

МЕТОДИЧЕСКАЯ РЕКОМЕНДАЦИЯ
для классных руководителей и воспитателей группы продлённого дня

«Организация досуга обучающихся с помощью игр и конкурсов»

Составитель:
Воспитатель группы продлённого дня
Чупеева Оксана Владимировна

Чебоксары, 2016.

ОГЛАВЛЕНИЕ:

1. Введение **Стр. 3;**

2. Игры на знакомство **Стр. 4;**

3. Игры – кричалки **Стр. 4-8;**

4. Подвижные игры на воздухе **Стр. 8-11;**

5. Что делать, если на улице дождь **Стр. 11-12;**

6. Игры на выявление лидеров **Стр. 12-13;**

7. Игры на сплочение коллектива **Стр. 13-14;**

8. Игры на командообразование и работу в команде **Стр. 14-18;**

9. Игры на концентрацию внимания и наблюдательность **Стр. 18;**

10. Сюжетно-ролевые игры **Стр. 19;**

11. Развлекательные конкурсы **Стр. 19-22;**

12. Деловые игры **Стр. 22-24;**

13. Спокойные игры **Стр. 24-25.**

Введение

Игра - особый вид деятельности.

Во – первых, играть приятно, легко, весело. В игре мы проживаем счастливое состояние.

Во – вторых, целевое содержание, расположенное в самой игре, придаёт весомость каждому моменту игры.

В - третьих - любая игра содержит в себе элементы других видов деятельности, а значит, обладает возможностью приобщать человека, к которому-то виду деятельности, ещё им не освоенным.

В - четвёртых, в игре минимальное количество правил, соблюдать их не трудно, а всё остальное - поле для свободного проявления индивидуального «Я».

В - пятых, игра – самый демократический вид деятельности: здесь нет начальников и подчинённых, равенство гарантируется ролевым распределением и диктатом фабулы. Игра – общение равных.

Целью данной методической рекомендации является ознакомление с новыми игровыми технологиями.

Данная рекомендация будет полезна классным руководителям и воспитателям ГПД. Материал может быть использован для работы во внеурочное время и период летних каникул.

Независимо от стажа работы педагогов, возникают вопросы, как наиболее целесообразно организовать внеурочную деятельность. Имея в своём арсенале большой набор игр и упражнений можно с пользой занять свободное время, отдохнуть в перерывах между основной деятельностью, тем самым ещё больше расположив к себе ребят.

В данной разработке собраны игры для детей младшего, среднего и старшего школьного возраста. Вы найдете здесь игры на выявление лидера, на знакомство, а также сюжетно-ролевые, интеллектуальные и познавательные игры.

В целом, в этой работе достигнута оптимальная компоновка материала и, при минимальном объеме, обеспечена его максимальная информативность.

При составлении данной методической рекомендации были использованы материалы Интернет ресурсов.

1. ИГРЫ НА ЗАНАКОМСТВО И РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ.

1) **« Снежный ком »**. Ребята сидят в кругу, 1-й называет своё имя, 2-й имя 1-го и своё, 3-й – 1-го, 2-го и своё, и т. д.

2) **« Хулиган »**. Ребята сидят в кругу, 1-й называет своё имя, и в это время хлопает 2 раза по коленям, 2 –й называет 2 раза имя 1-го и хлопает по коленям, а затем своё и тоже хлопает по коленям, 3-й называет 2 раза имя 2-го и хлопает по коленям, а затем своё и тоже хлопает по коленям, и т.д.. Тот кто ошибётся будет называться не своим именем, а ХУЛИГАН.

3) **« Муравейник »**. Все ребята держатся за руки и закручиваются в клубок. Затем в таком состоянии двигаются до определённого места и в таком состоянии они должны как можно больше узнать о каждом из членов группы. Вернувшись, они разворачиваются и рассказывают, что они смогли узнать о каждом.

4) **« Письмо »**. Эту игру можно проводить, когда ребята уже знают имена друг друга. Все сидят в кругу, ведущий вне круга. Например, Маша говорит: « Я передаю письмо Кате », затем она лёгким пожатием руки передаёт письмо (с любой стороны). Задача ведущего обнаружить, где идёт письмо. Тот, пожатие кого ведущий заметит, становится ведущим, а ведущий садится на его место и начинает игру.

5) "**Математика**".
Дети сидят в кругу. Вожатый дает задание: "Начнем считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное 3, произносит вместо цифры свое имя (иногда вместо имени - хлопают в ладоши). Тот, кто ошибется - выбывает".

6) "**Кого нет**".
После представления каждого, гасится свет и один человек покидает помещение. Оставшиеся должны угадать кого нет, и назвать его имя.

ИГРЫ - КРИЧАЛКИ.

1) «Макдональдс»
Э пицце хат (обрисовываем руками круг)
Э пицце хат
Кентуки франчиккен (согнув руки в локте, машем руками как цыпленок)
Энд э пицце хат (обрисовываем руками круг)
После этого кричим «Макдональдс» и сложив пальцы рук щепоткой ставим их на темечко.

Эта игра проводится обыкновенно, пискляво (с уменьшенными движениями), громко (с большими движениями)

2) «Кричалки»
О-о-о-о-о!
Калабамба лао!
Осики-ризосики-ризосики-ризамба!
О я бананы ем!
(Можно придумать: И баклажаны ем! И т.д.)
Там за широй – Толклый зелюк – Пырялся в мове – А Бармаглот – Шипил и стремал – Как коленный вал – Грымко хрюкотал – Чухно грасевал – Как-то бормотал – И еще сивал – Что же мы орем? – Словно тундрюки – Просто мы теперь – Глюки и глюки.
На берегу – большой реки – Пчела ужалила – Медведя прямо в нос – Ой-ёй-ёй-ёй – Вскричал медведь – Сел на пчелу – И начал петь (вообще тут идет песня «Землю обмотали…», но мы продолжим кричалку) – Куся-бусюся – Каша малаша – Хей-я – Хей-он – Хей-мы! – Так!

3) «Тетя Мотя»
У тети Моти четыре сына, четыре сына у тети Моти, они не ели, они не пили, а только пели один куплет
(с начала ритмично двигают одной рукой, потом другой и так постепенно доходим до всего тела, включая язык). При этом постоянно повторяем текст игры.

