



ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ МЭРИИ  
ГОРОДА НОВОСИБИРСКА

Муниципальное автономное учреждение  
дополнительного образования города Новосибирска  
«Городской ресурсный центр  
по организации отдыха и оздоровления детей  
«ФОРМУЛА УСПЕХА»



# «ДАВАЙ ИГРАТЬ»

СБОРНИК ИГР ДЛЯ ВОЖАТЫХ  
ДЕТСКИХ ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ  
ЛАГЕРЕЙ

НОВОСИБИРСК  
2024



**УДК 373.3/.5 + 379.0+371**  
**ББК 74.200.585.4+74.580**

**Рецензенты:**

канд. пед. наук, доцент, заведующий кафедрой теории и методики  
воспитательных систем ИКиМП ФГБОУ ВО «НГПУ»

*Б.А. Дейч*

начальник учебно-методического отдела МАУ ДО г. Новосибирска  
«Городской ресурсный центр организации отдыха и оздоровления детей  
«Формула успеха»

*К.О. Долженко*

**Редакционная коллегия:**

Ренжина Э.А., заместитель начальника учебно-методического отдела МАУ  
ДО «ГРЦ ООД «Формула успеха»

Дзюбан Н.А., методист учебно-методического отдела МАУ ДО «ГРЦ ООД  
«Формула успеха»

**Составитель:**

Лопатина А.А., руководитель молодежного движения «Лига Детства» МАУ  
ДО ГРЦ ООД «ФорУс»

Д.13 Давай Играть : сборник игр для вожатых детских оздоровительных  
лагерей «Давай играть» – Новосибирск, 2024. – 68 с.

Представленные в издании материалы предназначены для организации  
игровой деятельности детей в разные периоды смены в детском лагере. В  
сборник «Давай играть» вошли популярные игры и авторские игры вожатых  
разных регионов нашей страны. Сборник игр «Давай играть» рекомендован  
для вожатых, методистов, педагогов-организаторов летних лагерей  
различных типов.

**УДК 373.3/.5 + 379.0+371**

**ББК 74.200.585.4+74.580**

© МАУ ДО ГРЦ ООД «ФОРУС», 2024

## СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ.....	4
<b>РАЗДЕЛ 1. ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ</b> .....	7
ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО.....	7
ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ.....	19
ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА.....	24
ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МЕЖДУ МАЛЬЧИКАМИ И ДЕВОЧКАМИ.....	27
ИГРЫ НА СНЯТИЕ ТАКТИЛЬНОГО БАРЬЕРА.....	28
ИГРЫ НА ПОДНЯТИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ФОНА ОТРЯДА.....	31
ИГРЫ НА СНЯТИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО НАПРЯЖЕНИЯ.....	34
ИГРЫ С ЗАЛОМ.....	35
ИГРЫ ШУТКИ.....	40
<b>РАЗДЕЛ 2. АВТОРСКИЕ ИГРЫ</b> .....	43
ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО.....	43
ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ.....	45
ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ.....	46
ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА.....	60
ИГРЫ НА ПОДНЯТИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ФОНА.....	62
ИГРЫ НА СНЯТИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО НАПРЯЖЕНИЯ.....	64
ИГРЫ-ШУТКИ.....	66
ИГРЫ С ЗАЛОМ.....	67

## ПРЕДИСЛОВИЕ

*«Имея доступ в сказочный дворец, имя которому – Детство, я всегда считал необходимым стать в какой-то мере ребенком. Только при этом условии дети не будут смотреть на вас, как на человека, случайно проникшего за ворота их сказочного мира, как на сторожа, охраняющего этот мир, сторожа, которому безразлично, что делается внутри этого мира»*  
В.А. Сухомлинский

При изучении игры исследователи сталкиваются с многомерностью ее проявлений, хрупкостью ее феномена. Во многих языках понятие «игра» передается словами, одновременно обозначающими радость, веселье. Это означает, что игра — это деятельность, которая доставляет ребенку удовольствие и характеризуется эмоциональным подъемом.

