

МКУ «Управление физической культуры, спорта и молодёжной политики»
МБУ Объединение детско-подростковых молодежных клубов
«Молодёжная галактика»
Молодёжное общественное объединение
«СОЮЗ активной молодёжи»

Городская школа волонтеров



ИГРОТЕКА

Городской округ Красноуральск
Март, 2014 год

ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ

«ПРИЛЕТЕЛИ ПТИЦЫ...» (9-11 лет)

Ведущий-вожатый читает стихотворение с перечислением названий птиц, среди них встречаются «чужие» слова. Задача участников хлопать в ладоши, если они слышат «чужое» слово, т.е. не название птицы.

«Прилетели птицы: голуби, синицы,
мухи и стрижи, ласточки, ежи.

Прилетели птицы: голуби, синицы,
аисты, вороны, галки, макароны.

Прилетели птицы: голуби, куницы,
чибицы, стрижи, галки и ежи,

комары, кукушки, сели у опушки.

Прилетели птицы: голуби, старушки,
лебеди и утки – вот какая шутка!»

По такому типу можно подбирать стихотворения с названиями животных, растений, фруктов, профессий и т.п.

«АЗБУКА» (9-11 лет)

Все участники – это «буквы алфавита». Каждому участнику выдается карточка с буквой алфавита. Ведущий-вожатый называет слово, задача участников – быстро выстроиться соответственно буквам в этом слове.

Задача вожатого заготовить слова и необходимое к ним количество букв. Например, в слове «дорога» - две буквы «о». Значит, в игре действуют уже две карточки с буквой «о» и т.п. Другой вариант: разбить участников на две команды, кто вперед выстроит слово и т.д.

«НОС, ПОЛ, ПОТОЛОК» (9-11 лет)

Ведущий-вожатый разучивает с детьми три движения и говорит вслух: «нос» (показывает на свой нос указательным пальцем), «пол» (пальцем – на пол), «потолок» (пальцем - на потолок). После репетиции объявляет участникам, что будет их путать: говорить одно, а показывать другое. Их задача показывать правильно. Например, ведущий говорит «пол», а показывает на потолок. Задача участников показывать верно, т.е. на пол. Для большего интереса, ведущий сначала все делает верно, и только потом путает игроков, увеличивая или сбавляя скорость.

«ПТИЦА, РЫБА, ЗВЕРЬ» (9-11 лет)

Участники сидят (стоят) в кругу. Ведущий в центре круга подходит к любому игроку и кричит одно слово из названия игры, например: «рыба!». Участник в ответ мгновенно должен сказать название какой-нибудь рыбы. Если он ошибся или долго думал, то становится ведущим, игра продолжается. Игру можно усложнить, если ведущий, подходя к игроку, будет кричать два слова, например: «рыба, зверь!». Теперь задача участника назвать и рыбу, и зверя и т.д.

«ПИАНИНО» («КРОКОДИЛЬЧИКИ») (9-11, 11-13 лет)

Все участники – это «клавиши пианино». Они садятся в линейку (или в круг) и кладут ладошки на коленки своих соседей. Таким образом, у каждого участника на коленках оказываются ладошки рядом сидящих участников. Задача: стучать ладошками в строгом порядке очередности, постепенно увеличивая скорость. Участники начинают путаться в порядке очередности. Сбившийся игрок убирает одну руку за спину, игра продолжается. Если он сбивается во второй раз, то выбывает из игры. Игра заканчивается, когда остаются два игрока. Это победители.

«СЫЩИК» (13-16 лет)

Все участники – сыщики разных агентств, расследующие одно дело. Ведущий-вожатый заранее прячет в комнате мелкий предмет (например, «алмазный» маркер) таким образом, чтобы краешек его был обязательно виден. Прежде чем запустить участников в эту комнату, он делает обращение к ним – лучшим сыщикам мира – о пропаже алмазного маркера, который необходимо найти, во что бы то ни стало. И показывает им такой же маркер (чтобы знали, какой предмет искать). Далее участникам объясняется, что все они конкуренты: работают молча, ищут только глазами, и при обнаружении пропажи не должны взглядом выдать место нахождения предмета, а спокойно пройти и занять любое место на стуле (сесть в круг, отойти сторону и т.п.). Каждый сыщик держит руки за спиной до конца игры. Ведущий может комментировать процесс, объявлять первых победителей. Когда остается 5-6 человек, не раскрывших дело, ведущий рассекречивает местонахождение пропавшего предмета.