4) «Театр»
Игра применяется для заставки перед представлением. Ведущий на сцене: «Сейчас я спрошу: «А не поиграть ли нам в театр?», а вы хором отвечаете: «Да-да-да!». Попробуем. Хорошо! Сначала. Раскрылся занавес раскидывает руки в стороны) - вшик-вшик. Сначала. (Все повторяют движения и звуки). Запиликали флейты! Мальчики: пили-пили (имитируют игру на флейте). Заиграли контрабасы. Девочки: бу-бу (имитируют игру на контрабасе). Сначала! На сцене сидят трое. Один говорит... Кто говорит? (Быстро выбирает в зале). Говорит: «А не организовать ли нам Банду?». Кто-то повторяет. Сначала. Второй говорит: Кто? «А кто у нас будет атаманом?». Сначала. Третий говорит: «Я». Кто? (выбирает). Сначала. «А мы все (показывая пальцем - «Он»), а он: «А что я для этого должен сделать?». Сначала. Ведущий (залу): «А что он для этого должен сделать?». Например, из зала кричат: «Спеть!». Ведущий: « Выходит и поет», приглашая «атамана» на сцену. Тот выходит и поет.

5) «Апчхи»
Это скорее не игра, а забава. Забавляться можно в группе от трех человек. Все быстро делятся на три равные группы (если ребят много, то можно разделиться примерно). Мы говорим, что по взмаху руки или какому-либо голосовому

сигналу одна группа кричит: «Ящики!», другая – «Хрящики!», третья – «Спички!». Сразу можно обговорить, что крикнуть нужно очень резко и коротко.

6) «Веретена точены...»
Всех находящихся в зале ведущий разбивает на три команды. Одна команда «Веретена точены», вторая – «Веники замочены», третья - «Барыня, барыня, сударыня барыня». Ведущий указывает рукой на одну из команд, и та кричит свое название. С течением времени темп игры увеличивается.

7) «Регулировщик».
Среди играющих выбирается ведущий - «регулировщик». Все поют песню, а он поднимает руку вверх и совершает ею движения по часовой стрелке вниз. Три правила:
- рука вверх - поют песню громко;
- рука в горизонтальном положении - песня стихает;
- рука внизу - поют песню « про себя».

Затем «регулировщик» медленно поднимает руку и т.д. продолжается игра.

8) «Ипподром»
Все сидят в кругу. Вожатый сидит так, чтобы его было всем хорошо видно, его стул как бы отделен от остальных. Можно посадить ребят полукругом. Вожатый говорит: « Есть ли у нас ладони?(Ребята показывают) А колени? (Кто-то неизбежно хлопнет ладошкой по коленке) Отлично! Именно так выходят кони на поле ипподрома. Все вместе, - медленное поочередное похлопывание по коленям. - Кони вышли на старт, - одной рукой бьем по колену, как бы взрывая землю Старт! Побежали! - быстрое похлопывание. - Бежим! Бежим! По мостовой! - удары кулаками в грудь поочередно (Кинг-Конг) – По песочку, - быстро тереть ладонями друг о друга. – По болоту - быстро захватить пятернями колени и вертикально поднять руки с громким чмоканьем. - Барьер! - руки зависли чуть дальше на уровне груди». И так далее. Можно придумать свои варианты «пересечения местности». Все это быстро чередуется в любой последовательности. Финал: Скоро финал! - быстро хлопаем - приближаются трибуны! Трибуна девочек. Девочки, кричим. А вот трибуна мальчиков! Ребята давай! - Возгласы. - Вот финиш. Ура! Мы победили.

9) «Охота на льва».
Хлопая себя руками по коленям, играющие говорят хором слова:
«Мы охотимся на льва,
Не боимся мы его,
У нас хорошее ружье
И каленый меч».
Далее слова сопровождаются соответствующими жестами. Все: «Ой! Что это?». Ведущий: «Это – озеро (болото, луг, в конце - лев). Все: «Его не обойдешь. Над

ним не пролетишь. Под ним не проползешь. Дорога напрямик» Буль-буль-буль (или чав-чав, шур-шур, а-а-а). После слова – «лев», все повторяют движения и звуки в обратном порядке.

10) «Попробуй, не ошибись».
Сможете ли вы сейчас повторить за мной три коротенькие фразы? – спрашивает ребят ведущий. Никто конечно в этом не сомневается.
«Сегодня идет дождь», - говорит ведущий. Все уверенно повторяют эту фразу.
«А завтра, думаете, будет хорошая погода», - говорит он. Ошибки снова нет.
«Вот вы и ошиблись», - радостно заявляет ведущий. Ребята в недоумении: «Почему?». Ведущий объясняет: «Вот вы и ошиблись» - это была моя третья фраза. Никто не повторил.

10) «Чикабум» - смешная песня. (Дети повторяют каждую строчку за Вами.)
Мы поем ее все вместе.
Если нужен страшный шум,
Пойти с нами чикабум.
Пою я бум чикабум (2 раза)
Пою я бум чикарака Чука бум.

11) «Има – хей» (отвечают дети)
Има – хей.
Има (3 раза) – хей (3 раза).

12) «Тром-тром» (дети повторяют),
Мисэ-дели,
Миси-а, миси-б,
Миси-аси на трубе.

13) «Эхо» (дети повторяют последний слог последнего слова два раза)
Собирайся, детвора! (ра-ра)
Начинается игра! (Ра-ра)
Сколько времени сейчас? (час-час)
Сколько будет через час? (час-час)
Вот неправда, будет два! (два-два)
Думай, думай, голова! (ва-ва)
Как в селе поет петух? (ух-ух)
Да не филин, а петух? (ух-ух)
Вы уверены, что так? (так-так)
А на самом деле как? (как-как)
Это ухо или нос? (показывая на ухо) (нос-нос)
А, быть может, сена воз? (воз-воз)
Вы хорошие всегда? (Да-да)
А, быть может, иногда? (да-да)

Вам понравилась игра? (Ра-ра)

14) «Подскажи словечко»
Я захотел устроить бал
И я гостей к себе....
Купил муку, купил творог,
Испек рассыпчатый....
Пирог, ножи и вилки тут,
Но что-то гости...
Я ждал, пока хватало сил,
Потом кусочек....
Потом придвинул стул и сел,
И весь пирог в минуту...
Когда же гости подошли,
То даже крошки....

15) «А мы чихали»
Ведущий делит присутствующих на команды, каждой дает соответствующий слог: первой -"очи", второй -"ачи", третьей - "хрящ". По сигналу - одновременно и очень громко - слоги произносятся. Получается смешно и очень похоже, будто чихнул великан...

16) «Звуковая картина»
Необходимо разделить присутствующих на четыре группы. Каждая группа получает свое задание: первая группа по команде ведущего громко начинает говорить ТУМБА и топать ногой; вторая группа - слово ПОТУМБА и топать двумя ногами; третья -ТУМБА-БЕЛАБЕЛА-ЧА и хлопок; четвертая - СУРИКО МИНАДЗЕ ТУМБАШВИЛИ. По команде ведущего постепенно вступает каждая группа. Повторив это несколько раз с убыстрением темпа, все громко кричат: ТОЯ-ГОЯ-ГОЯ-Э! " и топают ногами.

