3. игровой фольклор;
 4. театральные игровые действия;
 5. игровые тренинги и упражнения;
 6. игровые анкеты, вопросники, тесты;
 7. эстрадные игровые импровизации;
- соревнования, состязания, противоборства, соперничества, конкурсы, эстафеты, старты;
 - свадебные обряды, игровые обычаи;
 - мистификации, розыгрыши, сюрпризы; карнавалы, маскарады; игровые аукционы и т.п.

Интенсивное использование игр во второй половине XX столетия в качестве модели обучения дает основание подразделять игры на *внеутилитарные и деловые* (имитационные, организационно - деятельностьные, игры-маневры и т.п.). Первые есть собственно игры, вторые - модельно-обучающие, в которых игра - технологический способ обучения.

По времени проведения. Время порождает специфические игры, стимулирует их появление. Такие игры называют сезонными или природными (зимние, весенние, летние, осенние). Их различают по объему времени (длительные, временные, кратковременные, игры-минутки).

По месту проведения. Это настольные (застольные), комнатные, уличные, дворовые игры, игры на воздухе, игра на местности (в лесу, в поле, на воде и т.д.), игры на празднике, игры на эстраде.

По составу и количеству участников. Различаются игры по возрасту, полу, составу, количеству участников. В этом плане практикуются игры младших детей (младенцев, дошкольников), игры

детей младшего, среднего и старшего школьного возраста, а также игры взрослых людей.

По степени регулирования, управления. Существуют игры, предложенные, организованные взрослыми или школьником-инструктором, затейником, игровиком, и стихийные, импровизированные, экспромтные, возникшие спонтанно по прихоти детей (вольные, свободные, естественные, самостоятельные, самостоятельные).

По наличию или отсутствию необходимых для игры аксессуаров (инвентаря, предметов, игрушек, костюмов и т.п.). Различают игры без предметов и с предметами (предметные игры - с мячом, веревкой, жгутом, битой и т.п.); компьютерные игры; игры - автоматы; игры-аттракционы и др.

К внутренним признакам игры относят способности индивида к игре и в игре: обособление, воображение, состязательность, перенесение, повторение, слияние с природой, импровизация, имитация, риск, интенсивность поведения в игре, то есть игры могут быть, к примеру, заданного типа или импровизационными¹ самобытными или подражательными, с меньшей или большей; дозой риска; пассивного типа или активного, обособленные или открытые и т.п.

Большинству игр присущи **четыре главные черты:**

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка,
- ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от его результата (процедурное удовольствие);
- творческий, значительно импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»); наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

В первые дни смены важно заинтересовать, увлечь детей интересной деятельностью. Для этого целесообразно, направить все усилия на знакомство, сплочение детей друг с другом. Вожатый должен быть радостным, весёлым, немного «бесшабашным», должен максимально «раскрутиться» в полную силу своих возможностей, тогда дети во всём начнут подражать ему и копировать. Выбирая игру, следует учитывать уровень развития и возраст детей.

Эти игры нужно проводить в начале смены, так как благодаря таким играм можно сделать для себя первичную диагностику детей в отряде: выявить лидеров, и, наоборот, робких детей, чтобы в дальнейшем ориентироваться на этих ребят и использовать их потенциал в организации мероприятий и подготовке к отрядным выступлениям.

Для младшей группы детей

Здравствуйте!

Игроки становятся в круг, плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из игроков. Водящий и игрок, которого задел, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки, говорят: «Здравствуйте!» — и называют свои имена. Потом бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

Это – Я

Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени (одно женское, второе — мужское). Игроки, чьи имена назвали, кричат: «Это — Я» — и меняются местами. Задача ведущего: занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим. Если из обладателей двух названных имен, среди играющих есть только один человек, то он кричит: «Это— Я» — и остается на своем месте.

Назови себя, назови меня

Игроки делятся на две команды, которые располагаются друг напротив друга на небольшом расстоянии. Одна из команд получает мяч. По сигналу ведущего игрок первой команды бросает мяч игроку второй команды, называя свое имя. Тот ловит мяч и возвращает его следующему игроку первой команды, называя свое имя. Игрок, стоящий

последним, получив мяч, передает мяч в обратном направлении, но уже называет свое имя и имя того, кому он бросает мяч. И так до тех пор, пока мяч не попадет в руки первому игроку первой команды.

Девочки-мальчики

Мальчики садятся на одну скамейку, а девочки — на другую, стоящую напротив. Мальчики называют любые имена девочек, если есть играющие с этими именами, то они встают и рассказывают немного о себе. Потом девочки называют любые имена мальчиков. Это происходит до тех пор, пока имена всех детей не будут названы.

Стулья

Стулья ставят по кругу, плотно друг к другу. Игроки становятся на них. По сигналу ведущего игроки должны поменяться местами так, чтобы все имена располагались по алфавиту. Игроки, не касаясь пола, передвигаются по стульям.

Шумная игра

По сигналу ведущего все игроки начинают, выкрикивая свои имена, искать своих тезок, чтобы быстрее других собраться в команду. Выигрывают самые шумные и проворные.

Шпаргалка-вспоминалка

Каждый игрок получает карточку со своим именем. Игроки делятся на 3 команды или на 2. В игру вступает первая группа. Все игроки первой группы представляются, называя имя и фамилию. Немного рассказывают о себе. После этого все карточки с именами игроков первой команды отдают игрокам второй команды, которые должны, посоветавшись, раздать правильно карточки игрокам первой команды и вспомнить фамилию каждого.

За каждый правильный ответ команда получает очко. Потом представляется вторая команда, а противники повторяют

Для старшей группы детей

Давай познакомимся»

Играющие образуют два круга. Стоящие во внутреннем круге поворачиваются лицом к внешнему. Звучит музыка, играющие в кругах движутся в противоположные стороны. После прекращения музыки участники игры останавливаются друг перед другом, знакомятся,

называя имя. Далее вновь звучит музыка, только уже теперь, двигаясь в разные стороны и пробегая мимо знакомого, машут ему рукой. Музыка перестает играть, появляются новые знакомые. Игра продолжается.

Знакомимся по кругу

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. Цикл повторяется, пока не будет пройден весь круг. Можно использовать музыкальное сопровождение, проводить игру в танце.

Назовись

Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинаящий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом свое имя. После броска он опускает руки. После того, как мяч обойдет всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет свое имя. Третий раунд этой игры несколько изменен. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросавший мяч должен назвать свое имя, поймавший мяч проделывает то же самое и т.д. После проведения этой игры (на ее проведение затрачивается 10-15 минут) делается вполне реальным запомнить до 20 имен.

Сбор рукопожатий

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. Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: "Кто поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?" Выявляются несколько лучших.

Наша дружная семейка

Игроки делятся на две команды. Каждый игрок получает кеглю. Команды выстраиваются в две колонны. По сигналу ведущего первые игроки добегают до первых отметок, ставят кегли, выкрикивая свои имена. После этого возвращаются в свои команды. Второй игрок,

пробегаая мимо первой кегли, называет имя первого игрока, добегаает до второй отметки, ставит кеглю, выкрикивает свое имя и возвращается в свою команду

5 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 кругу. Возможны варианты: пять самых страшных для меня вещей, самых неприятных и т.п.

Математика

Дети сидят в кругу. Вожатый дает задание: «Начнем считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное трем, произносит вместо цифры свое имя». Эту игру можно использовать для развития памяти и внимания. Проиграйте, и вы убедитесь, что это действительно так.

Что одето на вожатом?

Предложите ребятам в порядке очереди, назвать все предметы Вашей одежды. Кто назовет последний предмет, тот и победил. Можно разбиться на две команды. Эта игра не просто концентрирует внимание на Вас (Вы и так находитесь в центре внимания ребят), но позволяет очень быстро преодолеть коммуникативные барьеры, возникающие в процессе общения с незнакомым человеком, поскольку сам процесс Вашего «раздевания» пускает ребят в Вашу интимную зону общения и, тем самым, способствует более быстрому установлению контакта.

