



В ПОМОЩЬ ВОСПИТАТЕЛЮ

ТЕХНОЛОГИИ ДЕТСКИХ УЛЫБОК

- Игры на знакомство
- Игровое ассорти
- Коллективное творческое дело
- Игры на внимательность
- Подвижные игры
- Народные подвижные игры
- Массовые игры
- Кричалки

Игры на знакомство



- В первые дни смены важно заинтересовать, увлечь детей интересной деятельностью. Для этого целесообразно, направить все усилия на знакомство, сплочение детей друг с другом. *Воспитатель, постарайся быть радостным, весёлым, немного «бесшабашным», попробуй «раскрутиться» в полную силу своих возможностей, тогда дети во всём начнут подражать тебе и копировать, а не это ли тебе необходимо для дальнейшего участия в программе?*

- Великолепная Валерия
- Снежный ком
- Одеяло
- Бинго
- А я еду, а я тоже, а я заяц
- Кисочки
- Мы идём в поход
- Я змея, змея, змея
- Займи место
- Дрозд
- Шляпа
- Паровоз
- Я знаю пять имён
- Любимое занятие
- Суета сует
- Молекула - хаос
- Построения

«Великолепная Валерия»



- Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например: Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

«СНЕЖНЫЙ КОМ»



- Участники берутся за руки, образуя круг. Начинает игру первый игрок, называя свое имя. Второй участник по кругу повторяет имя первого участника и говорит свое. Третий участник повторяет имена первых двух и называет свое имя. И так игра длится до тех пор, пока последний человек не назовет все имена, включая свое.

«Одеяло»



- Участники делятся на две команды, располагаясь друг напротив друга. Между ними натянута одеяло. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал - забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая «перетянет» к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имён.

«Бинго»



- Участники образуют два круга - один в другом, с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны, обращённые лицом друг к другу, под слова:
 - «Мой лохматый серый пёсик
 - У окна сидит.
 - Мой лохматый серый пёсик
 - На меня глядит.
 - Б -И-Н -Г-О (2 раза)
 - Да, Бинго звать его».
- Слова « Б-И-Н-Г-О» произносятся отдельно по буквам, причём на каждую букву стоящие во внешнем круге ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву - ладоши нового человека. Последняя буква «О» говорится протяжно (удивлённо - радостно) и последние слова («Да, Бинго звать его») пара произносит вместе, держась за руки. После чего участники представляются друг другу по именам. Так продолжается до тех пор, пока все не перезнакомятся.

«А я еду, а я тоже, а я заяц»



- Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место - не занято никем. В центре - водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами «а я еду». Следующий игрок - со словами «а я тоже». Третий участник говорит «а я заяц» и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чье имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего - успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

«Кисочки»



- Участники располагаются по кругу на корточках, руки держат на полу перед собой, причём большие пальцы правой и левой руки присоединены друг к другу, а мизинцы к мизинцам соседей. Дети друг у друга спрашивают ласково по кругу: «Наташенька, ты знаешь игру «Кисочки»? Наташенька отвечает ласково: » Нет, Зиночка, я не знаю игру «Кисочки», но сейчас спрошу у Юрочки. Юрочка, ты знаешь игру «Кисочки»? и т. д., пока все не спросят. Когда спрашивают у первого (он же ведущий), тот отвечает: «Нет, не знаю, сейчас спрошу у всех. Ребята, вы знаете игру «Кисочки»? Дети отвечают: «Нет». Ведущий говорит: «А зачем тогда здесь сидите?», при этом слегка толкает плечом тех, кто сидит рядом. Таким образом, весь круг падает.

«Мы идём в поход»



- Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя своё имя и предмет, который он берёт с собой в поход. Ведущий начинает: «Меня зовут Катя, я беру с собой калачи». Всем участникам необходимо догадаться о том, что предмет должен начинаться с той же буквы, с какой и имя. Кто догадался, того ведущий берёт в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

«Я змея, змея, змея»



- Участники стоят в круге, через одного - мальчик, девочка. Начинает вожатый, подходя к кому-нибудь со словами: «Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?». Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берёт левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: «А придётся!», и идёт сцепление. Таким образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

«Займи место»



- Участники сидят на стульях, расставленных по кругу - один свободный. Водящий находится в центре круга. Сидящий слева от пустого стула, ударяет правой рукой по нему и называет имя одного из игроков. Тот, кого назвали, как можно быстрее бежит к пустому стулу. Игрок, оказавшийся теперь около освободившегося места, должен успеть ударить по стулу и назвать имя следующего участника. Задача водящего - занять это место быстрее. Кто из них не успеет, становится водящим.

«Дрозд»



- Участники образуют два круга - внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: «Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга». При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щёчкам, обнимаются илижимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

«Шляпа»



- Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал вожатый. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит своё имя, затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит своё имя, а при щелчке пальцами левой руки - имя одного из участников. Тот игрок, чьё имя назвали, повторяет то же самое. Например: Оля, Оля, два хлопка, Оля, Игорь, Игорь, Игорь, два хлопка, Игорь, Света, и т. д. Кто не успел - тот «прошляпил».

«Паровоз»



- Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я - паровоз. Как тебя зовут?» Участник называет своё имя, «паровоз» повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнёс участник. Кто представился, присоединяется к паровозу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

«Я знаю пять имён»



- Участники стоят в кругу - мальчик, девочка. По очереди каждый игрок называет 5 имён мальчиков и 5 имён девочек своего отряда, начиная с фразы: «Я знаю 5 имён...»

«Любимое занятие»



- Все участники сидят в кругу на стульях. Ведущий в центре, он произносит некую характеристику (например: кто любит танцевать, кто играет на гитаре, кто любит мороженое и др.), относящие её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится ведущим.

«Суета сует»



- Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано задание. Суть одна: записать в клеточку имя человека, который (тут открывается простор для фантазии) любит рыбу, держит дома собаку, любит звёзды... Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберёт имена.

«Молекула – хаос»



- Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде вожатого: «Молекула по 2, по 3 и т. д.», игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек. Как только звучит команда: «Хаос», участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.



«Построения»

- Ведущий предлагает построиться участникам по цвету глаз (от самых светлых до тёмных); по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря; в алфавитном порядке по первым буквам полных имён и т. д.

Игровое ассорти

- В программе смены иногда случаются незапланированные паузы. Например, когда работа на станции в игре закончилась раньше. Очень часто дети скучают, когда возвращаются с экскурсии, во время регистрации на заезде, когда организуют сбор отряда и ждут детей. Чтобы продуктивнее использовать это время, мы предлагаем вам поиграть в удовольствие себе и на радость детям.
- [Узел](#)
- [Сантики-фантики-лимпомпо](#)
- [Арам-шим-шим](#)
- [Охотники](#)
- [Летел лебедь](#)
- [100 пионеров](#)
- [Себе-соседу](#)
- [Месим, месим тесто](#)
- [Ти-я-я](#)
- [Телеграмма](#)
- [Контакт](#)
- [Тыр-тыр](#)

«Узел»

- Выводят одного или нескольких участников в другую комнату, остальные становятся в круг, берутся за руки и начинают «перепутываться», т. е. перешагивать через руки, проходить под руками, перекручиваться и т. д. Главное условие - нельзя расцеплять руки, иначе может ничего не получиться. Когда из участников игры образуется большой узел, начинается самое интересное - приглашают водящего, он распутывает этот узел (в итоге должен получиться круг, в котором все держатся за руки). Здесь также действует основной принцип соблюдения сцепления рук!

«Сантики - фантики – ЛИМПОМПО»

□ Участники становятся в круг. Выбираются двое водящих. Один из них по условиям игры показывает различные движения, которые все синхронно повторяют, незаметно меняя движения (назовём его условно - «танцор»). Второго водящего выводят в другую комнату, его задача - определить «танцора». Игра начинается всеми участниками со слов «сантики - фантики - лимпомпо». Затем «танцор» показывает различные движения, группа - копирует их, по-прежнему, сопровождая словами «сантики - фантики - лимпомпо». Задача водящего: с трех попыток определить «танцора». Таким образом, участники должны смотреть куда угодно, только не на «танцора»! Если водящий отгадал, то «танцор» автоматически занимает место водящего. Игра продолжается.

«Арам-шим-шим»

□ Участники берутся в круг за руки (по принципу: мальчик и девочка). В центр круга выходит водящий, закрывает глаза и вытягивает руки (стрелой) в любом направлении. Круг начинает двигаться по часовой стрелке, а водящий - в противоположном направлении. При движении все повторяют хором слова: «арам-шим-шим, арам-шим-шим, арамия-дульсия - покажи-ка на меня! И раз, и два, и три!» На счет «три» все останавливаются. Игрок противоположного пола, на которого при остановке указал водящий выходит в центр круга. Эти игроки становятся спиной друг к другу и закрывают глаза, а остальные участники хором начинают считать до трех. На счет «три» игроки в центре поворачивают головы в любом направлении. Если повернули в одну сторону - целуются в щёчку, если нет - жмут друг другу руки.

«ОХОТНИКИ»

- Участники образуют круг. Один из игроков в роли охотника должен сложить руки пистолетом и, направляя этот жест на кого - либо одного, должен имитировать выстрел, при этом необходимо сопровождать выстрел звуком «У». «Жертва» мгновенно реагирует на этот выстрел, отклоняется назад, поднимает руки вверх и произносит звук «У». Одновременно с ним, те участники, которые стоят слева и справа от «потерпевшего», наклоняются в его сторону, присоединяют ладонь к ладони и произносят тот же звук. Далее «жертва» становится охотником. Все это должно происходить очень быстро. Кто не успевает - покидает игру.

«Летел лебедь»

- Участники становятся в круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать вертикально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочерёдно произносят по одному слову из считалки, под каждое слово делают ход - хлопок по левой руке соседа слева. «Летел - лебедь - по - синему - небу - загадал - число - ...». Тот человек, на кого выпало слово «число», называет вслух любое число и делает хлопок. Хлопки вслух поочерёдно считают. Задача игрока, на которого «выпадает - ет» названное число, быстро убрать руку из под хлопка. Кто не успел - выбывает. Таким образом, выясняется самый ловкий в отряде.

«100 пионеров»

- Участники становятся в круг и повторяют за водящим следующие слова и движения.
 - У нас в отряде 100 пионеров,
 - 100 пионеров у нас в отряде.
 - Они играют, они смеются
 - И только делают вот так!
- Затем водящий поочерёдно называет части тела, которыми необходимо начать трясти. Например, у нас в отрядеи только делают вот так: правая рука (все начинают трясти правой рукой). Продолжаем: у нас в отрядеделают вот так: правая рука, левая рука (продолжают трясти правой рукой и начинают левой трясти). Далее называют, правую и левую руки, правое и левое плечи, голову, туловище. Таким образом, через несколько туров играющие становятся похожи на «таракашек», что вызывает у ребят прилив положительных эмоций.

