



ИГРЫ НА ЗНАКОСТВО

ИГРЫ С МЯЧОМ

ИГРЫ С ЭСТРАДЫ

набродные игры

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

ИГРЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ

считалки, считалки, считалочки

ИГРЫ КРИЧААААКИ



составитель:

Чирков Александр Александрович

Руководитель МОО «СОЮЗ активной молодёжи»

ВЫПУСК № 5

ы

ГОРОДСКОЙ ОКРУГ КРАСНОУРАЛЬСК
АВГУСТ, 2012 ГОД



Ведущему игры



В данном сборнике собраны **игры на знакомство, на сплочение коллектива, подвижные игры, игры с залом**. Естественно, что здесь описан не полный набор всего того, что нынче играется. Да это и невозможно.

Каждый новый день в нашу работу привносит новые игры, и это важно. Если спросить сегодня детей, что для них есть игра, то большинство начинает перечислять различные компьютерные игры, в лучшем случае – спортивные, а вот про обычные игры, в которые можно играть во дворе с друзьями мало кто вспоминает. Дело в том, что дети разучились играть. Причины этого можно искать и находить, но дело не в этом. Тут, скорее всего, необходимо говорить о том, что надо учить детей играть. Играть с самим собой, играть с друзьями. Вот что важно. А если добавить, что через игру можно решать целые комплексы педагогических целей и задач, то становится понятным место и значимость игры в работе педагога-организатора.

Как же играть? Как преподнести детям игру, чтобы она не вызвала отторжение, а наоборот, привлекала? У каждого свой подход к организации игры, свое видение, свое отношение. Кричалки и игры с залом не требуют от играющих длительной и большой подготовки. Эти игры играются здесь и сейчас. Даже если необходимо разучивать слова, то все это делается по ходу, уже само разучивание слов и есть игра. Тут важно ваше отношение к игре. Вы решили поиграть? Что вы хотите от игры? Для чего она вам? Для чего она детям? Какие результаты будут достигнуты? Задумайтесь над этими вопросами, перед тем как выйдете к детям играть.

Следующий вопрос: Как объяснять правила игры? Ведь если вы неверно разъясните детям правила, то и играть они будут неправильно. Тут важно еще и слова умело подобрать, что бы они были доступны и понятны.

Как видно из всего этого, если для играющих большой подготовки не надо, то вот ведущему необходимо готовиться, и готовиться тщательно. Вы одновременно и актер, и дирижер, и конферансье, и статист, вы - ведущий игры. Помните об этом, выходя играть. Будьте веселым, жизнерадостным, ироничным, добрым. Играйте сами, и тогда дети тоже будут играть вместе с вами. Ну а ниже приведенные советы, надеюсь, помогут вам играть правильно и непринужденно.

1. Будьте внимательны к своему внешнему виду, вы демонстрируете пример для подражания.
2. Выходя играть, всегда имейте большой запас игр, чем нужно.
3. Будьте внимательны к тем словам, которые вы используете при общении с детьми. Молодежный слэнг – вещь хорошая, но уверены ли вы, что правильно трактуете то или иное слово.
4. Обращаясь к детям, улыбайтесь. Улыбка всегда располагает к человеку.
5. Шутите в меру. Помните о том, что шутка иногда может и обидеть человека.
6. Всегда начинайте с приветствия. А если вы играете в первый раз, то неплохо и познакомиться, хотя бы просто представиться.
7. Объясняя правила игры, пользуйтесь понятными словами, и удостоверьтесь, что ребята правильно вас поняли. Не бойтесь повториться, но и не переусердствуйте.
8. Используя при объяснении правил жестикуляцию, не машите слишком сильно руками. Это не смотрится со стороны.
9. Работая с микрофоном, помните, что он для того и служит, чтобы вы не кричали.
10. Если в подобранных вами играх детям предстоит выходить на сцену, то продумайте, как это сделать лучше. Можно договориться с радистом о фонограмме, а можно договориться с детьми об аплодисментах. Тут все зависит от условий, в которых вы будете работать.
11. Выстраивайте игры в логической последовательности, от простого к сложному.
12. Не забывайте говорить спасибо, да и просто хвалить играющих. А еще лучше, если ребята сделают это сами:

Ведущий: А теперь положите правую руку себе на голову. Погладьте, и скажите: "Ах! Какой я молодец!"

Или: А теперь положите правую руку соседу на голову. Погладьте, и скажите: "Ах! Какой ты молодец!"

УДАЧИ ВАМ!



Игры на знакомство

"Будем знакомы!" - именно так мы говорим, когда хотим познакомиться.

"Будем знакомы!" - говорим мы и улыбаемся. Улыбаемся и протягиваем руку для знакомства

Знакомство. Вроде бы так просто. Взял и познакомился, а на самом деле не очень просто. Иначе бы не было так много одиноких, скучающих людей.

Уместно вспомнить высказывание Антуана де Сент-Экзюпери о том, что единственная на земле настоящая роскошь - человеческое общение. А что необходимо для того, чтобы общение состоялось, и было полноценным? Конечно - это знакомство. Вежливость, хорошее настроение, умение поддерживать беседу - все эти замечательные качества способствуют знакомству. Так же как и игры, которые предлагаю вашему вниманию

"АЗБУКА ИМЕН"

Чтоб ваши имена узнать, буду буквы называть.

Чье имя с этой буквы, поднимите быстро руку. Начинает буква - А...

Чьи имена начинаются с буквы "А", поднимают руки, встают и представляются.

Спасибо! Продолжает буква - Б...

Представляются те, чьи имена начинаются с буквы "Б".

Спасибо! Обратимся к букве - В...

Представляются те, чьи имена начинаются с буквы "В".

В этом же порядке игра продолжается далее, пока не представятся все присутствующие.

Комментарии: игра приемлема для камерной компании, иначе она затянется и превратится в скучную затею. Также она вам поможет для того, чтобы познакомить участников нового коллектива: школьного кружка художественной самодеятельности, клубного объединения, отряда в детском лагере, участников творческого семинара или шоу - лаборатории.

"ИМЯ. ОТЧЕСТВО. ФАМИЛИЯ"

*Поздоровались прекрасно,
Солнце светит в небе ясно.
Познакомиться пора,
А поможет нам игра.*

Ребята, как только я скажу: "Имя!" - вы громко называете каждый свое имя. Если скажу: "Отчество!" - также громко и весело сообщайте мне свое отчество. Как скажу: "Фамилия!" - то уж, будьте любезны, назовите свою фами-

лию. Вам все понятно?.. Справитесь?.. Тогда начинаем знакомиться.

Имя!.. Отчество!.. Фамилия!..

Фамилия!.. Имя!.. Отчество!..

Отчество!.. Фамилия!.. Имя!..

Молодцы! Вот так быстро, весело и шумно мы все перезнакомились.

Комментарии: Успех игры зависит от активности детей. Поэтому, будьте искренни с ними.

"МНОГО, МНОГО, МНОГО НАС"

*Шел по крыше воробей,
Собирал своих друзей.
Много, много, много нас
Встанут Ванечки сейчас!*

Чьи имена называются, поднимаются со своих мест.

*Шел по крыше воробей,
Собирал своих друзей.
Много, много, много нас
Встанут Светочки сейчас!*

И так далее...

Первые три строчки куплета не изменяются, последняя строка может иметь разные варианты:

- Пляшут девочки сейчас.
- Топнут мальчики сейчас.
- Чихают Павлики сейчас.
- Охают Ниночки сейчас.
- Танцуют все, все, все у нас.

"ГНОМ, КАК ТЕБЯ ЗОВУТ?"

Ребята, как в сказках называют маленьких человечков?... Правильно, гномы. Поскольку вы пока тоже маленькие, то вас я буду называть гномами. А сейчас хочу с вами познакомиться.

Всех детей ведущий разделяет на две компании.

(Обращается к первой компании.) Когда я у вас спрошу: "Гном, гном, как тебя зовут?" - вы сначала называете свои имена, а затем хором говорите:

**У меня рубашка в клетку,
Очень я люблю конфетки!**

Давайте попробуем... "Гном, гном, как тебя зовут?"

Ведущий репетирует с первой компанией. (Обращается ко второй компании.) Когда я спрошу, как зовут вас, вы тоже весело и дружно называете свои имена и говорите:

**У меня штаны в горошек,
Потому что я хороший!**

Репетируем с вами... "Гном, гном, как тебя зовут?"

Ведущий репетирует со второй компанией.

(Обращается к первой компании.)

На солнечной поляночке стоит красивый дом,
А в доме том красивом живет красивый гном.
Гном, гном, как тебя зовут?

Дети. (Называют свои имена.)

**У меня рубашка в клетку,
Очень я люблю конфетки!**

(Обращается ко второй компании.)

На солнечной поляночке еще красивый дом,
А в доме том красивом - еще красивый гном.
Гном, гном, как тебя зовут?

Дети. (Называют свои имена.)

**У меня штаны в горошек,
Потому что я хороший!**

А теперь поздоровайтесь с двумя компаниями одновременно.

Дорогие гномы, вот мы и знакомы!

"КРУГОВОЕ ЗНАКОМСТВО"

Игра проводится на небольшую группу ребят, которые не знакомы или малознакомы друг с другом.

Все участники становятся или садятся по кру-

гу. Ведущий первым называет свое имя, например: "Олег". Следующий участник (по часовой стрелке) называет имя ведущего, а затем свое: "Олег, Наташа". Третий участник называет предыдущие имена и добавляет свое: "Олег, Наташа, Витя". Таким образом, знакомство продолжается далее, то есть по принципу "снежного кома".

Тот, кто ошибается, бежит по внешнему кругу, а все остальные участники хором произносят считалочку:

**Круг быстрее оббегай,
Имена запоминай.
Раз, два! Раз, два, три!
Свое имя назови!**

За это время "штрафник" должен успеть добежать до своего места и назвать свое имя. Знакомство начинается сначала, но уже в противоположную сторону.

Комментарии: В этой игре нет победителей и проигравших, так как главная задача - всем познакомиться.

"ТЕЗКИ В КРУГ"

Во время общего танца в центр круга приглашаются участники с одинаковыми именами, которые называет ведущий. Танцует в кругу, тезки скандируют свое имя. Затем их заменяют ребята с другими именами. Командует парадом тезок ведущий.

В центр круга приглашаются Валерии и Анны... Все остальные приветствуют их... Прекрасно, но Елены и Володи ничуть не уступят им... Внимание, наступает самый интересный момент в нашем танце знакомств! Приглашаю в круг всех, кого я еще не назвал... При этом каждый во время танца должен громко назвать себя... Поприветствуем наших новых знакомых аплодисментами.