Павлин

На листе ватмана нарисуйте павлина, но без хвоста. Для того чтобы нарисовать хвост, попросите каждого из детей приложить к бумаге ладошку и обвести ее. Ладонь — это одно из перьев хвоста. В результате вокруг павлина получается хвост из ладошек детей. Внутри своей ладони они могут что-нибудь нарисовать или написать. Повесьте павлина рядом с отрядным уголком как большой портрет отряда.

Газетка

Группа стоит в кругу. 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 кругу. Если человека осалили до того, как он назвал имя, он становится водящим. Через некоторое время

вводится дополнительное правило: бывший ведущий, как только встает в круг, должен быстро назвать какое-нибудь имя. А если он не успевает это сделать до того, как его осалит новый ведущий, он опять становится ведущим. В группе, в которой много малознакомых людей, иногда целесообразно, чтобы тот, чье имя назвали, поднимал руку, так как ведущий может не ориентироваться в именах.

Семейное фото

Разделите детей на группы по 3-4 человека. Дайте каждой группе лист бумаги, карандаши и фломастеры. Предложите им создать групповой портрет, объединив в нем черты каждого из группы. В конце работы попросите каждую группу назвать свой портрет, создав его из первых букв имен участников. В завершении устройте выставку портретов.

Визитка

Вначале можно задать вопрос: «Что значит «визитка»?». Предложите ребятам придумать свои надписи. Затем каждый зачитывает в круге свою «Визитку». Это упражнение помогает ребятам лучше узнать друг друга, почувствовать общность взглядов. Вожатому важно запомнить всех участников, создать доброжелательную обстановку. Ведущий должен уметь слушать своих ребят, наблюдать за их поведением, эмоциями, реакцией, высказываниями. К концу занятия Вы можете увидеть для себя активных и пассивных, лидеров-инициаторов, проблемных, «тревожных» детей и т.д.

Карточки

Группе раздаются карточки, разделенные на квадраты. В каждом квадрате написано какая-то информация о человеке. (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 упражнение 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).

ИГРЫ - ШУТКИ

В жизни любого отряда всегда есть место шутке. Главное, чтобы она была уместной и не обидела никого из детей. В основе всех игр-шуток лежит розыгрыш. Их хорошо использовать для повышения эмоционального тонуса, заряда позитивной энергии, положительно направленного группового настроения, снятия агрессии

Данная группа игр отличается тем, что может быть использована только один раз, ибо содержит в себе подвох.

МПС

Ведущий предлагает одному-двум водящим вылечить заболевших товарищей. Для этого им нужно угадать, как зовут человека, ставшего причиной заболевания. Подсказка: его имя зашифровано в трех буквах МПС, которые следует расшифровать. Для этого водящие могут задавать вопросы играющим, а те в свою очередь честно на них отвечать. Группа играющих знает, что МПС расшифровывается как <мой правый сосед>, поэтому, отвечая на вопросы водящего, каждый игрок описывает своего правого соседа. Водящие должны об этом догадаться.

Да, нет, да

Группа ребят, не знающие эту игру, выходит из комнаты. Заходят по одному по приглашению. Ведущий просит отвечать на его вопросы в следующем порядке, чередуя ответы <да> , <нет>, <да>. Диалог: Ведущий: <Ты знаешь, что это?> - показывает на руку. Игрок: <Да>. Ведущий: <А зачем это?>. Игрок: <Нет>. Ведущий: <А хочешь покажу?>. Игрок: <Да>. Ведущий пожимает ему руку. Затем аналогично показывает на щеку и целует её. После показывает на губы, и когда на последний вопрос игрок отвечает <да>, ведущий слегка наклоняется к игроку и, задевая пальцами по своим губам, издает звук <бррр>. После этого ведущий поручает свою роль игроку, приглашается следующий игрок (если ведущим становится мальчик, то приглашается девочка, и наоборот). Лучше, чтобы игроки чередовались: мальчик, девочка.

Кошечки

Игроки садятся в круг на корточки, соединив пальцы перед собой по кругу (большие пальцы правой и левой руки соединяются с мизинцами соседей). Ведущий серьезным тоном обращается к своему соседу справа со словами: <Мишенька, ты умеешь играть в игру <кошечки>?>. Сосед отвечает, называя имя ведущего: <Нет, я не умею играть в игру <кошечки>. Затем он обращается к своему соседу с тем же

вопросом. Если в ходе игры кто-то из играющих засмеётся, то игра начинается сначала. Наконец, когда вопрос доходит до ведущего и его сосед слева спрашивает его, умеет ли он играть в игру <кошечки>, ведущий отвечает: <Нет, я не умею играть в игру <кошечки>, но если никто не умеет, так зачем мы здесь собрались?>

Суслик

Играющие стоят в круге. Ведущий проходит и дает каждому роль какого-нибудь животного. После этого он просит всех крепко взять друг друга под локотки. Ведущий называет любое из загаданных животных, игрок, которому оно досталось, подгибает ноги, и его соседи должны его удержать. Шутка в том, что ведущий лишь двум игрокам загадывает разных животных, а всем остальным загадывает <суслика>. Затем он сначала называет первых двух, а на третий раз он называет <суслика>. В результате все просто падают. Игру можно проводить на пляже или зимой на снегу.

Экстрасенс

Ведущий договаривается с любым игроком и сообщает группе, что среди них есть настоящий экстрасенс, и представляет игрока, с которым у него есть договоренность. Игрок уходит за дверь, а ведущий предлагает любому игроку загадать свое любимое блюдо. Приглашается игрок - экстрасенс. Ведущий начинает перечислять по очереди разнообразные яства, спрашивая экстрасенса каждый раз, это ли блюдо было загадано, и получает положительный ответ лишь после того, как назовет загаданное блюдо. Секрет в том, что загаданное блюдо ведущий называет сразу после того, как перечисляя блюда, скажет <жареная картошка>. Играть можно, пока игроки не разгадают секрета.

Лампочка

Ведущий для участия в игре приглашает юношу и девушку. Юноше дается задание - вкрутить воображаемую лампочку и не дать <Жене> помешать это сделать. Девушке сообщается, что её <Муж> хочет покончить жизнь самоубийством и она должна его остановить. О заданиях друг друга юноша и девушка не знают.

Школа огородных пугал

Играющие повторяют за ведущим движения. Ведущий: "Сейчас мы с вами проведем небольшую разминку. Поднимите правую руку вверх, потрясите кистью. Поднимите левую руку вверх. Покачайте

руками, пошумите, как шумят березы: ш-ш-ш-ш-ш! Разведите руки в стороны. Пожужжите, как самолеты: ж-ж-жш! Помашите руками, как птица. Покричите: "Кш-кш-кш-кш!" Поздравляю! Вы закончили школу огородных пугал".

Стена

Играющие становятся около стены, опираясь на нее ладонями. Ладони у всех на одном уровне. Ведущий объясняет, что если на его вопрос будет положительный ответ, то ладони передвигаются вверх по стене, если отрицательный - вниз. Побеждает тот, у которого выше всех подняты руки. Ведущий задает различные вопросы. А последний такой: "Вы разумные существа? Так зачем же вы на стену лезете?"

Бухарский осёл

Игру начинают несколько человек, знающие ее правила. Приглашается непосвященный человек, ему говорят: "Вы сейчас находитесь на симпозиуме ученых осликов. А вам нужен "бухарский осел". Вы спрашиваете: "Кто бухарский осел?" Все кричат "Я-я!" Вы должны услышать, кто громче всех крикнет. Это и есть "бухарский осел". Водящий спрашивает. Все кричат. Он показывает на предполагаемого "бухарского осла", тот соглашается, говорит: "Да, это я" и уходит. Происходит выбор нового "бухарского осла". Заходит вышедший и спрашивает: "Кто бухарский осел?" Все кричат "Я-я!" Он указывает. Неудача. Снова "Кто бухарский осел?" И тут кричит только тот, кто не знает правил игры, т.е. первый водящий. Игра продолжается со следующим приглашенным.

Дикая обезьяна

Эта игра известна еще под названием «Бухарский осел». Один желающий выводится из зала или просто подальше от месторасположения общего круга, чтобы он не видел и не слышал оставшихся.