«Себе – соседу»

- Для игры понадобится небольшой предмет: колечко, ключик, пуговица, брелок и т.д. Участники становятся в круг, руки вытягивают в стороны: ладонь левой руки - ковшиком, ладонь правой - как будто что-то держат пальцами. Одновременно повторяя слова: «себе - соседу», все игроки перекладывают из своей левой ладони в левую ладонь соседа справа небольшой предмет. Задача водящего: угадать у кого он в ладони.

«Месим, месим тесто»

- Участники становятся в круг, взявшись за руки и дружно повторяют слова: «Месим, месим тесто, месим, месим тесто», при этом сходятся как можно плотнее. Под слова: «Раздувайся пузырь да не лопайся, раздувайся пузырь да не лопайся!», расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в центр круга, и их уже «месят». Находящиеся в кругу, имеют право помогать разрывать своими спинами «пузырь». Побеждают сильные и ловкие.

«Ти - я - я»

- Участники становятся в круг, левая рука на плече соседа слева, правая рука на поясе соседа справа. Все участники, покачиваясь сначала вправо, потом влево, поют забавную песенку:
 - «Ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,
 - Ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,
 - Ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,
 - Ти - я - я, ти - я - я, о - я - о.
-
- Я - о, я - о, ти - я - я, ти - я - я, ти - я - я - о,
 - Я - о, я - о, ти - я - я, ти - я - я, о - я - о.»
-
- Когда произносят звук «о» - наклоняются вперёд. Игра продолжается, но теперь поют быстрее и быстрее...

«Телеграмма»

- Участники становятся в круг, держатся за руки. В центре круга - водящий. Кто-нибудь из игроков начинает: « Я отправляю поздравительную открытку Кате, в которой желаю ей добра». Как только произносит слова, лёгким пожатием руки любого из соседей, «отправляет» открытку. По цепочке открытка должна дойти до адресата. Важно слегка пожимать руки друг другу, чтобы водящий не смог перехватить почту. Как только адресат получает открытку, сразу говорит слово «получил» и, теперь он, отправляет свою открытку кому-то в кругу. Отправлять можно письма, посылки, бандероли, телеграммы и т. д. Если водящий заметил, где пожимают руку, т.е. где проходит почта, тот игрок становится водящим.

«Контакт»

- Один из игроков загадывает слово и говорит на какую букву оно начинается. Все остальные должны разгадать слово. Например, ведущий говорит, что слово начинается с буквы «л». Для того, чтобы ведущий открыл вторую букву, необходимо подобрать слово на букву «л» и дать ему небольшую характеристику. Например, кто-то из игроков говорит: «Это есть ночью на небе». Кто догадался, говорит «контакт» и вместе с игроком, который давал характеристику, считают до 10 и называют слово. Если слова оказались разными, тогда игроки продолжают подбирать слова на букву «л». Если слова совпали, тогда ведущий называет следующую букву, например буква «а» и тогда образуется слог «ла». Теперь начинают подбирать слова на этот слог, давать характеристику им, считать до 10 и т. д. Ведущий тоже может отгадывать слова, которые участники характеризуют. Если он отгадает, тогда придётся подбирать новые слова. В этой игре ведущему важно, чтобы его слово как можно дольше не смогли разгадать.

«Тыр – тыр»

- Все участники произносят слова, сопровождая их движениями.
- «Тыр - тыр, пулемёт, (держат обеими руками ручки »пулемёта«)
- Выше, выше, самолёт, (рука движется снизу вверх наискосок)
- Бац! - артиллерия, (хлопок)
- Скачет кавалерия, (одной рукой машут воображаемой шашкой над головой)
- Ура!»
- Игра продолжается, но с каждым разом необходимо ускорять темп, стараться успевать и говорить, и правильно показывать движения.

Коллективное творческое дело

- Основное средство сплочения коллектива - совместная организаторская и творческая деятельность детей и взрослых. К важнейшим условиям организации детской жизни *Иванов И. П.*, автор коммунарской методики - заботы человека о человеке, относит участие детей не только в общей работе, но и в её планировании, анализе и подведении итогов. Формы воспитательной работы, ориентированные на развитие фантазии и творческих способностей детей, предполагают наличие этих условий. Одна из таких форм - КТД.
- Каждое коллективное творческое дело - это проявление заботы об улучшении общей жизни, иначе говоря, это система педагогических действий на общую радость и пользу.
- Педагогические задачи КТД вторичны. Они - следствие доброго отношения к жизни. Поэтому оно - дело.
- Дело - коллективное, потому что планируется, готовится, совершается и обсуждается воспитанниками и воспитателями, как младшими и старшими товарищами.
- Дело - творческое, потому что на каждой стадии его осуществления ведётся поиск лучших путей, способов, средств решения жизненно важной практической задачи.
- Целенаправленное осуществление коллективных творческих дел как системы может обеспечить реализацию воспитательных возможностей КТД.

Стадии организации КТД:

- Предварительная работа.
 - Планирование.
 - Подготовка.
 - Проведение.
- Подведение итогов.
 - Последствие.

Стадии организации КТД:

- **Предварительная работа.** На этой стадии происходит так называемая «стартовая беседа», во время которой руководитель коллектива увлекает воспитанников радостной перспективой интересного и полезного дела. Для кого? Когда? Где? С кем вместе? Главная задача взрослого - вовлечь каждого в деятельность с целью развития личности. Здесь же происходит разбивка на микрогруппы: по цветам, геометрическим фигурам, знакам Зодиака, капитанам, открыткам, отраслям наук, временам года, животным и т. д.

Стадии организации КТД:

- **Планирование.** Педагог предлагает участникам варианты заданий. Представители микроколлективов задают, по необходимости, уточняющие, конкретизирующие вопросы, ставят дополнительные «задачи на размышление» и т. д.
- **Подготовка.** Участники микрогрупп создают творческие проекты в своих коллективах. При этом используют не только опыт, полученный во время коллективного планирования, но и весь опыт прежней жизни.

Стадии организации КТД:

- **Проведение.** Стадия проведения КТД - это итог работы работы, проделанной при его подготовке.
- **Подведение итогов.** На этой стадии воспитатель ставит задачи для размышления (возможно, в специальных анкетах): что у вас было хорошо и почему? Что не удалось осуществить и почему? Что предлагаете на будущее? Воспитатель побуждает детей сопоставлять мнения и предложения, уточняет вопросы, стимулирует поиск причин успехов и неудач, словом, осуществляет товарищескую заботу о том, чтобы действительно каждый воспитанник участвовал в общих размышлениях.

Стадии организации КТД:

- **Последствие.** Общественное мнение, выработанное на стадии коллективного подведения итогов КТД, становится содержанием шестой стадии КТД - его ближайшего последствия. Руководитель коллектива организует использование воспитанниками в различных видах деятельности опыта, накопленного при планировании, подготовке, проведении и обсуждении КТД.
- Таковы внутренние связи каждого коллективного творческого дела.

Коллективное творческое дело

- Памятник пословице
- Письма с флота
- Музей вредных привычек
- Памятник литературному герою
- Ах, реклама!
- Академия весёлых наук
- Гороскоп
- Репка
- Ехали мы, ехали
- Придумай, расскажи
- Новый календарь
- Волшебная закладка
- Утренняя зарядка
- Животные с планеты Бам-с
- Цветочный ковёр
- Мужественные коллекционеры
- Правила поведения
- Новый Архимед
- Картина из отпечатков пальцев
- Современная былина
- Озвученная картина
- Новые специальности в ВУЗах
- Танцующие пальцы
- Цвет

«Памятник пословице»

- Задание: Создайте памятник, который называется так:
- «В споре рождается истина».
- «Глаза боятся - руки делают».
- «Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей».
- «Любви все возрасты покорны!»

«Письма с флота»

- Задание: Написать домой (друзьям, родителям и т.д.) письмо с флота, используя следующие слова:
- бак, переборки, аврал, бушприт, ют;
- фал, кок, бизань, клотик, гальюн, ведьма;
- леер, камбуз, чумичка, фальшборт, караси;
- шпигат, вотервейс, рея, отдать швартовые, лечь в дрейф;
- Шпигат - отверстие в палубе судна для удаления воды за борт;
- Вотервейс - канавка для слива воды на палубе;
- Лечь в дрейф - остановиться;
- Отдать швартовые - подготовиться к швартовке около причала;
- Рeya - поперечная балка на мачте;
- Бушприт - приспособление для прикрепления косых парусов в носовой части судна;
- Бак - корабельная носовая надстройка;
- Переборки - стены судна;
- Аврал - команда на судне, выполняемая всем или почти всем личным составом, вызываемая специальным сигналом и командой « все наверх»;
- Ют - кормовая надстройка судна;
- Чумичка - поварёшка;
- Леер - ограждение вдоль бортов, вокруг люков и т.д., а также трос для постановки некоторых парусов;
- Фальшборт - продолжение бортовой обшивки судна выше верхней палубы;
- Камбуз - столовая;
- Караси - носки;
- Фал - трос для подъёма парусов;
- Бизань - кормовая мачта;
- Кок - повар;
- Гальюн - туалет;
- Клотик - самая верхняя часть судна, представляет собой деревянную или металлическую деталь закругленной формы;
- Ведьма - тряпка.

«Музей вредных привычек»

- Задание: Представьте, что Вы попали в музей. Это особенный музей. Расскажите, инсценируйте то, что Вы видели в залах.
- Зал ссор между мальчиками и девочками.
- Зал хамства.
- Зал грязнуль.
- Зал плакс.

«Памятник литературному герою»

- Задание: Создать памятник литературному герою и произнести речь в честь его открытия.
- Памятник первому представителю Красного Креста (Айболиту);
- Памятник первому организатору спортивных соревнований с нечистой силой (Балде);
- Памятник первому собирателю утиль - сырья (Плюшкину);
- Памятник первому активисту ОСВОДа (деду Мазаю).

«Ах, реклама!»

- Задание: Вы устраиваетесь на работу. Принять Вас на работу смогут при одном условии: необходимо защитить, доказать значимость следующей продукции:
- шила,
- швабры,
- противогазы,
- трёхлитровые банки,
- зубочистки.

«Академия весёлых наук»

- Задание: Вы - студенты различных институтов. Вам необходимо составить доклад.
- Тема доклада: «Сила есть - ума не надо» (институт физической культуры).
- Тема доклада: «Если долго мучиться, что-нибудь получится» (педагогический институт).
- Тема доклада: «Семь раз отмерь - один отрежь» (медицинский институт).
- Тема доклада: «Тише едешь, дальше будешь» (институт машиностроения).
- Тема доклада: «Чем дальше в лес, тем третий лишний» (институт гармонического развития).
- Тема доклада: «Гусь свинье не товарищ» (институт сельского хозяйства).

«Гороскоп»

- Задание: Составить гороскоп для следующих сказочных героев:
- Карлсона,
- Красной Шапочки,
- Баба - Яги,
- Крокодила Гены,
- Дюймовочки,
- Мальвины,
- Чебурашки,
- Буратино.