Каждый взрослый испытывал в своем детстве подобные эмоции. А некоторые не остановились на полученных впечатлениях и, бережно уложив в саквояж памяти игры, игрушки и игривое настроение, переехали в страну «Вожатство». В страну с совершенно новой жизнью, которая строится по своим законам, в которой «Игра – это дело серьезное!», где нельзя заиграться, переиграть, не доиграть. А если добавить, что через игру можно решать целый комплекс педагогических задач, то становится понятным место и значимость игры в развитии ребенка, коллектива, вожатого. Да-да, вожатые развиваются в игре несколько не меньше, чем дети! Ибо, педагогическое влияние игры на саморазвитие личности ребенка обеспечивается в том случае, если вожатый выступает как самоактуализирующаяся личность, организатор и фасилитатор познания и саморазвития.

О том, что такое игра, написано в сотнях книг, десятками ученых-теоретиков и практиков. И мы согласны со всеми этими определениями и формулировками и опираемся на них в организации игровой деятельности:

*Игра – средство саморазвития ребенка.*

*Игра – источник информации.*

*Игра – способ педагогического сопровождения.*

*Игра – метод обучения ребёнка новым моделям взаимодействия с собой и миром.*

*Игра – инструмент, раскрывающий потенциал личности.*

*Игра – педагогический поиск*

*Игра – процесс, осуществляемый педагогами инновационных образовательных организаций, позволяющий найти различные педагогические средства, которые способствуют формированию у ребенка ценностных смыслов.*

*Игра – обучение анализу и рефлексии.*

*Игра – механизм позиционно-личностного самоопределения.*

*Игра – возможность развития коммуникативного взаимодействия.*  
*Игра – деятельностная проба, продвигающая инициативу ребенка.*  
*Игра – инструмент вожатого для наблюдения за поведением ребенка.*  
*Игра – естественная среда для развития фантазии и образного мышления.*  
*Игра – репетиция социальных ролей.*  
*Игра – ситуация успеха.*  
*Игра – условие, при котором ребенок учится преодолевать трудности.*  
*Игра – получение удовольствия без усилий!*

Если спросить детей, приезжавших в лагерь, что для них есть игра, то большинство начинают перечислять различные компьютерные игры, в лучшем случае – спортивные, а вот про обычные игры, в которые можно играть во дворе с друзьями, мало кто вспоминает. Возможно, дело в том, что, попав в изобилие электронно-цифровых игр, дети разучились играть в другие игры. Причины этого можно искать и находить, но дело не в этом. Необходимо помнить и говорить о чрезвычайно важном развивающем и социализирующем функционале игры; о том, что надо учить детей играть. Играть с самим собой, играть с друзьями. И это важно!

Давай играть!

Надеемся, что игры, вошедшие в данный сборник, помогут создать благоприятную среду в отряде для его максимального сплочения, реализации потенциала творческой и активной личности каждого участника, совершенствовании вожатских компетенций.

Играйте на здоровье! И будьте счастливыми и успешными в своих коллективах!

Успехов Вам в игровой деятельности!

## 10 правил организации игр

1. У каждой игры должны быть правила! Умение их озвучивать и соблюдать – важный навык. Тренируй его заранее, он пригодится тебе и в обычной жизни.

2. Поиграй с друзьями в те игры, в которые ты планируешь играть с детьми и убедись, что достаточно понятно объясняешь условия игры.

3. Чтобы организовать игру, вожатый должен знать имена детей. В орг.период ситуацию спасут стикеры и бейджи. Но хорошая память – лучший помощник вожатого! Вожатый, запомнивший имя ребенка с первой встречи, получает от него бонус доверия и уважения. Тренируй память ежедневно, пытаясь запоминать линейные значения.

4. Начиная игру, убедись, что ты вооружен позитивом (улыбка) и игровым настроением (звонкий веселый голос, быстрый темп речи, шутки), иначе не получишь отклика от детей и в следующий раз они не захотят играть.