Вожатый говорит: «Значит так. Сейчас мы его (ее) подколем. Он сейчас вернется, а мы скажем, что здесь симпозиум самых диких обезьян и ему нужно определить, кто же самая дикая. Для этого, - скажем мы, - ты должен спросить: «Кто здесь самая дикая обезьяна?» Все кричат: «Я! Я!» С дух попыток ты должен угадать, кто же эта обезьяна. А самая дикая – это так, кто громче всех кричит и сильнее бьет себя кулаком в грудь. Итак, две попытки. Вот. Он будет спрашивать, а мы будем орать. После двух попыток он на кого-то укажет. Мы все как бы удивимся и

скажем, что он угадал. Тот, на кого показали, как на самую дикую обезьяну, выходит. Мы кого-то загадываем вроде бы по-настоящему, и когда вернется второй ведущий и начнет спрашивать первый раз, мы закричим, а второй – наберем воздуха для крика и... промолчим. А тот, кто водил в первый раз закричит. Тут все станет ясно. Вопросы есть?

Игра протекает согласно данной инструкции. Хорошо вначале удалить не одного, а трех-четыре человек.

Медведь

Играющие встают в одну шеренгу, плечом к плечу. Ведущий стоит первый и, немного сгибая колени, спрашивает рядом стоящего: "Ты медведя видел?" Отвечая отрицательно, второй играющий задает тот же вопрос следующему. То же самое проделывает вся шеренга. Последний спрашивает первого. Далее ведущий, присаживаясь на корточки задает вопрос: "А он очень страшный?" Ему отвечают: "Не знаю!" Вопрос "проходит" всю шеренгу. Последний спрашивает у ведущего и тот говорит: "Очень! Так почему же мы не убегаем?" После этих слов ведущий толкает всю шеренгу, сидящую на корточках, она валится на пол.

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 рас-положение 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.

Хитрости

1. Я сделаю так, что ты не сможешь поднять правую ногу, если кто-нибудь не поддержит тебя!

(Вы ставите товарища левым боком вплотную к стене. Стоит ему теперь поднять правую ногу, как он потеряет равновесие).

2. Кто может напиться воды из закупоренной бутылки? Никто не может? А я могу!

(Переворачиваете бутылку доньшком кверху, наливаете воду в углубление в дне и пьете.)

3. Я раскинул руки в стороны. В левой у меня пяточок и в правой пяточок. Я могу соединить монеты, не сближая рук.

(Уроните монету из одной руки и поднимите ее другой рукой, не сближая рук.)

4. Я берусь выпить стакан воды не в комнате, не снаружи, не стоя, не лежа, не на ходу!

(Станьте на пороге, оторвитесь от пола, упершись спиной в один дверной косяк, ногами в другой. В таком положении вы отлично сможете держаться столько времени, сколько нужно, чтобы напиться.)

5.Задумайте любое число. Удвойте его. К полученному прибавьте 1. Результат умножьте

на 5. Отбросьте все цифры , кроме последней. Оставшуюся цифру умножьте на нее же. Сложите цифры результата. У вас получилось 7.

Три фразы

Ведущий заявляет, что никто из присутствующих не сможет вслед за ним повторить три коротких фразы, которые он скажет. Конечно, с ним никто не согласится. Тогда организатор, как бы подыскивая слова, говорит короткую фразу. Например: «Сегодня хорошая погода!». Все уверенно повторяют эту фразу. Организатор в смущении подыскивает и неуверенно говорит вторую фразу. Ее легко повторяют все. Тогда он быстро и радостно говорит: «Ну, вот вы и ошиблись!». Смущение. Спор. А организатор объясняет, что его третья фраза, которую нужно было повторить, была: «Ну, вот вы и ошиблись!».

Бразилия

Играющие повторяют за ведущим слова и движения. «У меня в Бразилии живет бабушка! У нее вот такой палец (Показывает большой палец руки, все повторяют). У меня в Бразилии живет бабушка. У нее вот такой палец (показывает), и вот такой рот (кривит рот, и все повторяют). У меня в Бразилии живет бабушка! У нее вот такой палец, вот такой рот (показывает), вот такие глаза (Таращит глаза, все повторяют)».

К этим фразам каждый раз добавляются все новые и новые: вот такие плечи (правое плечо вниз, левое – вверх). Она постоянно прыгает (показывает). Она кричит: «Ах, какая я красивая, почему никто меня не любит? (все кричат)». После паузы, когда стихнет смех, ведущий говорит: «Какова бабушка, таковы и внуки».

ИГРЫ С ЗАЛОМ

Эта коллекция игр с залом поможет вам поднять настроение у ребят и эмоционально настроить их, снять шум в зале, а также заполнить неожиданно возникшую паузу в ходе какого либо мероприятия.

Мы охотимся на льва

Ведущий говорит слова и показывает движения. Ребята повторяют за ним. Мы охотимся на льва,

Не боимся мы его, Будем биться в схватке с ним (машет кулаками),

И, конечно, победим (бьет себя в грудь),

А что это там впереди? (прикладывает козырьком руку к голове),

А, это гора (показывает руками гору),

А над ней не пролетишь, и под ней не проползешь, и ее не обойдешь...

А, надо напрямик! Топ-топ-топ-топ.

Повторяет четыре раза, меняя только препятствия.

Далее могут быть следующие препятствия: река (буль-буль-буль-буль), кусты (шурх-шурх-шурх-шурх), болото (чоп-чоп-чоп-чоп).

В последний раз: А что это там впереди? А, это нора. А что это там в норе?

А, это хвост. А чей это хвост?

А, это лев. Это лев? Ой, это лев. Бе-жи-м!

И в обратном порядке все препятствия очень быстро: чоп-чоп, шурх-шурх, буль-буль, топ-топ.

Уф!!!

Как живешь?

Ведущий задает вопрос, а зал ему отвечает, выполняя соответствующее движение:

Как живешь? – Вот так! (кулак вперед, большой палец вверх).

Как идешь? – Вот так! (движение, имитирующее ходьбу).

Как бежишь? – Вот так! (бег на месте).

Ночью спишь? – Вот так (ладошки под щеку).

Как встаешь? – Вот так (встать со стульев, руки вверх, потянуться).

А молчишь? – Вот так (палец ко рту).

А кричишь? – Вот так (все громко кричат и топают ногами).

Постепенно темп можно ускорять.

Мартышки

(Ведущий – дети) проговаривая слова, участники изображают то, о чем говорят:

Мы веселые мартышки,
Мы играем громко слишком.
Все в ладоши хлопаем,
Все ногами топаем,
Надуваем щечки,
Скачем на носочках.
И друг другу даже
Язычки покажем,
Оттопырим ушки
Хвостик на макушке,
Дружно прыгнем к потолку,
Палец поднесем к виску,
Шире рот откроем,
Гримасы все состроим.
Лишь скажу я цифру 3 –
Все с гримасами замри.

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 выплывает из моря, т. е. правая рука поднимается над левой рукой, то вы хлопаете в ладоши. Итак, «Начнем!».

Ведущий первоначально делает медленные движения. Затем вводит обманные движения, ускоряет темп, устраивая овации.

Загадки - нескладушки

Ребята должны правильно продолжить предложение.

Ведущий:

Ночью, голову задрав,

Воет серый злой (отвечают дети)

Кто в малине знает толк?

Ну конечно серый..... (отвечают дети)

Кто любит по ветвям носиться?

Конечно, рыжая..... (отвечают дети)

Все преграды одолев,

Бьёт копытом верный.....(отвечают дети)
Зимой кору с деревьев ест?
Ну конечно серый..... (отвечают дети)
Дубовый жёлудь любит он.
Конечно - это дикий.....(отвечают дети)

Иностранные языки

Ведущий предлагает детям выучить новые иностранные языки в дополнение к тем, которые они знают. А для этого нужно взять всем известную песню:

Жили у бабуси
Два веселых гуся.
Один серый, другой белый.
Два веселых гуся.

И попробовать спеть ее на другом языке. А сделать это очень просто: все гласные в словах необходимо поменять на какуюнибудь одну. Если заменить все гласные на "А", то на английском языке эта песня будет выглядеть так:

Жала а бабаса
Два васалах гаса.
Адан сарай, драгай балай.
Два васалах гаса.