Таким образом, все участники побывают в кругу. Заканчивают знакомство обладатели "редких" имен, то есть те, кто еще не побывал в центре всеобщего внимания.

Комментарии: Для проведения этой игры ведущий должен хорошо знать аудиторию по именам.

"РИФМУЕМ ИМЕНА"

Данная игра - творческое задание. Можно провести как конкурс, а можно и забавы ради. Условие: сочинить двестише на свое имя, которое начинается словами: "Меня зовут..."

Например:

- Меня зовут Олежка, очень я люблю потешки!
- Меня зовут Антошка, не пойду копать картошку!
- Меня зовут Светлана, очень я люблю сметану!
- Меня зовут Наташа, я умею варить кашу!
- Меня зовут Нина, я пришла из магазина!
- Меня зовут Саша, от меня вам простокваша!
- Меня зовут Настя, от меня всем здравствуйте!

Комментарии: Дети замечательные "придумывальщики", не бойтесь давать им задания где можно с удовольствием по сочинять.

"ЗНАМЕНИТЫЕ ТЕЗКИ"

У каждого имени человека есть свое значение:

- Андрей - храбрый;
- Виктор - победитель;
- Людмила - людям милая.

Меня зовут Олег - что означает "священный". А еще, мое имя знаменитое. Почему? Потому что среди моих тезок много известных личностей:

- Князь Олег, известный как Вещий Олег;
- Олег Даль;
- Олег Табаков;
- Олег Ефремов и многие другие.

Как зовут вас?... Каких своих знаменитых тезок знаете вы?...

Далее ведущий проводит блиц-интервью с некоторыми из зрителей.

"ВСЕ ПОМНЮ"

Приглашаются три - пять участников. Им предлагается, во-первых, посоревноваться в знании женских и мужских имен; во-вторых, в умении их запомнить в нужном порядке.

Первый участник называет имя, например, Алексей. Второй участник повторяет имя, которое назвал первый участник и добавляет имя, начинающееся на последнюю букву первого. Например, Алексей - Евгений. Третий участник продолжает цепочку, но начинает ее с начала и добавляет свой вариант. Например, Алексей - Евгений - Ирина...

Комментарии: Имейте в виду, что буквы й, ь, ы в расчет не принимаются. Конкурс напоминает известную игру в "города" и проводится по принципу "снежного кома".

"ШАПОЧНОЕ ЗНАКОМСТВО"

Существует обычай: при встрече, в знак приветствия, поднимать шляпу. Так приветствуют друг друга и малознакомые люди. Наверное, поэтому знакомства, которые ни к чему не обязывают, называются шапочными.

Хорошие обычаи надо поддерживать. Я предлагаю для начала познакомиться шапочно. При помощи вот этой шляпы. Выглядеть это знакомство будет примерно так...

Ведущий снимает шляпу с головы, называет свое имя и передает ее своему ассистенту или коллеге по программе. Тот, в свою очередь прижимает шляпу к груди, делает легкий поклон и также называет свое имя.

С теми же, у кого в момент остановки музыки окажется шляпа, мы познакомимся немного поближе...

Звучит музыка. Проводится игра. Шляпа передается из рук в руки. Когда же останавливается музыка, ведущий более подробно знакомится с тем, у кого в этот момент оказалась шляпа. Вопросы на усмотрение ведущего - об увлечениях, пристрастиях, вкусах и многом другом.

Комментарии: Эта игра позаимствована мной из сценария вечера отдыха В. Малышева "Будем знакомы" и приводится здесь, как говорится, слово в слово. Почему? Игра самодостаточна и коррективы для нее не уместны, к тому же, отличная затея для знакомства на вечере отдыха.

"ПАЛОЧКА – ИМЯ НАЗЫВАЛОЧКА"

Определяются два-три участника, которым вручается гимнастическая палка (1-1,5 м). Все участники одной рукой берутся за низ палки. Условие: называть имена, например на букву "А", обхватывая палку свободной рукой по направлению вверх. С каждым названным именем, руки участников поднимаются выше, а уж чья ладонь окажется последней (т.е. первой достигнет противоположного конца палки), тот и выигрывает. Повторяться нельзя, причем, мужчины называют только женские имена, а женщины - мужские.



ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Там, где подвижная игра, нет места скуке. Эти игры помогают сделать эмоциональную разведку, лучше познакомиться с ребятами. Подвижные игры всегда требуют от играющих двигательных усилий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах. Особенность подвижных игр - их соревновательный, творческий коллективный характер. В них проявляется умение действовать вместе с командой в непрерывно меняющихся условиях. Подвижные игры наиболее полно соответствуют природе детства.

Не сомневаемся, что Вы не один раз были участниками и организаторами подвижных игр. Поэтому давайте вспомним вместе, что самое главное в организации таких игр. Каждая игра имеет свою игровую задачу: «догони», «поймай», «найди» и др. Постарайтесь именно ею увлечь ребят, заинтересовать их. Иногда полезно сыграть на самолюбии ребят, выразив «сомнение» в их силе, ловкости. Нарисуйте перед детьми яркую картину предстоящего действия. Не стоит в начале ограничиваться одной лишь дежурной фразой: «А сейчас мы будем играть в...». Организуя подвижные игры, помните, что лучше, если Вы будете в них таким же участником, как и ребята. Каждая игра имеет свои правила. Четко объясните их. Эффективнее это можно сделать, если одновременно с рассказом Вы показываете действия, т.е. создаете образное представление об игре. Пусть кто-то из ребят повторит за Вами то, что потребует особого внимания в игре. Если во время игры правила не выполняются, приостановите игру, сделайте веселый комментарий происходящего и покажите, в чем ошибка. В ходе игры будьте эмоциональны и непосредственны. Подбадривайте ребят. Возможен и шуточный репортаж о происходящем. Если интерес к игре пропадает, попробуйте усложнить правила, это обычно вдохновляет. Но помните: игра является игрой до тех пор, пока она дает действующим лицам широкий набор способов поведения, пока их действия нельзя заранее предугадать. Не пропустите момент, когда игру лучше всего завершить. И еще, для некоторых игр требуется несложный инвентарь, приготовьте его заранее. Хорошо подумайте, где Вам лучше организовать игру. Пусть это будет удобное и безопасное место. Часто для проведения игр надо разбиться на команды, держите для этого в запасе несколько оригинальных считалок.

ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗАМОК

Играющие делятся на две команды. Первые должны расколдовать «замок», а вторая команда - помешать им в этом. «Замок» может служить дерево или стена. Около «замка» находятся главные ворота - двое ребят из второй команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке. Игроки, ко-

торые должны расколдовать «замок» по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к главным воротам.

Их задача - незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до «замка». При этом игра считается оконченной. Но задача второй команды с завязанными глазами - осалить тех, кто движется к «замку». Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончании игры ребята меняются ролями.

Перед началом игры надо оговорить одно условие: будут ли ребята из второй команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.

СВЕТОФОР.

На площадке чертят две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно посередине спиной к играющим. Водящий называет какой-то цвет. Если у играющих этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может осалить перебегающего пространство между линиями игрока. Осаленный становится водящим.

А-РАМ-ШИМ-ШИМ

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

А-рам-шим-шим,

А-рам-шим-шим,

Арамия-гуся,

Покажи-ка на меня.

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

Когда в эту игру играют более старшие ребята, они иногда вводят такое правило. Если в центре мальчик и девочка, и они повернули головы в одну сторону, то они должны поцеловаться. Если же в центре два мальчика или две девочки, то онижимают друг другу руки.

ЗАЯЦ БЕЗ ЛОГОВА.

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки

вверх. Это - «логово зайца». Выбираются двое водящих - «заяц» и «охотник». Заяц должен убегать от охотника, при этом он может спрятаться в «логово», т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от «охотника». Если «охотник» осалит «зайца», то они меняются ролями.

САНТИКИ - САНТИКИ - ЛИМ - ПО - ПО

Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние... За это время играющие выбирают, кто будет «показывающим». Этот игрок должен будет показывать разные движения (хлопки в ладоши, поглаживание по голове, притопывание ногой и т.д.). Все остальные играющие должны тут же повторять его движения. После того, как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает всем движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом на протяжении всей игры хором произносятся слова «Сантики-сантики-лим-по-по». В незаметный для водящего момент показывающий демонстрирует новое движение, все должны мгновенно его перенять, чтобы не дать возможности водящему догадаться, кто ими руководит. У водящего может быть несколько попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.

ЗДРАВСТВУЙТЕ

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

ОТГАДАЙ, ЧЕЙ ГОЛОСОК

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встает в круг и

закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами: «Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, а как скажем «Скок, скок, скок» (эти слова произносит один человек), отгадай, чей голосок». Водящий открывает глаза и отгадывает, кто из ребят сказал «Скок, скок, скок». Если это ему удастся, он меняется с говорившим местами. Можно дать водящему три попытки. Если он все же не угадывает, игра начинается сначала.

ВОДЯНОЙ

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами:

Дедушка водяной,
Что сидишь ты под водой,
Выгляни на чуточку,
На одну минуточку.

Круг останавливается. «Водяной» встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Его задача - определить, кто перед ним. «Водяной» может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если «водяной» угадал, он меняется ролью и теперь тот, чьё имя было названо, становится водящим.

ВОРОНЫ И ВОРОБЬИ

На расстоянии 1-1,5 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 4-5 метров, и прочерчиваются еще по линии. Первые две линии - это линии старта, вторые - «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, т.е. на расстоянии 1-1,5 метров. Команд две, одна из них называется «воробьи», а вторая - «вороны». Ведущий встает между командами и называет слова: воробьи или вороны. Если ведущий сказал: «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать за вторую линию, т.е. спрятаться в «домик». Все пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий говорит «воробьи», то воробьи бегут и ловят ворон. Игра может продолжаться до тех пор, пока в одной команде не останется играющих. Или игра идёт определенное количество раз, и тогда побеждает команда, в которой больше играющих.

БЕЛКИ, ОРЕХИ, ШИШКИ

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя «беличье гнездо». Между собой они договариваются, кто будет «белкой», кто - «орехом», кто - «шишкой». Водящий один, гнезда у него нет. Есть в этой игре ещё и ведущий, который произносит слова: «белки», «шишки», «орехи». Если он сказал «белки», то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если ведущий говорит: «орехи», то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, становится орехом.

Водящий и ведущий могут быть разными людьми, а может обе функции выполнять один человек.

Ведущим может быть подана команда: «белки, шишки, орехи», и тогда меняются местами сразу все.

