

ИГРОТЕКА для работы в лагере

Игры с залом (кричалки, речевки).

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)

Еще 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 широкой – 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 тундрыки – 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! – Трах!

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.

«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!

«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.

«Апчи»

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 разделить 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.

«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.

«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 вниз - поют песню « про себя».

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

«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.

«Охота на льва»

Хлопая себя руками по коленям, играющие говорят хором слова:

«Мы охотимся за львом,
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.

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.

Подвижные игры на воздухе.

«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 «одиноким» 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!

Лавота:

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, колени, щиколотку, уши, нос, волосы и так далее.

«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.

«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 убежать. Задача убегающего осалить убегающего игрока, тогда они меняются ролями.

«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.

«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.

«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 руками. Все играющие помогают наседке, перемещаясь по площадке так, чтобы конец цепи находился как можно дальше от «коршуна».

«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.

«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.

«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!

КТД (конкурсы, викторины).

Пожарные

Выверните рукава двух курток и повесьте их на спинки стульев. Стулья поставьте на расстоянии одного метра спинками друг к другу. Под стульями положите веревочку длиной два метра. Оба участника стоят у своих стульев. По сигналу они должны взять куртки, вывернуть рукава, надеть, застегнуть все пуговицы. Потом обежать вокруг стула соперника, сесть на свой стул и дернуть за веревочку.

Сказочная

Требуется:

- Не менее 5-10 человек

- Детская книжка со сказкой. (чем проще - тем лучше.. идеально подходят - "Курочка Ряба", "Колобок", "Репка", "Теремок"... и т.д. любые упрощенные и адаптированные для детей рассказы)
- Желание сделать что-нибудь этакое, не обычное

Структура момента:

- Выбирается ведущий (он будет чтецом)
- Из книжки на отдельные листочки выписываются ВСЕ (!) герои сказки, включая, если позволяет количество человек, даже деревья, пеньки, речки, ведра и т.д.
- Методом строгого научного тыка все тянут свои роли
- Чтец начинает читать сказку, и все герои "оживают"

«Буриме»

Название это французское и означает - «Рифмованные концы». Игра заключается в том, что бы на заранее заданные рифмы написать стихи. Проводится в виде конкурса. Например: дело, класс, смело, раз.

Наш Петруша знает дело,
Хоть смотрите целый класс.
Бутербродов двадцать смело
За один съедает раз.

«Шарады»

Играющие делятся на две команды. Первая команда загадывает какое-то слово или фразу (по договоренности). Потом выбирают кого-то из команды соперников и говорят ему загаданное слово на ухо. Этот человек должен изобразить без помощи слов это слово, а его команда старается отгадать. На отгадку дается время. Потом команды меняются ролями. Можно вести счет игре. Иногда придумывают систему знаков для облегчения отгадывания.

«Сказка»

Всем участникам предлагается сочинить сказку, но только не сначала, а с конца. Каждый игрок может говорить по одной фразе, которую все записывают. За тем эти фразы зачитываются, но уже сначала, т.е. от последней фразы к первой.

«Сколько знаешь ты имен?»

Играющий должен сделать быстро 10-15 шагов, называя на каждом мужское или женское имя. Имена должны быть только мужские или женские, дважды одно упоминать нельзя. Выигрывает тот, кто выполнит задание без ошибок.

«Сиамские» близнецы»

Две – три пары ребят (можно больше) привязываются спина к спине (ноги и руки свободные). Эти как бы пары «наоборот» должны сплясать «барыню», станцевать танго или вальс, пробежать десять метров туда и обратно как «сиамские» близнецы.

Сказочник

Гостям напоминаются сюжеты известных русских сказок и предлагается составить и рассказать новые версии - в жанре детектива, любовного романа, трагедии и т.д. Победителя определяют гости с помощью аплодисментов.