5. Используя сленг, будь аккуратен, ты можешь обидеть ребенка. Не применяй уничижительных слов даже в шутку.

6. Придумай сигналы для начала и окончания игры: слово, свисток, движение, звук и т.д. Это стимулирует и дисциплинирует ребят.

7. Не начинай орг.период со сложных игр. Простые и понятные игры помогут тебе рассмотреть детей, понять их поведение.

8. В игровую деятельность орг.периода необходимо вовлекать 100% детей отряда; проводить игры лучше вожатому, не перепоручая это детям – так ты создашь равные условия для всех участников ВДК.

9. Не забывай хвалить детей. Всегда назначай виртуальный или реальный приз для победителя. Самая обычная наклейка, полученная от вожатого при всем коллективе – невероятная ценность для ребенка.

10. В финале обязательно поблагодари всех за игру. В основной период смены при завершении игры отмечай не только победителей, но и детей, которые впервые проявили качества, которые привели к успеху: скорость, меткость, внимательность, терпение, выдержку, самостоятельность, смелость. Замеченные вожатым изменения удваивают стремление ребенка.

## РАЗДЕЛ 1. ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

### «Здравствуйте»

Игроки становятся в круг, плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из игроков. Водящий и игрок, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки, говорят «Здравствуйте!» и называют свои имена. Потом бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

### «Назови себя, назови меня»

Игроки делятся на 2 команды, которые располагаются напротив друг друга на небольшом расстоянии. Одна из команд получает мяч. По сигналу ведущего первый игрок команды бросает мяч игроку 2-й команды, называя свое имя. 2-й игрок ловит мяч и возвращает его следующему игроку 1-й команды, называя свое имя. Игрок, стоящий последним, получив мяч, передает мяч в обратном направлении, но уже называет свое имя и имя того, кому он бросает мяч. И так до тех пор, пока мяч не попадет в руки 1-му игроку 1-й команды.

### «Телефончик знакомства»

Игроки становятся в круг. Ведущий говорит шепотом игроку, стоящему слева любое имя. Это имя по цепочке узнают все. После этого ведущий говорит: «1,2,3, имя, в круг беги!». Игроки, чье имя было названо должны выбежать в круг, соседи пытаются их удержать. Те, кто смог выбежать в центр круга, рассказывают немного о себе, а кто не смог, выполняют задания, которые дают им другие игроки. Игра повторяется, но уже с новыми именами.

### «Займи мое место»

Вся группа встает в круг, в центре – один ведущий. Ведущий называет два любых имени (желательно таких, которые есть в данном коллективе). Те игроки, чье имя названо, должны поменяться между собой местами, а ведущий в это время постарается занять любое освободившееся место. Тот, кто остался без места, становится в центр круга и в роли ведущего продолжает игру.

### «Кто? Где? Когда?»

Игроки становятся в круг. По сигналу водящего дети перестраиваются так, чтобы имена участников располагались по признакам: по цвету волос, по длине волос, по росту, по возрасту и т. д.

### **«Интервью»**

Каждый игрок получает карточку, на которой написано имя одного из участников. По сигналу ведущего нужно найти напарника, имя которого написано на карточке, и взять у него интервью. Перечень вопросов определяется организаторами игры.

### **«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.

### **«Имя – жест»**

Участники игры, по очереди, называют свое имя, сопровождая его определенным жестом или движением (присесть, лечь, все, на что хватит фантазии), затем все хором называют имя участника игры и повторяют его жест.

### **«Кораблик»**

Все участники изготавливают, украшают и подписывают свои бумажные кораблики, и каждый по очереди рассказывает о себе, как о кораблике («Мой кораблик зовут «Ксюша», он любит читать книги о путешествиях...») Маленьким детям легче рассказывать о каком-либо предмете, чем о себе. Таким образом, вы можете получить гораздо больше информации. После игры кораблики можно разместить в отрядном уголке.