«Репка»

- Задание: Инсценировать сказку « Репка» при этом используя следующую терминологию:
- юридическую,
- политическую,
- спортивную,
- педагогическую,
- медицинскую.

«Ехали мы, ехали»

- Задание: Вы едите в «Океан». Необходимо нарисовать плакат, и написать письмо домой на тему.
- «Мы едем, едем, едем...»
- «Как родная меня мать провожала!»
- «Океанские грёзы».
- «Голубой вагон бежит, качается...»
- «Здравствуйте, это мы!»

«Придумай, расскажи»

- Задание: Инсценировать разговор героев:
- 100 долларов и одной копейки,
- золотой серьги и дырявого носка,
- ржавого гвоздя и каблука,
- грязной тарелки и туалетного мыла,
- старой газеты и рубанка.

«Новый календарь»

- Сегодня мы пользуемся календарём, который к нам пришёл из Древнего Рима. В этом календаре большинство названий месяцев - это всего-навсего порядковые числительные. Так, «сентябрь», обозначает «седьмой», а «декабрь» - «десятый» (год у римлян начинался с 1 марта). Но ведь это очень скучно!
- Задание: Придумать новое, красивое название для месяцев:
- январь,
- март,
- июнь,
- сентябрь,
- ноябрь,
- апрель.

«Волшебная закладка»

- Задание: Изготовьте закладку, которая была бы похожа на волшебный предмет из сказок:
- перо Жар-птицы,
- волшебная палочка,
- аленький цветочек,
- волшебная стрела,
- золотой ключик.

«Утренняя зарядка»

- Задание: Придумать комплекс из 10 упражнений для тематической зарядки:
- морская зарядка,
- пожарницкая зарядка,
- кухонная зарядка,
- строительная зарядка,
- космическая зарядка.

«Животные с планеты Бам-с»

- На планете Бам-с очень плохие метеорологические условия. Там каждый день с неба падают метеориты, или попросту, камни. Поэтому все животные на этой планете имеют панцирь, совсем как наши черепахи.
- Задание: Попробуйте с помощью пластилина и скорлупы грецкого ореха сделать фигурки животных с планеты Бам-с. А назывались эти животные так:
 - ханурик однорогий,
 - сюсипусик гребешковый,
 - манмарончик клыкастый,
 - лямурик длиннохвостый,
 - каробясик игольчатый.

«Цветочный ковёр»

- Задание: Составить композицию из цветов, растений.
- «Вечерняя заря в пучине догорала».
- «Мороз и солнце: день чудесный!»
- «Роняет лес багряный свой убор».
- «Буря мглою небо кроет, Вихри снежные крутя».
- «На море синее вечерний пал туман».

«Мужественные коллекционеры»

- Задание: Инсценируйте ситуацию, в которой коллекционер героическими усилиями спасает свою коллекцию. Покажите с помощью пантомимы:
- Собирателя кактусов, когда в квартире среди зимы отключат центральное отопление.
- Любителя аквариумных рыбок, когда в его самый большой аквариум со шкафа свалится кошка.
- Собирателя марок, когда от сильнейшего порыва ветра все марки разлетятся по квартире.
- Хозяина террариума, когда его пауки расползутся по дому.
- Собирателя картин, когда в его квартиру протечёт вода от соседей сверху.

«Правила поведения»

- Задание: Сочините правила поведения для человека, оказавшегося в необычном месте, например:
- в собачей конуре;
- на летающей тарелке;
- на мачте Останкинской телебашни;
- на айсберге;
- в берлоге медведя.

«Новый Архимед»

- Как известно, Архимед, великий учёный древности, прославился тем, что измерил объём короны сиракузского царя, погрузив её в ванну. Это было гениально простое решение труднейшей задачи. С тех пор про всех учёных, сумевших найти простое решение сверхсложной проблемы, говорят, что они - наследники славы Архимеда. Проверьте, а вдруг вы тоже достойны этого звания? А для этого...
- Задание: Найдите решение следующей актуальнейшей проблемы:
- Как определить возраст кошки?
- Как измерить вес облака?
- Как определить количество мяса в котлете?
- Как измерить температуру тела таракана?
- Как определить численность муравьёв в муравейнике?

«Картина из отпечатков пальцев»

- Задание: Поставьте на листе бумаги столько отпечатков, чтобы получился сюжет на следующую тему:
- «Моя семья»;
- «Моя квартира»;
- «Мой автомобиль»;
- «Моя дача»;
- «Мои любимые домашние животные»;

«Современная былина»

- Задание: Сочините эпическое произведение о современных героях. Названия даны следующие:
- «О том, как Стивен Сигал (шеф - повар Кейси Рай бок) освободил от врагов крейсер » Миссури";
- «О том, как Сильвестр Сталлоне (Рембо) спас товарищей из вражеского плена»;
- «О том, как Чак Норрис (Крутой Уокер) победил всех злодеев в Техасе»;
- «О том, как Брюс Уиллис (полицейский Джон Маклейн) разгромил банду громителей - террористов»;
- «О том, как Жан - Клод Ван Дамм (Кикбоксёр) отомстил за своего брата».

«Озвученная картина»

- Задание: Попробуйте «озвучить» некоторые картины, причём сначала замрите, как персонажи на полотне, а затем побеседуйте между собой на тему, актуальную для героев картины:
- «Запорожцы» И. Е. Репина;
- «Охотники на привале» В. Г. Перова;
- «Отдых после боя» Ю. М. Непринцева;
- «Опять двойка» Ф. П. Решетникова;
- «Выступление В. И. Ленина на III съезде комсомола» Б. В. Иогансона.

«Новые специальности в ВУЗах»

- Задание: Подумайте и решите, какие обязательные предметы (около 10) должен изучить студент, поступивший на новый факультет.
- факультет ореходробительного оборудования;
- барханостроительный факультет;
- факультет дегустации кисломолочной продукции;
- паутинопрядильный факультет;
- факультет бамбукообработки.

«Танцующие пальцы»

- Задание: Танцевальные пары (средние и указательные пальцы рук) исполняют:
- польку,
- танго,
- чарльстон,
- румбу,
- шейк.

«Цвет»

- Задание: Изобразить следующие цвета, используя искусство пантомимы:
- белый,
- жёлтый,
- красный,
- зелёный,
- чёрный.
- *** - Нельзя указывать на заданный цвет в одежде или в окружающей обстановке. Показывать нужно через ассоциативные образы.

ИГРЫ НА ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

□ Игры на внимательность в максимальной степени способствуют достижению развивающей цели воспитания. Не прибегая к открытой назидательности, вожатый с их помощью может одновременно развивать внимание, память, речь, мышление детей. Важным в этом отношении является то, что развитие столь необходимых для человека психических процессов осуществляется посредством игры.

- [Азбука](#)
- [Шишки, желуди, орехи](#)
- [Брито-стрижено](#)
- [Пожалуйста](#)
- [Черная магия](#)
- [Коленочки](#)
- [Камень, колодец, полотно, ножницы](#)
- [Поход](#)
- [Колдуны](#)
- [Суша - вода](#)
- [Из лесу вышло 5 крокодилов](#)
- [Картошка, капуста, огурец](#)
- [Птица, рыба, зверь](#)
- [Нью-Йорк](#)
- [Кошка - собака](#)
- [«Да» и «нет» по-болгарски](#)
- [Прилетели птицы](#)
- [Сосед, подними руку \(латышская игра\)](#)
- [Ригу-рагу \(литовская игра\)](#)



«АЗБУКА»

- Каждый участник игры получает карточку с буквой алфавита, соответствующей начальной букве имени или фамилии участника. Ведущий рассказывает детям что-нибудь, например: сказку, интересную историю, и вдруг хлопает в ладоши, произнося любое слово (напр., «малина»). Игроки должны быстро встать таким образом, чтобы из карточек с буквой алфавита сложилось названное слово.



«ШИШКИ, ЖЕЛУДИ, ОРЕХИ»

- Играющие разбиваются на группы по три человека и выстраиваются колоннами таким образом, чтобы получилось 3 круга, один в другом. Всем участникам присваиваются названия: игрокам первого круга – «шишки», второго – «жёлуди», третьего – «орехи». Игрок, которому не хватило места в колоннах, становится водящим. Он говорит одно из названий, например, «шишки», и игроки в соответствующем кругу должны поменяться местами, а водящий в это время должен успеть занять чье-то место. Оставшийся без места игрок, становится водящим.



«БРИТО-СТРИЖЕНО»

- Ведущий напоминает детям о сказке, в которой жена назло мужу всё делала наоборот, и говорит, что игра будет в чём-то такой же: все движения ведущего игрокам нужно будет выполнять наоборот, например, если ведущий поднимает руку вверх, дети опускают свою вниз. Другой вариант: ведущий разводит руки – игроки соединяют их вместе; ведущий быстро взмахивает рукой справа налево – участники медленно ведут рукой слева направо. Игрок, который ошибся, становится ведущим.



«ПОЖАЛУЙСТА»

- Ведущий занимает положение перед игроками, делает любые движения, обращаясь к игрокам с просьбой повторять за ним. Участники же повторяют в том случае, если ведущий добавляет слово «пожалуйста». Игрок, нарушивший правило, выбывает из игры. Побеждают самые внимательные.



«ЧЕРНАЯ МАГИЯ»

- Непременные участники игры – «волшебник» и его помощник – «ясновидящий». Игра строится на фокусе с чтением мыслей. Секрет фокуса прост: загаданный волшебником предмет будет назван им после предмета чёрного цвета.
- Приведём фрагмент игры:
- «Ясновидящий» закрывает глаза, «волшебник» в это время показывает игрокам предмет и убирает его. Когда «ясновидящий» открывает глаза, волшебник спрашивает:
- Думаю ли я про соль?
- Нет, - отвечает «ясновидящий».
- Думаю ли я про салфетку?
- Нет.
- Думаю ли я про перец?
- Нет.
- Думаю ли я про кетчуп?
- Да, - отвечает «ясновидящий», потому что перец может быть чёрного цвета.



«КОЛЕНОЧКИ»

- Играющие сидят вплотную друг к другу. Левая рука каждого лежит на правой коленке соседа слева, а правая – на левой коленке соседа справа. 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 не той рукой, то он убирает руку, которая «ошиблась». Игра начинается с хлопка ведущего по направлению часовой стрелки. Как только вновь раздаётся хлопок ведущего, направление движения меняется в противоположную сторону. В игре необходимо поддерживать определённый темп. Ведущий внимательно наблюдает за правильностью выполнения задания. В итоге один или несколько человек оказываются победителями.