Новость одной строкой

Каждый день телевидение, радио и печать обрушивают на человека море информации. Информация может быть подробной, может быть не очень подробной и может быть очень короткой, состоящей буквально из одного предложения. Про такую информацию так и говорят: "Новость одной строкой". Попробуйте составить однострочное сообщение о событии, произошедшем где-то в мире. При этом обязательно употребите в тексте сообщения 5 слов. А слова должны быть такие:

- *Азербайджан, небоскреб, ограбление, навигация, озон;*
- *Чили, айсберг, оппозиция, митинг, шахматы;*
- *Малайзия, стадион, космос, эмиграция, урожай;*
- *Лихтенштейн, оазис, фильм, паника, обвинение;*
- *Тунис, павильон, наводнение, болезнь, юбилей.* Все предложенные существительные можно превращать в глаголы или прилагательные, можно добавлять к предложенным

словам сколько угодно других слов; главное — чтобы сообщение имело хоть какой-нибудь смысл.

Немое кино

Звук появился в кино в начале 30-х годов 20 века. До этого кино было "немым". Это значит, что актеры, снимавшиеся в фильмах тех лет, не произносили слов: для передачи чувств, мыслей, желаний они использовали яркие, выразительные жесты. Попробуйте, подражая актерам той эпохи, создать немой фильм по мотивам басен И.А.Крылова:

- *"Ворона и лиса";*
- *"Стрекоза и муравей";*
- *"Квартет";*
- *"Волк и ягненок";*
- *"Демьянова уха".*

Новые дорожные знаки

Трудно представить современный город без дорожных знаков: предупреждающих, предписывающих, запрещающих и т. д. Дорожные знаки помогают регулировать движение, информируют о состоянии дороги, предупреждают о возможной опасности. И, хотя дорожных знаков много, все же есть такие ситуации, такие опасности, которые не отражены в "азбуке дорог". Помогите работникам ГАИ и нарисуйте новый дорожный знак, который, возможно, скоро появится на отдельных участках дороги. Эти знаки относятся к категории "предупреждающие" и называются так:

- *"Осторожно: глухие старушки";*
- *"Осторожно: низко летящие кометы";*
- *"Осторожно: жидкий асфальт";*
- *"Осторожно: злые террористы";*
- *"Осторожно: неприятные запахи".*

Старая сказка в новой лексике

Когда люди одной профессии разговаривают друг с другом, они всегда используют в своей речи слова, непонятные или малопонятные другим людям. Эти слова чаще всего являются какими-то специфическими терминами. Совокупность этих терминов называют "профессиональной лексикой". Конечно, профессиональную лексику необходимо использовать только в рамках профессиональной деятельности, но иногда люди забывают об этом и говорят на своем особом языке даже тогда, когда это совсем не нужно. Например, они могут, используя свой профессиональный язык, рассказывать сказки маленьким детям. Попробуйте показать, как это у них получается. Вспомните некоторые сказки Г.Х.Андерсена ("Огниво", "Гадкий утенок", "Новое платье короля", "Стойкий оловянный солдатик", "Дюймовочка") и перескажите их так, чтобы в повествовании максимально использовалась лексика...

- *военная;*
- *медицинская;*
- *юридическая;*
- *политическая;*
- *педагогическая.*

Танцы «Спина к спине»

Танцы бывают одиночные, парные и групповые. Парные танцы исполняют, стоя лицом к лицу и поддерживая друг друга за руки, плечи или талию. Также при этом мужчина и женщина глядят друг другу в глаза. А что будет, если появится мода исполнять парные танцы, стоя спиной к спине? Попробуйте проверить, что из этого получится. Станцуйте "затылок в затылок" такие известные танцы, как...

- *вальс;*
- *кадриль;*
- *фокстрот;*
- *самба*

Игры в помещении (со словами, за столом).

«Я никогда не...»

Все садятся в круг и кладут руки на колени. Первый игрок говорит то, чего он никогда в жизни не делал. Например, он говорит: «Я никогда не летал на самолете». Если кто-то из игроков летал, то он подгибает один палец на руке. Затем говорит следующий игрок и т.д. по кругу. Побеждает тот, кто быстрее всех загнет все пальцы.