Польский - "Э";
Испанский - "И";
Французский - "Ю";
Немецкий - "У";
Английский - "А";
Японский - "Я";

И так далее. Только потренируйтесь сами заранее. Вы работаете с микрофоном, а значит вас слышно лучше всего.

Учитите это и не ошибайтесь.

Охотник

Играющие вслед за ведущим повторяют слова и движения:
Собрался охотник на охоту.

Надел шляпу, сапоги, взял ружье
и пошел по дороге (топают ногами),
затем по песочку (потирают ладонью о ладонь),
по бревнышкам через мостик (ударяют кулаками в грудь),

по болоту с кочки на кочку (хлопают в ладоши),
по тропинке (хлопают по коленям),
Устал. «Уфффф!»,
сел на пенек, осмотрелся, увидел за кустом медведя, испугался и побежал обратно.

по тропинке (хлопают по коленям),
по болоту с кочки на кочку (хлопают в ладоши),
по бревнышкам через мостик (ударяют кулаками в грудь),
затем по песочку (потирают ладонью о ладонь),
пошел по дороге (топают ногами),
прибежал домой, снял сапоги, шляпу, ружье.

Устал. «Уфффф!»,
рассказал жене, как пошел по дороге (топают ногами),
затем по песочку (потирают ладонью о ладонь),
по бревнышкам через мостик (ударяют кулаками в грудь),
по болоту с кочки на кочку (хлопают в ладоши),
по тропинке (хлопают по коленям),

Если играющие не устали, игру можно продолжить и далее: Жена решила посудачить с соседкой: «А мой-то охотился на медведя!» и так далее.

А маленький сынишка подслушал, пришел к своим друзьям и рассказывает: «А мой папа ходил на охоту!»

При этом темп игры можно увеличивать. Главное – не сбиваться самому, и что бы не сбились играющие

Ипподром

Ведущий: Есть ли у вас ладони? Покажите.

Играющие показывают свои ладошки.

Ведущий: А колени? Хлопните ладошками по коленям.

Играющие хлопают ладонями по коленям.

Ведущий: Отлично. Именно так выходят кони на поле ипподрома.

Повторяйте движения за мной.

Играющие вместе с ведущим размеренно хлопают по коленям, имитируя топот копыт.

Ведущий: Кони выходят на старт. Трибуны ревут.

Играющие имитируют крики и возгласы поддержки.

Ведущий: Внимание! На старт! Марш!

Играющие вместе с ведущим постепенно убыстряют "бег".

Ведущий: Барьер!

Играющие делают один хлопок сразу двумя ладонями.

Ведущий: Двойной барьер!
Играющие делают два хлопка сразу двумя ладонями.
Ведущий: Бежим по мостовой.
Играющие вместе с ведущим поочередно ударяют себя кулаками в грудь.
Ведущий: Бежим по траве.
Играющие трут ладонью о ладонь.
Ведущий: Трибуны пани.
Девочки кричат слова поддержки свои коням: "Давай, давай!", "Эгей!" и так далее.
Ведущий: Трибуны панов.
Мальчики кричат слова поддержки свои коням: "Давай, давай!", "Эгей!" и так далее.
Ведущий: Скоро финиш.
Играющие вместе с ведущим убаюкивают удары по коленям.
Ведущий: Финиш! Награждение победителей!
Все хлопают в ладоши.

Хей, мамба-мамба, хей!

Завязка игры начинается с того, что два ведущих на сцене заводят спор – чья половина зала лучше.

Для разрешения спора один из ведущих предлагает своей половине зала крикнуть: «Хэй, мамба-мамба, хэй».

Второй ведущий предлагает своей половине зала крикнуть гораздо громче эту фразу и еще дружно хлопнуть в ладоши.

Затем ведущие по очереди добавляют разные действия к уже имеющимся.

После договоренного действия один из них предлагает помириться, после чего последнюю фразу кричат все вместе.

Перед тем, как проделывать действия, ведущим необходимо проговорить их последовательность.

Не следует делать цепочку действий слишком длинной

ИГРЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ

К подвижным играм дети проявляют особый интерес. Они привлекают ребят своей эмоциональностью, разнообразием сюжетов и двигательных заданий. Благодаря таким играм можно удовлетворить свойственное детям стремление к движению.

В подвижных играх выполняются различные движения: ходьба, бег, подпрыгивание, прыжки, ползание, метание, бросание, ловля и т. д. Увлеченные игрой, дети повторяют одни и те же движения много раз, не теряя к ним интереса. Это является важным условием развития и совершенствования движений. Вместе с тем активная двигательная деятельность детей значительно стимулирует работу самых разнообразных групп мышц, усиливает кровообращение и дыхание, улучшает обмен веществ. Все это ведет к наиболее полноценному физическому развитию и оздоровлению всего организма ребенка.

В подвижных играх создаются благоприятные условия для воспитания таких двигательных качеств, как ловкость, быстрота, этому способствуют действия детей в постоянно меняющихся игровых ситуациях (необходимость увертываться, чтобы не быть пойманным, бежать как можно быстрее, чтобы поймать убегающего, и т. д.). Подвижные игры лучше проводить на свежем воздухе, но не исключается и их применение в помещении.

Для младшей группы детей

Принеси предмет

С одной стороны площадки выстраиваются дети, с другой раскладываются игрушки, флажки, мячики и др. Каждый ребенок должен прийти взять игрушку, а потом отнести обратно. Задание можно выполнять группами. Формирует соревновательный дух, потому что каждый ребенок стремится принести игрушку первым.

Лошадки.

Дети распределяются по парам. Один играет в лошадку, другой – в кучера. В игровой форме кучер запрягает лошадку в вожжи и едет с одного конца детской площадки на другой, потом меняются ролями. Такое упражнение учит детей согласовывать действия и движения друг с другом.

Жмурки.

Определяются границы площадки. Одному из детей «жмурке» завязывают глаза платком. Остальные дети отводят его в центр площадки и разбегаются. «Жмурку» можно зазывать голосом, хлопками, колокольчиками. За пределы площадки выходить нельзя. Преимущество такой игры в том, она предназначена для детей разного возраста, и в нее можно играть в любое время дня.

Третий лишний.

По кругу дети становятся парам друг за другом. Игру начинают два ребенка, один «водящий», а другой «убегающий». Между ними должно быть расстояние не больше 3-4 шагов. Тот, кто убегает, считает до трех и начинает игру. Чтобы не быть пойманным, становится впереди какой либо пары и кричит: «третий лишний». Кто стоит последним в тройке становится «убегающими» и ему нельзя пробегать больше двух кругов. Если водящий догнал убегающего, то они меняются ролями.

Картошка.

Дети становятся в круг, выбирается водящий. У него в руках мячик. Суть игры в том, чтобы говорить слово «картошка» и быстро передавать мяч в хаотичном порядке. Кто задержал мячик в руках, тот выходит из круга, и так пока не определится победитель.

Одной ножкой по дорожке.

Дети становятся в шеренгу. Сначала они прыгают на правой ноге до середины площадки, обратно возвращаются бегом. Потом прыгают на левой ноге. Хорошо формирует физическую выносливость.

Рыболовы

Очень полезная подвижная игра, развивающая координацию движений и умение работать в команде. Ее можно проводить как в помещении, так и на улице.

Количество участников: от 3 до 7 человек.

Для данной игры необходимо заранее приготовить «удочку» (не слишком длинную веревку, привязанную одним концом к мешочку с песком или другому достаточно мягкому грузу). Ведущий, удерживая «удочку» за один конец, начинает вращать веревку таким образом, чтобы груз приподнимался над поверхностью пола или спортивной площадки. Участники игры должны поочередно подпрыгивать, не задевая ногами за веревку. Первый игрок, случайно коснувшийся «удочки», занимает место ведущего.

В реку

Популярная игра, которую можно проводить на свежем воздухе или в просторном помещении.

Количество участников: от 4 до 10 человек.

Перед началом игры ведущий чертит две параллельные линии, расстояние между которыми должно составлять около 1 м. Все участники должны равномерно расположиться с наружной стороны обеих линий. Затем ведущий начинает произносить команды. После команды «В реку!» играющие должны быстро занять места между линиями, перепрыгнув внутрь, по команде «Из реки!» — вернуться в исходное положение. Ведущий может несколько раз подряд скомандовать «В реку!», тогда участники должны оставаться на своих местах. Игроки, ошибочно выполнившие команду, выбывают из игры.