17) «Аплодисменты»
Как только поднимается рука, начинают звучать аплодисменты. Чем выше рука тем громче аплодисменты.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НА ВОЗДУХЕ.

1) «Моргалки»
Играющие делятся на пары и встают в круг, причем один из пары стоит за другим на расстоянии вытянутых рук и смотрит строго в затылок впереди стоящему. Необходимо нечетное количество игроков, чтобы один остался без пары. В ходе игры «одинокий» подмигивает кому-то из ребят, стоящих в парах впереди, и последний должен быстро перебежать к лишнему и встать у него за

спиной. Стоящий в паре сзади должен среагировать и не дать впереди стоящему убежать. Если тот все же убежал, оставшийся один моргает кому-то из другой пары. Главное условие: задние должны смотреть в затылок первым. И нельзя подмигивать соседней паре. Игра должна проходить динамично. Только смотреть, ведь можно и одежду порвать!

2) «Лавата»

Дружно танцуем мы тра, та, та, тра, та, та
Танец веселый наш, танец Лавота, хей!

Все участники игры проговаривают слова и движутся по кругу в одну сторону, а потом, повторяя их, идут в другую сторону. Первый раз все держатся за руки потом за локти, коленки, щиколотку, уши, нос, волосы и так далее.

3) «Я иду в поход»

Все стоят в кругу. Вожатый держит в руках мячик и говорит, что сейчас надо будет передавать мячик по кругу и говорить: «Я иду в поход и беру с собой ….(какой-то предмет)». А вожатый будет говорить, идет этот человек в поход или нет. Нужно определить критерий, по которому берут в поход.
Вожатый первый говорит эту фразу и со словами: «Пожалуйста!» передает мячик соседу. Критерий состоит в том, чтобы говорить слово «пожалуйста». А брать можно все что угодно. Вожатый помогает в разгадке, переходя и вставая в разные места по кругу.

4) «Третий лишний»

Все становятся в круг по парам, в затылок друг другу. Двое водящих: один убегает, второй – догоняет. Убегающий может встать третьим сзади к одной из пар, тогда стоящий впереди должен убегать. Задача убегающего осалить убегающего игрока, тогда они меняются ролями.

5) «Голова – хвост»

Играющие становятся в затылок друг к другу и обхватываются за пояс впереди стоящих. Первый в цепи изображает Голову, последний хвост. В игре Голова стремится поймать хвост. Все участники, стоящие между Головой и хвостом, делятся пополам. Та половина, которая ближе к Голове, помогает Голове, а та, что ближе к хвосту, помогает хвосту. Игра продолжается, пока Голова поймает хвост. Потом можно сменить Голову и хвост.

6) «Золотые ворота»

Играющие делятся на равные команды. Одна команда образует круг, ее игроки берутся за руки и поднимают их вверх. Между игроками должна быть достаточная дистанция, чтобы между ними мог пройти человек, хотя бы согнувшись. Другая команда начинает движение, обходя по очереди каждого игрока первой команды, и каждый раз проходя через «ворота», образованные руками игроков первой команды. Игроки второй команды держатся за руки,

расцепить которые нельзя! Итак, вторая команда оказывается то в круге, то за его пределами. Первая команда в течение игры говорит:
Золотые ворота
Пропускают не всегда.
Первый – разрешается,
Второй раз запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!
На последнем слове команда резко опускает руки. Если кто-то из второй команды оказался внутри, он уходит из цепочки и встает в центре круга. Естественно, вторые играющие стараются на последнем слове быть вне круга, но не всегда удается.
Усложнить игру можно тем, что игроки первой команды говорят свои слова одними губами, внимательно глядя друг на друга, и неожиданно опускают руки. Когда во второй команде остается один человек, он признается победителем, а команды меняются ролями.

7) «Коршун и наседка»
Играющие становятся в затылок друг к другу и обхватывают за пояс впереди стоящих. Первый в цепи изображает «наседку», все остальные - «цыплят». Один из играющих «коршун».Он старается схватить цыпленка, стоящего последним в цепи, наседка же всячески мешает этому, преграждает «коршуну» путь разведенными раками. Все играющие помогают наседке, перемещаясь по площадке так, чтобы конец цепи находился как можно дальше от «коршуна».

8) «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 все 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.

9) «Билетики»
Центр круга - контролер (мальчик), внутренний круг - пассажиры (мальчики), внешний круг - билетики (девочки), ведущий садится в стороне. Мальчики и девочки разбиваются на пары, становятся в круги, каждый мальчик запоминает свою девочку. Играющие начинают ходить по кругу: мальчики в одну сторону,

девочки в другую. Ведущий говорит слова: едут, едут, едут,... контролер! Пассажиры берут свои билетики за руки, контролер может схватить любой билетик. Чей билетик схватил контролер, тот пассажир становится на его место. Потом пассажир должен обнять свой билетик, потом - поцеловать, а потом взять на руки.

10) «Ручеек»

Все играющие разбиваются по парам и берутся за руки. Пары выстраиваются в колонну по два. Каждая пара поднимает соединенные руки вверх. Первая пара, стоящая в голове колонны, разъединяет руки, и оба партнера один за другим движутся внутри колонны под руками играющих. Каждый из разъединенных партнеров выбирает себе в пару другого партнера или партнершу, берет его или ее за руку и продолжает движение внутри колонны до ее конца и тут становятся замыкающей парой. Те, кто остался без пары, берут в голову колонны и начинают двигаться от ее головы до хвоста. выбирая себе нового партнера. Играйте, но не устаньте!

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ НА УЛИЦЕ ДОЖДЬ?

Во время дождя можно многому научиться. Нужно только уметь чередовать нагрузку, вовремя менять помещения и постоянно заботиться о материальном обеспечении.

* Концерт КВЧГ ("Кто во что горазд!")
* Конкурс на личную рекламу дождя.
* Занятия в "Художественной мастерской"(изготовление поделок из глины и др. природных материалов - каштанов, шишек, желудей).
* Создание коллективной аппликации из цветной бумаги "Солнышко смеется".
* Час пришивания пуговиц, глажения и стирки вещей.
* Игра "Я садовником родился" с последующим превращением ее в игру в фанты.
* Ритуал приветствия дождя.
* Вечер "Русские посиделки "с байками, шутками и розыгрышами.
* Конкурс моды разных времен.
* Игра "Музей восковых фигур".
* Вечер инсценированных сказок.
* Игра "Мафия".
* Игра "Съемки фильма".
* Час придумывания нового применения старым, никому не нужным вещам.
* Конкурс на самое грустное письмо "А у нас идет дождь".
* Час разучивания новых песен.
* Конкурс собирателей дождя.
* Вечер страшилок.
* Неформальная беседа об увлечении коллекционированием.
* Час отгадывания загадок.