ПОЙМАЙ ХВОСТ ДРАКОНА

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают «дракона». Первый в колонне - это голова дракона, последний - хвост. По команде ведущего «дракон» начинает двигаться. Задача «головы» - поймать «хвост». А задача «хвоста» - убежать от «головы». Туловище дракона не должно разрываться, т.е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».

НЕВОД

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое играющих берутся за руки, образуя «невод». Их задача - поймать как можно больше «плавающих рыб», т.е. остальных игроков. Задача «рыб» - не попасться в «невод». Если «рыбка» не смогла увильнуть и оказалась в «неводе», то она присоединяется к водящим и сама становится частью «невода». «Рыбки» не имеют права рвать «не-

вод», т.е. расцеплять руки у водящих. Игра продолжается до того момента, пока не определяется игрок, оказавшийся самой «проворной рыбкой».

КОТ И МЫШИ

На расстоянии 10 метров чертят две линии: за одной - домик «кота», за другой - домик «мышей». Водящий - «кот» спит в своем домике, а «мышата» идут к нему со словами:

Вышли мыши как-то раз
Посмотреть который час.
Раз, два, три, четыре,
Мыши дернули за гири...

(В этот момент «мышы» подходят к «коту» и даже могут его потрогать.)

Вдруг раздался страшный звон.
Побежали мыши вон.

После слова «вон» кот просыпается и бежит догонять мышей. Мышки должны спрятаться в своем домике. Те же, кого кот поймал, выбывают из игры или меняются ролями с котом.

КАПКАНЫ

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы захлопываются, т.е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами. В этой игре выявляется самый ловкий и быстрый из ребят - тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.

БЕРЕГ И РЕКА

Эта игра требует от ребят внимательности. На земле чертят две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими линиями - «река», а по краям - «берег». Все ребята стоят на «берегах». Ведущий подает команду: «РЕКА», и все ребята прыгают в «реку». По команде «БЕРЕГ» все выпрыгивают на «берег». Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы

запутать играющих. Например: «БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, РЕКА...» Если по команде «БЕРЕГ» кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды «РЕКА» оказались на «берегу». Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник. Его можно поздравить и начать игру заново.

ВОЛКИ ВО РВУ

На площадке чертится коридор («ров») шириной до 1 метра. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире. Во рву располагаются водящие - «волки». Их немного - всего 2 или 3. Все остальные играющие - «зайцы» - стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться осаленными. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или становится «волком». «Волки» могут осалить «зайцев» только находясь во рву. «Зайцы» ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога «зайца» коснулась территории рва, это значит, что он «провалился в ров» и в этом случае также выбывает из игры.

БЕЛКИ НА ДЕРЕВЕ

Все играющие - «белки», они должны стоять на дереве (на деревянных предметах) или держаться за дерево. Между деревьями бегают «собака» - водящий. «Белки» прыгают, перебегают с дерева на дерево, а «собака» должна поймать (осалить) бегающих «белок». Если ей это удалось, «собака» и «белка» меняются ролями. В игре есть условие: «собака» не должна трогать «белок», которые находятся на дереве. В эту игру лучше всего играть в роще, где много деревьев, но растут они не плотно.

СЧИТАЛКИ

Все играющие стоят в кругу плечом к плечу и повернувшись лицом к центру. Они рассчитываются по порядку, и каждый запоминает свой номер. Водящий стоит в центре круга, у него нет своего места, но есть номер - например, ноль. Он должен быстро называть два-три номера. Играющие, номера которых назвали, должны за-

нять одно из свободных мест. Если ему это удалось, он берет себе номер игрока, стоявшего здесь до него. Тот, кому места не хватило, становится водящим, и его порядковый номер - ноль.

ПОДМИГИШИ

Все играющие стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены вниз. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной нет партнера. Он должен посмотреть в глаза кому-нибудь из игроков первой линии и подмигнуть. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получиться, потому что игрок второй линии внимательно следит за водящим и если видит, что подмигнули его партнеру, может удержать его. Если он успел это сделать, водящий вынужден подмигивать еще раз, до тех пор, пока его подмигивание не окончится результативно. Если же игрок второй линии не среагировал вовремя и не успел схватить первого игрока, он становится водящим, т.е. встает в первую линию и сам начинает подмигивать.

АЛИ-БАБА И РАЗРЫВНЫЕ ЦЕПИ

Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки лицом к команде противника, на расстоянии 5-7 метров. Игру начинает одна из команд словами: «Али-Баба!». Вторая команда хором отвечает: «О чем, слуга?». Вновь говорит первая команда: «Пятого, десятого, Сашу нам сюда!». При этом называется имя одного из игроков команды противника. Названный играющий оставляет свою команду и бежит к команде противника с целью разорвать цепь, т.е. расцепит руки игроков. Если ему это удаётся, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остаётся в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

Игра может продолжаться долго, пока не наскучит.

АТОМЫ И МОЛЕКУЛЫ

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются «атомами». Как известно, атомы могут превращаться в молекулы - более сложные образования, состоящие из нескольких атомов. В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», то это значит, что три игрока - «атома» сливаются в одну «молекулу».

Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служит команда ведущего: «Реакция окончена». Если ребята еще не знают, что такое «атом», «молекула», «реакция», - взрослый человек должен популярно им объяснить. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда: «Реакция идёт по одному».

12 ПАЛОЧЕК

Для этой игры нужна дощечка и 12 палочек. Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей. Все играющие собираются около этих «качелей». На нижний конец кладут 12 палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись. Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к «качелям» и вновь разбросать палочки. При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся. Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены и при этом водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим.



Народные игры

Весёлые, подвижные игры - это наше детство. Кто не помнит неизменных прятков, жмурок, догонялок, скачек? Когда возникли эти игры? Кто их придумал? Наверное, на эти вопросы нельзя найти точного ответа. Эти игры, как песни и сказки, созданы народом. Они отлично закаляют тело и душу. Игры эти требуют много движений, находчивости, смекалки, ловкости и упорства. Проводятся они обычно на свежем воздухе на открытой площадке. Участвовать в таких играх могут ребята самых разных возрастов. От дошкольников до старшеклассников. Правила их просты и понятны.

САЛКИ

Сюжет этой игры очень прост: выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков.

Но у этой игры есть несколько усложняющих ее правила вариантов.

1. Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили. Первый же игрок, до которого водящий дотронется, сам становится водящим.
2. Осаленный игрок останавливается, вытягивает руки в стороны и кричит: «Чай-чай-выручай». Он «заколдован». «Расколдовать» его могут другие играющие, дотронувшись до руки. Водящий должен «заколдовать» всех. Чтобы сделать это быстрее, водящих может быть 2-3 человека.

ПРЯТКИ

Водящий, выбранный с помощью считалки играющими, становится в условном месте с закрытыми глазами. Это место называется «кон». Пока водящий громко считает до 20-30, все играющие прячутся на определенной территории. После окончания счета, водящий открывает глаза и отправляется на поиски спрятавшихся. Если он увидит кого-то из укрывшихся игроков, он громко называет его имя и бежит на кон.

В знак того, что игрок найден, надо постучать на кону о стену или дерево. Если найденный игрок добежит до конца и постучит там раньше водящего, то он не считается пойманным. Он отходит в сторону и

ждет окончания игры. Водящий должен «застучать» как можно больше спрятавшихся игроков. В следующий раз водящим становится тот игрок, который был найден и «застукан» последним. (Или по решению играющих - первым.) Каждый раз, когда водящий далеко отходит от кона, спрятавшиеся игроки могут незаметно подкрасться к кону и постучать там. В этом случае они не будут считаться обнаруженными.

ГУСИ

На площадке, на расстоянии 10-15 метров чертятся две линии - два «дома». В одном находятся гуси, в другом - их хозяин. Между «домами под горой» живет «волк» - водящий. Хозяин и гуси ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:

- Гуси, гуси!
- Га-га-га.
- Есть хотите?
- Да-да-да.
- Так летите!
- Нам нельзя. Серый волк под горой не пускает нас домой.

После этих слов «гуси» стараются перебежать к «хозяину», а «волк» их ловит. Пойманный игрок становится «волком».

ГОРЕЛКИ

Играющие выстраиваются в колонну парами, взявшись за руки. Водящий стоит перед колонной в нескольких шагах, спиной к играющим. Он говорит:

«Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло.
И раз, и два, и три.
Последняя пара беги!»

На слово «беги» пара, стоящая последней, должна быстро обежать колонну и встать впереди. Водящий тоже должен стремиться занять одно из мест первой пары. Тот, кому не хватило места, становится водящим. Вместо слов «последняя пара» водящий может произнести: «Четвертая пара», или «Вторая пара». В этом случае всем играющим надо быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.

У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ

На площадке чертят две линии на расстоянии 6-8 метров друг от друга. За одной линией стоит водящий - «медведь», за другой - «дом», в котором живут дети. Дети выходят из «дома» в «лес» собирать грибы и ягоды. Они подходят к медвежьей берлоге со словами:

«У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
А медведь не спит,
Все на нас глядит».

На последних словах «медведь» выскакивает из «берлоги» и старается осалить убегающих в свой дом детей. Осаленный «медведем» игрок становится «медведем».

КРАСОЧКИ

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

Игра начинается с того, что водящий приходит в «магазин» и говорит: «Я, монах, в синих штанах, пришел к вам за красочкой». Продавец: «За какой?». Монах: (называет любой цвет) «За голубой».

Если такой краски нет, то продавец говорит: «Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси, да назад принеси!».

«Монах» начинает игру с начала.

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

ЖМУРКИ

Игра проходит на небольшой ограниченной площадке, на которой нет опасных препятствий. Водящему завязывают глаза, или он просто зажмуривается. Он должен с закрытыми глазами осалить кого-нибудь из играющих. Играющие убегают от водящего, но при этом не заходят за пределы площадки и обязательно подают голос - называют водящего по имени или кричат: «Я здесь». Осаленный игрок меняется ролями с водящим.

АЛЁНУШКА И ИВАНУШКА

Играющие встают в круг и берутся за руки. Выбираются Алёнушка и Иванушка, им завязывают глаза. Они находятся внутри круга. Иванушка должен поймать Алёнушку. Чтобы это сделать он может звать её: «Алёнушка!». Алёнушка обязательно должна отвлекаться: «Я здесь, Иванушка!». Как только Иванушка поймал Алёнушку, их место занимают другие ребята и игра начинается с начала.

КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

Играющие делятся на две группы. Одна изображает казаков, другая - разбойников. У казаков есть свой дом, где в течение игры находится сторож. В его обязанности входит охрана пойманных разбойников. Игра начинается с того, что казаки находятся в своем доме и дают возможность разбойникам спрятаться (10-15 минут). Пока разбойники прячутся, они по ходу своего движения должны оставлять следы: стрелки, условные знаки или записи, где указывается место следующей отметки, следы могут быть и ложные для того, чтобы запутать казаков. Через 10-15 минут казаки начинают поиски. Игра заканчивается тогда, когда все разбойники пойманы, а пойманным считается тот, кого увидели казаки.

Игру лучше проводить на большой, но ограниченной какими-либо знаками территории. По окончании игры казаки и разбойники меняются ролями.

УДОЧКА

Удочка - это скакалка. Один её конец в руке «рыбака» - водящего. Все играющие

встают вокруг «рыбака» не дальше, чем на длину скакалки. «Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих. «Рыбки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнув через неё. Чтобы «рыбки» не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра. «Рыбки» не должны сходить со своих мест. Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», т.е. дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка».

Необходимо соблюдать два условия: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше чем на 10-20 сантиметров.

КОШКИ-МЫШКИ

Для игры выбираются два человека: один - «кошка», другой - «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» может быть больше. Это делается для того, чтобы оживить игру.

Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки - «ворота». Задача «кошки» догнать (дотронуться рукой) «мышку». При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи. Играющие стоящие в кругу сочувствуют «мышке» и чем могут помогают ей. Например: пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или если «мышка» выбегает из «дома», «кошку» можно там запереть, т.е. опустить, закрыть ворота.

Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку.

Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

ТИШЕ ЕДЕШЬ

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Задача играющих - как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего не просто. Играющие двигаются только под слова водящего: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп!» На слово «стоп» все играющие замирают.

Водящий, стоявший до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту. Водящий может смешить замеревших ребят. Кто рассмеётся, также возвращается за черту. Игра продолжается. Кто же сумеет занять место водящего?

АЛИ-БАБА И РАЗРЫВНЫЕ ЦЕПИ

Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки лицом к команде противника, на расстоянии 5-7 метров. Игру начинает одна из команд словами: «Али-Баба!». Вторая команда хором отвечает: «О чем, слуга?». Вновь говорит первая команда: «Пятого, десятого, Сашу нам сюда!». При этом называется имя одного из игроков команды противника. Названный играющий оставляет свою команду и бежит к команде противника с целью разорвать цепь, т.е. расцепит руки игроков. Если ему это удаётся, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остаётся в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

12 ПАЛОЧЕК

Для этой игры нужна дощечка и 12 палочек. Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей. Все играющие собираются около этих «качелей». На нижний конец кладут 12 палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись. Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к «качелям» и вновь разбросать палочки. При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся. Игра заканчивается.

ся, когда все спрятавшиеся игроки найдены и при этом водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим.

СЛОН

В этой игре участвуют две команды мальчиков по 6-8 человек. Одна из команд должна выстроиться в колонну. Каждый играющий нагибается, прижимает голову к поясу впереди стоящего и при этом держится за него руками. Эта команда - «слон». Вторая команда должна «взобраться» на слона. Это делается так. Первый играющий встает со стороны «слоновьего хвоста», разбегается и, оттолкнувшись о спину последнего игрока - «слона», делает как можно больший прыжок на слоновью спину».

УСПЕЙ ПОЙМАТЬ

(Игра народов Сибири и Дальнего Востока)

На игровой площадке находятся две равные группы участников: девочек и мальчиков. Ведущий подбрасывает мяч вверх. Если мяч поймают девочки, то они начинают перебрасывать мяч друг другу так, чтобы мячом не завладели мальчики, и наоборот, если мяч остается у мальчиков, они стараются не дать его девочкам. Выигрывает та команда, которая сможет дольше удержать мяч.

Правила игры: передавая мяч, нельзя касаться руками игрока и долго задерживать мяч в руках.

МЕЛЬНИЦА

(Белорусская народная игра)

Все играющие становятся в круг на расстоянии не менее 2 м друг от друга. Один из играющих получает мяч и передает его другому, тот третьему и т.д. по кругу. Постепенно скорость передачи возрастает. Каждый игрок старается поймать мяч.

Правила игры: Игрок, который упустил мяч или бросил его неправильно, выбывает из игры. Побеждает тот, кто остается в игре последним.

ИЗЮМИНКА

(Азербайджанская народная игра)

На площадке чертится круг (диаметр зависит от количества играющих). Дети делятся на две равные группы. По жребию одна команда входит в круг, вторая остается за

Он должен «приземлиться» так, чтобы не упасть со «спины» и даже не коснуться земли ногами. Затем прыжки совершают все остальные игроки из команды «наездников». Если кто-то из них не удержался и свалился со «слона», то игра прекращается, и команды меняются местами. Если же все прыгнули удачно, и никто не упал, то «слон» должен пройти с наездниками 8-10 метров. Если это «слону» удалось, то игра также прекращается, и команды меняются местами.

Игра требует не только ловкости, но и мужества, ведь прыжки порой причиняют боль игрокам как той, так и другой команды.

кругом. Нескольким игрокам второй команды даются мячи, но так, чтобы стоящие в кругу не знали, у кого мяч. Дети с мячами условно нумеруются так, чтобы номер каждого игрока знали только игрок и водящий. Все ходят по кругу. Водящий называет номер одного из игроков, тот быстро бросает мяч, стараясь осалить игрока, находящегося в кругу. Осаленный игрок выбывает из игры. Если кидавший мяч не попадет в игрока, то он сам выбывает из игры, а мяч передает другому. Игра продолжается до тех пор, пока в команде не останется один человек.

Правила игры: бросает мяч с места только тот, чей номер назвал ведущий.

КОРОЛЬ ЗВЕРЕЙ

(Литовская народная игра)

Все играющие - звери, один из них - король зверей. Каждый зверь должен сказать королю свое название (заяц, волк и т.д.), но так, чтобы другие не слышали. Звери выстраиваются в один ряд против короля, за несколько шагов до него. У ног короля лежит мяч. Король называет какого-нибудь зверя, тот должен бежать, а король старается попасть в него мячом. Если мяч попадет в зверя, тот идет к королю и помогает ему. После того, как король назовет 2-3 зверей, он говорит: «Ловлю зверей!». Все бегут, а он старается мячом попасть в кого-нибудь.

Правила игры: Король бросает мяч, не выходя за очерченную линию. Новый король выбирается после того, как пойманы 3-4 зверя.



Игры с эстрады

Вам, наверное, знакома такая ситуация: отряд или класс, школа или лагерь собрался в зале перед началом дела. Чем их занять? Мы советуем организовать игру. Она Ваш помощник. Каждый из ребят пришел с разным настроением, все пока разобщены. Игра с эстрады позволит Вам сконцентрировать внимание ребят, создать необходимый эмоциональный фон. Организуя игру, Вы, по сути дела, предлагаете ребятам совместную деятельность, достигаете эффекта коллективного сопереживания. А это значит - подготавливаете к восприятию предстоящего дела. Не забудьте, что игры с эстрады - это, прежде всего, хорошо организованное общение с залом. Перед началом любой Вашей игры поприветствуйте друг друга каким-нибудь оригинальным способом, скажите вначале шутку, улыбнитесь, это важно для ребят. Можно устроить переключку отрядов, или пусть ребята хором скажут свои имена одновременно и быстро, а Вы «определите», кого еще нет. Теперь можно начинать игру. Только надо помнить об особенностях таких игр. Вспомним их вместе. Итак, самое главное - с чего начать? Попробуйте создать установку на игру, как на нечто необычное. Пусть это будет для ребят проверкой их смелости, внимательности, быстроты реакции. А может Вы, как ведущий будете соревноваться со всеми ребятами одновременно? Только не стоит начинать так: «Сейчас мы будем играть в игру...» Это сразу лишит интриги Ваше общение. Все Ваши слова, жесты должны быть убедительны, будьте эмоциональны и артистичны. Все может произойти примерно так: Вы неожиданно просите всех очень быстро повернуть голову направо, а затем налево. И тут искреннее удивление на Вашем лице должно убедить ребят в том, что произошло нечто странное, из ряда вон выходящее. Не меньшее, чем землетрясение. Вы же сообщаете, что перепутали лево и право! Причина этого - невнимательность. Предложите ребятам потренировать свою внимательность и быстроту реакции. В этом вам помогут игры: «Поехали», «Пожалуйста» и другие. После оригинального, творческого, веселого начала не забывайте творить и импровизировать на протяжении всей игры. Живо реагируйте на настроение зала. Если в аудитории есть ребята, которые популярны среди присутствующих, сделайте их непосредственными участниками игровых событий. Например, во время запуска космической ракеты, сообщите, что бортинженером и по совместительству космококом назначается Петров. Это обязательно вызовет оживление в зале. Ещё бы! Петрова знают все. А если Николаеву, которую тоже знает весь коллектив, Вы назначите руководителем центра управления полетом и доверите ей нажать заветную кнопку запуска - а это будет её собственный нос - рёв настоящего космодрома Вам обеспечен. Так что смело обращайтесь лично к сидящим в зале, комментируйте их игровые действия. Немного юмора и даже иронии при этом не повредит. Но помните главное, нельзя обидеть человека. И ещё, в ходе Вашей работы с залом организуйте соревновательные ситуации. Это очень соответствует сути игрового действия, помогает включить в игру всех. А сделать это очень просто. Поделите зал на две части. Назовите посмешнее эти команды. Скажем, «Цыбуля» и «Барабуля». Попробуйте с командами произнести эти названия хором. У кого лучше, дружнее? В ходе игры смотрите, кто выполняет Ваши задания веселее, четче. Можете «болеть» по очереди за каждую команду. Проверено: такое соперничество очень помогает организации игры, создает особую эмоциональную атмосферу. Не забудьте, что лучше всего завершить игру, когда эмоциональные переживания находятся в своей высшей точке. И пусть во всем Вам не изменяет чувство меры. Ну, что ж, начнем игру. Какую? Выбирайте.

КАРТОШКА

Предложите ребятам проверить внимательность, наблюдательность и быстроту реакции. Это очень просто сделать. Пусть на любой Ваш вопрос ребята отвечают: «Картошка». Вопросы могут быть обращены ко всем, а иногда лучше спросить одного. Например: «Что у тебя на этом месте?» (показав на нос). Реакцию нетрудно представить. Кто ошибся - выходит из игры. Не забудьте самых невнимательных после первых двух вопросов простить, иначе Вам не с кем будет продолжать игру. Вот несколько вопросов, которые можно задать: Что вы кушали сегодня на обед?

- А что вы хотели бы съесть на ужин?
- А кто это опаздывает и сейчас входит в зал?
- Что привезла вам в подарок мама?
- О чем вы мечтаете ночью?
- Как зовут твою любимую собаку? ...