«КАМЕНЬ, КОЛОДЕЦ, ПОЛОТНО, НОЖНИЦЫ»

- Играющие делятся по парам и вместе вслух считают: «Один, два, три!». На счёт «три» каждый из них изображает пальцами руки какую-либо фигуру. Камень – сжатый кулак; полотно – открытая ладонь; ножницы – два разведённых пальца; колодец – два пальца, образующие букву «О».
- Как определить победителя в паре? Ножницы режут полотно, но тонут в колодце и тупятся об камень. Полотно накрывает колодец и камень. Камень и ножницы тонут в колодце. В каждой паре определяется победитель. Эти игроки образуют новые пары. Игра продолжается, пока не останется один победитель.



«ПОХОД»

- Участники встают в круг. Первый участник называет своё имя и предмет, который он берёт с собой в поход, например: « Меня зовут Катя, я беру с собой палатку, пожалуйста». Всем участникам необходимо догадаться о том, что после названия предмета необходимо добавлять слово «пожалуйста». Кто догадался, того ведущий берёт в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.



«КОЛДУНЫ»

- Участники становятся в круг и закрывают глаза. Водящий обходит круг и лёгким прикосновением к плечу «назначает» колдунов. Затем все открывают глаза и начинают за руку здороваться друг с другом. Колдуны, здороваясь с кем-либо, должны незаметно почесать или слегка сдавить ладонь, т.е. «заколдовать». Тот, кого заколдовали, должен ещё два раза с кем-нибудь поздороваться, а затем уйти к колдуну «в плен». Важно, чтобы те, кого «заколдовали», не показали своим видом на того, кто колдун!!! Итак, задача колдунов – «заколдовать» всех игроков, задача игроков – внимательно, приглядываясь друг к другу, вычислить колдунов.



«СУША – ВОДА»

- Ведущий занимает положение перед игроками, и объявляет задание: «Я буду называть слова. При слове «суша» вы делаете шаг вперёд, при слове «вода» - шаг назад». Ведущий начинает быстро называть слова, затем неожиданно говорит: «Берег (море, озеро)». Игроки, сделавшие шаги, выбывают из игры.



«ИЗ ЛЕСУ ВЫШЛО 5 КРОКОДИЛОВ»

- Участники сидят в кругу. Ведущий, распределив номера между участниками, начинает:
- Из лесу вышло 5 крокодилов.
- Игрок №5 возмущается:
- А почему 5?
- А сколько? – спрашивает ведущий.
- Четырнадцать! – отвечает игрок №5
- А почему 14? – начинает возмущаться игрок №14 и т.д.
- Вовремя не вступившие в игру, участники выбывают. Игрокам необходимо называть разные числа, для того чтобы все дети участвовали в игре.



«КАРТОШКА, КАПУСТА, ОГУРЕЦ»

- Ведущий занимает положение перед игроками и объявляет задание: «Я буду произносить слова, сопровождая их движениями рук. Когда я скажу слово «капуста», нужно поднять руки ладонками вверх, при слове «картошка» - опустить руки вниз ладонками, при слове «огурец» - руки раздвинуть в стороны по диагонали». Затем ведущий начинает произносить слова, при этом показывая и другие движения. Участникам важно не сбиться. Основное условие – участники игры должны смотреть на руки ведущего! Кто собьётся, выбывает из игры.



«ПТИЦА, РЫБА, ЗВЕРЬ»

- Участники стоят в кругу или сидят на стульях по кругу. Ведущий подходит к любому из игроков и произносит слова: «птица», «рыба», или «зверь». Игрок, к которому подошёл ведущий, должен быстро сориентироваться и дать название птицы, рыбы или зверя. Повторяться нельзя! Кто не назовёт, выбывает из игры.



«НЬЮ-ЙОРК»

- Ведущий просит участников повторить громко 10-15 раз «Нью-Йорк», затем неожиданно спрашивает: «Столица США?». Дети должны не сбиться и дать правильный ответ – «Вашингтон». Кто сбился, выбывает из игры. Игра продолжается: теперь ведущий просит повторить 10 – 15 раз слово «красный», затем спрашивает: «На какой цвет переходят улицу?». Затем ведущий просит повторить слово «молоко» и спрашивает: «Что пьёт корова?» и т.д.



«КОШКА – СОБАКА»

- Участники стоят в кругу или сидят на стульях по кругу. Задание игры просто: каждый игрок по очереди должен кое-что говорить своим соседям. Главное – не сбиться. Итак, первый игрок говорит соседу справа слово «собака», а соседу слева – «кошка». Соседи удивлённо переспрашивают: «Собака? Кошка?» Ведущий утвердительно отвечает: «Собака! Кошка!» Далее продолжает следующий игрок.



«ДА» И «НЕТ» ПО-БОЛГАРСКИ»

- Условие игры – вместо слов «да» и «нет» на вопросы ведущего игрокам необходимо выполнять следующие движения: при утвердительном ответе нужно покачать головой из стороны в сторону, при отрицательном – кивнуть головой (это соответствует болгарской манере общения). Вопросы могут быть самыми простыми: «Вы сегодня завтракали?», «Вам нравится...?» и т.д. Побеждает самый внимательный.



«ПРИЛЕТЕЛИ ПТИЦЫ»

- Игроки должны внимательно слушать текст и на месте ошибочно сказанных слов хлопнуть в ладоши:
- -Прилетели птицы: голуби, синицы,
 - мухи и стрижи,
 - ласточки, ежи...
- -Прилетели птицы: голуби, синицы,
 - аисты, вороны, галки, макароны...
- -Прилетели птицы: голуби, куницы,
 - чибисы, стрижи, галки и ежи,
 - комары, кукушки, сели у опушки...
- -Прилетели птицы: голуби, старушки,
 - лебеди и утки и Спасибо, шутка!
- Словесный вариант игры может быть изменён.
- Ошибившиеся игроки выбывают из игры.



«СОСЕД, ПОДНИМИ РУКУ»

(ЛАТЫШСКАЯ ИГРА)

- Играющие, стоя или сидя, образуют круг, выбирают ведущего. Последний занимает положение внутри круга. Он ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!» Тот игрок, к которому обратился ведущий, продолжает стоять (сидеть) не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа – левую, сосед слева – правую, т.е. ту руку, которая находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними. Если кто-то из участников ошибся, т.е. поднял не ту руку, только попытался поднять руку или вообще забыл её поднять, то он меняется с ведущим ролями. Игра продолжается. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.
- **Внимание!** Ведущий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому желает обратиться



«РИГУ-РАГУ» (ЛИТОВСКАЯ ИГРА)

- Ведущий находится перед игроками. У участников пальцы согнуты в кулак. Ведущий трясет над собой руками, сжатыми в кулак и приговаривает: «Ригу-рагу, ригу-рагу...», - затем отгибает большие пальцы и касается руками головы, изображая рога, говоря при этом: «Коза с рогами». Если названо животное с рогами, то все должны быстро таким же образом показать рога. Если названо животное без рогов или какой-то предмет, например: «Дом с рогами», - то участники ничего не показывают. Важно внимательно слушать ведущего.



ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

- Подвижные игры - один из способов физического развития ребенка. Они позволяют снять физическую усталость с мышц, достичь эмоционального переключения с одного вида деятельности на другой.
- Подвижные игры особенно любимы детьми, ведь они – важный источник радостных эмоций. Игры стимулируют активную работу, мысли, способствуют расширению кругозора, совершенствованию всех психических процессов.
- Подвижные игры формируют положительные нравственные качества у детей. Доброта, взаимопомощь, поддержка, смелость, внимательность, взаимовыручка высоко ценятся среди играющих, а такие качества, как трусость, себялюбие, похвальба осуждаются.
- Чаще всего подвижная игра начинается с выбора вожака. В некоторых играх каждому хочется водить, а в некоторых – никому. А потому предлагаем выбирать вожака с помощью считалок. Для этого участники игры должны встать в круг, и кто-нибудь один начнет произносить считалку. Каждому участнику предстоит произнести слово или слог. Тот, кто должен будет сказать последнее слово (слог) считалки, станет ведущим.

ВОТ ПРИМЕРЫ СЧИТАЛОК:

- * * *
- Шла собака темным лесом
- За каким-то интересом.
- Инти-инти-интерес,
- Выходи на букву «С».
- Буква «С» не подошла -
- Выходи на букву «А».
- Буква «А» не нравится -
- Выходи, красавица»!
- * * *
- Я куплю себе дуду
- И по улице пойду.
- Громче, дудочка, дуди!
- Мы играем, ты води.
- * * *
- Шла кукушка мимо сети,
- А за нею малы дети,
- Кукушата просят пить,
- Выходи - тебе водить.

- * * *
- На золотом крыльце сидели
- Мишки Гамми, Том и Джерри,
- Дядя Скрудж и три утенка
- Выходи – ты будешь Понка!
- * * *
- Тани, Вани, трикадоры,
- Сахар, махар, помидоры,
- Аз, бас, трибабас,
- И выходит кислый квас!
- * * *
- Раз, два, три, четыре, пять,
- Мы собрались поиграть.
- К нам сорока прилетела
- И тебе водить велела.

-
- Помимо считалок, существуют жеребьевки, которые применяются в тех случаях, когда необходимо разделить играющих на команды. Например, игроки выбирают с помощью считалки двух детей, а они, договорившись, кто из них, как будет называться, берутся за руки и образуют «воротца». Остальные играющие друг за другом проходят или пробегают через «воротца». «Воротца» задерживают любого игрока и произносят:
 - - Конь вороной
 - Остался под горой.
 - Выбираешь какого коня,
 - Сивого или златогривого?
 - Играющий встает позади того, кого выбрал. Ведущим необходимо регулировать количество игроков в командах.
 - Принцип деления на команды может быть и другим. Когда вожаки выбраны при помощи считалки, остальные игроки могут сойтись парами отдельно от вожаков и сговориться между собой, как им называться. Один, например, «Лев», другой – «Орел» и т.п. Когда все сговорятся, становятся парами и идут к вожакам. Первая пара становится перед вожаками и спрашивает: «Орел или Лев?». Вожак выбирает. Таким образом, определяется состав команд.
 - В некоторых подвижных народных играх для выбора вожака применяют забавные певалки – считалки, произносимые нараспев. Например:
 - Кто засмеется, губа задерется.
 - Раз, два, три, четыре, пять - с этих пор молчать!
 - Тот, кто первым засмеется или заговорит, становится вожаком.
 - Итак, вожаки выбраны, участники разделены на команды, а значит, можно начинать игру.

СПОРТИВНАЯ ИГРА

«СНАЙПЕР»

- Игра проводится на спортивной площадке размером не меньше 6 x 12 м, разделённой средней линией на 2 равные части. В игре принимают участие 2 команды по 10 человек. В каждой команде выбирают капитана. Команды (без капитанов) размещаются на своей части поля, капитаны находятся за лицевой линией «противника» напротив своей команды. Игра начинается с трех перекидок от одного капитана к другому (жеребьёвка определяет, кто будет первым), тем самым, команды настраиваются на игру (перекидки ловить нельзя). Задача капитанов: выбить «противника», чтобы попасть на свою часть поля. Игрок, который будет задет мячом, уходит за лицевую линию «противника». Игра продолжается до тех пор, пока не будут «выбиты» все игроки одной из команд, или на время (6 -15 минут).