«Тутти-фрутти»

Все садятся в круг на стулья и рассчитываются на первый-третий. Первые номера будут, например, яблоки, вторые – бананы, третьи апельсины. В центре находится водящий, который начинает рассказ о себе и как только в своем рассказе упоминает одно из названных фруктов, то эти игроки должны быстро поменяться местами. Если водящий говорит: «Тутти-фрутти» – то местами меняются все играющие.

«Кто быстрее»

Отряд делится на 2 команды. Между командами помощники держат ширму (например, покрывало). По одному человеку от команды подходят к ширме и приседают, они не должны видеть друг друга. По команде ведущего ширма опускается и игроки, сидящие около нее, должны назвать имена друг друга. Побеждает тот, кто называет быстрее. Проигравший переходит в команду соперников. И т.д.

«Перебежчики»

Участники сидят в кругу на стульях (лишних стульев не должно быть). Водящий находится в центре круга и называет предметы, которые есть у участников, например: у кого светлая обувь. Те участники, у кого светлая обувь, меняются между собой местами. Задача водящего - занять свободное место. Кто из перебежчиков не успел занять место, становится водящим.

«Зоопарк»

Участники сидят в кругу. Каждый называет себя любым животным (названия животных не повторяются). Самое главное - запомнить, какие животные есть в зоопарке. Один водящий выходит в круг. Один стул остается пустым. Тот участник, который сидит по левую сторону от пустого стула, ударяет правой рукой по стулу и называет любого животного. Тот участник, который выбрал себя этого животного, садится на этот стул. Освобождается другой стул. Все повторяется. Задача ведущего - пока не «забито» место и не названо животное, сесть на пустой стул. Если стул «забит» и животное названо, ведущий не имеет право садиться на этот стул.

«Зоопарк-2»

Ребята встают в круг, каждый из играющих выбирает себе какое-нибудь животное и придумывает один жест, который подходил бы этому животному, например:

Птица - разведенные в сторону руки

Цапля - поднятая одна нога

Кошка-поглаживание себя по щеке

Суслик - руки, прижатые к груди, с опущенными кистями и т. д.

Потом один играющий показывает свой жест и жест другого, второй должен увидеть это и показать свой жест и жест другого игрока и т. д. Тот, кто замялся или задумался - выходит из игры, игра продолжается дальше.

«Не собьюсь!»

Руководитель, обращаясь к ребятам, спрашивает: «Кто умеет считать до 30? Оказывается все. Тогда пусть кто-нибудь подойдет ко мне», - говорит он. Желающему предлагается такое задание: считать до 30, но вместо чисел, в которые входит цифра 3 и которые делятся на 3, говорить «не собьюсь». Счет, следовательно, ведется так: один, два, «не собьюсь», семь, восемь, «не собьюсь» и т.д. редко кому удается таким путем, ни разу не сбиваясь, досчитать до 30.

ЧТО ДЕЛАТЬ , ЕСЛИ НА УЛИЦЕ ДОЖДЬ?

Во время дождя можно многому научиться. Ни один другой отрезок лагерной смены не сравнится с дождевым по плотности дел и занятий, а значит и по яркости и разнообразию впечатлений. 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.
- * Встреча гостей из соседнего отряда.
- * Неформальная беседа о любимых фильмах.
- * Час чтения книги вслух с захватывающим сюжетом.
- * Изготовление отрядной стенной газеты "Мокрая правда".
- * 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.

«Что возьмем с собой в поход»

Участники делятся на 2 команды и быстро по очереди называют то, что возьмем с собой в поход. Повторять названные вещи нельзя.

Аналогично проводятся игры «Что лежит у бабушки в сундуке?», «Во что одет наш вожатый?» и т.д.

«Отыщи свою обувь»

Играющие становятся в круг. Снимают с ноги (левой или правой) ботинок, тапочек, туфель. Затем надевают на глаза повязки (колпаки), несколько раз поворачиваются вокруг «оси». В это время обувь перемешивается в общей куче. По команде ведущего игроки делают шаг к куче с обувью, ищут свою, становятся на место, одевают обувь и только тогда снимают повязку с глаз. Побеждает тот, кто все это сделал быстро и правильно.