и так далее.

Победителям - самым внимательным ребятам - вручите в конце игры шуточный приз - картофелину.

ПОЛ, НОС, ПОТОЛОК

Эта игра также является хорошей проверкой внимательности. Она очень проста, ее правила легко объяснить. Правой рукой покажите на пол и назовите: «Пол». Затем покажите на нос (лучше будет, если Вы его коснетесь), скажите: «Нос», а потом поднимите руку вверх и скажите: «Потолок». Делайте это не торопясь. Пусть ребята показывают с Вами, а называть будете Вы. Ваша цель запутать ребят. Скажите: «Нос», а сами покажите в это время на потолок. Ребята должны внимательно слушать и показывать правильно. Хорошо, если Вы весело прокомментируете происходящее: «Я вижу, у кого-то в четвертом ряду нос упал на пол и там лежит. Давайте поможем найти отвалившийся нос». Игра может повторяться несколько раз с ускорением темпа. В конце игры можно торжественно пригласить на сцену обладателя «самого высокого в мире носа».

ФУТБОЛ

А теперь встречаемся на «стадионе». Предложите ребятам небольшую футбольную разминку. Делается это просто. Вы - ведущий - говорите слова: «Над полем футбольным взвевается флаг, играют команды...» Одна часть зала хором скандирует «Динамо», другая вторит ей: «Спартак».

Не надейтесь наивно, что ребята сразу и охотно поддержат игру и будут выкрикивать требуемые слова. Конечно, нет. Нужно разбудить в них спортивный азарт. А для этого разделите зал на болельщиков (фанатов) «Спартака» и «Динамо» (правая и левая половина), сделайте это с согласия детей. Назначьте на каждой трибуне главного болельщика - мальчишку, который пользуется авторитетом у ребят. Он сможет стать Вашим помощником. По рядам распределите роли: пожилых болельщиков, которые кричат хрипло и кашляют, молодых болельщиков со стальными голосами и даже визжащих фанатов-девочек. Не требуйте выполнять Ваши команды, а иронично просите об этом. Проскандируйте все вместе какие-то лозунги, проверьте, у кого это получается лучше, у «динамовцев» или «спартаковцев». Сделайте вид, что Вы не разобрали, кто кричит громче, и попросите ещё раз «организованно поорать». Как только Вы почувствуете, что зал включился в игру, начните сначала: «Над полем футбольным взвевается флаг...» и Вы увидите, что на этот раз получится звонкое «Динамо» и напористо «Спартак».

Начинаем матч. В футболе есть правила, будут они и у нас. Если Вы поднимаете вверх руку с раскрытой ладонью, то болельщики хором должны крикнуть: «Штанга». Если рукаверху, но сжата в кулак, то это «Гол!» А если Вы обеими руками показываете на пол, то болельщики должны знать, что это «Мимо». А теперь Вы договоритесь, что для спартаковцев Вы будете подавать команды правой рукой, а для динамовцев - левой. Если ребята все поняли, начинайте репортаж о матче двух команд. Например: «Вот к воротам динамовцев приближается центрфорвард, удар! (Вы поднимаете вверх раскрытую руку, ребята кричат «Штанга».) Ещё удар - опять рас-

крытая рука - «Штанга». И еще удар! (опускаете руки вниз - «Мимо»). Да, не везет сегодня спартаковцам, а мяч тем временем уже у их ворот...» Так Вы комментируете ход матча, называя при этом фамилии игроков, которые очень похожи на фамилии известных всему лагерю ребят. Ускоряйте темп комментария и игры, поддерживайте высокий эмоциональный накал. Когда игра начнет утомлять ребят, подведите итоги матча и поблагодарите великолепных болельщиков.

ПОЖАЛУЙСТА

Это волшебное слово мы говорим тогда, когда о чем-нибудь просим. Попросите ребят выполнять все Ваши команды, но при условии - вы будете предельно вежливы - после команды Вы скажете слово «пожалуйста». Если Вы это слово не скажете, команда не выполняется. Если договорились, то можно начать. Итак, «Поднимите правую руку вверх, пожалуйста... Левую руку тоже поднимите, вверх, пожалуйста. Пожалуйста, сцепите руки... и теперь дружно расцепите...» Увидели, сколько в зале невнимательных? Весело прокомментируйте итоги игры. Можете повторить её с другими командами ещё несколько раз.

ЁЖИКИ

А эта игра-кричалка помогает успокоить зал, если в этом есть необходимость. Вы убедительно попросите мальчиков собрать в кулак все свои силы и сосредоточиться, потому что это испытание для настоящих мужчин. Вы обращаетесь с просьбой к девочкам, собрать в ладонь все свои душевные силы, т.к. это испытание на женское достоинство. Все сидящие в зале должны повторять за Вами слова, изображая некоторые из них движениями рук:

Прибежали, прибежали
(имитируете движение бегуна).
Ёжики, ёжики,
Наточили, наточили
(изображаете руками заточку)
Ножики, ножики,
Прискакали, прискакали
(делаете скачущие движения)

Зайчики, зайчики.

Ну-ка, вместе, ну-ка дружно:

Девочки! - Мальчики!

Последние слова девочки и мальчики кричат отдельно. Вы определяете, кто громче. Игру можно повторить, но в конце пусть будет не просто крик, а крик «шёпотом». Кто тише?

ПОЕХАЛИ...

Предложите ребятам вспомнить, где расположены на их лице нос, глаза, губы, где находятся другие части тела. Не забыли? Реакция зала однозначна: недоумение, веселье, остроты-реплики. А теперь мы проверим, так ли это. Совершим путешествие по самому себе. Все должны хлопать по коленям и хором проговаривать: «Поехали, поехали, поехали...» При этом игроки смотрят на ведущего и смотрят на него. Он, прерывая «движение», называет и показывает части тела (затылок, нос, рот, рука, глаза и т.д.). Ребята вслед за ведущим должны показать у себя ту же часть, которую он назвал. Нужно быть внимательным, т.к. может прозвучать слово «ухо», а Вы в это время вслед за ведущим поглаживаете себе живот. Или ведущий говорит: «Затылок», а показывает на лоб. Кто самый внимательный? Давайте узнаем: «Поехали, поехали, поехали... Ухо. Поехали, поехали, поехали... Ухо соседа. Поехали, поехали, поехали...»

Во многом успех игры зависит от остроумного комментария.

КУКУШКА

Ведущий предлагает повторять слова и движения к ним:

Ой-ля-тарира! (ударяют ладонями по коленям).

Ой-ля-ку-ку! (говоря «ку-ку», делают щелчок пальцами).

Ой-ля-тарира! (ударяют ладонями по коленям).

Ой-ля-ку-ку! (говоря «ку-ку», делают щелчок пальцами).

«Кукушка» может куковать десять и более раз, при этом темп каждый раз ускоряется.

КОЛОБОК

Ведущий делит всех участников игры на команды, соответствующие ролям, при этом называет фразы для них:

Роли актеров	Фраза
Старик	«Не вопрос!»
Старуха	«Не судьба!»
Амбар	«Напрягись!»
Сусеки	«Ага-ага!»
Колобок	«Чай, кофе, потанцуем!»
Заяц	«Который час?»
Волк	«Еду я домой...»
Медведь	«А чего Вы тут делаете?»
Лиса	«Я не такая!»

Распределив роли, ведущий рассказывает сказку «Колобок». Когда он называет кого-то из героев, команда с соответствующим названием должна быстро сказать свою фразу. Задача ведущего: рассказать сказку как можно интереснее и запутаннее.

РЕПКА

Ведущий делит всех участников игры на команды, соответствующие ролям, при этом называет фразы для них:

Роли актеров	Фраза
Репка	«О, махина!»
Дед	«Тыкс – с!»
Бабка	«Убила бы!»
Внучка	«Я готова!»
Жучка	«Лай-лай-лай!»
Кошка	«Ну полай на меня, ну полай!»
Мышка	«От винта!»

Распределив роли, ведущий рассказывает сказку «Репка». Когда он называет кого-то из героев, команда с соответствующим названием должна быстро сказать свою фразу. Задача ведущего: рассказать сказку как можно интереснее и запутаннее.



Считалки, считалки, считалочки

С чего начинается игра? Обычно для того, чтобы начать игру, выбирают ведущего, или водящего, а в некоторых случаях делятся на команды. Понаблюдайте за играющими ребятами, вспомните свое детство, и Вы увидите, как быстро и весело это происходит. А помогают в этом считалки. Наверняка Вы знаете не одну. Например, эту:

На златом крыльце сидели
Царь, царевич,
Король, королевич,
Сапожник, портной.
Кто ты будешь такой?
Выходи поскорей,
Не задерживай добрых
И честных людей.

Обычно считалку говорит один из играющих. Все остальные становятся вокруг. Считают, как правило, по часовой стрелке. Ведущий, произнося слова из считалки, указывает на игроков. Если слова длинные, то их можно делить на слоги. Перед

считалкой ребята договариваются, кто будет водить: тот, кто по считалке выйдет первым, или тот, кто останется последним, когда выйдут все остальные

Считалки бывают разные: смешные и не очень, длинные и короткие, с понятным всем текстом или с набором никому не понятных слов. И в каждом городе, в каждой деревне есть свои любимые считалочки, не похожие на другие.

Тара-Мара в лес ходила,
Шишки ела, нам велела.
А мы шишки не едим,
Таре-Маре отдадим.

Шла собака темным лесом
За каким-то интересом.
Инте-инте-интерес,
Выходи на букву «С».
Буква «С» не подошла,
Выходи на букву «А».
Буква «А» не нравится,
Выходи, красавица.

Катилась мандаринка
По имени Иринка,
Кто её найдет,
Тот и вон пойдёт.
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,
Выплывает белый месяц,
А за месяцем луна.
Мальчик девочке - слуга.
Ты подай-ка мне карету,
А я сяду и поеду,
Я поеду в Петроград
Выбирать себе наряд,
Синий, красный, голубой -
Выбирай себе любой.

Кады-Мады, неси воды.
Корове пить, Тебе водить.

Эй, Иван, полезай в стакан,
Отрежь лимон и выйди вон.

Я вареньице варила,
Себе пальчик отварила,
Никому я не скажу,
Что без пальчика хожу.

Катится горох по блюду,
Ты води, а я не буду.

1, 2, 3, 4,
Мы живем в большой квартире.
И, конечно же, у нас
Есть и ванна, есть и газ.
Можно в баню не ходить,
Вот и всё, тебе водить.

Тучка - белый парашют,
Очень я тебя прошу,
Отведи мою беду,
Позови мою звезду.
Пусть она, как светлый разум
Луч пошлет на землю сразу.
Пусть дрожат мои враги.
Кто не верит - тот беги.