### **«Часы»**

Необходимо иметь листы бумаги с изображением больших часов на каждого члена группы, ручки, 14 тем разговора, заготовленных заранее.

Ведущий раздает каждому участнику часы. Дается несколько минут, чтобы все назначили друг другу встречи на определенное время и записали имя своего товарища напротив определенного времени. Нельзя встречаться с одним человеком 2 раза. Все показывают часы с заполненными делениями.

Вожатый объявляет: «Сейчас час дня и в час дня и мы говорим о том, какую музыку мы любим. У вас есть 3 минуты». Ребята находят человека, с которым у них назначена встреча на час и болтают с ним о музыке.

«А теперь 2 часа. И мы говорим о том, как вчера мы собирались в лагерь и что нам сказали родные на прощанье», и т.д.

### **«Разрекламируй друга!»**

Игра в парах. Игроки знакомятся друг с другом, узнают лучшие качества друг друга и должны наилучшим образом представить своего партнера, сделать ему рекламу перед всей группой! Игра имеет много вариантов.

### **«Печатная машинка»**

1 этап «Напоминание» Данная игра направлена на закрепление знания имен, поэтому перед началом игры каждый сидящий (стоящий) в кругу напоминает всем свое имя.

2 этап «Печать» Все участники игры становятся механизмами одной «печатной машинки», руки и ноги которых — клавиши на этой машинке. Все стоят или сидят в кругу и делают одновременно синхронно и ритмично движения: щелчок одной рукой, щелчок другой и два хлопка по коленкам. Когда делают щелчок правой рукой - говорят свое имя, когда левой - имя любого человека из круга, а на два удара по коленкам - все молчат (так как это пробел). Итак, от одного человека до другого мы начинаем печатать имена всех присутствующих.

3 этап «Поломка» Печатная машинка ломается, т. е. участник выходит из игры, если сбивается с ритма, если сначала называет не свое имя, если называет имя вышедшего из игры игрока. Выбывший игрок перекрещивает на груди руки, но из круга не уходит. Игру продолжает игрок, сидящий справа от него. До финала доходят самые работоспособные «печатные машинки».

Ведущий помнит о том, что если среди игроков есть люди с повторяющимися именами, то необходимо договориться, как в этой игре их будут звать (игровое имя). Например, в коллективе три Лены. Одну из них называем Леной, вторую - Леночкой, третью - Ленчиком. Перед игрой каждый громко называет свое игровое имя, чтобы все запомнили. Сначала проводится репетиция, т. к. сразу трудно одновременно и щелкать, и говорить, и вспоминать имена. После 2-3 минутной репетиции начинается игра на выбывание.

### **«5 важных вещей»**

Выполняется в парах. Пары расходятся на 5 минут и молча, жестами, показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. А затем пара жестами представляет друг друга кругу.

### **«Клубочек»**

Дети становятся в круг. Клубочек перебрасывается от одного играющего другому, сообщая своё имя и увлечение. После того как клубочек полностью разматывается (не останется играющих без нитки) — клубочек сматывают, называя имя и увлечения того, от кого пришла нить клубочка. Тот от кого начал разматываться клубочек должен назвать имя и увлечение

последнего, кому пришла нить. О правилах сматывания клубочка заранее сообщать нельзя.

### **«Карточки» (муравейник)**

Группе раздаются карточки, разделенные на квадраты. В каждом квадрате написано какое-то качество человека. (Например: Я люблю петь. У меня есть собака. Мне грустно. и т.п.) Каждый должен найти людей с данными признаками и вписать их имена на свою карточку, чтобы оказались заполнены все клетки.

### **«Мы идем в поход»**

Вы говорите подросткам: «Я еду на север (юг, запад и т.п.) и хочу, чтобы вы все поехали со мной. Сейчас я буду называть вещи, которые я возьму с собой, а вы попробуйте понять логику и назвать вещь, которую возьмете вы. Если догадаетесь, я возьму вас с собой». Логика проста: каждый должен взять вещь, название которой начинается с первой буквы его имени. Т.е. Ваня возьмет валенки, ватман и т.п. Маша - мартышку, морковку, Мерседес и т. п.