«Боб – Доб»

Все усаживаются за длинным столом. С одной стороны стола - водящий. Кому-нибудь дают монетку или другой мелкий предмет. Держа руки под столом, незаметно передают монетку друг другу. Внезапно водящий кричит: «Бобчинский, Добчинский, руки на стол!». Все должны немедленно положить руки на стол, ладонями вниз. В том числе и тот, у кого в руке в этот момент окажется монета. Водящий пытается угадать, у кого монета (по звуку, положению руки и т. д.). По его приказу руку надо поднять. Если водящий ошибся, игра повторяется, если угадал, тот, у кого оказалась монета, становится водящим, а водящий садится со всеми за стол.

«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.

«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.

«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».

«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.

«Крест-параллель»

Это игра-загадка. Вожатый говорит, что есть четыре положения: крест-параллель, параллель-крест, крест-крест, параллель-параллель. Нужно сказать соседу по очереди одно такое положение, догадываясь об их значении. Ведущий же будет говорить верно или не верно было сказано. Игра идет по кругу. Можно ее закончить, как только круг замыкается, можно играть до разгадки. Разгадка: крест обозначает скрещение ноги у сидящего человека или нога на ногу, а параллель – рядом стоящие ноги. Соответственно, нужно сказать то положение, которое обозначило бы ноги говорящего и ноги того, кому говорят. Например, у меня ноги скрещены, а у соседа – нога на ногу, я говорю ему: крест – крест.

Три предмета

Всем предлагается назвать 3 предмета из окружающей обстановки, которые нравятся больше всего. После того как все назовут, ведущий говорит, что теперь нужно поцеловать эти предметы! Можно называть и всех товарищей.

«Коленички»

Играющие стоят вплотную. Левая рука каждого лежит на правой коленке одного соседа, а правая – на левой коленке другого. Если круг не замкнут, то крайние кладут одну руку себе на колено. В процессе игры нужно быстро хлопнуть ладонью по колену, не нарушая последовательности в руках. Если кто-то хлопнул не в свою очередь или просто поднял руку, он «ошибавшуюся руку» убирает. В итоге остаются один или несколько победителей. Для повышения интереса нужно в процессе игры держать высокий темп, а в конце – иметь призы, что, впрочем, необязательно.

«Жадина»

Участникам игры дают очень большое яблоко. Участники по очереди передают, откусывают и передают соседу. Тот, кто съедает последний – жадина. Если одного яблока не хватает на всех, то необходимо достать второе. Тогда у вас будет много жадин

Деловые игры.

«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).

«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!»

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 ненамного 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.

Отгадай сказку – выбираются два участника, которым дается задание учиться задавать закрытые вопросы. Им говорится о том, что группа, в их отсутствие, придумает про них сказку и необходимо задавая закрытые вопросы, отгадать – кто кроме них еще участвует, как начиналось действие, что происходило, чем закончилось. Когда участники выходят из комнаты, остальным дается следующая инструкция: «Когда будет задаваться вопрос, который заканчивается на гласную, - отвечаете «Да», на согласную – «Нет», на мягкий знак – «Может быть». Отсутствующие участники приглашаются в зал и им, как бы между делом, дается установка на тему сказки. Тренер говорит что-то типа: «Я не несу ответственности, за ту сексуальную свободу, граничащую с ..., которую позволили себе ваши коллеги по группе, сочиняя сказку про вас». Далее, начинается угадывание сказки, которое естественно движется в направлении, заданном тренером. Все довольны, все смеются. В заключение угадывающим предлагается рассказать свою версию сказки, после чего задается вопрос: «Если бы можно было одним словом описать человека, который придумывает такие сказки, как бы Вы это сделали?»

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».

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.

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 возрастанием 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 издадут звук, похожий на гудок паровоза, выбрасывая из себя всю накопленную за день усталость.

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.