Солнце спряталось за гору,
Зайка в лес,
А мышка в нору.
Кто остался на виду -
Убегай, водить иду.

А во время этой считалки все играющие держат перед собой сжатые кулачки. И ведущий, который говорит считалку, на каждое слово ударяет по чьему-то кулаку.

Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети.
Кук-мак, кук-мак,
Убирай один кулак.

А вот так можно разделить на две команды. Два ведущих образуют ворота. Каждый из них загадывает себе какое-то слово или предмет, например, цвет, дерево, название фильма или сказочного героя. А в это время все произносят слова:

А ути-ути-ути,
А куда же нам идти,
Мама-уточка идет,
За собой утят ведет.

Когда цепочка подходит к воротам, «мама-уточка» начинает с «воротами» разговор:

- Царь-царь, пусти в город.
- По что надо?
- Дочку (или сына, если последним в цепочке стоит мальчик) замуж выдать.
- За кого?
- За...

А вот «за кого» придумывает мама-уточка.

После этого «ворота» поднимают руки вверх и пропускают всех, кроме последнего. Пока «мама-уточка» водит своих «утят» и вновь повторяет слова «А ути-ути-ути...», «ворота» спрашивают у того, кого они остановили, что ему больше всего нравится из загаданного. (Например: синий цвет или желтый цвет.) Если игрок выбрал желтый цвет, то он идет в команду к тому, кто этот цвет загадал. А в это время «мама-уточка» вновь подходит к «воротам» и вновь пытается «выдать кого-то замуж». Так продолжается до тех пор, пока все играющие не сделают свой выбор. Команды готовы. Не смотря на то, что деление продолжается достаточно долго, ребятам бывает весело и интересно.

Можно разделить на две команды и побыстрее. Например, взять спички. Их количество должно быть равно количеству игроков. Правда, половина спичек должны

быть короткими. Затем спички выставляются из кулака ровными концами, и все тянут жребий. «Длинные» - одна команда, «короткие» - другая.

Дора, Лора, помидора,
Мы в лесу поймали вора.
Стали думать и гадать,
Как нам вора наказать.
Мы связали руки-ноги
И пустили по дороге.
Он шел, шел, шел
И корзиночку нашел.
В этой маленькой корзинке
Есть помада и духи,
Ленты, кружева, ботинки,
Что угодно для души.
Говори поскорей,
Не задерживай добрых
И честных людей.

На златом крыльце сидели:
Мишки Гамми, Том и Джерри,
Скрудж Мак Дак и три утенка.
Выходи, ты будешь Понка!

Раз, и два, и три, четыре.
Меня грамоте учили -
Не читать и не писать,
Только по полу скакать.
Я скакала, я скакала,
Себе ноженьку сломала.
Меня мама увидала
И веревкой отхлестала.
Меня папа увидал
И за доктором послал.
Доктор едет на коне,
Балалайка на спине,
А гитара на носу:

Мы предложили вам игры. Чаще играйте с детьми. Такова природа детства: не только малышей, но и подростков, старших ребят характеризует повышенная эмоциональность и любознательность, стремление проверить, испытать силу и ловкость, Желание фантазировать, открывать тайны. Без игры детям скучно, не интересно. Берите эти игры и используйте в своей работе. Но помните: игра - дело серьёзное! Успехов вам!

Доктор любит колбасу.

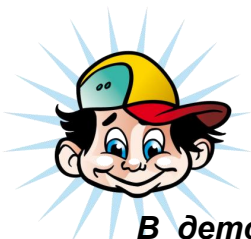
Шел баран по крутым горам,
Вырвал травку,
Положил на лавку,
Кто возьмет - тот и вон пойдет!

Аты-баты, шли солдаты.
Аты-баты, на базар.
Аты-баты, что купили?
Аты-баты, самовар.
Аты-баты, сколько стоит?
Аты-баты, три рубля!
Аты-баты, он какой?
Аты-баты, золотой!
(Аты-баты, пять рублей.
Аты-баты, аты-баты,
Выходи от нас скорей.)

Рита-та, куда ходила?
Рита-та, на рынок.
Рита-та, чего купила?
Рита-та, ботинок.
Рита-та, зачем тебе?
Рита-та, кататься.
Рита-та, ты упадешь.
Я буду держаться.

Шла лисичка вдоль тропинки
И несла грибы в корзинке:
Пять опят и пять лисичек
Для лисят и для лисичек.

Вышел месяц из тумана,
Вынул ножик из кармана.
Буду резать, буду бить -
Все равно тебе водить!



Игры на свежем воздухе

В детском лагере можно провести праздник «Путешествие в страну игр». Как правило, он занимает весь день. Начинается праздник уже с утренней гимнастики, которая состоит из уже заранее подобранных игр, сочетающихся с упражнениями.

После завтрака дети идут на прогулку в лес, на реку. Они проводят игры и соревнования на полянках, на берегу реки.

В отрядах проводятся тренировки, на которых определяются составы команд для участия в общелагерных игровых конкурсах и эстафетах «Весёлые старты».

Ребятам можно предложить изучить национальные игры: упражнения со скакалкой, лапту, игру в камешки, городки, «чижик» и др.

Во второй половине дня проводятся различные аттракционы, массовые игры, в которых принимают участие все желающие.

По всей территории лагеря расположены игровые пункты. Они указаны на листке, который вручается каждому участнику праздника. Массовики, затейники из числа вожатых и педагогов лагеря, ответственные за отдельные аттракционы, проставляют в этих листках оценки (очки) за выполненные задания. Листки сдаются жюри, которое и определяет победителей в каждой возрастной группе. Победители в торжественной обстановке награждаются призами.

Предлагаем несколько аттракционов и подвижных игр, которые можно провести на празднике. Инвентарь для некоторых из них нетрудно изготовить самим ребятам в кружке «Умелые руки».

МОТАЛЬЩИКИ

Для игры нужны круглая палка и гиря (или гантель) весом 3-5 кг. Гиря подвешивается к концу палки при помощи прочного шнура. Задача играющего: встать на табуретку И, вращая руками палку, намотать шнур на другой конец палки так, чтобы поднять привязанный к нему груз. Одновременно соревнуются несколько участников.

У КОГО РУКА СИЛЬНЕЕ

Изготавливается специальная подставка из двух горизонтальных щитков (нижнего и верхнего), соединённых между собой задней стенкой и вертикальными брусками. Одна ручка обычного покупного эспандера крепится металлическими скобками к нижнему щитку подставки, а вторая остаётся свободной.

Играющий становится ногами на нижний щиток, берёт правой (или левой) рукой ручку эспандера и растягивает его так, чтобы нажать на пластинку, прикреплённую к верхнему щитку. Эта пластинка – рычажковый выключатель, соединённый с электрофонарём. Побеждает тот, кто большее число раз сумеет включить фонарь, растягивая одной рукой эспандер.

СОРЕВНОВАНИЕ «ШТАНГИСТОВ»

На концах палки приделываются два бутафорских диска - это будет «штанга». Концы резинового многожильного жгута (или резинового бинта) привязываются к концам палки. Ребята по очереди наступают на середину жгута, а палку стараются поднять выше головы и возможно большее число раз.

Для каждого участника соревнования устанавливается длина жгута, соответствующая его росту.

ПРОНЕСИ, НЕ УРОНИВ

К торцу круглой палки или трубы прикрепляют крестовину из брусков (или металлических полосок). На концах брусков крепятся круглые подставки с небольшими углублениями, в которые кладут по мячу. Палка с крестовинами вставляется в отверстие на деревянной подставке. Игрок должен взять палку одной рукой, вынуть из подставки, повернуться вокруг своей оси два-три раза и снова вставить палку в отверстие подставки. Всё это надо сделать осторожно, чтобы не уронить ни одного мяча.

КОМУ ДОСТАНЕТСЯ ПРИЗ

Бревно диаметром 10-15 см при помощи цепочек или металлических скоб подвешено к двум врытым в землю стойкам и свободно раскачивается. Пройти по такому бревну, сохранив равновесие, не так просто. К одной стойке приделан шест с выпиленным из фанеры петушком и корзиной, висящей на шнурке. В корзине - приз. Он достанется тому, кто сумеет пройти по бревну, ни разу не соскочив на землю.

НАКИНЬ КОЛЬЦО

На землю кладут доску длиной 2,5-3 м. В ней через каждые 25-30 см высверливают отверстия (всего их 11). В центральное отверстие вставляют вырезанную из дерева фигурку (или колышек). Играющие становятся у противоположных концов доски на расстоянии 1 м от неё и по очереди бросают кольца, стараясь надеть их на фигурку. В случае попадания игрок переставляет фигурку на одно деление ближе к себе. Выигрывает тот, кто сумеет раньше переставить фигурку в крайнее отверстие на своём конце доски.

ИЗ ЛУКА ПО ВОЗДУШНЫМ ШАРИКАМ

В прямоугольном деревянном щите вырезают 7 круглых отверстий. Каждое из них закрывается фанерным кружком, который прикрепляется к деревянному щиту. На

кружках написаны буквы. К началу игры в каждое отверстие вставляют надутый воздушный шарик. Кружок с буквой благодаря этому поднимается и находится в горизонтальном положении.

Игрок получает лук и стрелы, становится в 10-15 шагах от щита и старается стрелами поразить шарик. Лопнувший шарик выпадает, а кружок, который на нём держится, опускается и закрывает отверстие. Когда все отверстия закрыты, из букв образуется слово «молодец».

В игре могут участвовать две команды. Стреляют по очереди. Побеждает команда, поразившая больше шариков.

ВОКРУГ ОБРУЧА

Участники игры по очереди сильным движением рук направляют гимнастический обруч по ровной дорожке. Затем стараются догнать его и успеть проскочить через него туда и обратно. Кто сделает это большее число раз, тот победитель.

Можно провести соревнование по-другому. Два обруча кладут в трёх шагах один от другого. Двое соревнующихся стремятся в течение минуты большее число раз пролезть сквозь обруч, надевая его сверху вниз. Два самых быстрых игрока в финале соревнуются между собой.

Ещё один вариант игры с обручем: берут его одной рукой и движением пальцев заставляют вращаться на месте. Судья засекает время вращения до тех пор, пока обруч не упадёт. Соревнуются поочередно, а если есть два обруча - парами. Тогда в финальном поединке встречаются два лучших игрока.

СКАКАЛКА-ПОДСЕКАЛКА

Для игры понадобится обычная скакалка или двухметровая верёвка, к концу которой привязан мешочек с песком весом 150-200 г.