* Неформальная беседа о любимых фильмах.
* Час чтения книги вслух с захватывающим сюжетом.
* Игра "Прятки "(ведущий прячет предмет, все ищут).
* Конкурс иллюзионистов с предварительным разучиванием фокусов.
* Занятия по бумагопластике.
* Час отгадывания кроссворда.
* Генеральная уборка.
* Организация выигрышной лотереи, в которой билеты покупаются за вежливые слова.
* Вечер легенд и мифов.
* Игра "Футбол "с песенными вопросами и песенными ответами.
* Написание зашифрованных писем и организация переписки между палатами.
* Встреча - разговор с очень интересным человеком.
* Час головоломок.
* Конкурс фантазеров.
* Конкурс писателей рассказов (составить рассказ, используя 12 имен существительных; слова не связанные, взятые произвольно).
* Вечер - беседа о разгаданных и неразгаданных тайнах в науке и человеческой истории.
* Час тихого чтения.
* Кольцовка песен.

НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРОВ

1) **« Фигура »**. Играющие делятся на команды. Им даётся задание – с закрытыми глазами построить из всех членов команды геометрическую фигуру (треугольник, квадрат, ромб). Та команда, которая выполнит задание раньше и правильнее побеждает. В ходе подготовки ребят нужно обратить внимание на то, кто руководил процессом построения. Это и есть ЛИДЕР.

2) **« Постройся по росту »**. Играющие делятся на команды. Им даётся задание – с закрытыми глазами построиться по росту от меньшего к большему. Тот, кто руководит процессом – ЛИДЕР.

3) « Веревочка». Материалы: веревка длиной около 6 метров. Свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо (длина веревки зависит от количества участвующих). Участники встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга.
Задание: “Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник”. Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.
Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры. Игру можно продолжить, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник, ромб.
4) «**Индикатор»** Ведущий: "У вас есть 4 типа движений: руки вверх, присесть, сойтись в центр, разойтись по стенам. Ваша задача, чтобы максимальное число людей сделали одно и то же". Потом отнимаем голос. Потом - жесты. Потом - мимику и многозначительные взгляды. Внимательное наблюдение за группой позволяет узнать, кто выпадает, кто лидер, кто подчиняется.

НА СПЛОЧЕНИЕ КОЛЛЕКТИВА.

1) **« Интуиция ».** Все играющие сидят в кругу. Им необходимо не договариваясь сосчитать от 1 до 10. Причём один человек имеет право назвать только одну цифру. Если двое или больше называют одну цифру одновременно, то игра начинается сначала.

2) **« 3- головый эксперт ».** Команды по 3 человека. Даётся 1 мин для того, чтобы команды придумали вопрос командам- соперницам. Причём вопрос должен состоять из 3- х слов (по одному для каждого участника команды). Например: « Почему птицы летают? ». Ответ тоже должен состоять из 3- х слов. Например: « Птицы летают по небу ».

3) **« Конопе ».** Все участники делятся на две команды. Садятся в два кругу. Задача участников – передать пуговицу по кругу с помощью указательных пальцев. Выигрывает та команда, которая выполнит это задание раньше.

4) **«Телеграмма».** Играющие стоят в кругу, взявшись за руки. В центре стоит водящий. Он должен «перехватить» телеграмму, т. е. Увидеть, кто пожимает руки. Если он это замечает, то встает в общий круг, а попавшийся становится водящим. Если телеграмма доходит до получателя, он говорит: «Получил» и сам отправляет телеграмму кому-то. Нельзя отправлять телеграмму рядом стоящему. Если водящий никак не может перехватить послание, его лучше поменять.

5) **«Себе – соседу».** Играющие стоят в кругу, их руки вытянуты. В центре водящий. Одна рука неподвижна, другой играющие передают монетку в любую сторону по кругу, кладя ее на ладонь соседа. Но все одновременно делают характерное движение другой рукой, имитируя или не имитируя передачу монеты, со словами «себе – соседу».

6) **«Джойстик».** Все встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На стол кладется небольшой предмет (монета, сережка и т.п.). Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет "джойстиком", передавая первому команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на предмет на столе. Игру можно провести в форме соревнования. Если вы решили устроить из этой игры соревнование, не забудьте определить независимых судей, чтобы никто не жульничал.

7) **«Почта».** Каждый участник игры получает номер (это его адрес). Нужно сделать визитку со своим именем и номером и обязательно ее носить. Все могут писать всем разные веселые записки и складывать в ящик. Раздача почты происходит либо во всеуслышание, либо с помощью специальных почтальонов (заранее выбранных) доставляется прямо в руки адресата. Вожатые должны "разогреть" игру написав разные веселые и добрые записки как можно большему числу детей.

ИГРЫ НА КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ И РАБОТУ В КОМАНДЕ.

Все игры и задания проводятся в небольших группах из 10 – 15 человек. Каждая группа должна успеть пройти 3 или 4 конкурса за определенное время.

1) «Свидания». Каждому участнику игры дается листок бумаги формата А4. Ведущий предлагает всем участникам нарисовать на этом листке циферблат часов с 12 делениями. Потом все игроки должны за определенное время (минут 10) назначить на каждый час по одному «свиданию» с одним участником игры. Причем с одним и тем же человеком можно встретиться только один раз. После того как все «свидания» будут назначены, ведущий объявляет: «Наступило 3 часа дня. Все, у кого назначены свидания на это время, должны встретиться и рассказать друг другу за несколько минут о своих самых радостных воспоминаниях детства». После того как это задание будет выполнено, ведущий называет другое время и объявляет новое задание для встречающихся в это время. Например, 8 часов вечера, те, у кого на это время назначено свидание, должны встретиться и рассказать друг другу, чтобы они хотели изменить в своей жизни. Задания могут быть самыми разными, главное, чтобы они помогали участникам игры получше узнать и понять друг друга. Примерные задания:

любимый город и почему;
любимая книга;
что такое счастье в моем понимании;
самое запомнившееся путешествие и почему;
любимое блюдо и способ его приготовления;
любимый фильм;
с каким животным ассоциирует себя человек и почему;
предпочтения в музыке;
домашние животные;
мои привычки и т.д.
Ведущему необходимо объявит все 12 часов. Если у кого-то из игроков не назначено свидание на какой-либо час, то он должен присоединиться к любому другому свиданию. Тогда рассказывать о себе будут уже 3 человека.