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 будет 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 поплодировать себе и коллегам по группе»

Название	Краткое описание	Цель игры	Кол-во участников	Примечание
«Снежный ком»	По кругу каждый называет свое имя и имена уже назвавших перед ним.	Знакомство и сплочение группы	До 20	
«Путаница»	Каждый берет за руки двух разных людей, стоящих, желательно, не рядом. Задача – не разнимая рук распутаться в новый круг.	Сплочение и бережное отношение друг к другу, снятие возбуждения.	5-10	Перед началом распутывания рекомендуется отметить необходимость бережного отношения друг к другу, уникальность и ценность каждого. Можно использовать для завершения занятия.
«Белые медведи»	2-3 человека берутся за руки цепочкой «белые медведи» Задача - замкнуть цепочку вокруг остальных участников «пингвинов».	Разрядка	5-25	Безопасное помещение
«Черные шнурки»	Все сидят на стульях в кругу, ведущий в центре круга предлагает поменяться местами тех., у кого, например, черные шнурки. Задача всем найти себе место, в том числе и ведущему. Тот, кто место не нашел, становится ведущим.	Разрядка, возможность для проявления фантазии, возможность увидеть общее.	6-25	По мере овладения игрой взрослые ведущие могут подавать пример называния более интересных признаков, как то определенных отношений.
«Вася – Вася»	Вся группа задает определенный ритм с	Знакомство, внимание,	5-10	Желательно во время называния чужого

Название	Краткое описание	Цель игры	Кол-во участников	Примечание
	помощью хлопков по коленям и щелчков пальцами. Во время первого щелчка называют свое имя, во время второго имя другого человека, на которого смотрит, не сбиваясь с ритма.	наблюдательность, координация.		имени посмотреть на адресата.
Имена-качества	Каждый придумывает какое-либо качество личности. Свойство характера, начинающееся на ту же букву что и имя (например: Лариса-любовь, Сергей-скромность) которое он мог бы привнести в эту группу сегодня.	Знакомство, создание доброжелательной атмосферы.	Любое	Подходит для начала 3-4 занятия, когда участники уже чувствуют себя достаточно безопасно.
Вопросы на бумажках	Каждый пишет на маленькой бумажке вопрос, на который хотел бы получить ответ. Вопросы складываются в шляпу, перемешиваются и раздаются участникам в произвольном порядке. Каждый участник отвечает на тот вопрос, который ему достался.	Знакомство, выход на серьезный разговор, возможность увидеть товарищей по группе с новой стороны.	Любое	Возможный уход от серьезной работы-написание вопросов типа «Какого цвета у меня волосы». Ведущий может заранее сказать, каково было бы ему получить такой «вопрос-отмазку»
Мозговой штурм	Все участники обсуждают проблему и выносят предложения по определенным правилам. Важно очень четкое соблюдение принципов демократии.	Возможность демократического и ненавязчивого решения или обсуждения любых вопросов и проблем.	Любое	Техническое обеспечение: ватман, маркеры разных цветов.
Знакомство по парам	Участники разбиваются по парам, желательно по принципу наименьшей «знакомости». В течение 10 минут рассказывают друг другу о себе, потом представляют партнера другим участникам, говоря о нем от первого лица, стоя за спиной и положив руки на плечо сидящего впереди партнера. Затем упражнение	Знакомство, опыт общения, опыт восприятия информации о другом и о себе со стороны. Внимание к личности другого.	Четное 8-16	Упражнение может вызвать сильное переживание, во время обсуждения надо это учитывать.

Название	Краткое описание	Цель игры	Кол-во участников	Примечание
	обсуждается.			
«Поиск общего»	Группа делится на двойки, и два человека находят определенное количество общих признаков, затем двойки объединяются в четверки с той же целью.	Знакомство, внимание к личности другого и проявление своей личности.	8-30	Ведущий по своему усмотрению может остановить процесс на четверках, восьмерках и т. д.
Хлопки	Участники стоят по кругу и передают друг другу хлопки. Каждый может изменить направление движения хлопков.	Разрядка, концентрация внимания.	5-20	
«Времена года»	Участники молча разбиваются на группы по временам года, соответственно дате рождения. Затем каждая группа пантомимически изображает свое время года, задача всех остальных - угадать какое.	Разрядка, знакомство, сплочение группы.	10-25	
«Дни рождения»	Участники молча строятся в линейку по дням рождения.	Разрядка, знакомство, сплочение группы	5-30	
«Построится по ...»	Участники строятся в шеренгу по любому признаку (рост, цвет волос, веселость, активность и т. д.)	Разрядка, сплочение. Осознание относительности любой системы оценки.	Любое	Важен комментарий ведущего по поводу разных систем оценки. Это может помочь осознать подростку первый он или последний зависит не от него, а от оцениваемого критерия.
«Разгоняем паровоз»	По кругу по два хлопка в ладоши. Задача - постепенно уменьшать интервал между хлопками до команды ведущего, затем обратный процесс.	Сплочение, ощущение общности группы.	Любое	
«Колпак»	«Колпак мой треугольный, треугольный мой колпак. А если не треугольный, то это не мой колпак». Все поют песню несколько раз, каждый раз прибавляют обозначение слова жестом. Последнее исполнение песни состоит	Разрядка, смех, ощущение цельности группы.	Любое	Хорошо проводить во время заключительных занятий.