Игроки располагаются по кругу, на середину которого выходит ведущий. Присев, он вращает вокруг себя скакалку. Игроки перепрыгивают через неё, стараясь не коснуться ногой.

Тот, кого скалка «подсекла», получает штрафные очки, но продолжает играть.

Итоги подводятся через 3-4 мин. Побеждает игрок, не имеющий штрафных очков. Если соревнуются две команды, проигрывает та, члены которой набрали больше штрафных очков, а значит, оказались менее внимательными и ловкими.

ПАДАЮЩАЯ ПАЛКА

Встав в круг, несколько играющих рассчитываются по порядку номеров. Участник игры под номером один берёт гимнастическую палку и выходит на середину круга. Поставив палку вертикально и накрыв её ладонью сверху, он громко называет какой-либо номер, например 3, а сам отбегаёт на своё место. Тот, кто назван, выбегает вперёд, стараясь подхватить падающую палку. Если он успеваёт это сделать, то участник игры под номером один снова берёт палку и, поставив её вертикально, называет какой-либо номер и т.д. Если же палка упала на землю, то водящим становится тот, кто не сумел её подхватить. Игра длится 5-7 минут. Побеждает тот, кто меньше других был в роли водящего.

ЧЕЛНОК

Посередине площадки проводят черту, неподалёку от которой выстраиваются две команды по 4-6 человек. Представитель одной из них выходит к черте и прыгает с места как можно дальше от черты. К отметке, куда допрыгнул представитель первой команды, выходит представитель другой команды и прыгает обратно к черте. После этого ещё один представитель первой команды вновь прыгает в обратную сторону и т.д. Если последний прыжок оказался за чертой, то завершающая соревнование команда побеждает: сумма прыжков её членов больше. Если последний прыгун не допрыгивает до черты, то победа на стороне команды, начинавшей игру.

СЧЁТ ПО КРУГУ

Играющие образуют два круга (по 4-6 человек) на расстоянии двух шагов один от другого. По сигналу ведущего члены каждой команды начинают считать по порядку от 1 до 70. Число, в состав которого входит цифра 7 или которое делится на 7, «запрет-

ное», его произносить нельзя. Вместо этого играющий должен обежать свой круг справа налево и встать на своё место, после чего счёт продолжается. Кто ошибётся и назовёт «запретную» цифру или побежит не в том направлении, должен обежать круг дважды.

Выигрывает команда, которая раньше закончит счёт. Если в игре участвуют 5-7 человек, то они образуют один круг.

ВОЗЬМИ БУЛАВУ

5-7 человек образуют широкий круг. Внутри круга ставят булавы (кегли или городки), но на одну меньше, чем участников игры. Ребята идут по кругу и выполняют по указанию ведущего несложные упражнения: поднимают и опускают руки, приседают и т.д. Неожиданно ведущий командует: «Взять!». Каждый стремится как можно быстрее взять одну булаву. Тот, кому она не достанется, выбывает из игры. Каждый раз количество булав уменьшается на одну. Двое самых внимательных и ловких участников игры разыгрывают между собой последнюю булаву.

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ

На земле проводят длинную черту. Играющие становятся вдоль неё так, чтобы составилось две команды: одна по одну сторону черты, другая по другую. Расстояние между ними - один шаг. По первому сигналу ведущего члены команд берутся попарно за руки. По второму сигналу каждый старается перетянуть своего соседа за черту. Переступивший за неё обеими ногами считается пленником и выбывает из игры, а перетянувший его может теперь помочь одному из членов своей команды: обхватив его сзади руками, вместе с ним пытается перетянуть члена другой команды. Команда, взявшая большее число пленников, считается победительницей.

КРУГОВОЙ «ОБСТРЕЛ»

Игра проводится на лужайке. Все участники стоят по кругу и передают волейбольным пассом (сверху или снизу) друг другу волейбольный мяч. Тот, кто совершил ошибку при приёме мяча или неточно его послал, садится в центр круга. Участни-

ки игры, передающие мяч по кругу, время от времени сильным ударом направляют его в сидящих. Если мяч не пойман ими и отскочил, он снова вводится в игру. Если же игрок не попал мячом в сидящих, он сам занимает место рядом с ними. Круговой «обстрел» продолжается до тех пор, пока один из сидящих не поймает мяч. Тогда все сидящие встают и занимают места по кругу. А в центр круга идёт тот участник игры, чей мяч поймал один из сидящих.

НЕУЛОВИМЫЙ ШНУР

Четырёхметровый шнур (три связанные скакалки) кладут на землю. У разных концов шнура спиной к его концам встают два соревнующихся участника игры. По сигналу ведущего одновременно бегут в левую сторону. Задача каждого из них обежать противоположный конец шнура и вернуться на своё место. Далее играющие должны снова встать спиной к шнуру, наклониться вперёд и рукой, просунутой между слегка расставленными ногами дёрнуть за шнур. Кто сумеет сделать это первым, выигрывает. Затем соревнуется вторая пара. В заключении проводится конкурс между победителями, где выявляется лучший спринтер.

РАЗВЕДЧИК И ЧАСОВОЙ

Участники игры распределяются на две команды по 4-6 человек, выстраиваются на площадке шеренгами в 20 шагах друг от друга и рассчитываются по порядку номеров. В середине площадки кладётся волейбольный мяч.

Одной команде даётся название «разведчики», другой - «часовые».

Ведущий громко называет какой-либо номер. Два участника игры с этим номером устремляются к мячу и останавливаются в шаге от него. Один из них - разведчик, другой - часовой. Разведчик, делая ряд движений (прыжки на месте, взмахи руками и др.), старается отвлечь внимание часового (тот обязан повторять за разведчиком все его движения), схватить и унести мяч в свою команду.

Если разведчик сумел схватить мяч, но часовой настиг его и осалил рукой, он

становится пленным. В противном случае в плен попадает часовой.

Игра продолжается до тех пор, пока в ней не примут участие все члены команд. Побеждает команда, сумевшая захватить большее число пленников.

БОРЬБА ЗА ФЛАЖКИ

Игровая площадка делится поперечной чертой на два равных участка. С тыльной стороны обоих участков очерчиваются зоны шириной 2 м, в которых расставляются по 10 флажков.

Играющие делятся на две команды и произвольно располагаются ближе к своим участкам.

По сигналу руководителя часть игроков обеих команд бегут в сторону противника, стремясь схватить побольше флажков и унести их на свою сторону. Другая часть, защищая флажки, пытается осалить противников на своей стороне. Осаленный остаётся там, где его коснулись, а взятый флажок возвращается на место. Осаленного может выручить игрок своей команды, коснувшись его рукой. Вырученный снова вступает в общую игру.

ЭСТАФЕТЫ - ПОЕЗДА

Перед командами, стоящими в колоннах (по 8-10 человек), проводится стартовая линия, а в 10-12 м от каждой из них ставятся стойки или кладутся набивные мячи.

По сигналу ведущего первые номера из каждой команды бегут к стойкам, оббегают их, возвращаются к своей колонне, но не останавливаются, а огибают её и снова бегут к стойкам. Когда они пересекают стартовую черту, к ним присоединяются вторые номера, обхватив первые за пояс. Теперь уже игроки вдвоём оббегают стойку. Точно так же к ним присоединяются третьи номера и т.д. Игра заканчивается, когда вся команда, изображающая вагончики поезда (не расцепляя рук), финиширует, т.е. последний игрок пересекает линию старта. В игре большая нагрузка приходится на первые номера, поэтому при повторении игры участники в колоннах располагаются в обратном порядке.



ИГРЫ С МЯЧОМ

БОЛЬШОЙ КАНЬОН

2 команды по 8-15 человек. Ровная и размеченная площадка. Количество мячей равно количеству человек.

Цель: для “индейцев” - выбить как можно больше противников.

Правила игры: игроки делятся на 2 команды: индейцы и ковбои. Ковбои стараются пересечь большой каньон, индейцы стараются выбить их мячами. Выбитый ковбой должен лечь на площадку (в каньон) до конца игры. Ковбои, достигшие живыми и здоровыми края каньона возвращаются на исходную позицию и могут сделать новую попытку. Индейцы могут пополнить запас мячей. Когда обе команды готовы, ковбои повторяют свой переход по каньону и так снова, пока последний ковбой не будет выбит (или по окончании обговоренного времени). После этого команды меняются местами.

КЕНГУРБОЛ

Эта игра получила название от животного (кенгуру), которое обитает в Австралии. Особенность движений кенгуру в том, что они отталкиваются обеими ногами одновременно.

Игру можно проводить на волейбольной или баскетбольной площадке. В каждой команде по 5-8 человек. Ворота обозначаются стойками или флажками на ширине 3-4 м. Играющие со связанными ногами прыгают, как кенгуру, по площадке, стараясь забить гол в ворота соперника. Продолжительность каждого тайма - 3 мин, после чего играющие меняются местами. Побеждает та команда, которая забьет больше голов. Играть можно любым мячом, но лучше все же большим надувным.

НЕ ДАВАЙ МЯЧА ВОДЯЩЕМУ

Все играющие встают в круг на расстоянии вытянутых рук. Назначается один водящий. Он идет в середину круга. У стоящих по кругу находится большой мяч. Играющие перебрасывают мяч в разных направлениях по воздуху и по земле с тем, чтобы водящий не мог коснуться мяча. Водящий, бегая в середине круга, стремится дотронуться до мяча, находящегося в воздухе, на земле или

в руках у кого-либо из играющих. Если водящему удастся коснуться мяча, то на его место идет тот, при броске которого мяч был запятнан. Водящий становится на его место.

Правила игры: мяч можно перебрасывать по воздуху (не выше поднятых вверх рук) и перекатывать по земле. Если мяч вылетит из круга, то гарющие должны быстро поднять его и, вернувшись на свои места, продолжать игру.

НАЙДИ МЯЧ

Играющие стоят по кругу вплотную друг к другу, лицом в центр, держат руки за спиной. В центре стоит водящий. По сигналу дети передают маленький мяч за спиной. Водящий старается найти у кого мяч: предлагает показать руки. Тот, к кому обратился водящий, сразу протягивает вперед обе руки. Тот, у кого оказался в руках мяч или кто его уронил, считается проигравшим.

МЯЧОМ В ЦЕЛЬ

По середине площадки кладут волейбольный мяч, а играющие с теннисными мячами в руках стоят в 10 шагах от него за чертой. Каждый по очереди метает свой мяч в волейбольный мяч. Выигрывает тот, кто не промахнулся и у кого после удара волейбольный мяч откатился дальше.