2) «Лабиринт». Все участники конкурса становятся в одну линию. Затем попарно завязываются ноги у двух стоящих рядом людей (правая нога одного человека с левой ногой другого человека). После этого каждому 3-му человеку в линии плотно завязываются глаза. Затем ведущий раскладывает на полу изогнутый лабиринт из листков бумаги формата А4. Листки должны лежать на расстоянии 1 шага друг от друга. Затем участникам объявляют, что они должны в полной тишине пройти по этому лабиринту, наступая только на листки бумаги и не касаясь ногами пола. Самое сложное провести по этому лабиринту тех людей, у кого завязаны глаза. Все задание должно проходить в полной тишине, без слов. Как только хотя бы 1 человек наступает на пол, а не на листок бумаги, то все команда возвращается обратно на исходную линию.

3) «Болото». Вся команда становиться на исходную линию. Ведущий объявляет, что всей команде необходимо перебраться через болото, т.е. пространство, лежащее перед ними. Причем наступать можно только на «кочки», т.е. на листки бумаги формата А- 4, лежащие на полу. Наступать на пол нельзя. Листков должно быть довольно-таки много. Причем, пока хотя бы 1 человек не перешел на другую сторону через болото, задание не считается выполненным. Как только команда постепенно начинает переходить через болото, ведущий и его помощники начинают убирать с пола свободные листы бумаги, на которые еще никто не наступил. Естественно, что с первого раза команде не удается перейти через болото, т.к. ведущий быстро убирает листки, а на пол наступать запрещается. После этого команде предлагается хорошенько подумать и предпринять еще одну попытку перебраться через болото. Участники должны понять, что переправиться через болото они могут только все вместе, одной командой, а не по одиночке. Как только команда берется за руки и начинает согласованно по одному переходить через болото, стараясь не оставлять свободными листки бумаги, то ведущий перестает убирать листки бумаги с пола. Когда все члены команды переходят на другую сторону, задание считается выполненным.

4) «Передвижения». Все участники конкурса становятся в один ряд. Стопы стоящих рядом людей должны стоять вплотную к стопам своих соседей с обеих сторон. Затем участники игры должны двигаться вперед, не отрывая свои стопы от стоп соседей, до определенной линии. Если чьи-либо стопы разрываются, то все участники возвращаются на исходную линию. Задание считается выполненным, когда все участники, не отрывая стоп, доходят до финишной линии. Затем команде можно предложить проделать это упражнение еще раз, но улучшая время выполнения задания, т.е. увеличив скорость.

5) «Шарики». Участники игры встают в одну колонну, смотря в спину соседа. Между соседями необходимо положить надутый воздушный шарик. Он должен вплотную касаться тел двоих людей так, чтобы его не пришлось поддерживать руками. Затем вся колонна должна двигаться по заранее определенной территории, которая должна включать преодоление различных препятствий. Главное, чтобы шарики между соседями, которые категорически запрещается поддерживать руками, не выпали при прохождении через препятствия. Тот человек, у которого выпал шарик, становится впереди всей колонны.

6) «Спираль».
Все участники конкурса становятся в одну линию и берутся за руки, образуя одну цепочку. Затем ведущий заворачивает всю цепочку в тугую и тесную спираль. Затем ведущий плотно обвязывает получившуюся спираль веревкой. После этого команде дается задание дойти всей спиралью до ведущего, который постепенно удаляется от команды в любом направлении. Цель задания – дать игрокам почувствовать себя в единой связке, одной общей командой.

7) «Печатная машинка». Игра учит сосредоточенности, собранности, развивает умение действовать группой. По очереди игроки называют по букве алфавита, запоминая доставшиеся им буквы. Ведущий предлагает напечатать телеграмму с определенным текстом. Например: <Еду, встречай, гном>. Перед началом и в конце фразы вся группа должна хлопнуть в ладоши два раза. Затем один раз хлопает, <печатая букву>, тот, кому досталась первая буква телеграммы, за ним тот, у кого вторая буква, и т.д. После того, как слово <напечатано>, вся группа делает один хлопок, отделяя, таким образом, слова друг от друга. Игра продолжается, пока группа не передаст телеграмму. Все это делается без слов.

8) «Темп». Как и предыдущая игра способствует сосредоточению, собранности внимания к происходящему, развивает умение действовать группой, но проходит более динамично, энергично. Все играющие сидят по кругу. Игроки рассчитываются по порядку номеров и запоминают свои номера. Ведущий задает темп: два хлопка по коленкам, два щелчка пальцами. Все повторяют. Как

только удается установить единый ритм, вводятся слова. Ударяя два раза по коленкам, ведущий произносит два раза свой номер <один, один> и делает два щелчка пальцами; затем, хлопнув по коленкам первый раз, произносит свой номер, после второго - произносит номер игрока, которому передает слово (например: <один, три>). Теперь этот игрок (под номером <3>), не выходя из общего темпа, ведет игру. Целесообразно в начале игры просто по очереди передавать слово, чтобы игроки запомнили темп и правила игры, а потом делать это в разнобой, постепенно убыстряя темп.

9) «Опаздывающее зеркало». Внимание! Садитесь удобнее. Первый справа, представьте себе, что вы сидите перед зеркалом и не спеша прихорашиваетесь. Сделали одно движение - задержитесь на секунду, посмотрите в зеркало. Другое движение - пауза, третье - снова пауза. Сосед слева, вы повторяете движение первого ведущего только тогда, когда он начнет второе движение, третий слева повторит движение ведущего, когда его правый сосед начнет воспроизводить второе движение ведущего, а сам ведущий уже сделает третье.
Таким образом движения ведущего будут повторяться всеми сидящими в полукруге с отставанием на одно движение. Кто копирует движения наиболее тщательно?

10) «Иноходец» (соревнование-эстафета)
Участники игры разбиваются на две команды и становятся друг другу в затылок. Командам нужно пройти необычным шагом всего несколько метров. Участник проходит дистанцию и возвращается к команде, за ним - следующий и так далее. Шаг такой: правую ногу заносите назад за левую и ставьте как можно дальше вперед. Затем левую ногу заносите за правую и так далее, кто быстрее. Побеждает команда, члены которой пройдут быстрее и с наименьшим числом падений.

11) «Пятерки». Карточки, на которых написаны сказочные или литературные персонажи, получают все участники игры. Пять персонажей из одного и того же произведения должны отыскать друг друга и инсценировать фрагмент из сказки или рассказа.