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

«ШЕЛ ПО КРЫШЕ ВОРОБЕЙ» (11-13 лет)

Участники повторяют за ведущим окончание каждой строчки четверостишия:

«Шел по крыше воробей...бей-бей-бей-бей!

Собирал себе друзей...зей-зей-зей-зей!

Много-много-много нас...нас-нас-нас-нас!

Встанут Танечки у нас!..»

Встают Татьяны, участники приветствуют их аплодисментами, ведущий повторяет четверостишие снова, заменяя имена и т.д. Вожатый должен начинать с имен, которых больше всего в отряде, а заканчивать единичными именами, предварительно составив для себя соответствующий список.

«ОДИНАКОВО» (11-13, 13-16 лет)

Участники с одинаковыми именами должны объединиться в одну группу и прокричать быстрее других что-нибудь их объединяющее (имя, желание, увлечение и т.п.) Участники с уникальными именами (т.е. в единственном числе) тоже создают свою «группу уникальных имен». Затем, уже спокойно группы по очереди представляются и приветствуют другие группы. Вожатые, соответственно своим именам, так же участвуют в процессе.

«РУКОПОЖАТИЕ» (11-13, 13-16 лет)

Каждый участник за определенное время (1-3 мин) должен успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку, и при этом 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-ю людьми? А больше чем с 20-ю?» Выборочно можно спросить, кто какие имена, каких участников запомнил.

ИГРЫ С ЗАЛОМ

«ДОЖДИК»

Перед началом самой игры ведущий рассказывает мини-сказочку или сводку погоды, создавая настроение зала и подводя к тому, что наше солнышко закрыла тучка, и начал накрапывать дождик. Если дети играют в первый раз, то ведущий разучивает с ними движения: одна ладошка – это «асфальт», пальчики другой – это «капельки», «капельки» будут стучать об «асфальт».

Главное, смотреть, что делает ведущий и в точности повторять за ним. Ведущий: «И вот упали первые капельки (стучит большим пальцем одной руки по ладошке другой),

за ними закапали другие (прибавляет к постукиванию указательный палец), затем дождик стал увеличиваться (прибавляет средний палец), набирать силу (прибавляет безымянный), пока не превратился в целый ливень! (прибавляет мизинец и начинает хлопать в ладоши)» На этом игру можно закончить.

А можно продлить с рассказом, как уходит дождик, соответственно, делая все наоборот, от аплодисментов до постукивания одним пальцем, последней «капелькой». При проведении данной игры очень важна интонация ведущего – от шепота до громкого голоса, интонация «сказочника».

«ДЕЛЬФИН» («РЫБКА»)

Одна рука ведущего – это «уровень воды» (он держит ее перед собой, согнувши в локте). Другая рука – плавающий «дельфин» (ладонь двигается под рукой-«водой»). Правила игры: если «дельфин» выпрыгивает из «воды» – зал должен сделать хлопок. Задача ведущего не просто выпрыгивать из «воды», но и подлавливать зал, например: показывать ладонь из «воды» только наполовину и тут же «нырть» обратно; иногда поднимать вверх не «дельфина», а сам «уровень воды». Закончить игру можно, задержав «дельфина» высоко над «водой», вызвав тем самым бурные аплодисменты зала. В процессе игры ведущий должен все комментировать, например: «Плавают дельфин в красивом голубом море, и вдруг, «оп!», как выпрыгнет...» и т.д.

«ЧИХАНИЕ СЛОНА»

Перед началом игры ведущий спрашивает: «Слышал ли кто-нибудь из вас, как чихает слон?!». На ответы зала можно реагировать по-разному: «Нет? Тогда сейчас услышите!». Или при ответе «да», «тогда сейчас проверим» и т.д. Правила игры: зал делится на три группы. С первой группой ведущий разучивает слово «ящички», со второй – «хрящички», с третьей – «потацили». Причем, ведущий должен добиться, чтобы все группы проговаривали свое слово очень коротко (не растягивая по слогам), так как только при этом условии можно услышать настоящий «чих». После репетиции, по команде ведущего, все три группы одновременно кричат свои слова. Ведущий: «Апчхи! Будьте здоровы! У нас получился замечательный слон!»