Заяц в норе

Популярная подвижная игра для детей младшего возраста. Ее можно проводить как в просторном помещении, так и на спортивной площадке или во дворе.

Количество участников: от 7 до 21 человек.

Перед началом игры по жребию или с помощью считалки выбираются «заяц» и «охотник». Остальные участники распределяются по парам и встают лицом друг к другу, держась за руки, на максимально большом расстоянии. Пространство между сцепленными руками играющих — это «норы».

По команде ведущего «заяц» убегает от «охотника». Если преследователь настигает, «заяц» прячется в любую «нору», занимая место одного из попарно стоящих игроков. Участник, оставшийся без пары, становится «зайцем». «Охотник», догнавший свою «жертву», занимает ее место.

Передаем мяч

Эта игра помогает развить ловкость и координацию движений.

Количество участников: от 15 до 30 человек.

Описание игры Перед началом игры ведущий выстраивает всех участников в три одинаковые колонны, расстояние между игроками должно составлять около полуметра. Для проведения данного занятия понадобится несколько мячей среднего размера (по количеству команд).

Игрокам, стоящим в первом ряду, ведущий вручает мячи и просит поднять их двумя руками над головой. Затем по условному сигналу (свистку) первый игрок каждой команды передает мяч второму игроку (через голову), второй — третьему и т. д. Чтобы задание не оказалось слишком простым, участникам игры не разрешается поднимать голову и смотреть на мяч. Последний игрок, получивший мяч, поднимает его высоко над головой и бежит вперед, таким образом, занимая первое место. Побеждает команда, быстрее выполнившая задание. Данная игра имеет несколько вариантов: участники могут передавать мяч справа или слева, а также между ногами или перекатывая по полу.

Пройди до финиша

Очень полезная игра, которая помогает выработать четкую координацию движений. Ее можно проводить как в помещении, так и на свежем воздухе.

Количество участников: от 5 до 15 человек.

Данную игру можно проводить между командами или отдельными участниками. Перед началом занятия ведущий отмечает линии старта и финиша, расстояние между которыми должно составлять около 5 м. Затем игроки по сигналу ведущего проходят от старта до финиша и обратно следующим образом: ноги должны постоянно соприкасаться с полом или землей всей поверхностью ступни, передвигать их надо таким образом, чтобы пятка одной ноги контактировала с носком другой. Перемещение будет происходить медленно. Ведущий должен следить за тем, чтобы все игроки правильно и точно выполняли предложенное задание. Выигрывает участник или команда, быстрее всех выполнившая указания ведущего.

Для старшей группы детей

Перетягивание палки

Спортивная игра, которая проводится на свежем воздухе. Способствует развитию силы и ловкости.

Количество участников: от 4 до 12 человек (обязательно четное).

Для данной игры понадобится инвентарь: гладко обработанные деревянные или пластмассовые палки. Участники должны расположиться на песке или траве попарно, лицом друг к другу, плотно соприкоснуться всей поверхностью ступней и прочно ухватиться за палку (обеими руками). Игра начинается по команде ведущего. Игроки начинают изо всех сил перетягивать палку к себе, стремясь к тому, чтобы

соперник приподнялся с пола. Победителем считается тот, кто сумел «поднять» противника над землей. Для того чтобы игроки не мошенничали, ведущий должен объяснить правила перед началом занятия: палку можно тянуть только к себе, не «выдергивая» ее в стороны или вверх, а также не выполняя запрещенных силовых приемов.

Салочки

Незаслуженно забытая русская игра, известная во множестве вариантов. Проводится на открытом воздухе или в достаточно просторном помещении. Игра развивает спортивную реакцию, ловкость и скорость.

Количество участников: от 3 до 15 человек.

Перед началом игры один из участников поднимает вверх правую руку и объявляет: «Я — салочка». После этого он прикасается рукой к любому игроку и сразу отбегает в сторону. Осаленный участник должен дотронуться до другого человека и т. д. Разумеется, во время занятия игроки не остаются на месте, а быстро передвигаются, стараясь избежать контакта с водящим. Продолжительность игры — произвольная.

Салочки на одной ножке

Данная игра является одной из разновидностей салочек, но с усложненным заданием. Игра способствует развитию координации движения.

Количество участников: от 3 до 15 человек.

Основные правила игры те же, что и в обычных салочках, но участники и водящий должны прыгать на одной ноге. Игрок, случайно наступивший на пол или землю второй ногой, считается побежденным.

Веселые старты

Популярная подвижная игра со спортивным уклоном. Ее можно проводить как на свежем воздухе, так и в просторном, хорошо проветриваемом помещении. Игра способствует развитию командного духа, скорости реакции, силы и выносливости.

Количество участников: от 3 до 12 человек.

На полу или покрытии спортивной площадки необходимо заранее начертить линии старта и финиша. Игроки выстраиваются перед стартовой линией. По сигналу ведущего участники должны проскакать на одной ноге до финиша и обратно. Победителем считается тот, кто быстрее всех выполнил задание. Во время соревнований игроки не должны переступать с ноги на ногу или поворачивать обратно, не достигнув финишной линии.

Волки и ягнята

Веселая детская игра, которую лучше всего проводить на свежем воздухе. Она способствует развитию скорости реакции и ловкости.

Количество участников: от 7 до 17 человек.

Перед началом игры необходимо начертить две линии мелом. Расстояние между ними должно составлять около полуметра. В промежутке между границами должны встать 2–3 человека («волка»), которых можно выбрать с помощью считалки или жеребьевки. Остальные игроки («ягнята») располагаются вдоль «волчьего логова» (рядом с одной из линий). По сигналу ведущего «ягнята» начинают перепрыгивать через «логово», «волки» же стараются их поймать. Участники, которые не смогли преодолеть препятствие или же оказались пойманными «волками», выбывают из игры. Как только количество оставшихся «ягнят» совпадет с числом «волков», занятие завершается, победители занимают места в «логове», и игра продолжается.

Позови водяного

Данную игру можно проводить не только на улице, но и в помещении, если оно достаточно просторное.

Игра способствует развитию внимания и командного духа.

Количество участников: от 5 до 10 человек.

Перед началом занятия по жребию или с помощью считалки выбирают ведущего. Участники игры образуют свободный круг, ведущий занимает место в центре, присаживается и закрывает глаза (или надевает непрозрачную повязку). Затем игроки начинают медленно двигаться по кругу, ритмично проговаривая текст: «Водяной, водяной, не сиди под водой». Через 10 – 15 секунд участники останавливаются, ведущий поднимается на ноги и, не снимая повязку (не открывая глаз), подходит к любому участнику и пытается определить, кто перед ним стоит.

В соответствии с правилами данной игры, «водяной» может три раза дотронуться до игрока («запретной зоной» считается голова), но не ощупывать его. Если ведущий неправильно угадывает имя участника или затрудняется с ответом, он остается «водяным», в противном случае игроки меняются местами.

По кочкам

Данная игра, проводимая на свежем воздухе или в просторном помещении, может быть самостоятельным развлечением или же входить

в список упражнений, рекомендованных для проведения детских спортивных соревнований.

Количество участников: 15 – 30 человек.

Перед началом игры ведущий должен начертить на полу или покрытии спортивной площадки две линии на расстоянии около 15 м друг от друга (старт и финиш), а также разграничить «коридоры» по количеству команд (в каждой команде может быть от 5 до 10 человек). В каждом «коридоре» ведущий чертит по 9–10 небольших окружностей — «кочек». После выполнения всех подготовительных действий можно начинать игру. Участники, заранее разделившись на команды (по жребию или с помощью считалки), выстраиваются в колонны перед стартовой линией. Затем, по команде ведущего, игроки по очереди бегут к финишной черте, наступая только на «кочки», и аналогичным образом возвращаются на исходные позиции. Участник, наступивший на пол за пределами круга, выбывает из соревнований. Побеждает команда, участники которой быстрее и правильнее выполнили задание.