12) «Кельтское колесо». По легенде древних кельтов все люди делятся по сторонам света.
Люди с севера – это люди действия. Лидеры, которые делают дело. Люди, которые идут к цели любыми путями, не оглядываясь на средства, их мало интересует атмосфера, которая царит вокруг.
Люди с Запада – это люди расписаний, расчетов, точности, дисциплины. Их часто обвиняют в бесчувственности.
Люди с Востока – это люди творчества. Много идей, но при этом они не занимаются их реализацией.

Люди с Юга – обеспечивают теплые отношения и комфорт в группе. Атмосфера в группе важнее поставленной цели, движения вперед.
По легенде Древних кельтов, для достижения гармонии в каждой группе, а также в каждом человеке должны присутствовать все стороны света, хотя какая -то и преобладает. Это и представляет собой замкнутое Кельтское колесо.
Члены группы должны разделиться на подгруппы по своей принадлежности по сторонам света. Если человек колеблется, ему предлагают выбрать сторону света, к которой он относит себя в данный момент.
На обдумывание дается 7-10 мин., после этого надо каждой группе представить свою подгруппу, делая рекламу своих лучших качеств. А также сделать антирекламу качеств любой другой подгруппы.

ИГРЫ НА КОНЦЕНТРАЦИЮ ВНИМАНИЯ И НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ.

Возраст не ограничен, количество участников тоже, время проведения обычно не больше пяти минут. Такие игры хорошо проводить в начале такого занятия, когда вам нужно привлечь внимание детей.
1) «Искра». Все участники сидят в кругу. Задача как можно быстрее всем хлопнуть по очереди в ладоши так, чтобы получилось очень-очень быстро.

2) «Ритм». Все участники сидят в кругу. Ведущий задает ритм хлопками в ладоши. Ребята должны по кругу повторить этот ритм, при условии, что каждый хлопает только один раз.

3) «Тишина». Ведущий: "Давайте послушаем тишину... Сосчитайте звуки в этой комнате. Сколько? Какие?" Ребята называют звуки, которые услышали. Лучше начать с того, что услышал меньше всех.
"Сосчитайте звуки вне комнаты, на улице…"

4) «Сколько?». Ведущий: "Посчитайте сколько предметов на букву “п” (“р”, “л” и т.п.) есть в этой комнате". Называем по очереди. Предметы не должны повторяться. Выигрывает тот, кто продержится дольше всех.

5) «Ищите его». Игра со словами. Участникам предлагается короткое слово. Они должны вспомнить и записать за определенное время как можно больше слов, в которых содержится данное слово. Например: мак – гамак, тумак, смак, макака.
Потом устраивается соревнование, все по очереди зачитывают. Можно сделать по командам.

6) «Ай да я» (или “Ква-ква”, “Карамба” и еще что угодно)
Ведущий: "Мы сейчас будем по очереди называть числа по порядку, но вместо чисел, которые делятся на 3 (5, 7, 4) и содержат три в своем написании, мы

будем говорить “Карамба” (например: 1, 2, Карамба, 4, , Карамба, 7, 8, Карамба, 10, 11, Карамба, Карамба, 14,...). Тот, кто ошибается – вылетает из игры". Можно усложнить задачу - взять две цифры и говорить при одной цифре одно слово, а при другой - другое, если они встретились вместе, то оба слова (например: (числа 3 и 5): 1, 2, Карамба, 4, Ква, Карамба, 7, 8, Карамба, Ква, 11, Карамба, Карамба, 14, Карамба-Ква [число 15 делится на 3 и на 5],…)

СЮЖЕТНО – РОЛЕВЫЕ ИГРЫ.

1) **« Репка ».** Желающим раздаются бумажки с названием персонажа, который он (а) будет играть. На бумажке также написаны слова и движения, которые персонаж должен выполнить. Ведущий читает сказку. Как только он называет того или иного героя, тот (герой) должен сказать свои слова и показать движение.
РЕПКА - делает шаг вперёд и говорит: « А вот она я »
ДЕДКА – чешет голову и говорит: « Всё равно достану »
БАБКА – топает ногой и говорит: « Ёлки – палки »
ВНУЧКА – гладит себя по голове и говорит: « Я готова »
ЖУЧКА – прыгает вперёд и говорит: « Поесть то дайте »
КОШКА – кривляется и говорит: « Рыбки бы кусочек »
МЫШКА – выходит руки в боки и говорит: « Ну без меня прям никуда! »

2) **« Семейка Адамс ».** Все играющие выходят из комнаты, остаются только двое ведущих. Заходят играющие по одному. Ведущие говорят:
« Мы семейка Адамс. Мы очень дружная семья. Чтобы войти в нашу семью ты должен нам понравится. Если ты нам понравишься, то мы тебе ПОХЛОПАЕМ. Твоя задача – сделать всё, чтобы мы тебе похлопали.
Ты можешь танцевать, петь, рассказывать анекдоты, и. т. д.».
Участник начинает свои действия, а ведущие должны всё за ним повторять. Участник должен сообразить, что ему необходимо похлопать, чтобы ведущие похлопали за ним следом. Как только участник захлопает он становится членом семьи и тоже начинает выполнять действия следующих участников.

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ КОНКУРСЫ.

1) « Самый чувствительный ». Количество участников от 3 до 5. Ставится стул, на который кладётся несколько шишек или шашек (от шахмат) и накрывают всё материалом. Участники по очереди садятся на стул и пытаются угадать сколько их там. Выигрывает тот, кто назовёт верное число или близкое к верному.

2) « Часть и целое ». Участники сидят в кругу, ведущий кидает кому- то мячик и называет часть чего- то, тот кому кидают мяч должен его поймать и назвать

целое (например - РЕСНИЦА – ГЛАЗ, ШНУРОК – БАТИНОК, и. т. д). У кого мяч становится водящим.

3) « Актёры ». Участники делятся на 5 команд и каждой даётся задание прочитать стихотворение « Уронили мишку на пол », но так, как написано у них на листочке. (весело, грустно, заигрывающе, сердито, патриотично).

4) « Стих ». Ведущий выходит за дверь. Участники загадывают любое стихотворение, которое необходимо будет отгадать ведущему. За каждого участника закрепляют по одному слову из стихотворения.
(например: 1-уронили, 2- мишку, 3- на ,4- пол, 5- оторвали, 6- мишке, 7- лапу, и. т. д.). Заходит ведущий и задаёт каждому участнику по одному вопросу (любому), участник в своём ответе должен обязательно использовать то слово из стихотворения, которое ему досталось, и обязательно в том же падеже. Ведущий должен начать задавать вопросы тому, у кого первое слово стихотворения.

5) « Глухой телефон ». Участники встают в одну шеренгу друг за другом. Ведущий говорит на ухо первому загаданное слово, тот поворачивает второго и объясняет загаданное слово ему жестами, второй, что понял объясняет жестами третьему, и.т.д.