«ВОЛНА»

Ведущий рассказывает детям про море, волны, чаек. Предлагает изобразить всем вместе огромную волну. Знакомит их с замечательной «чайкой» (помощником ведущего). Правила игры: «чайка» будет пробегать вдоль рядов. Мимо чьего @яда она бежит, все участники должны быстро встать и вскинуть руки вверх, изображая волну, и затем быстро сесть. «Чайка» бежит туда и обратно под комментарии ведущего. При этом, она может двигаться, как вдоль рядов, так, затем, и поперек (впереди только первого ряда).

«ПЕРЕВЕРТЫШИ»

Ведущий просит зрителей выполнить какое-либо движение. А зал делает все наоборот. Например:

- повернитесь налево (зал поворачивается направо);
- сядьте (зал встает);
- наклонитесь вперед (зал - назад);
- хлопайте в ладоши (зал топает ногами);
- причешите соседа (причесывают себя);
- пожмите руку соседу справа (жмут соседу слева) и т.д.

Ведущему важно заранее продумать набор движений. Эта игра может быть просто разминкой перед следующей игрой.

«ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ»

Ведущий договаривается с залом, какое движение нельзя делать, например: присесть или хлопнуть в ладоши, или махать руками. Затем ведущий показывает различные движения, которые играющие должны в точности повторять за ним. Чем более разнообразны и забавны эти движения, тем интереснее игра. Неожиданно он показывает запрещенное движение. Можно усложнить игру: договориться о том, что есть два движения, которые повторять нельзя, а вместо них надо делать другие. Например, когда ведущий кладет руку на затылок, играющие должны повернуть голову вправо, а когда он наклоняется вперед, они должны два раза хлопнуть в ладоши. До начала самой игры надо все движения отрепетировать с залом.

«ПОЕХАЛИ...»

Предложите участникам вспомнить, где расположены на их лице нос, глаза, губы и другие части тела. Не забыли? Реакция зала однозначна: недоумение, веселье, остроты-реплики. А теперь мы проверим, так ли это. Все должны хлопнуть по своим коленям и хором приговаривать: «Поехали, поехали, поехали...» При этом игроки смотрят на ведущего. Он называет и показывает части тела (затылок, нос, рот, рука, глаза и т.д.). Ребята вслед за ведущим должны показать у себя ту часть, которую он, именно, 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. Итак, ведущий говорит: «Кто самый внимательный? Давайте узнаем: «Поехали, поехали, поехали... Ухо! (и сам хватается за ухо) Поехали, поехали, поехали... Ухо соседа! (а сам хватается за свой нос) Поехали, поехали, поехали...» Во многом успех игры зависит от остроумного комментария.

«ИНОСТРАНЦЫ»

Ведущий предлагает участникам 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 какую-нибудь одну букву. 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";

«БУБЛИК» (9-11 лет)

Эта игра на быстроту реакции.. Ведущий разучивает с залом движения:

«Бублик (показывает знак «ок»),

Баранку (пальцы двух рук соединяет в одно кольцо),

Батон (раздвигает перед собой руки),

И буханку (мах руками в стороны)

Пекарь (на себя)

Из теста (хлопок)

Испек (движения лепки)

Спозаранку (руки вверх)»

После репетиции ведущий постепенно увеличивает скорость. При этом он должен сам не запутаться. Стихотворение проигрывается 4-5 раз.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

«БЕРЕГ И РЕКА»

Эта игра требует от ребят внимательности. На земле чертятся 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, река, берег, река, берег, берег...” Если после команды “берег”, кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды “река”, остались на “берегу”. Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник. Его можно поздравить и начать игру заново.

«ТИШЕ ЕДЕШЬ, ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ» (9-11 лет)

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: раз-два-три-стоп!” На слово “стоп” все играющие замирают. Водящий, стоящий 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 замерших ребят. Кто рассмеется, также возвращается за черту. Игра продолжается.