Точно в цель

Данная игра развивает координацию движений и меткость, помогает осваивать новые приемы и методы взаимодействия в коллективе. Лучше всего проводить ее на свежем воздухе.

Количество участников: от 9 до 24 человек.

Перед началом игры ведущий отмечает линии старта и финиша, устанавливает для каждой команды отдельную цель (небольшую игрушку, бумажный конус и т.п.).

В качестве «оружия» используются небольшие мячи. Затем по сигналу ведущего игроки каждой команды поочередно пытаются сбить цель, не переступая ограничивающую линию старта. У каждого игрока есть возможность сделать только один бросок, независимо от того, окажется он результативным или нет.

Сбитые предметы после каждого броска ведущий аккуратно устанавливает на прежнее место (можно заранее отметить его мелом). Выигрывает команда, игроки которой быстрее и точнее справились с предложенным заданием. Если занятие кажется слишком простым, можно его усложнить: предложить участникам не бросать мяч, а толкать его ногой, пускать по земле, бросать за спину и т. п.

Мячик на спине

Данная игра может проводиться как в помещении, так и на открытом воздухе. Она тренирует ловкость, силу и выносливость.

Количество участников: от 12 до 25 человек.

Перед началом занятия необходимо подготовить инвентарь — легкие мячи или воздушные шарик (по числу команд). Затем ведущий распределяет игроков по командам, отмечает линии старта и финиша.

По сигналу участники поочередно берут мяч, устанавливают его на спине, придерживая заведенными за спину руками, и бегут до финиша и обратно, стараясь не уронить транспортируемый предмет в процессе перемещения. Побеждает команда, быстрее и правильнее выполнившая задание. Для того чтобы сделать соревнования более интересными, задачу можно усложнить: установить между стартом и финишем разнообразные препятствия (перевернутые стулья, табуретки, обручи и т. п.).

Переброски

Игра проводится на свежем воздухе. Она тренирует опорно-двигательный аппарат, мышечную систему ребенка, повышает степень физической выносливости, развивает смекалку, память, ловкость. Эта игра хотя и считается соревновательной, но она развивает чувство сплоченности. Для проведения игры необходимы условия, а именно наличие какой-либо зеленой лужайки. Играть в «Переброски» игру нужно на местности, где нет никаких препятствий. Игра также может проводиться как соревнование — эстафета — на уроке физической культуры.

Количество участников: от 2 человек.

В начале игры необходимо прочертить линию старта. Игровым инструментом являются одинаковые палки, который непременно должны быть помечены участниками. Два соперника встают к стартовой черте и на счет «Раз, два, три!» бросают свои палки как можно дальше. Как только палки коснутся земли, игроки бегут за каждый за палкой соперника. Победившим является тот игрок, который быстрее прибежал с палкой соперника обратно к стартовой линии.

В этой игре интересным является то, что шансы выиграть одинаковы. Если один игрок бегаёт лучше другого, то последний может лучше метать предметы на дальность. Поэтому эта игра полезна для детей. Она совершенствует умения и навыки метания и быстрого бега.

Чехарда

Это старая и незаслуженно забытая игра проводится на свежем воздухе. Игра развивает у детей чувство сплоченности, тренирует выносливость и силу. Действие игры направлено на развитие ловкости и

смекалки. Что касается ее физического воздействия на организм ребенка, то она тренирует вестибулярный и опорно-двигательный аппараты, развивая скорость реакции и гибкость.

Количество участников: от 3 до 15 человек.

Для проведения игры лучше выбрать такое место, где вероятность получения травм будет минимальна. Это может быть лесная поляна или лужайка. Игроки выстраиваются в линию друг за другом на расстоянии пяти шагов. Они должны присесть, согнув максимально колени. Тот игрок, который стоит последним в этой колонне, оттолкнувшись от земли, старается перепрыгнуть через игрока, стоящего впереди него. При попытке перепрыгнуть, игрок опирается на плечи того участника, через которого он и должен перепрыгнуть. Игрок, оказавшийся последним, продолжает игру. Таким образом, получается, что цепочка передвигается сама по себе, напоминая движение гусеницы.

Летучий голландец

Эта увлекательная и необычная игра проводится на свежем воздухе, лучше в лесу. Действие игры направлено на развитие внимания, ловкости, силы, смекалки. Что касается ее физического воздействия на организм ребенка, то она тренирует вестибулярный и опорно-двигательный аппараты, развивает выносливость и гибкость.

Количество участников: от 10 до 30 человек.

В начале игры все участники, кроме двух, встают в круг и берут друг друга за руки. На счет «Раз, два, три!» пара, стоящая вне круга, начинает бегать в течение нескольких секунд (не более 30). После того как концентрация внимания стоящих неподвижно игроков ослабнет, один участник из пары должен внезапно ударить по сцепленным рукам любого из тех игроков, которые стоят в круге. Тогда два игрока, которых ударили по рукам, срывается с места и должна оббежать круг. Но в игре важно то, что водящая пара тоже продолжает бежать, но в противоположную сторону. Задача обеих пар — занять пустующие места в круге. Те, кто остался в итоге вне круга, становятся водящей парой. Таким образом, начинается новый тур игры.

Караси и щуки

Увлекательная динамичная игра, которую очень любят дети. Она может проводиться как на свежем воздухе, так и в помещении. Игра тренирует опорно-двигательный аппарат, мышечную систему ребенка, повышает степень физической выносливости, развивает внимание, смекалку, память, ловкость.

Количество участников: от 4 до 14 человек.

Для начала игры необходимо любым способом жеребьевки выбрать двух водящих— «щук». Все остальные игроки — «караси». Затем следует обозначить пределы игрового поля, прочертив параллельные друг другу линии на расстоянии не более 6 м. между этими линиями располагается активная зона игры — территория, где водящие могут ловить игроков. Приступая к игре, водящие берутся за руки, а все остальные игроки должны встать у линии по одну сторону площадки. Затем на счет или по команде ведущего участники начинают перебегать с одной стороны площадки на другую, а водящие должны стараться их поймать. Причем пойманные игроки присоединяются к водящим и игра продолжается.

Игра может длиться фиксированное время. После завершения игры отмечаются те игроки, которые ни разу не были пойманы. Они и считаются победителями.

ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ И СПЛОЧЕНИЕ

Игры, представленные в разделе, сгруппированы в порядке, который определяется этапами формирования временного детского коллектива. В организационный период смены на начальных стадиях формирования отряда вместе с играми на знакомство вводятся игры на развитие навыков коммуникации, командообразования. Основная цель этих игр – установить близкие и доброжелательные отношения между детьми, а также между детьми и педагогами (вожатыми). Игры в этот период должны быть динамичны, педагогу нужно как можно больше психологически «поглаживать» ребят, делая акцент на то, что здесь собрались интересные и талантливые дети, они все особенные. Игры, проводимые в основной период смены, направлены на сплочение коллектива и выработку командного духа. Они помогают ребятам наладить взаимодействие внутри отдельного коллектива или групп ребят, формируют благоприятный психологический микроклимат, способствуют возникновению традиций. Игры на сплочение помогают преодолевать межличностные барьеры в общении и деятельности детей в отряде.

Игры на взаимодействие и сплочение для младших школьников

Водяной

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами: "Водяной, водяной, что сидишь ты под водой, выйди на минуточку, поиграем в шуточку". Круг разбегаются (на несколько шагов) и все останавливаются. "Водяной", не открывая глаз, ищет одного из играющих, его задача - определить, кто перед ним. "Водяной" может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если водящий угадал, они меняются местами.

Дотронуться до одежды ...цвета

Играющие должны дотронуться до одежды (своей или чужой) того цвета, которого скажет ведущий. Ведущий должен успеть осалить кого-нибудь, кто не успел дотронуться. Осаленный становится водящим

Луноход

Играющие встают в круг. Водящий, передвигаясь на четвереньках, обходит круг со словами: "Я – "Луноход-1" Пи-пи-пи." Тот, кто засмеется или хотя бы улыбнется, пристраивается за луноходом первым

и становится "Луноходом-2". И так далее, пока все не станут "Луноходами".