СПОРТИВНАЯ ИГРА «СНАЙПЕР»

- Условия игры:
- Мяч, коснувшийся земли, «выбить» игрока не может. Если мяч «выбил» одного игрока, а затем, не коснувшись земли, оказался пойманным другим игроком, то первый игрок остается на месте. В том случае, когда мяч, не коснувшись земли, задел нескольких игроков, из игры выходят все, кто был задет мячом.
- «Пленник» выходит на поле один, независимо от количества игроков, выбитых им.
- 3. Играющие на поле не имеют права наступать на крайнюю линию площадки. В случае нарушения мяч передается команде противника.
- 4. Мяч, вышедший за пределы поля одной команды, передается капитану или «пленнику» другой команды.
- 5. Игру ведут судья и два помощника. Принцип размещения судей такой же, как при волейболе.

«БОРЬБА ЗА МЯЧ»

- Играющие делятся на две равные команды. В каждой команде выбирают капитана. Площадка для игры ограничивается линиями. Примерные размеры площадки - 18x36 метров.
- Капитаны команд выходят на середину площадки и становятся друг напротив друга. Все остальные игроки, размещаясь по площадке, становятся парами: один игрок - из одной команды, второй – из другой. Ведущий подбрасывает мяч между капитанами, которые стараются его поймать или передать кому-нибудь из своих игроков. Поймав мяч, игрок стремится передать его кому-нибудь другому из своей команды. Участники другой команды отбивают, перехватывают мяч у соперников и передают его своим игрокам. Задача всех участников – сделать десять передач подряд между своими игроками. Команда, которой это удастся, зарабатывает очко, и игра уже продолжается с середины площадки. Если мяч перехватил соперник, счет передач начинается снова.
- .
- Играют в течение установленного времени: 10 – 15 минут (или до обозначенного количества очков – 10 - 20). Выигрывает команда, набравшая большее количество очков или раньше набравшая обозначенное количество очков
- **Правила игры:**
- Вырывать мяч нельзя, можно только перехватывать его на лету или выбивать из рук, не толкая соперника.
- Если мяч пересечет поле, то команда соперников бросает мяч с того места, где он перелетел границу.
- Если мяча коснутся одновременно два игрока, то игра останавливается и судья должен бросить между ними спорный мяч.
- С мячом нельзя пробегать больше трех шагов, но можно вести его, ударяя об пол, как в баскетболе.
- Если во время передач игрок допустил грубость (вырвал мяч, умышленно толкнул соперника) игра останавливается и мяч отдается команде, передававшей мяч.

«КОНЬ ВОРОНОЙ»

- Участники игры выбирают ведущего. Задача ведущего - «запятнать» всех игроков. Для этого все участники разбегаются в разные стороны, а ведущий, догоняя, легким прикосновением касается плеч игроков. Тот, кого «запятнали», замирает на месте, разводит руки в стороны и кричит: «Расколдуйте меня, вороного коня!». «Распятнать» своих друзей можно только горячим объятием. Итак, задача ведущего – «запятнать» всех игроков, задача игроков - выручать друг друга.

«ХВОСТ ДРАКОНА»

- Играющие выстраиваются в колонну по-одному и берут друг друга за пояс или за плечи. Задача игрока, стоящего первым, - поймать игрока, стоящего последним. Внимание! Игру лучше всего проводить на поляне.

«ТИШЕ ЕДЕШЬ - ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ»

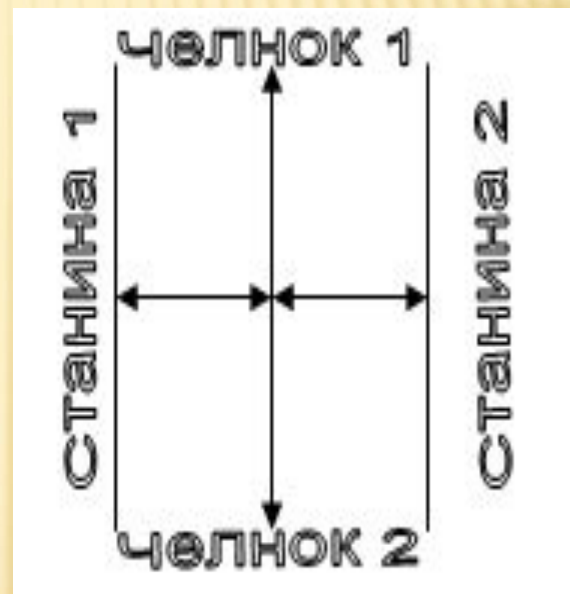
- Водящий становится лицом к стене. Остальные выстраиваются в шеренгу на расстоянии 20-30 шагов от водящего. Водящий произносит: «Тише едешь - дальше будешь». Игроки в этот момент приближаются, говоря: «А приедешь - дома будешь!». После этих слов водящий резко поворачивается к игрокам. Тот, кого он заметил в движении, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто приблизился настолько, что может коснуться стоящего у стены. Выигравший становится водящим.

«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»

- В игре два водящих: один - убегает, другой - догоняет. Все остальные игроки распределяются по парам и становятся таким образом, чтобы образовалось 2 круга, один в другом. Убегающий может встать перед любой из пар. В этом случае начинает убегать игрок, оказавшийся в колонне третьим от центра. Перемещаться убегающий и догоняющий могут только за кругом. Если убегающий пойман, водящие меняются местами.

«ВЕСЕЛАЯ ТКАЧИХА»

- Играющие разбиваются на две равные команды и встают в две шеренги лицом друг к другу на расстоянии 8 шагов. Команды - это станины ткацкого станка, они сходятся и расходятся, при этом игроки произносят хором слова:
 - - Я веселая ткачиха,
 - Хорошо умею ткать.
 - Пич-поч, клепа-клепа,
 - Хорошо умею ткать.
- Двух игроков назначают челноками. Их задача - поменяться местами, когда станины «работают». Игра заканчивается тогда, когда челноки не успевают поменяться местами или оба оказываются в одной станине. Можно несколько раз менять челноков.



«ТРИ ШАГА»

- Игра проводится на открытой площадке (стадионе). Игроки разбиваются на две равные команды, берутся за руки и становятся спиной друг к другу. Задача каждой команды – полным составом, ровно, строго следуя правилам, как можно быстрее достичь конца площадки. При движении команды произносят хором правила:
- - Три шага влево-
- Три шага вправо.
- Шаг вперед - один назад
- И четыре прямо.

«ЧЕТЫРЕ СТИХИИ»

- Играющие становятся в круг, в середине его – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырёх слов: «земля», «огонь», «вода», «воздух». Если сказано «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-нибудь домашнее или дикое животное. При слове «вода» играющий называет какую-либо рыбу. Когда звучит слово «воздух», игрок должен дать название птицы. При слове «огонь» всем нужно несколько раз повернуться, помахивая руками. Затем мяч возвращается водящему. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

«СТОП!»

- Участники игры встают в круг. Водящий занимает положение в середине круга, бросает вверх мяч, называет при этом имя кого-либо из игроков. Сам водящий и все играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Игрок, чьё имя назвали, ловит мяч и кричит: «Стоп!» Все должны остановиться, а новый водящий, не сходя с места, бросает мяч в любого из игроков. «Запятнанный» становится водящим. Если же он промахнется, то остаётся водящим: идёт в центр круга, бросает мяч вверх, называет имя любого из игроков, и игра продолжается дальше.
- Условия игры:
- Водящий бросает мяч как можно выше.
- Разрешается ловить мяч после одного отскока от земли.
- Если кто-то из играющих после восклицания «Стоп!» продолжает двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего.
- Играющие, убегая, не должны прятаться за предметы.

«ГОЛОВА» - «ХВОСТ»

- Играющие встают в колонну затылком друг к другу, держась за пояс. Первый в колонне – «голова», последний – «хвост». «Голова» стремится «съесть» собственный «хвост», а «хвост» всячески уворачивается.

«ДОБРОЕ УТРО, ОХОТНИК!»

- Игроки становятся в круг, выбирают «охотника», который ходит за кругом. Неожиданно он прикасается к плечу одного из игроков, тот поворачивается и произносит: «Доброе утро, охотник!», - продолжая идти по кругу в направлении, противоположном движению «охотника». Пройдя полкруга, они встречаются, игрок вновь говорит: «Доброе утро, охотник!», - после чего оба начинают бежать каждый в своём направлении, чтобы занять оставшееся пустое место. Не успевший занять место становится «охотником».

«КОСНИСЬ ЖЕЛЕЗА!»

- Ведущий в течение игры произносит: «Коснись железа! Коснись дерева! Коснись желтого!..» Все как можно быстрее должны выполнить просьбу ведущего. Последний игрок выбывает из игры. Название предметов в заданиях можно менять.

«ПОСИКОТА»

- Дети становятся в круг, взявшись за руки, двигаются по часовой стрелке и поют первые две строчки из любой популярной песни. Ведущий с платочком в руках занимает положение в центре круга. Как только песня заканчивается, ведущий задевает платком любую пару игроков, таким образом, разбивает круг в любом месте и становится, держа платок на вытянутой руке. Двое игроков, рядом с которыми разбили круг, бегут в разные стороны вдоль круга с внешней стороны. Когда они встречаются, то останавливаются, кланяются друг другу и произносят: «Посикота, посикота», - и быстро бегут на своё место, каждый стараясь первым взять из рук ведущего платок. Победивший становится ведущим.

«О-ЕЙ-ЕЙ-ЕЙ!»

- Игроки становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Ведущий, находясь в центре, называет любые два номера. Игроки, которым достались эти номера, должны ударить по коленкам, добавив: «О-ей-ей-ей!» - и быстро поменяться местами. Ведущий стремится занять место одного из игроков. Участник, оставшийся без места становится ведущим.

«ФЫФКИ - ПЫФКИ»

- Участники игры встают в два круга (внутренний – «пыфки», внешний – «фыфки») лицом в центр, образуя пары (игроки внутреннего круга стоят спиной к игрокам внешнего круга). Важно, чтобы «фыфек» и «пыфек» было одинаковое количество. По команде ведущего «Пыфки!» игроки внутреннего круга должны поменяться местами, при этом не занимая мест своих ближайших соседей. По команде «Фыфки!» местами меняются игроки внешнего круга. Ведущий стремится занять свободное место. Оставшийся без пары игрок становится ведущим.

«КРАСНЫЙ, ЖЁЛТЫЙ, ЗЕЛЁНЫЙ»

- Участникам раздают жетоны трёх цветов. Таким образом, получается три команды. Игрокам необходимо догнать «противников» и ликвидировать их жетоны. «Красные» догоняют «жёлтых», «жёлтые» – «зелёных», «зелёные» – «красных». Ведущий даёт сигнал и следит за временем.