«КОШКИ-МЫШКИ» (9-11 лет)

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 – это “ворота”. Задача “кошки” - догнать (дотронуться рукой) “мышку”. При этом “мышка” и “кошка” могут бегать внутри круга и снаружи. Игроки, 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 руки (закрыть все ворота). Игра эта непроста, особенно для “кошки”. Пусть “кошка” проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку. Когда “кошка” поймает “мышку”, из числа играющих выбирается новая пара.

«Волки во рву» (11-13 лет)

На площадке чертится коридор (“ров”) шириной до одного метра. Ров можно начертить зигзагообразный, где поуже, где пошире. Во рву располагаются водящие - “волки”. Их немного - всего два или три. Все остальные играющие - “зайцы”, которые 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.

«ХВОСТ ДРАКОНА» (11-13, 13-16 лет)

Участники – это дракон. Они цепляются друг за друга, как в паровозике. По команде ведущего, голова дракона (первый человек) должна поймать хвост (последнего человека). Тот в свою очередь должен увернуться. Когда последний пойман, то случается его переход в начало цепочки.

КРИЧАЛКА "ПЕТЬКИ - ВАСЬКИ".

Вожатый играет роль ведущего, а ребята делятся на две команды: одна - "Петьки", другая - "Васьки". Далее все вместе на мотив "Смуглянки":

На солнечной поляночке
Стоит зелёный дом.

А на крылечке домика
Сидит весёлый гном.

Далее вожатый кричит: "Как тебя зовут, гном?" и показывает рукой на одну из команд, которая как можно громче отвечает скороговоркой.

"Петьки":

Петька! У меня рубашка в клетку!
Я пришёл к вам, детки,
Чтобы съесть конфетку!

"Васьки":

Васька! У меня штаны в горошку!
Я пришёл из сказки,
Потому что я хороший!

Всё это проводится несколько раз, вожатый показывает то на одну, то на другую команду, а в конце игры - на обе команды сразу, и одна из них должна перекричать другую.

"РИСОСИКИ"

Всё очень просто: дети повторяют за вожатым, который поёт:

О-о-о!

Калабамба ла-о!

Осики-рисрики-рисосики-рисбамба!

О, я бананы ем!

"Балами"

После каждой строчки, пропетой вожатым, дети кричат: "Хей!".

Бала-бала-ми - хей!

Чика-чика-чи - хей!

Чи- хей!

Чи- хей!

Чик-чирик-чик- хей!

"В ЛЕСУ".

В лесу, уж позабыл в котором,
Однажды птицы пели... (хором)

Усевшись крепко на суку Петух кричал(кукареку)

И каждый раз в ответ ему Корова нежно отвечала... (му-му)

А рядом крошке снегирю Шептала свинка ... (хрю-хрю-хрю)

Не разобрать никак слова Кричат лягушки... (ква-ква-ква)

И, улыбнувшись сам себе Козел ответил нежно... (ме-ее)

Сказать певцам хотела «браво!», Но вышло лишь у кошки ... (мяу)

Собачки лают гав гав гав.

"КОСМИЧЕСКАЯ РАКЕТА".

В эту игру – **кричалку** можно поиграть перед отъездом в лагерь. К запуску космической ракеты подготовиться - есть! Приготовиться!!! (отдают честь) Пристегнуть ремни! -есть пристегнуть ремни (хлопок перед собой)

Включить контакты! - есть включить контакты (соединяют перед собой большие пальцы рук)

Завести моторы!!! - Есть, завести моторы!! !(вращают большие пальцы рук и нарастающий гул)!!!

Когда, гул стал громким, ведущий на пальцах ведет отсчет: 5,4,3,2,1 пуск!! Все кричат: Ура! Ура! Ура!

И все вместе считают: 1,2,3,4,5 вжик!!!(большим пальцем в правую сторону)

1,2,3,4,5 вжик!!!(большим пальцем в левую сторону)

1,2,3,4,5 вжик!!!(большим пальцем в низ)

1,2,3,4,5 вжик!!!(большим пальцем в верх)

1,2,3,4,5 вжик, вжик, вжик, вжик!!!(большим пальцем во все стороны)

Все кричат: Ура! Эх!!! Недалеко наша ракета улетела, на соседней полянке упала!!! давайте еще раз попробуем ее запустить!!! И все заново!



Составитель: Александр Чирков
руководитель: МОО «СОЮЗ активной молодёжи»
Городской округ Красноуральск