Название	Краткое описание	Цель игры	Кол-во участников	Примечание
	практически из жестов.			
«Дракон»	Все участники встают в цепочку. Первый - «голова дракона», последний «хвост». Голова должна поймать хвост	Разрядка, сплочение	5-15	Безопасное помещение
«Зоопарк»	По предложению ведущего все изображают каких-либо животных (движения и звуки)	Разрядка, проявление фантазии, выход энергии	5-25	Подросткам сложно, возможно только при достаточном уровне «продвинутой» группового процесса
«Эхо»	Один человек что-то говорит всем остальным, которые стоят напротив и повторяют как эхо	Взаимодействие «личность-группа», обратная связь	5-25	При желании можно добавлять жесты
«Переманивания»	Половина групп сидит на стульях лицом в круг, половина стоит за стульями сзади. На одном стуле никто не сидит и задача того, кто стоит сзади переманить кого-то на свой стул так, чтобы это не заметил тот, кто стоит за стулом. Задача того кто стоит за стулом не пустить (поймать) «своего» сидящего.	Разрядка, сплочение, проявление личных взаимоотношений	11-25 не четное кол-во	
«Шишки, желуди, орехи»	Группа разбивается на тройки и встает в колонки по трое, лицом в круг. Первые в колонке – «шишки», за ним «желуди». За ними «орехи». Ведущий стоя в центре называет один из предметов и все названные должны себе найти место впереди любой другой тройки и ведущий в том числе. Все участники получают новые названия соответственно положению в тройках. Тот, кому не хватило места, становится ведущим.	Разрядка, концентрация внимания.	13-25	
«Птицы, блохи, пауки»	Группа делится на две команды. Каждая команда в тайне от другой решает кем она будет - «птицами», «пауками», или «блохами». Две команды встают в линейки в центре	Разрядка, концентрация внимания.	10-30	Просторное, безопасное помещение.

Название	Краткое описание	Цель игры	Кол-во участников	Примечание
	зала лицом друг к другу. По команде показывают друг другу жест, обозначающий выбранное животное. Пауки убегают от птиц, блохи от пауков, птицы от блох. Тот, кто не успел добежать до противоположной стороны, переходит в другую команду.			
«Салки-обнималки»	Водящий может осалить того, у кого нет пары (за пару надо крепко держаться). Если образовалась тройка, салить можно того, кто присоединился последним.	Разрядка, взаимовыручка	6-30	Просторное, безопасное помещение
«Зеркало»	В парах один человек повторяет движения другого. Вариант- вся группа повторяет движения одного.	Межличностное взаимодействие, опыт ведения и ведомости.	Любое	
«Бурундук»	Ведущий на ухо называет каждого участника каким-либо животным. Все встают в круг и берутся за согнутые в локтях руки. Ведущий называет животное и соответствующий человек должен выпрыгнуть на середину, а группа не должна его пустить. Кульминация игры достигается, когда ведущий называет животное, которым названо большинство членов группы.	Разрядка, смех, противодействие с группой.	10-30	
«Салки по трое»	Три человека берутся за руки, образуя треугольник. Четвертый должен осалить одного из тройки, а двое других должны его защитить. Ведущему нельзя протягивать руку через центр.	Взаимовыручка, разрядка, опыт защищать и быть защищенным.	Кратно 4	
«Кузнечик»	Участники садятся в круг на коленки. У всех в руках по однотипному предмету. Все поют песню «В траве сидел кузнечик» и на каждый такт передают свой предмет	Разрядка, смех.	6-15	Желательно избегать соревновательных компонентов во время игр на занятиях. Но при желании можно его добавить. В этом