### **«Одеяло»**

Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянута одеяло. С двух сторон от одеяла по стулу. 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.

### **«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, чьё 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.

### **«Дрозд»**

Игроки образуют два круга внутренний и внешний, равные по численности. Внутренний круг разворачивается спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносится фраза: «Я дрозд, и ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щечки аленькие и у тебя щечки 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 своим щечкам и к щечкам соседа, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

### **«Творог» (Сосиска)**

Все стоят в помещении и идут медленно и осторожно спиной друг к другу. Если кто-то встречается (натывается), то они, оставаясь в таком положении, широко расставляют ноги и, наклоняясь, приветствуют друг друга рукопожатием, произнося при этом «Сосиска» (Творог). Потом они продолжают свое движение.

### **«Белка»**

На полу отмечаются две линии друг напротив друга, люди распределяются произвольно вдоль линий. Вводная: ведущий называет какие-то характеристики, например, «Пусть справа окажутся те, кто любит эстрадную музыку, а слева — те, кто любит классику» (варианты – имена, фильмы и так далее). Участники должны быстро, не столкнувшись перебежать на ту линию, которая им подходит. Если не подходит ни та, ни другая – останавливаются в центре. Если столкнулись – ведущий выбирает нового ведущего и все продолжается.

## ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ/КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ

### «Путаница»

Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг. Это упражнение дает возможность участвовать всем в выработке стратегии.

### «Сидячий круг»

Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо. Задание: Нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча, находящегося сзади человека. Завершите это упражнение на высокой ноте, смеясь и хлопая всем.

### «Прогулка слепых»

Каждому участнику закрывают глаза повязкой. Расскажите ребятам, что мы собираемся в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться наш взгляд. Попросите положить правую руку на плечо впереди стоящего. Медленно начните путешествие по выбранному маршруту, включая залезание на пеньки, возвышенности, пролезание под низко нависшими деревьями и ветками, протискивание между деревьями и т.д. Финишируйте на каком-нибудь тесном (но безопасном!) месте. Подсказка водителю: выполнять это упражнение следует в полном молчании. Следует выбрать знак для обозначения опасности (пожимание).

### «Секретный фарватер»

Еще одно упражнение на преодоление препятствий. 7-8 участников выстраиваются паровозиком и держатся друг за друга. Всем кроме первого завязываются глаза. Первый участник – рулевой. Рулевой должен провести свой корабль до противоположной стены минуя препятствия-мины без единого слова. Основная сложность заключается в том, что «хвост» имеет свойство вилять и налетать на «мины», чтобы этого не случилось, каждый участник должен в точности повторять движение предыдущего. Упражнение можно усложнять, увеличивая длину корабля и количество мин.

### «Живой мост»

Группа встает в две шеренги, лицом друг к другу. Противоположные люди крепко держат друг друга за руки. Человек ложится на руки и как по «живому мосту» перемещается в конец. Затем следующий и т.д.

### «Геометрическая фигура»

Длинные веревки связываются в два больших кольца (веревочных колец столько, сколько создается групп, длина веревки зависит от количества участников). Дети становятся в круг, держась за веревочное кольцо обеими

руками. Вожатый предлагает ребятам построить квадрат, треугольник, пирамиду, звезду, ромб, закрыв глаза и не отпуская из рук веревку. Участники имеют право советоваться, разговаривать вслух, искать решение в точно отведенное время.