«ОСВОБОЖДЕНИЕ ПЛЕННОГО»

- Играющие делятся на две команды: «освободители» и «захватчики». На игровой площадке очерчивают круг диаметром 7 – 10 метров. В центре – «пленный». По окружности (с внутренней стороны круга) располагаются «захватчики» с завязанными глазами. Они охраняют «пленного», которого стремятся освободить другие игроки. Если кто-то из «захватчиков» коснется игрока, тот замирает. («Захватчики» из круга не выходят.)

«КОШКИ-МЫШКИ»

- Участники выбирают «кошку» и «мышку». В течение игры «кошка» должна догнать «мышку». Все остальные участники встают горизонтальными рядами, вытянув руки в стороны. «Мышка» бежит вдоль рядов. Как только «кошка» начинает близко приближаться к «мышке», та может пискнуть и ряды станут вертикальными.

«ЛЕТУЧИЙ ГОЛЛАНДЕЦ»

- Игроки становятся в круг и берутся за руки. Одна пара бежит за кругом. Внезапно кто-то из них ударяет по сцепленным рукам кого-нибудь из круга. Пара, которую ударили по рукам, должна выскочить из круга и обежать его, то же самое делает пара, которая ударила, только она движется в противоположном направлении. Игроки, быстрее обежавшие круг, занимают пустое место; другие - передвигаются за кругом. Игра продолжается.

«ПЯТКА-НОС»

- Участники игры образуют два круга: внутренний и внешний (с одинаковым количеством игроков). Игроки внутреннего круга стоят лицом к игрокам внешнего круга, таким образом, образуют пары (важно запомнить своих партнеров). По команде ведущего игроки внешнего круга начинают бежать по часовой стрелке, а игроки внутреннего круга – в противоположном направлении. Ведущий дает команды, которые должны выполнять пары, причем очень быстро.
- Например, ведущий произносит: «Спина к спине!», - игроки должны встать спинами друг к другу. Пара, которая последней сделает это, выбывает из игры. Побеждает та пара, которая безошибочно выполнит все задания.
- Команды могут быть следующими:
 - «Ладонь к ладони!»;
 - «Ухо к плечу!»;
 - «Колено к ладони!»;
 - «Ступня к ступне!»;

Народные подвижные игры

- В течение исторического пути у каждого народа складываются свои самобытные черты национальной культуры. Помочь детям постичь своеобразие, красоту, гармонию культур разных народов призваны народные подвижные игры. В этом заключается большое познавательное и воспитательное значение национальных игр. Более того, совершенно очевидно, что знакомство с культурными традициями совершенствует эстетический вкус у детей.
- Национальные игры играют большую роль и в физическом развитии детей. Они воспитывают волю, мужество, стремление к победе.
- Немаловажным будет замечание о том, что народные подвижные игры явились основой всех последующих игр.

Народные подвижные игры

- Русская игра «Коршун»
- Русская игра «Цепи кованые»
- Русская игра «Вышибалы»
- Карельская игра «Я есть» («Олента»)
- Татарская игра «Продаем цветы» («Чулмак цены»)
- Туркменская игра «Держи за хвост» («Чуйрук тутды»)
- Грузинская игра «Сахребоба»
- Якутская игра «Булчута» («Охотники»)
- Хакасская игра «Ала хуча» («Пестрый баран»)
- Узбекская игра «Чай-чай!»
- Белорусская игра «Ленок»
- Осетинская игра «Чепена»
- Латышская игра «Решето»
- Литовская игра «Король зверей»
- Казахская игра «Белая кость»

Русская игра «Коршун»

- Среди игроков распределяются роли: один становится «коршуном», другой – «курицей», все остальные – «цыплятами». «Цыплята» выстраиваются в колонну за «курицей» по-одному, крепко держась за пояс друг друга. Игра начинается с диалога:
- - Коршун, коршун, что с тобой? – хором спрашивают «цыплята».
- - Я ботинки потерял, - отвечает «коршун».
- - Эти? – курица и вслед за ней «цыплята» выставляют правую ногу в сторону.
- - Да! - кричит «коршун» и бросается ловить «цыплят».
- «Курица» при этом защищает «цыплят», не толкая «коршуна». Пойманный «цыплёнок» выходит из игры.

Русская игра «Цепи кованые»

- Две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15 – 20 м. Одна шеренга детей кричит: «Цепи, цепи, разбейте нас!». Другая спрашивает: «Кем из нас?». Первая, посоветовавшись, отвечает: «Димой». Дима разбегается и старается разбить вторую шеренгу. Если разбивает, то уводит в свою шеренгу ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встаёт в шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказывается больше игроков.

Русская игра «Вышибалы»

- Участники делятся на две команды: ведущие и играющие. Очерчивается прямоугольник – «город». С противоположных сторон находятся ведущие. У них – мяч. В середине «города» стоят играющие. Ведущие попеременно бросают мяч в играющих, стараясь попасть в них. В кого попал мяч, тот выбывает из игры. Кто из детей поймал мяч, тому засчитывается «свечка», т.е. он может при попадании в него остаться в игре. Также свою «свечку» можно отдать кому-нибудь из тех, кто уже выбит. Ведущие попеременно бросают мяч, пока не выбьют всех играющих, не переступая черту «города». Затем команды (ведущие и играющие) могут поменяться местами и продолжать игру.

Карельская игра «Я есть»

- ⦿ Игра проводится на площадке длиной 50-60 м и шириной не более 10 м. Игроки делятся на две равные команды и с помощью жребия определяют, какая из них будет выходить первой. На середине площадки обозначаются 2 линии, с расстоянием 2 – 3 метра, за которыми друг против друга выстраиваются команды в шеренги. Игра начинается с того, что игроки убегающей команды вместе хлопают в ладоши, быстро поворачиваются и устремляются к своему краю площадки. Водящая команда устремляется за ними, стараясь коснуться любого убегающего, прежде чем тот пересечёт свою линию. Тот игрок, которого задела, должен громко произнести: «Олента!» («Я есть!»). После чего он и вся его команда разворачиваются и принимаются повить игроков водящей команды, стремящихся убежать за черту в конце своей площадки.
- ⦿ Игра продолжается до тех пор, пока одной из команд не удастся в полном составе убежать за черту. Затем водит другая команда.

Татарская игра «Продаем ЦВЕТЫ»

- ⦿ Играющие («продавцы») образуют круг, водящий - за кругом. Водящий, подходя к одному из «продавцов», начинает вести торг:
- ⦿ - Эй, дружок, продай цветок.
- ⦿ - Покупай...
- ⦿ - Сколько дать тебе рублей?
- ⦿ «Продавец» называет цифру не больше 3. После этого водящий касается рукой хозяина цветка столько раз, за сколько «продавец» согласился продать цветок; затем и водящий, и «продавец» обегают круг навстречу друг другу соответствующее количество раз. Кто быстрее добежит до свободного места, становится «продавцом», а игрок, оставшийся без места, - водящим.

Туркменская игра «Держи за ХВОСТ»

- Игра требует распределения ролей: водящий – «волк», все остальные игроки – «овцы». Водящий находится в центре круга, который образуют «овцы». «Волк» притворяется спящим, «овцы», двигаясь по кругу, поют какую-нибудь песню. Постепенно «овцы» медленно начинают сходиться к центру, стремясь дотронуться до «волка». «Волк» же, неожиданно вскочив, принимается ловить «овец». Важно помнить, что водящий может начать игру только после того, как одна из «овец» дотронется до него. Пойманная «овца» становится «волком», и игра продолжается тем же образом.

Грузинская игра «Сахреоба»

- У каждого игрока в руках сахре (тонкие палки диаметром 1 см, длиной 70 – 80 см.) Играющие раскладывают их на земле с интервалом 50 см. Чем больше участников, тем длиннее ряд палок, тем сложнее и интереснее игра. В начале и в конце ряда кладут плоские камни. Они являются своеобразным местом для отдыха, на который отводится не более 1 мин.
- Варианты заданий:
- 1. Участники игры должны по очереди, прыгая на одной ноге, обойти змейкой все палки. (Задание может выполняться трижды).
- 2. Игроки должны перепрыгнуть через все палки, ставя стопы перпендикулярно им. Возвращаясь обратно, следует ставить стопы параллельно палкам.
- По ходу игры могут придумываться новые задания с новым расположением палок. При этом новые правила обязательны для всех. Выигрывает тот, кто выполнит все упражнения без ошибок. Оступившийся выбывает из игры.

Якутская игра «Булчута» («ОХОТНИКИ»)

- Игра проводится на местности с чётко обозначенными границами. Из числа играющих выбирается четное количество «охотников» («булчут»), например, на 20 участников 8 «охотников».
- Игра может быть организована по-разному. В одном случае, «охотники» разбиваются по парам и образуют «аркан», берясь за руки. С помощью «аркана» «охотники» могут поймать любого игрока. К кому пойманный игрок стоит лицом, с тем он и образует новый «аркан». Задача каждого игрока – как можно быстрее освободиться из «аркана» или вообще ни разу не побывать в роли «охотника».
- В другом случае, каждый пойманный игрок становится «охотником», таким образом, «арканы» постепенно увеличиваются. Игра заканчивается, когда последний игрок становится «охотником».
- Внимание! В течение игры запрещается выбегать за границы поля, ловить можно и «охотников».

Хакасская игра «Ала хуча» («Пестрый баран»)

- Игра «Ала хуча» еще известна как «Сахтангчы» («Сторож»).
- Все играющие становятся парами, берутся за руки, выстраиваются в колонну. Впереди колонны находится «ала хуча» или «сторож». Он смотрит вперед и держит за руки первую пару. В это время последняя пара разделяется и бежит вперед. «Ала хуча» должен успеть их схватить, пока они его не обогнали. Если он не поймает бегущих, то они становятся впереди его. Если же он кого-нибудь схватил, то оставшийся без пары игрок занимает его место.

Узбекская игра «Чай-чай!»

- Все играющие располагаются на площадке (10x12м), обведенной чертой. Водящий кричит: «Чай-чай!» - и, подняв руку, бежит по площадке. Остальные игроки должны догнать его и коснуться рукой. Игрок, которому удалось коснуться, становится «заводилой». Он тоже, закричав: «Чай-чай!» - подняв руку, бежит по площадке. Игра возобновляется. Тот игрок, которому удастся долгое время оставаться непопманым, считается победителем.
- Правила игры: играющие не должны выходить за пределы площадки; нарушившие правила не принимают участия в игре в течение одного её повторения.

Белорусская игра «Ленок»

- На земле рисуют кружки – гнезда, которых по количеству на одно меньше, чем игроков. Все становятся в круг, берутся за руки. Ведущий в кругу делает различные движения, все повторяют их. По команде «Сажай лен!» игроки занимают гнезда, тот, кто не успел занять гнездо, считается «посаженным»: его «сажают» в гнездо до конца игры. Затем на земле убирают одно гнездо, и игра продолжается. Победит тот, кто займет последнее свободное место.