Молекулы

Все игроки — «атомы», которые беспорядочно движутся по комнате, при этом руки прижаты к груди. По сигналу ведущего атомы быстро объединяются в «молекулы» определенной ведущим величины (по 3, 5 и даже 15 атомов), по признакам (он-она, мальчики, девочки, кубик, отряд), по принципу (спинами, за руки, обняв друг друга за плечи). После соединения снова расходятся и опять создают «броуновское движение». Так молекулы формируются несколько раз.

Поменяйтесь местами

Все сидят кругом, ведущий внутри круга. Ведущий называет признак, по которому игроки должны поменяться местами. Ведущий командует: «Поменяйтесь местами те, кто в брюках (в рубашках, с карими глазами, с большими ушами и т.д.)». Пока те меняются, ведущий занимает одно из освободившихся мест, а тот, кто остаётся без места, становится ведущим.

Проводник

Ребята выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи друг другу (если отряд большой, в 2 или 3 колонны). Вожатый объясняет правила: - нельзя разговаривать - у всех, кроме последнего, закрыты глаза (для надёжности глаза можно завязать) - последний человек – проводник - хлопок по правому/левому плечу – поворот вправо/влево - хлопок по обоим плечам – вперёд - двойной хлопок по обоим плечам – назад - хлопок по обоим плечам дробью – стоп Задача проводника – провести «паровозик» по маршруту, который укажет вожатый (несколько поворотов). Для продолжения игры последний участник становится впереди всех.

Крокодильчики

Игроки делятся на 2 команды, одна из которых загадывает слово (существительное, явление или фразу, или др.). Из другой команды выбирается человек, которому говорят загаданное слово. Этот игрок, используя мимику и жесты (без слов) должен объяснить своей команде слово. Отгадав слово, команды меняются местами.

Паровозик

Все участники, используя подручные материалы (ручки, карандаши, ветки, шишки и др.) за ограниченное время (можно не ограничивать) должны выложить на полу изображение слона. Задание выполнять в полной тишине. Паровозик Участники делятся на группы и встают паровозиком, закрывая глаза игроку, стоящему впереди. Таким образом, открытые глаза остаются у последнего игрока, а свободные руки – у первого. Перед паровозиком ставится задача: достать предмет, который ведущий помещает в комнате после того как играющие закрыли глаза. Видит местонахождение предмета только последний, который и будет руководить, направлять паровозик. Все команды по цепочке должны передаваться впереди стоящим. Игра продолжается до тех пор, пока первый игрок не возьмёт в руки искомый предмет.

Игры на взаимодействие и сплочение для подростков

Каблучок

В игре участвует равное количество девочек и мальчиков, они садятся рядами лицом друг к другу на расстоянии 2-3 метров. Девочки совещаются и распределяют, кто какого мальчика загадал. Мальчики по очереди подходят к ряду девочек, стараясь разыскать ту, которая загадала его. Для этого мальчик прохаживается около девочек и топает ножкой рядом с той, которая, по его мнению, его загадала. Если это так, девочка и мальчик идут танцевать, если нет, то девочка в ответ тоже стучит каблучком, а мальчик возвращается на место ждать очереди для следующей попытки.

Сваха

Играющие и сваха сидят в круге. Около свахи два свободных стула, в руке у неё 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. Если девушки угадали (подошли к тому, кто их загадал), то сваха разрешает поцеловать избранниц. После чего юноши покидают свои места, а девушки занимают их места. Если не угадали, сваха бьет девушек по коленкам, а юноши загадывают снова.

Капитан

Ведущий предлагает группе ребят забраться на стулья или лавочку. 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.

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 закончит свое произведение, его просят заменить юношу в данной композиции. Следующей приглашается девушка, она выполняет аналогичное задание и заменяет в статуе девушку т. д.

Тайный воздыхатель

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 он имени тайных друзей.

Кис - брысь

Водящий стоит спиной к игрокам. Ведущий показывает рукой на любого игрока противоположного пола (по отношению к водящий). И произносит: <Кис?>. Если водящий отвечает <брысь>, то ведущий показывает на другого игрока, задавая тот же вопрос. Если ответ <мяу>, то ведущий спрашивает что, должен сделать этот игрок в паре с водящим (или предлагает водящему вытянуть задание из шапки). Пара выполняет задание. Например: танцует, поет, изображает известный памятник, рисует связанной парой ног и др. Далее водящий присоединяется к игрокам, а вызванный игрок становится водящим.

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

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».

Мне в тебе нравится

Участники сидят по кругу и по очереди говорят своим соседям, что им в них нравится. Обязательное условие – называть что-то из внешности соседа, что-то материальное, а не черты характера. После прохождения круга ведущий объявляет, что теперь то, что вам понравилось в соседе, вы должны погладить(поцеловать и т.д.).

Объелись мёда

Участники делятся на пары и садятся на пол напротив друг друга. «Вы ели мёд и взялись за руки, а руки слиплись. Вам нужно встать, не расцепляя рук». Потом мёд ели впятером, всемером, вдесятером, и т.д., всем отрядом. При этом, все участники садятся близко-близко по кругу и также должны встать, не расцепляя рук.

Аэропорт

Участники делятся на 2 команды «встречающие» и «прибывающие» и расходятся в разные стороны. Затем детям говорить примерно следующее. «10 лет назад в этом же самом аэропорту вы провожали своих самых близких родственников, друзей и любимых. Но, взлетев, самолёт так и не совершил посадку в назначенном пункте, т.к.

попал в бермудский треугольник. Велись различные спасательные, розыскные работы, но всё тщетно... Вы уже отчаялись вновь увидеть своих любимых. Но вот спустя 10 лет вам становится известно, что самолёт всё-таки вылетел из мёртвой зоны и совершил посадку в этом аэропорту. Но как узнать своего родственника, друга спустя 10 лет? Он же наверняка изменился. А если я не встречу его как следует, если я не обниму его крепко-крепко он же, наверняка обидится! Как узнать того, кто провожал меня 10 лет назад? Но выход есть! Чтобы не обидеть своего друга и уже наверняка обнять его крепко, нужно обнять всех, кто прилетел на этом самолёте». По команде обе должны быстро, с радостными криками рвануться на встречу друг другу и переобнимать всех и каждого. Игру лучше проводить с достаточно разогретой группой.

Троллейбус

После того как мы встретили своих родственников и друзей в аэропорту, нам нужно добраться до дома. Мы приходим на остановку, а там...народу!!! Что же делать? Придётся залезать всем в один троллейбус. Дети становятся в круг и поворачиваются все в одну сторону на 90 градусов таким образом, что бы спереди была спина соседа. Затем необходимо встать очень плотно друг к другу («живот-спина»). Для этого можно сделать шаг-два в круг. Необходимо проследить, что бы сохранилась форма круга. Когда все всё сделали (желательно правильно, иначе ничего не выйдет), каждый участник начинает медленно садится на колени соседа сзади. Если дети стоят не в кругу, или кто-нибудь выпадает, или дети не доверяют друг другу, все дружно рухнут на землю. Попытку необходимо повторить, объяснив при этом, что и почему не получилось. Упражнение лучше проводить в конце комплекса игрупражнений на знакомство-сплочение как проверку: «Действительно ли дети познакомились и начали спланиваться между собой».

ТЕАТРАЛЬНЫЕ ИГРЫ – ИМИТАЦИИ

Игры-имитации можно использовать в разных формах работы с детьми: в совместной деятельности педагога с детьми, во время проведения режимных процессов, на прогулках, с отрядом, с группой детей, со всем залом. При организации игр-имитаций нужно обращать внимание на то, чтобы дети активно участвовали в игре, соблюдали правила. А во время имитации движений не мешали другим детям, относились с уважением к действиям сверстников.

Праздничный салют

Эту игру можно проводить как на сцене для всего зрительного зала, так и в отряде.

Ведущий предлагает устроить в зале праздничный салют.

На сцену приглашается два человека.

Первому достается роль спичечного коробка, который стоит у правой кулисы, близко к краю сцены.

Второму – роль спички.

Стоя на середине сцены, спичка должна будет гордо прошагать до коробка и, чиркнув головой о коробку, загореться.

Ведущий приглашает зрителя в ярко-красной одежде, который будет исполнять роль огонька.

Следующие 4 зрителя становятся фитилем.

Выстроившись в шеренгу, они стоят на середине сцены.