### **«Гуру»**

Участники закрывают глаза и начинают ходить по комнате, выставив перед собой руки в защитной позе. Ведущий прикасается к плечу одного из участников, который становится Гуру (учителем). Он открывает глаза, но с этого момента он не имеет права разговаривать. Все остальные ходят по комнате с закрытыми глазами. При встрече они спрашивают друг друга: «Ты – Гуру!?!». Если кто-то не получает ответа, это значит, что ему выпало

неслыханное счастье – встретить на своем пути Гуру. Он кладет руки на плечи учителя и идет за ним, открыв глаза. С этого момента он тоже должен молчать. Если встречаются 2 «обычных» игрока, на вопрос: «Ты – Гуру!?!» оба отвечают: «Гуру!» - и оба продолжают дальнейшие поиски. Игра заканчивается, когда все игроки нашли Гуру и выстроились за ним цепочкой.

### **«Ура, меня любят!»**

Все игроки встают в круг, лицом друг к другу, «немеют», опускают головы вниз, смотрят на носки своих ботинок. По сигналу ведущего (на счет три) все поднимают глаза и смотрят на одного из стоящих в кругу людей. Если двое встретились взглядами, они громко кричат «Ура, меня любят!!!», протягивают друг другу руки, обнимаются и выходят из круга. Круг сужается. Игра продолжается до тех пор, пока не образуются все пары.

### **«Карандаш в стакане»**

Группа стоит в плотном кругу. В центре стоит человек. Человек должен быть мысленно расслаблен. Он начинает падать (не сгибая ног) в какую-то сторону. Группа ловит его и возвращает назад. Первый вариант: человек сам выбирает, куда падать. Второй вариант: Группа качает человека в каком-либо направлении. Техника безопасности: Исходное положение у стоящих в кругу - правая нога вперед, левая сзади в упоре, руки вытянуты вперед. Человека ловят на ладони. От группы требуется большое внимание и аккуратность, иначе человеку можно сильно навредить. Если в группе есть совсем слабый человек, то можно либо поставить его между двумя сильными, либо поставить сзади него более сильного человека, который просунет руки ему под плечи и будет его дублировать (при этом важно не обидеть самого этого человека).

### **«Доверчивое падение»**

Человек стоит на высоте (стул, стол и т.п.). Группа стоит сзади в две шеренги, вытянув вперед руки и образуя коридор. Человек складывает на

груди руки (чтобы не задеть окружающих по лицу) и падает на выставленные руки стоящих внизу. Падать можно спиной или лицом.

Техника безопасности:

- Для стоящих. Стоять следует плотной группой, ноги должны стоять устойчиво (позиция на упор, вытянутые вперед руки согнуты в локтях, руки каждого человека проходят между руками напарника, то есть руки стоящих в обеих шеренгах чередуются). Наиболее сложно удерживать кости таза. Головы отклонить назад. Если в группе есть очень слабый человек, то его может страховать более сильный, стоящий сзади и подсовывающий свои руки под его.

- Для падающего. Руки должны быть сложены на груди. Надо следить, чтобы человек не упал мимо группы. Нельзя сгибать ноги в коленях. Перед падением необходимо спросить, готова ли группа и дождаться четкого ответа. Желательно, чтобы начавший упражнение выполнил его до конца, но сильно принуждать к этому нельзя. Если человек долго не решается, можно использовать следующий способ: Все встают не шеренгами, а плотной кучкой и вытягивают руки в сторону падающего. В результате он видит в группе друзей, готовых поддержать его. Так выполнить упражнение гораздо легче, но желательно потом повторить в первоначальном варианте. Упражнение должно выполняться с максимальной осторожностью и внимательностью. Ни в коем случае нельзя допустить ситуации, когда группа человека не поймает, так как это сильно подрывает доверие к группе. Если же это произошло, по возможности следует обсудить ситуацию и очень осторожно повторить.

### **«Стена»**

Человек с закрытыми глазами ускоренным шагом идет в сторону либо стены, либо конца сцены. Его напарник должен в последний момент сказать «Стоп», чтобы человек остановился. Техника безопасности:

- Обеспечить физическую безопасность.
- Предупредить группу, что человеку для восприятия информации необходимо определенное время, что следует учитывать при подаче команды.