Название	Краткое описание	Цель игры	Кол-во участников	Примечание
	соседу справа. Во время припева предмет не передается. А в такт мелодии передвигаются с места на место перед участником.			случае тот, кто путается , выбывает из группы.
«Поджигатель»	Все берутся за руки цепочкой и закручиваются вокруг одного человека в плотный клубок. Один из участников «поджигатель» предлагает группе «огонек». Сначала все отказываются, затем соглашаются и когда «поджигатель» дотрагивается до крайнего участника, цепочка раскручивается с целью поймать в круг «поджигателя». Когда поймают – издают громкий вопль.	Разрядка, сплочение группы.	6-12	У некоторых участников игры тесный физический контакт внутри «клубка» может вызывать напряжение.
«Телетайп»	Участники встают в круг, держась за руки. Один из участников посылает телеграмму, называя имя адресата. Телеграмма передается по кругу незаметным нажатием рук. Задача ведущего, который стоит в центре, заметить пожатие. Тот, кого заметили, становится ведущим.	Групповое сплочение, снятие возбуждения.	6-20	Можно использовать для завершения занятий.
«Койот и кролик»	Участники сидят в кругу и передают друг другу 2 мяча, один-«кролик», другой-«койот». Задача «койота»-поймать «кролика» «Кролик» может прыгать из рук в руки, а «койот» только передаваться из рук в руки сидящих рядом. Если 2 мяча оказались в одних руках - «койот» поймал «кролика»	Разрядка, снятие возбуждения, тренировка реакции.	6-15	Довольно сложно, дети с замедленным типом мышления могут не справляться и выпадать из процесса.
«Два паровозика»	Участники разбиваются на команды по 5-6 человек и стоят «паровозиком». Голова паровозика зрячая, все остальные слепые. Паровозики двигаются, не задевая друг друга. Ведущий,	Сплочение, опыт ответственности.	5-30	Просторное, безопасное помещение, ведущий следит за безопасностью.

Название	Краткое описание	Цель игры	Кол-во участников	Примечание
	дотрагиваясь до последнего «вагона», переходит на место паровоза.			
«Фруктовая корзина»	Участники сидят в кругу, ведущий в центре. Каждый придумывает себе название фрукта. Ведущий говорит какие фрукты он купил на базаре и они должны поменяться местами. Задача ведущего- успеть занять место. Тот, кто остался без места, становится ведущим.	Разрядка	6-15	
«Стул сгорел»	Стулья (на один меньше, чем участников) ставятся в круг сиденьями наружу. Все бегают по кругу, не касаясь стульев и по команде ведущего садятся. Тот, кому не хватило стульев, выбывает.	Разрядка	6-30	Неизбежен соревновательный характер игры. При большом количестве участников можно убирать несколько стульев.
«Поросята и котята»	Участники делятся на «поросят», «котят» и «утят». Все закрывают глаза и издавая соответствующие звуки должны найти своих собратьев.	Разрядка	6-30	Ведущий заранее говорит, что он не будет играть, т. к. следит за безопасностью. Безопасное помещение.
«Бабочка-ледышка»	По кругу из рук в руки передается мячик, который в зависимости от инструкций то «ледышка», то «мячик», то горячая картошка.	Развитие воображения.	6-10	Возможен всплеск агрессивности во время передачи бабочки
«Ассоциации»	Мяч перекидывается в кругу (произвольно) и каждый у кого в руках мяч, называет слово. Тот, кому перекинули называет слово- ассоциацию к сказанному предыдущим участником.	Ассоциативное мышление, знакомство.	6-20	Может быть задана тема для ассоциаций. Игра может быть переходом от одной темы к другой.