Далее приглашается зритель на роль пушки.

Разместившись у левой кулисы, пушка должна громко сказать «БАХ!».

И, наконец, из зала приглашается 5 – 8 зрителей в ярких одеждах.

Они приседают перед сценой кружком и после сигнала пушки встают со словами «тили-тили», а зрители аплодируют.

После репетиции устраивается салют.

Ведущий комментирует происходящее: «Гордая спичка шагает к коробку и, чиркнув головой об коробок, загорается, появляется, появляется огонек. Спичка с огоньком шагает к фитилю.

Огонек бежит по фитилю к пушке.

Пушка стреляет.

Загорается салют под аплодисменты зрителя

Колобок

Ведущий вызывает на сцену желающих участников по количеству героев сказки, раздает роли (Дед, Бабка, Колобок, Заяц, Волк, Медведь,

Лиса). Затем он рассказывает сказку, и всякий раз, как только прозвучит имя одного из героев сказки, тот должен присесть. Ведущий, оставляя сюжет сказки прежним, но часто неожиданно возвращается к герою, повторяет его имя несколько раз. Участники должны быть внимательны, чтобы не пропустить свой «ход».

Красная шапочка

Ведущий приглашает на сцену 6-7 человек желающих. Им необходимо представить. Что они корреспонденты и ведут репортаж с места событий. Они находятся в сказку «Красная шапочка» в тот момент, когда волк заходит в дом к бабушке. Каждому корреспонденту необходимо выбрать себе место, где он находится и рассказать, что он от туда видит. Ведущий попеременно дает слово корреспондентам.

Сказка

Ведущий придумывает сценарий сказки (любые герои, любые действия, все зависит от вашего воображения).

Зал делится на части, количество которых прямо пропорционально количеству героев сказки.

Каждый герой выполняет какое-то движение (например, Иван-царевич: рука сверху вниз и слова: «Э-э-х», принцесса: руки по швам, плечи ходит из стороны в сторону и слова: «хи-хи-хи»).

Далее ведущий рассказывает сказку.

Когда называет какого-то героя, часть зала, которая за него отвечает, выполняет движение, и хором произносят слова.

Насос и мяч

Дети встают в пары напротив друг друга. Игрок, изображающий мяч, должен стоять с опущенной головой, вяло висящими руками, согнутыми в коленях ногами (то есть выглядеть как ненадутая оболочка мяча). Взрослый тем временем собирается исправить это положение и начинает делать такие движения, как будто в его руках находится насос. По мере увеличения интенсивности движений насоса «мяч» становится все более накаченным. Когда у ребенка уже будут надуты щеки, а руки с напряжением вытянуты в стороны, сделайте вид, что вы критично смотрите на свою работу. Потрогайте его мышцы и посетуйте на то, что вы перестарались и теперь придется сдувать мяч. После этого изобразите выдергивание шланга насоса. Когда вы это сделаете, «мяч» сдуется настолько, что даже упадет на пол.

Пантомима «Где был я?»

Участникам пантомимы даются задания изобразить места их пребывания в последнее время. Задания даются каждому так, чтобы окружающие не услышали. Участники группы должны догадаться, какое место им показывается. Если с трёх попыток они не догадались, то исполнителю даётся фант (рассказать стих, спеть песню и т.д.).

Возможные места: Школа, зоопарк, кинотеатр, автобус, магазин, самолёт, цирк, вокзал, детский сад, больница

Баскетболист и мяч

Дети разделяются на пары. Один из пары исполняет роль Баскетболиста, а другой – Мяча. Мяч сидит на корточках. Баскетболист кладёт руку на голову сидящему и начинает делать движения, имитирующие ведение баскетбольного мяча. Задача сидящего ребёнка: прыгая на корточках, попасть в ритм и такт движения баскетболиста. Игра продолжается одну-две минуты. Далее дети могут поменяться ролями.

Прогноз погоды

Ведущий заранее составляет прогноз погоды на предстоящий день (реальный или воображаемый). Вызывается 5-7 участников. Их задача – прочитав данный прогноз с заданной интонацией, передав настроение и характер воображаемого директора. Например: телевизионный директор, учитель русского языка, детектив, сказочник, рядовой, докладывающий командиру, диктор справочной службы вокзала и т.д.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Классификация игр позволяет ориентироваться в многообразии игровых объектов и осмыслении их использования. Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-реактивными возможностями. В том и состоит феномен игры, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в игру-творчество, в игру-обучение, в игру-терапию, в игру - модель типа человеческий отношений и проявлений в труде. Темой детских игр может быть буквально любая деятельность человека. Многообразие классификаций игр неизбежно, ведь многие ученые занимались этим поиском ответа на этот вопрос и каждый предлагал свой вариант систематизации.

Игры в настоящее время выходят на новый, высокий уровень, используются разнообразно и результативно. Не отрицая иных подходов к их классификации, за основу данных методических рекомендаций мы взяли социальную человеческую деятельность, которую отражают представленные далее игры, причем особое внимание, представляя классификацию игр, мы уделили играм на формирование и взаимодействие временного детского коллектива (так необходимым в оздоровительном лагере). Данная подборка игр сформирована с учетом, возрастных особенностей детей и периодов формирования детского коллектива в течение оздоровительной смены, а то, что объединяет любую игру - это универсальная интрига - победа над собой (физическая, духовная, интеллектуальная, творческая, любая). Никакие другие победы ребенка не идут в сравнение с победой над собой, поэтому игры так любимы детьми. В них сфокусированы динамические процессы жизни: устремление к желаемому, полет мысли, мышечная разрядка, слияние с ритмами природы.

Список использованной литературы

1. Басов М.Я. Общие основы педологии, М.-Л., 1931.
2. Бердяев Н.А. Философия свободы. Смысл Творчества. М., 1989.
3. Берн Э. Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы. М: ФАИР-ПРЕСС, 1999.
4. Берн Э. Трансакционный анализ и психотерапия, СПб., 1992.
5. Блонский П.П. Педология. М., 1999.
6. Вундт Вильгельм. Этика. - СПб., 1887.
7. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка. Вопросы психологии, 1966, №6.
8. Добринская Е.И. «Свободное время и развитие личности». Л., 1983.
9. Игры на каждый день с тинейджерами. Организаторам развивающего досуга. / Автор составитель: А.А. Данилков, Н.С. Данилкова. Новосибирск, 2008.
10. Игры народов СССР: Сборник материалов / Сост. В.Н.Всеволодовский-Гернгросс и др. М.; Л. 1933.
11. Карпова С.Н., Лысюк Л.Г. Игра и нравственное развитие дошкольников. М., 1986
12. Коффка К. Основы психологического развития. М.-Л., 1934.
13. Кувватов С.А, «Активный отдых на свежем воздухе» «Феникс» 2005.
14. Луначарский А.В. Игра // Издание театрального раздела Наркомата по просвещению. Вып. 1. Пг., 1918.
15. Обухова Л.Ф. Возрастная психология. Учебное пособие. - М.: Педагогическое общество России, 2000.
16. Пиаже Ж. Речь и мышление ребенка. М., 1932.
17. Спенсер Г. Основания психологии. СПб., 1897.
18. Терский В.Н., Кель О.С. «Просвящение», М., 1966.
19. Ушинский К.Д. Собр. соч. В 8 т. Т. 8. Л., 1950.
20. Фрейд З. По ту сторону принципа удовольствия. М., 1912.
21. Хейзинга Йохан «Человек играющий». Прогресс. М., 1937.
22. Шамина А. В. «Лучшие игры для детей на свежем воздухе» 2007.
23. Шиллер Ф. Собр. соч., т.6.
24. Штерн В. Психология раннего детства до шестилетнего возраста, 1922.
25. Эльконин Д.Б. Психология игры. «Высшая школа», М., 1999.

26. Эрик Г.Эриксон. Детство и общество. - Изд. 2-е, СПб., 1996.
27. Эл. источник: <http://shkolazhizni.ru/archive/0/n-20112/> ©
Shkolazhizni.ru
28. Эл. источник: http://vozhatiki.ru/load/igroteka/igry_s_zalom/
29. Эл. источник: Сайт «Солнышко» www.solnet.ee