6) « Что же вам мешает? ». Все участники выходят из комнаты, заходят по одному. Ведущий просит участника присесть и накрывает его покрывалом. Затем говорит: « Сними то, что тебе там мешает, например ботинки или рубашку, может телефон сотовый мешает ». Когда участник скажет : « Мне уже ничего не мешает », ведущий спрашивает: « Тебе комфортно, и в таком положении ты можешь просидеть долго? ». Задача участника - сообразить снять покрывало.То же самое проделывается и с последующими.

7) "**Моментальный снимок**".
Ведущий кладет на стол несколько предметов (карандаш, коробочек, скрепку, ножик и т.п.) и накрывает их листом бумаги. Затем зовет играющих. Когда все приготовятся, он приподнимает закрывающий предметы лист на 3-5 мин и снова закрывает. Предлагается, чтобы каждый записал, какие он видел предметы. Потом проверяют правильность запоминания. Выигрывает запомнивший больше других и без ошибок.

8) « Пантомима ». Все участники делятся на две команды. Из каждой команды вызывается по одному самому артистичному и им даётся задание - показать пантомимой то, что написано у них на листочке (вытягивают листочек), а их команда должна угадать. На листочке может быть написана пословица, строчка из песни или просто выражение.

9) «Красная шапочка»
Зрелищная игра. Ведущий, он же режиссер, по очереди вызывает всех участников спектакля на роли. Роли: елочка, березка, пенек, белочка, полянка с цветочками, птичка, зайчик, волк, охотники и красная шапочка, все остальные в зале – ветер.
После вызова очередного участника на роль ведущий показывает и проигрывает с ним его роль от начала сказки. Текст сказки можно изменять. Вот один из вариантов:
Ветер дует, деревья качаются, дуб заскрипел, зашелестела березка с елочкой, зайчик запрыгал, птички летают и поют, белочка колет орешки, пошла красная шапочка, напевая песню: «Ля-ля-ля», за ней крадется волк, охотники по следу, шапочка цветочки нюхает, волк шапочку обнюхивает, открывает пасть «а-а-а», охотники хватают волка. Всем огромное спасибо!

10) "Руки на стол!".
Играющие делятся на две равные группы и садятся по обе стороны стола. Одна группа получает какой-нибудь небольшой предмет: монету, пуговицу, резинку - и начинает передавать ее под столом. Неожиданно один из играющих другой группы громко говорит: "Руки на стол!". Тотчас вся группа, передававшая предмет, должна положить обе руки на стол ладонями вниз. У кого-нибудь под ладонью обязательно должен находиться предмет. Вторая группа должна угадать, у кого он находиться, причем угадывает один, советуясь с товарищами. Если он угадает, предмет переходит к его группе. Тогда вся группа начинает передавать предмет под столом, а первая группа угадывает, у кого он находится. Если не угадает, то предмет остается у первой группы и она выигрывает очко. Так играют до условленного количества выигрышных очков.

11) «Самый рассеянный». Организатор показывает участникам игры какой-либо предмет, например, карандаш, и просит всех выйти на минутку из комнаты. Оставшись один, организатор кладет карандаш в такое место, где он хотя и виден, но может быть замечен лишь при внимательном осмотре комнаты. Можно, например, положить карандаш на перекладину, связывающую ножки стола, на карниз и т.п.
Когда участники игры по зову ведущего возвратятся в комнату, каждый старается как можно скорее обнаружить карандаш. Увидев его, играющий сейчас же садится, заранее тихо на ухо сообщив организатору о находке. Самый рассеянный – последний, может выполнить какое-либо шуточное поручение.

12) «Да и нет, не говорите». В игре участвуют 5-30 человек. Ведущий говорит:
Вам прислали сто рублей.
Что хотите, то купите,
Черный с белым не берите,
Да и нет не говорите.

Затем ведущий начинает беседу с одним из участников, задавая коварные вопросы, например:

- Вы, конечно, знаете, какого цвета трава? (по правилам нельзя отвечать «да», иначе придется отдать ведущему фант – платок, значок, ботинок и т.д.)
- Знаю, - отвечает находчивый игрок и радуется что «не попался». Но ведущий задает все новые вопросы:
- А какого цвета небо? Какого цвета снег?
- Небо голубое. Снег белый. Ой, я ошибся. Про снег надо было сказать: такого цвета как мел.

Тому, кто неправильно ответил на вопрос, приходится отдавать фант. Ведущий беседует со всеми игроками, стараясь «подловить». Если ему удалось собрать несколько фантов, участники игры начинают их разыгрывать. Если ведущий не получил ни одного фанта, то ведущим становится кто-то другой. Нельзя подсказывать отвечающему. Часто договариваются не смеяться при любых вопросах и ответах. Засмеявшийся отдает фант.

13) "**Коначко**" (конец-начало-конец).
Играть можно вдвоем, втроем, двумя командами или по кругу. Слова необходимо подбирать таким образом, чтобы последний слог первого слова служил началом второго: РУКА-КАПОР-ПОРОГ и т.д. замешкавшийся выбывает из игры. Можно индивидуально составлять цепочки на определенную тему. Побеждает тот, чья цепочка длиннее. Если слово заканчивается на слог, на который ни одно слово не начинается, то можно составить слово, начинаюшееся на одну из получившихся букв.

14) "**Шли по улице**".
Всем играющим присваиваются номера. №1 начинает: "Шли по улице 4 крокодила", №4 отвечает: "А почему 4?, №1: "А сколько?", №4: "А 8". В игру вступает №8: "А почему 8?", №4: "А сколько?", №8: "А 5!" и т.д. если кто ошибся или замешкался, отдает фант. Собранные фанты в конце игры разыгрываются.

15) "**Внимание, он приближается!**"
Дети встают в кружок как можно плотнее друг к другу. Они передают из рук в руки мягкую игрушку или еще какой-нибудь предмет, пока звучит музыка(или пока вожатый не скажет СТОП). Каждый старается как можно скорее избавится от этого предмета. Как только музыка остановится, тот, у кого в руках окажется игрушка, выходит из игры.

ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ.

1) «Перестройка». Участники делятся на две команды, выстраиваются напротив друг друга и по команде ведущего перестраиваются в своих командах

по разным признакам: по росту, по размеру обуви, по цвету обуви от светлой к темной, по алфавиту имен (от А до Я).
2) «Молекула». Вожатый объясняет: сначала нужно просто ходить в толкучке при словах: «Молекула – моли, молекула – моли…» А потом, при неожиданном выкрике какого-либо числа («Три!»), все должны обняться в команды по столько человек, какое было названо число (в нашем случае по три человека). Потом опять брожение «свободных электронов», и снова команда. Конец игры: «Молекула – моли, молекула – моли.…Все!»