Осетинская игра «Чепенá»

- Выбирают ведущего (чепена). Он начинает игру словами:
- -Левой ногой, чепена! (Подпрыгивает на левой ноге влево)
- Гой,гой,чепена! (Отзываются дети и повторяют движения ведущего)
- Правой ногой, чепена! (Подпрыгивает на правой ноге вправо)
- Гой,гой,чепена!(Дети повторяют то же)
- Пойдем вперед, чепена! (Идет вперед, подняв руки)
- Гой,гой, чепена! (Дети идут мелкими шагами вперед, подняв вверх руки)
- Пойдем назад, чепена! (Мелкими шагами идет назад с опущенными руками)
- Гой,гой,чепена! (Дети повторяют то же)
- Все мы спляшем, чепена!(Начинается танец)
- Кругом, кругом,чепена! (Дети начинают круговой танец под осетинскую музыку)
- Внимание! Темп игры должен постоянно увеличиваться.

Латышская игра «Решето»

- Играющие становятся в ряд. Один из участников игры остается вне ряда – он решето. Решето подходит к стоящему первым в ряду игроку и говорит:
 - -Сей,сей,решето!
 - Тот спрашивает:
 - -Что ты хочешь, решето?
 - Решето отвечает:
 - -Мелкую муку.
 - прежде, чем будут произнесены все слова.
- Играющий, к которому обратился игрок-решето, произносит:
 - -Беги за ней!
 - После этого «решето» бежит за участником игры, стоящим в ряду последним, и старается его поймать. Тот убегает и стремится встать первым в ряду. Если ему это удастся, то он спасен. Если же «решето» поймает убегающего, то они меняются ролями, бывшее «решето» становится в ряд первым.
- Правила игры: нельзя выбегать из ряда

Литовская игра «Король зверей»

- Все играющие – «звери», один из них – «король зверей». Каждый «зверь» должен сказать «королю» свое название, но так, чтобы другие не слышали (тигр, волк, заяц и т.д.). «Звери» выстраиваются в один ряд напротив короля в нескольких шагах от него. У ног «короля» лежит мяч. «Король» называет какого-нибудь зверя, тот должен бежать, а «король» старается попасть в него мячом. Если мяч попадет в зверя, тот идет к королю и помогает ему (приносит мяч и др.). После того, как король назовет двух-трех зверей, он говорит: «Повлю всех зверей!» Все бегут, а он старается мячом попасть в кого-нибудь.
- Правила игры: «король» должен бросать мяч, не выходя за очерченную линию; новый король выбирается после того, как пойманы три-четыре зверя.

Казахская игра «Белая кость»

- Участники игры становятся в шеренгу, берут белую кость (можно использовать резиновый мяч, деревянный ключ, резные палочки и т. д.) и напевают:
 - Белая кость — знак счастья, ключ,
 - Лети до луны,
 - До белых снежных вершин!
 - Находчив и счастлив тот,
 - Кто тебя в миг найдет!
 - После этого ведущий бросает кость за шеренгу играющих. В этот момент никто не должен оглядываться назад, чтобы не видеть, в какую сторону летит кость. Когда кость упадет, ведущий объявляет:
 - — Ищите кость,
 - Найдете счастье скорей!
 - А найдет его тот,
 - Кто быстрее и ловчей!
- Цель действий — быстро найти кость и незаметно для остальных принести ее ведущему. Если остальные участники заметят ее, они преследуют игрока и, слегка ударив по плечу, отбирают кость, затем тоже бегут к ведущему.
- Для того чтобы быть незамеченным и без препятствий донести кость до ведущего, необходимо проявить ловкость, смекалку и находчивость. Один игрок под предлогом того, что он не может найти кость, идет к ведущему шагом, отвлекая тем самым, внимание соперников различными способами (например, громко говорит, указывая на другого, и утверждает, что кость якобы у него и т. д.). Если игрок нашел кость, т. е. оказался счастливым, то вся группа или один из группы исполняют его желание: поют песни, читают стихи, подражают голосам животных.
- Правила игры: замеченный игрок с белой костью обязан сразу же передать ее; оглядываться во время передачи кости нельзя; искать ее разрешается только после сигнала ведущего; тот, кто нарушает правила игры, несет наказание по велению победителя.

Массовые игры

- Самой большой популярностью в условиях Всероссийского детского центра «Океан» пользуются массовые игры. Их можно использовать и в условиях закрытого зала, и вне помещения. В ходе организации и проведения таких игр формируются морально–волевые качества, вырабатываются организаторские навыки. Основной задачей организатора массовых игр является обучение детей максимальному использованию своего воображения. Работа воображения стимулирует процесс игры.
- Васьки - Петьки
- Ёжики, ёжики
- Мы с тобой - одна семья!
- Охотники
- Замотало
- Чихание слона
- Ипподром
- Рыбка
- Хлопки
- Немая песенка
- Купила бабушка
- Арам-сам-сам
- Я - музыкант
- Часы
- Лавата
- Хи-хи, ха-ха
- Джон Брамс Бой
- Кукушка
- У оленя дом большой
- Колобок
- Репка

«Васьки – Петьки»

- Ведущий делит весь зал на две команды, одна – «Петьки», другая – «Васьки». Далее все вместе поют:
- -На солнечной поляночке
- Стоит зелёный дом,
- А на крылечке домика
- Сидит весёлый гном.
- Ведущий спрашивает: «Как тебя зовут гном?», - и показывает на одну из команд, которая отвечает скороговоркой:
- - Петька! У меня рубашка в клетку,
Я пришёл к Вам детки,
Чтобы съесть конфетку.
(«Петьки»)
- - Васька! У меня штаны в горошек,
Я пришёл из сказки,
Потому что я хороший.
(«Васьки»)
- Всё это проводится несколько раз, ведущий показывает то на одну, то на другую команду, то на обе сразу, и одна из них должна перекричать другую.

«Ёжики, ёжики»

- Ведущий спрашивает у участников игры: «Кто дружнее: девочки или мальчики? Хотите узнать? В этом поможет Вам игра. Повторяем все вместе слова и движения:
- Два прихлопа (хлопают),
- Два притопа (топают),
- Ёжики - ёжики (выполняют движение, напоминающее вкручивание лампочек)...
- Наковали - наковали (одним кулаком стучит по другому),
- Ножницы - ножницы (выполняют движения режущих ножниц),
- Бег на месте, бег на месте (имитируют бег),
- Зайчики - зайчики (изображают зайчиков, хлопающих ушами)...
- Ну-ка, дружно, ну-ка, вместе...»
- После этих слов девочки громко кричат: «Девочки!!!», - мальчики: «Мальчики!!!», - а затем кричат все вместе. Ведущий, подводя итоги игры, говорит о том, что дружнее всего получилось тогда, когда кричали все вместе.

«Мы с тобой - одна семья!»

- Ведущий предлагает повторять всем вместе текст и движения к нему.
 - - Мы с тобой - одна семья:
 - Вы, мы, ты, я.
 - Потрогай нос соседа справа,
 - Потрогай нос соседа слева,
 - Мы с тобой – друзья!
 - Мы с тобой – одна семья:
 - Вы, мы, ты, я.
 - Обними соседа справа,
 - Обними соседа слева,
 - Мы с тобой – друзья!
- Мы с тобой – одна семья:
 - Вы, мы, ты, я.
 - Ущипни соседа справа,
 - Ущипни соседа слева,
 - Мы с тобой – друзья!
 - Мы с тобой – одна семья:
 - Вы, мы, ты, я.
 - Поцелуй соседа справа,
 - Поцелуй соседа слева,
 - Мы с тобой – друзья!

«ОХОТНИКИ»

● Ведущий предлагает всем вместе повторять текст и выполнять соответствующие движения:

- Мы охотники на льва,
- Не боимся мы его:
- У нас огромное ружьё
- И острый меч – ух!
- Ой, что это? Ой, что это? Ой, что это?
- Болото!
- Под ним не проползти,
- Над ним не пролететь,
- Его не обойти: дорога напрямик!
- Чап-чап-чап!
- Мы охотники на льва,
- Не боимся мы его:
- У нас огромное ружьё
- И острый меч – ух!
- Ой, что это? Ой, что это? Ой, что это?
- Лес!
- Под ним не проползти,
- Над ним не пролететь,
- Его не обойти: дорога напрямик!
- Вжик – вжик – вжик!

- Мы охотники на льва,
- Не боимся мы его:
- У нас огромное ружьё
- И острый меч – ух!
- Ой, что это? Ой, что это? Ой, что это?
- Море!
- Под ним не проползти,
- Над ним не пролететь,
- Его не обойти: дорога напрямик!
- Буль–буль–буль!
- Мы охотники на льва,
- Не боимся мы его:
- У нас огромное ружьё
- И острый меч – ух!
- Ой, что это? Ой, что это? Ой, что это?
- Пустыня!
- Под ней не проползти,
- Над ней не пролететь,
- Её не обойти: дорога напрямик!
- Шшш-шшш-шшш!

● И вот, наконец, сам лев: «Р-р-р!» На протяжении всей игры эмоции игроков нарастают, поэтому в конце весь зал при звуке «Р-р-р!» дружно кричит от страха и показывает, как он бежит от льва по пустыне, морю, лесу, болоту, сопровождая свой путь звукоподражанием «Шшш!», «Буль!», «Вжик!», «Чап!». В заключение потирают лоб, показывая, как славно они поохотились.

«Замотало»

- В правилах игры ведущий сообщает: «При слове «замотало» нужно обнять себя, а при слове «размотало» - руки развести в стороны». Слова ведущего могут быть следующими: «Замотало – размотало. Замотало на соседа слева – размотало. Замотало на соседа впереди – размотало».

«Чихание слона»

- Ведущий спрашивает детей о том, слышали ли они как чихает слон, и предлагает им его чихание послушать. Для этого он делит всех играющих на три группы. По сигналу ведущего, первая группа начинает кричать: «Ящички!»; вторая: «Хрящички!»; третья: «Потащили!». Ведущим проводятся несколько репетиций. Сначала группы по очереди проговаривают слова. Затем объявляется начало игры. По сигналу ведущего группы одновременно начинают громко кричать. После этого ведущий говорит: «Будьте здоровы!».

«Ипподром»

- Ведущий в начале игры может поинтересоваться у игроков, бывали ли они на скачках, и предложить побывать им в роли лошадей. Игра начинается со слов: «На старт, внимание, марш!»
- «Лошади» зацокали копытами по дороге (все выполняют поочерёдные хлопки правой и левой руками по коленям),
- Вдруг – барьер (руки поднимают вверх и ударяют о колени),
- Поскакали по болоту (оттягивают поочерёдно правую и левую щёки),
- Двойной барьер (руки поднимают вверх и ударяют о колени, и так 2 раза),
- Поскакали по мостовой (кулаками бьют себя по груди),
- По песочку (трут ладони друг о друга),
- Тройной барьер,
- По дороге.
- И вот уже видна финишная линия. Кто же быстрее?
- После того, как все игроки достигли финиша, ведущий предлагает участникам положить свою правую руку на голову соседа справа, погладить по голове и сказать: «Хорошая лошадь!» - затем погладить по голове самого себя и сказать, «А я всё равно лучше!»