Во втором варианте играющие с теннисными мячами в руках становятся в круг. Водящий подбрасывает волейбольный мяч вверх, играющие же кидают свои мячи, стараясь попасть в летящую мишень. За каждое попадание начисляется очко. Побеждает тот, кто за 8-10 попыток набрал больше очков.

ТОЛКНИ И ДОГОНИ

Дети стоят на одной стороне площадки, на полу перед каждым мяч. Присев или наклонившись, толкают мяч и бегут за ним, догоняют и поднимают мяч. Площадка может быть ровной или с небольшим уклоном в сторону бега.

БРОСЬ МЯЧ

Бросать мяч вверх, о землю или в сетку и ловить, делая хлопок и поворотом кругом.



Игры кричалки

Одной из важнейших составляющих успешной деятельности отряда является высокая сплоченность коллектива. Для достижения этой цели могут быть использованы различные «кричалки». Они уместны во время небольших походов, по пути в столовую, в промежутках между мероприятиями.

Кричалки представляют собой набор слов, часто не содержащий смысла. Это весёлые выражения, которые отряд громко, хором, в заданном ритме повторяет за вожатым или запевалой, с каждым разом увеличивая скорость проговаривания, либо в противоположность громкому произношению вожатого тихо произносит текст, а если у вожатого медленный темп речи, то у отряда он должен быть более ускоренным

«НА БЕРЕГУ»

На бе-ре-гу
Больш-шой ре-ки
Пче-ла ужа-ли-ла
Медведя пря-мо в нос,
Ой-ей-е-ей!
Взревел медведь,
Сел на пчелу (на пенек)
И начал петь: ...
(Далее можно спеть модную «песню – повторяшку».)

«ЕДУ НА ТАНКЕ» («КОРОВА»)

Еду на тан-ке,
Ви-жу ко-ро-ву,
В шап-ке-ушан-ке,
С ро-гом здо-ро-вым.
Здрав-ствуй, ко-ро-ва,
Как по-жи-ва-ешь?
Do you speak English?
Чё об-зы-ва-ешь?
Плы-ву в под-вод-ной лод-ке,
Сно-ва ко-ро-ва,
В мас-ке и лас-тах,
С ро-гом здо-ро-вым.
Здрав-ствуй, ко-ро-ва,
Как по-жи-ва-ешь?
Sprechen Sie Deutsch?
Чё об-зы-ва-ешь?
Ле-чу на вер-то-лёт-е,
Сно-ва ко-ро-ва
На па-ра-шю-те,
С ви-дом су-ро-вым.
Здрав-ствуй, ко-ро-ва,
Ку-да про-ле-та-ешь?
Ас-са-лам Але-кум,
Чё об-зы-ва-ешь?

«ЧИКА-БУМ»

Чика-бум - крутая песня.
Чика-бум поём все вместе.
Если нужен классный шум,
Пойте с нами чика-бум!
Пою я: «Бум, чика-бум»!
Пою я: «Бум, чика-рака, чика-рака, чика-бум!»
О-е!
О-ё!
Ага!
А еще раз?!
А все вместе?!
А быстрее?!
(Повтор: очень громко (тихо, медленно, быстро и т.д.)

«О - ПЕРИ - ТИКИ - ТОМБА»

О - пери - тики - томба!
О - муса - муса - муса!
Ле - о - ле - ле!
О - пикеля, о - бэба!
Ле - о - ле, о - ле - баба - лае!
О, я бананы ем!
О, апельсины ем!
О, пионеров ем!
Ема, ема, ема, ем!

«ГИППОПОТАМ»

А меня укусил гиппопотам!
И от страха я на веточку залез!
И сижу я здесь, а нога моя там!
А меня укусил гиппопотам!
А! Тетя Маня! Тетя Маня! Тетя Маня!
А! Дядя Саня! Дядя Саня! Дядя Саня!
А! Баба Дуня! Баба Дуня! Баба Дуня!
А меня укусил гиппопотам!
(Можно называть любые имена.)

«О-О-АЛЕ!»

О-о - але!
Балис бамба ла-е!
О, кикилис бамба!
О, сава вавабимба!
О-о, я бананы ем!
Ай-вай лизи!
Ай-вай лизи лизе!
Пре-ере-ере-о!
О, о, о!
Комалуму-комалуму
Комалуму виста!
Отм-дотм-битм-били!
Пуба – побитм – били!
С-с-с-с виста!

«БАЛА – БАЛА – МИ!»

Бала-бала-ми! (Все: «Ёу!»)
Чика-чика-чи! (Все: «Ёу!»)
Чик! (Все: «Ёу!»)
Чик! (Все: «Ёу!»)
Чик-чирик-чик-чик! (Все: «Ёу-ёу!»)

«ПАРАМ – ПАРЭРА»

Парам-парэра! (Все: «Хэй!»)
Парам-парэра! (Все: «Хэй!»)
Парам-парэра! (Все: «Хэй! Хэй! Хэй!»)
Настроенье каково? (Все «Во!»)
Все такого мнения? (Все: «Все без исключения!»)
Может сядем отдохнём? (Все: «Нет, в ККЗ (в столовую, на мероприятие, на прогулку) мы пойдём!»)

«ОТ СУХУМИ ДО БАТУМИ»

*От Сухуми до Батуми (все: «Ай-ай-ай!»),
От Батуми до Сухуми (все: «Ай-ай-ай!»)
От Москвы до Ленинграда (все: «Ай-ай-ай!»),
Тумба-тумба-тумба (повторяют),
Тара-мара, тара-мара (повторяют),
Пум, тарабум, тарабум (повторяют)
Все вместе: «Ба-бах!»*

Загадки о героях мультфильмов и сказок

1. Из танцзала короля
Девочка домой бежала,
Туфельку из хрустала
На ступеньках потеряла.
Тыквой стала вновь карета...
Кто, скажи, девчушка эта?

2. Отвечайте на вопрос:
Кто в корзине Машу нёс,
Кто садился на пенёк
И хотел съесть пирожок?
Сказочку ты знаешь ведь?
Кто же это был? ...

3. Баба била — не разбила.
Слабовата бабья сила!
Да не смог разбить и дед.
Ведь ему сто лет в обед.
Кликнули они норушку —
Та разбила, как игрушку,
И сбежала под крыльцо.
Что разбила-то? ...

4. Баба била — не разбила,
Дед ударил — не разбил.
Баба очень загрустила.
Кто же бабе подсобил?
Прибежала в дом малышка.
Вмиг яйцо разбила ...

5. Родилась у мамы дочка
Из прекрасного цветочка.
Хороша, малютка просто!
С дюйм была малышка ростом.
Если сказку вы читали,
Знаете, как дочку звали.

6. В поле появился дом.
Поселились в доме том:
Мышка по имени Норушка,
И лягушечка Квакушка,
Ёж, Лисица и Зайчишка.
А ещё лохматый Мишка
Позже поселился тут.
Как все домик-то зовут?
Вьётся над трубой дымок.
Этот домик — ...

7. Свой дом зимою, в холода
Она слепила изо льда.
Но дом стоял прекрасно в стужу,
Весной же превратился в лужу.
Дом лубяной построил Зайка.
Теперь, читатель, вспоминай-ка,
Кого прогнал Петух в леса?
Кто Зайца обманул? ...



8. Дед и баба вместе жили,
Дочку из снежка слепили,
Но костра горячий жар
Превратил девчурку в пар.
Дед и бабушка в печали.
Как же их дочурку звали?

9. Что за сказка: кошка, внучка,
Мышь, ещё собака Жучка
Деду с бабой помогали,
Корнеплоды собирали?

10. Они везде вдвоём всегда,
Зверята — «неразлейвода»:
Он и его пушистый друг,
Шутник, медведик Винни-Пух.
И если это не секрет,
Скорее дайте мне ответ:
Кто этот милый толстячок?
Сын мамы-хрюшки — ...

11. В карты он с женой играл,
Возмутился и сказал:
«Ты с ума сошла, Коза!
Бьёшь девяткою туза!»
И все карты на пол смёл.
Кто ругал Козу? ...

12. Она Буратино учила писать,
И ключ золотой помогала искать.
Та девочка-кукла с большими глазами,
Как неба лазурного высь, волосами,
На милом лице — аккуратненький нос.
Как имя её? Отвечай на вопрос.

13. За умными мозгами
Он в город шёл с друзьями.
Преграда не страшила.
Был смельчаком ...

14. Бабушка в лесу живёт,
Травы-зелье собирает,
Пол в избе метлой метёт.
В ступе по небу летает,
Из кости её нога.
Эту бабу звать ...

15. Пирожки — в корзинке.
Мчалась по тропинке
Девочка бегом.
Тёмный лес кругом.

Встретилась там с волком.
И не знает толком,
Как же он её скорей
Оказался у дверей,
И в кровать улёгся, плут?
Девочку-то как зовут?

16. Вот совсем нетрудный,
Коротенький вопрос:
Кто в чернилку сунул
Деревянный нос?

17. Черепахе триста лет.
Уж её и старше нет.
И она-то рассказала
Тайну, о которой знала
И которую хранила,
Буратино ключ вручила:
«Вот он, ключик золотой.
В город Счастья дверь открой.
Я ж в пруду останусь тут.»
Черепаху как зовут?

18. Он всегда, как день варенья,
Отмечает день рожденья,
На штанишках кнопку тиснет,
Чтоб отправиться в полёт,
Под пропеллером повиснет
И летит, как вертолёт.
Парень он, «в расцвете лет».
Кто он? Дайте-ка ответ.

19. Сказку быстро вспоминай:
Персонаж в ней — мальчик Кай,
Королева Снежная
Сердце заморозила,
Но девчурка нежная
Мальчика не бросила.
Шла она в мороз, метели,
О еде забыв, постели.
Шла она на помощь другу.
Как зовут его подругу?

20. Этот сказочный герой
С хвостиком, усатый,
В шляпе у него перо,
Сам весь полосатый,
Ходит он на двух ногах,
В ярко-красных сапогах.

ОТВЕТЫ: 1. ЗОЛУШКА. 2. МЕДВЕДЬ. 3. ЯЙЦО. 4. МЫШКА. 5. ДЮЙМОВОЧКА. 6. ТЕРЕМОК. 7. ЛИСА. 8. СНЕГУРОЧКА. 9. РЕПКА. 10. ПЯТАЧОК. 11. КОЗЁЛ. 12. МАЛЬВИНА. 13. СТРАШИЛА. 14. ЯГА. 15. КРАСНАЯ ШАПОЧКА. 16. БУРАТИНО. 17. ТОРТИЛЛА. 18. КАРЛСОН. 19. ГЕРДА. 20. КОТ В САПОГАХ. 18. КАРЛСОН. 19. ГЕРДА. 20. КОТ В САПОГАХ.