3) «Мафия». Все рассаживаются кружком, но не вплотную друг к другу. Выбирается один ведущий. Далее игроки тянут жребий, организованный ведущим. По результатам определяется один (1) комиссар Каттани, несколько мафиози (их не намного меньше половины играющих) и добропорядочные граждане, коих большинство. Результаты жребия, т.е. кто кем оказался, необходимо сохранять в тайне. Далее начинаются будни. Сначала день. Все сидят с открытыми глазами пытаются угадать, кто же из них мафиози. Если кто-то признан таковым единогласным решением, то тут же приводится в исполнение «вышка» - человек выбывает из игры. Если консенсуса нет, то просто наступает ночь. НОЧЬ. Все закрывают глаза. Затем ведущий объявляет о выходе мафии. Оставшиеся в живых мафиози открывают глаза и знаками (не голосом!) решают, кого они грохнут сегодня. Закрывают глаза. Далее выход комиссара Каттани.
Он прикидывает, кто же может быть мафией. Если угадал, то одним мафиози становится меньше, если нет, то выходит осечка. Далее снова начинается день. Игра ведется до полной победы честных граждан или мафии. Замечания: комиссар Каттани - вполне добропорядочный гражданин, т.е. может быть казнен общим собранием или убит мафией. По ходу игры ведущий комментирует происходящее, сохраняя анонимность действующих лиц.

4) «Хвост дракона». Упражнение-игра, построенное по принципу, аналогичному «молекуле», с такой же целью. Участники разбиваются на группы по 4-6 чел и образуют что-то типа «паровозиков». По команде тренера начинают хаотичное движение в ограниченном пространстве. По хлопку, каждая группа старается «оторвать» последнего от какой-либо группы, причем нельзя позволить оторвать своего замыкающего. Эффект – практически такой же как и в «Молекуле».

5) «Мотогонки». Участники работают в парах. Номер первый – гонщик, номер второй – мотоцикл. Номер первый встает за номером вторым, берет его за талию и закрывает глаза, а второй, по команде ведущего начинает бежать по комнате в неопределенном направлении. Смена происходит так же по команде ведущего. В процессе игры хорошо видно кто и как относится к той или иной роли – первые номера демонстрируют способность или неспособность доверять ведущему их партнеру, вторые – способность нести ответственность за того, кто

им доверился. Кроме того, это упражнение приводит к очень большому выплеску энергии, большому веселью и очень хорошо расслабляет группу после занятия.

6) «Паровоз». Упражнение используется для снятия напряжения в конце рабочего периода, или в конце рабочего дня. Участники стоят в кругу. Тренер дает инструкцию: «Я буду хлопать, сначала медленно, затем быстрее, затем еще быстрее, затем совсем быстро и .т.д. Вы будете хлопать вместе со мной, с точно такой же скоростью и ритмом. С возрастание скорости будет возрастать ваше возбуждение, нарастать чувство тревоги и усталости, старайтесь как бы концентрировать все это между ладонями, наращивая по мере нарастания скорости. Когда скорость и ваши чувства достигнут апогея, я подниму руку и резко, как бы потянув за веревку, опущу ее вниз. В этот момент вы должны «загудеть», вложив в звук все то, что в этот момент будет внутри вас» тренер начинает хлопать, одновременно говорить инструкцию, как бы наращивая то возбуждение, которое должно быть. Все больше скорость, все громче говорит тренер, все больше «заводятся» участники и вот наконец, тренер поднимает руку и резко бросает вниз. Участники издают звук, похожий на гудок паровоза, выбрасывая из себя всю накопленную за день усталость.

7) «Хлопать-топать». Участники сидят в кругу. Правой ногой нужно зацепить ногу соседа справа в области щиколотки, правую руку положить на колено соседа справа. То же сделать левой рукой и левой ногой. Тренер дает инструкцию хлопать ладонью по колену, на котором она лежит так, чтобы хлопки шли один за другим, например по часовой стрелке. После этого аналогичное задание дается для ног. Когда у участников начинает получаться, задания делаются одновременно. Как правило, задание получается не сразу и в процессе отработки участникам удается повеселиться, наблюдая попытки коллег по группе отследить оба потока информации одновременно.

7) «На коленки - по кругу». Участники стоят в кругу по принципу «паровозик», при этом обнимают за талию человека, стоящего через одного впереди. Задание – сесть на коленки тому, кто стоит сзади. Получается не сразу, как правило, на первых порах кто-нибудь выпадает из круга и весь круг из-за этого разваливается. Тренер дает установку на то, что любое командное дело похоже на выполняемое упражнение – пока все держат друг друга – все буде работать. Нет самого главного или не важного. Если выпадает один – разваливается все. Пробуют еще раз или несколько – до тех пор, пока не получится правильно. После этого все отпускают руки, и тренеру имеет смысл, в целях большего сплочения группы поощрить участников на небольшое проявление радости и гордости собой - «Вы сделали это, имеет смысл поаплодировать себе и коллегам по группе»

СПОКОЙНЫЕ ИГРЫ.

1) «Поиск клада». Подготовка игры: вожатый пишет записки, где завуалированно (в стихах, иносказательно, зашифровано) описаны места территории лагеря. Каждая новая записка посылает участников к следующей. Потом вожатый должен спрятать эти записки в определенных местах лагеря. Теперь можно начинать игру.
Каждая команда получает первое послание и по сигналу отправляется в путь. Каждая команда бегает по своему собственному маршруту, но записка с “кладом” только одна. Нужно пройти обязательно все этапы. В конце самая быстрая команда находит финальную записку с надписью “Клад” и идет к вожатому за призом. Оптимальное количество команд: 3-4.

2) «Гномы». Начало игры: каждый пишет свое имя и фамилию на листочке, сворачивает в трубочку и опускает в шляпу. В игре обязательно должны участвовать и инструктора, чтобы подхлестывать фантазию ребят. Они могут играть в своем кругу или с детьми вместе.
После того, как шляпа наполнилась, записки в ней перемешивают, и каждый достает себе из нее записку. Человек, имя которого написано в записке становится Великаном, для того, что ее вытянул. А он для него становится добрым Гномом.
Гном должен в течение игры делать своему великану добрые сюрпризы, но так чтобы тот не мог догадаться о том, кто он.
Игра идет параллельно с остальными мероприятиями, но о ней надо помнить и рассказывать всему лагерю о самых забавных проделках Гномов (ну, например, порядок навели в комнате Великана, платье на люстру повесили, букет цветов через третьих лиц передали и т.д.)