«Рыбка»

- Ведущий одной рукой изображает волну, а другой – рыбку. Как только «рыбка» показывается из воды, участникам необходимо её поймать хлопком. Смех и веселье всем гарантированы!

«Хлопки»

- Ведущий предлагает всем участникам посоревноваться в умении хлопать. Для этого он говорит, сколько раз необходимо хлопнуть. По сигналу ведущего, все начинают как можно быстрее хлопать указанное количество раз. Происходит небольшое соревнование между участниками и ведущим, при этом количество хлопков ведущий постоянно увеличивает.

«Немая» песенка»

- Ведущий предлагает всем вместе петь и выполнять соответствующие движения:
- Чайничек (руками, вытянутыми параллельно друг другу, чертят в воздухе вертикальные линии)
- С крышечкой, (делают рукой горизонтальную черту в воздухе)
- Крышечка
- С шишечкой, (руку сжимают в кулак)
- Шишечка
- С дырочкой, (указательным и большим пальцами изображают дырочку)
- С дырочки
- Пар идёт (имитируют движение пара).
- Затем текст и движения повторяются с конца:
 - Пар идёт с дырочки,
 - Дырочка в шишечке,
 - Шишечка в крышечке,
 - Крышечка в чайничке.
 - Далее ведущий предлагает первое слово не петь, а только показывать движения к нему. Затем не поют первое и второе слово, и т.д. Важно не сбиться, а правильно исполнить до конца немую песенку

«Купила бабушка»

- В начале игры ведущий даёт установку на запоминание слов и соответствующих им движений, т.к. в течение всей игры они будут повторяться, и при этом важно не ошибиться.
- Слова ведущего:
- Купила бабушка себе курочку (2 раза, все вместе попеременно ударяют правой и левой рукой по коленям),
- Курочка по зёрнышкам кудах-тах-тах (2 раза, имитируют перекалывание зерен из одной ладони в другую).
- После этого к каждому новому двустихию будет добавляться последняя строчка предыдущей фразы, например:
- Купила бабушка себе уточку (2 раза, попеременно ударяют правой и левой рукой по коленям),
- Уточка тя-тя-тя-тя (2 раза, делают рукой «змейку» от себя),
- Курочка по зернышкам кудах-тах-тах.
- Купила бабушка себе индюшонка (2 раза, попеременно ударяют правой и левой рукой по коленям),
- Индюшонок фуфы-нуфы (2 раза, наклоняясь вперёд, поводят то правым, то левым плечом),
- Уточка тя-тя-тя-тя,
- Курочка по зернышкам кудах-тах-тах.
- Примеры последующих фраз:
- Поросёнок хрюки-хрюки (показывают руками на уровне носа пятак свиньи);
- Коровёнка муки-муки (изображают рога коровы);
- Лошадёнка цоки-цоки (делают руками движения, словно держат уздечку)
- и др.

«Я – музыкант»

- Ведущий говорит фразу и выполняет соответствующее движение к ней, затем предлагает находящимся в зале повторить это:
- Я – музыкант (показывает сам на себя);
- Мы- музыканты (обводит руками зал);
- Мы-музыканты, кэмпл – таланты.
- Я умею играть(показывает сам на себя);
- Мы умеем играть (обводит руками зал).
- Мы умеем играть на бубнэ(ударение на «э»; поднимает обе руки вверх и влево),
- Бубна-таки (7 раз; хлопает поднятыми вверх и влево руками),
- Хэй (разводит руки в разные стороны).
- После этого ведущий начинает повторять текст сначала, но чуть быстрее, при этом вторая часть каждый раз меняется.
- Мы умеем играть на трубе (изображает процесс игры на трубе),
- Труба-таки (7 раз; изображает процесс игры на трубе),
- Хэй (разводит руки в разные стороны).
- Мы умеем играть на пузэ (ударение на «э») соседа слева;
- Мы умеем играть на пяткэ (ударение на «э») соседа справа;
- Мы умеем играть на нерве (ударение на «е»).

«Часы»

- Ведущий: «Как быстро летит время! Часы являются необходимым предметом для каждого из нас. Давайте все вместе послушаем, как ходят часы, и посмотрим, что случается, если мы с ними обращаемся небрежно.
- Правила игры: на один хлопок правая сторона зала говорит хором: «Тик». На два хлопка левая сторона зала отвечает: «Так». Ведущий сначала правильно чередует хлопки, потом дает два хлопка два раза подряд, затем - два раза по одному.

«Лавата»

- Ведущий предлагает детям разучить слова песни:
- Дружно танцуем мы,
- Тра-та-та, тра-та-та,
- Танец веселый наш —
- Это «Лавата».
- Наши руки хороши?
- Все: Хороши!
- Ведущий: А у соседа?
- Все: Лучше! (берутся за руки и поют песню сначала).
- Затем ведущий спрашивает: «Наши уши хороши?»
- Все: Хороши!
- Ведущий: А у соседа?
- Все: Лучше! (берут друг друга за уши и поют сначала песню).
- Ведущий может задавать такие вопросы: «Наши головы хороши?», «Наши колени хороши?» и т. д.

«Хи-хи, ха-ха»

- Ведущий предлагает повторять вместе с ним слова и движения к ним:
- Раз (поднимаем правую руку вверх вправо),
- Два (поднимаем левую руку вверх влево),
- Три (опускаем правую руку вниз вправо),
- Четыре (опускаем левую руку вниз влево),
- Пять (поднимаем правую руку вверх вправо).
- Хи-хи (слегка наклоняемся вперед),
- Ха-ха (отклоняемся назад).
- Раз (поднимаем правую руку вверх вправо),
- Два (поднимаем левую руку вверх влево),
- Три (опускаем правую руку вниз вправо),
- Четыре (опускаем левую руку вниз влево).
- Хи-хи (слегка наклоняемся вперед),
- Ха-ха (отклоняемся назад).
- Раз (поднимаем правую руку вверх вправо),
- Два (поднимаем левую руку вверх влево),
- Три (опускаем правую руку вниз вправо).
- Хи-хи (слегка наклоняемся вперед),
- Ха-ха (отклоняемся назад).
- Раз (поднимаем правую руку вверх вправо),
- Два (поднимаем левую руку вверх влево).
- Хи-хи (слегка наклоняемся вперед),
- Ха-ха (отклоняемся назад).
- Раз (поднимаем правую руку вверх вправо).
- Хи-хи (слегка наклоняемся вперед),
- Ха-ха (отклоняемся назад).
- Все вместе кричат: «Ха!».
- Темп произношения необходимо увеличивать от куплета к куплету.

«Джон Брамс Бой»


- Ведущий предлагает спеть вместе с ним песню:
- Джон Брамс Бой смазал лыжи,
- Джон Брамс Бой смазал лыжи,
- Джон Брамс Бой смазал лыжи,
- И поехал на Кавказ. О, Джон!
- Затем ведущий делает установку не произносить последнее слово «лыжи» в каждой строке, а делать в этом месте хлопок руками; в следующий раз заменять хлопками два последних слова в каждой строке, и так каждый раз, повторяя полностью только слова: «И поехал на Кавказ. О, Джон!». В итоге получается 15 хлопков и слова: «И поехал на Кавказ. О, Джон!».

«Кукушка»

- Ведущий предлагает повторять слова и движения к ним:
- Ой-ля-тарира! (ударяют ладонями по коленям).
- Ой-ля-ку-ку! (говоря «ку-ку», делают щелчок пальцами).
- Ой-ля-тарира! (ударяют ладонями по коленям).
- Ой-ля-ку-ку! (говоря «ку-ку», делают щелчок пальцами).
- «Кукушка» может куковать десять и более раз, при этом темп каждый раз ускоряется.

«У оленя дом большой»

- Ведущий разучивает слова с детьми и поясняет, что каждое слово обыгрывается соответствующими движениями рук. Темп постепенно увеличивается при повторном исполнении песни.

Текст песни	Движения
У оленя дом большой.	руками над головой изображают крышу дома
Он глядит в свое окно.	параллельно  руками перед лицом показывают квадратное окно;
Заяц по лесу бежит, В дверь к нему стучит.	изображают бег на месте; изображают стук в дверь кулачком,
Припев:	
«Тук-тук, Дверь открой. Там в лесу	стучат правой ногой об пол; открывают дверь; правой рукой с оттопыренным большим пальцем показывают назад;
Охотник злой! Быстро двери открывай, Лапку мне давай».	изображают руками ружье; правой рукой имитируют приглашение в дом, руки выставляют вперед ладонями наружу.

«Колобок»

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



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

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

«Репка»

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



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

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

Кричалки

- Одной из важнейших составляющих успешной деятельности отряда является высокая сплоченность коллектива. Для достижения этой цели могут быть использованы различные «кричалки». Они уместны во время небольших походов, по пути в столовую, в промежутках между мероприятиями.
- Кричалки представляют собой набор слов, часто не содержащий смысла. Это весёлые выражения, которые отряд громко, хором, в заданном ритме повторяет за вожаком или запевалой, с каждым разом увеличивая скорость проговаривания, либо в противоположность громкому произношению вожака тихо произносит текст, а если у вожака медленный темп речи, то у отряда он должен быть более ускоренным.

Кричалки

- [На берегу](#)
- [Еду на танке \(«Корова»\)](#)
- [Чика-бум](#)
- [О - пери - тики - томба \(«Африка»\)](#)
- [Гишпотам](#)
- [О-о-але!](#)
- [Бала - бала - ми!](#)
- [Парам - парэра](#)
- [От Сухуми до Батуми](#)
- [Эге-гей](#)

«На берегу»

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

«Еду на танке» («Корова»)

- Еду на тан-ке,
- Ви-жу ко-ро-ву,
- В шап-ке-ушан-ке,
- С ро-гом здо-ро-вым.
- Здрав-ствуй, ко-ро-ва,
- Как по-жи-ва-ешь?
- Do you speak English?
- Чё об-зы-ва-ешь?

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

«Чика-бум»»

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

«О - пери - тики - томба» («Африка»)

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

«Гиппопотам»

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

«О-о-але!»

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

«Бала - бала - ми!»»

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

«Парам - парэра»

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

«От Сухуми до Батуми»

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

«Эге-гей»

- Эге-гей!
- В столовую (на прогулку) скорей!
- Хим-дара-дара-хим!
- Мы устали есть (гулять) хотим!
- Мы в столовую идём (На прогулку мы идём)!
- Дружно песенку поём:...
- (Далее можно спеть модную песню - повторяшку.)