### **«Коридор доверия»**

Группа стоит в две шеренги лицом друг к другу вытянув руки вперед. Человек пробегает между шеренгами и в последний момент перед его лицом руки по очереди поднимаются вверх. Пробегать необходимо с открытыми глазами, не нагибаясь.

### **«Подставляю другу колено»**

Ребята стоят в кругу, глядя спина в спину. Необходимо присесть на колено позади стоящего, не падая. Далее группа должна сделать три (на усмотрение) шага вперед, один в сторону. И так далее.

### **«Передай другому»**

Необходим небольшой чистый предмет, который без особого усилия можно взять руками. Здесь могут оказаться яблоко, апельсин, мягкая игрушка, спички, воздушный шарик, мячик, деревяшка и т. д. Можно разбить отряд на две команды. Команды стоят в кругу. Надо передавать «кто быстрее» предмет по кругу, но так, чтобы не брать его руками. Кто уронит предмет или схватит руками, выбывает из игры. Помогать себе можно всем чем угодно, только не руками.

Существуют некоторые условные требования к передачи предметов, которые следует соблюдать обязательно. Воздушный шарик должен передаваться только при помощи локтей (действуем согнутыми в локтях руками), яблоко передается при помощи зубов (надо его надкусить и, удерживая зубами, передать дальше), апельсин передается при помощи шеи (зажимается между подбородком и плечом), мягкая игрушка передается коленками.

### **«Коллективный счет»**

Участникам, не глядя друг на друга, необходимо называть по порядку числа натурального ряда, стараясь добраться до больших чисел. При этом участникам неизвестно, кто начинает счет и кто называет следующее число; один участник не может называть два числа подряд; если следующее по порядку число назовут одновременно несколько участников, счет начинается сначала, с единицы. Запрещается каким-либо способом договариваться между собой. Ведущий подчеркивает, что каждый должен постараться уловить настроение других и решить стоит ли ему говорить или лучше промолчать.

### **«Связывание группы»**

Вариант 1: «Рулет». Группа стоит в колонну, по одному, в левой руке у каждого протянутый вдоль них канат. Участникам дается задание плотно скрутиться по часовой стрелке в «рулет», после чего ведущий обвязывает группу оставшимся концом каната на уровне пояса. В таком состоянии группу просят перемещаться по помещению, но траектории, задаваемой ведущим. Возможно дополнительное 20 задание: в процессе перемещения каждый из участников сообщает три интересных факта про себя, а после завершения упражнения другие подростки вспоминают эти факты. Ведущему следует внимательно следить за траекторией движения, чтобы избежать столкновения участников с неподвижными предметами. Время выполнения: 2-3 минуты. Если в группе 14 и более человек, целесообразно организовать два «рулета» и устроить между ними соревнование на скорость.

Вариант 2: «Паучки». Участники делятся на подгруппы по 4-5 человек. Члены каждой подгруппы встают спинами вплотную друг к другу, и ведущий обвязывает их на уровне пояса веревкой. Дальнейшие действия — как в варианте 1. Это более мягкий вариант упражнения, его имеет смысл

проводить в менее сплоченных и не раскрепощенных группах, где существуют неявные запреты на тактильные контакты между участниками.

### **«На льдине»**

Участники делятся на команды по 5 — 7 человек (желательно, чтобы все команды были одинакового размера, и между ними равномерно распределились парни и девушки). Каждой из команд выдается большой газетный лист, который они расстилают на полу. Ведущий зачитывает инструкцию: «Представьте себе, что вы оказались на отколовшейся льдине, дрейфующей посреди бушующего моря. Льдина - это ваша газета. Вам всем нужно разместиться на ней и продержаться несколько минут, чтобы дождаться спасателей. Касаться пола за пределами газеты нельзя - кто сделает это, тот считается «утонувшим». Когда участники разместятся на своих «льдинах» и продержатся в таком положении 15 — 20 секунд, ведущий сообщает, что шторм отломил по кусочку от каждой из льдин, и отрывает примерно по 1/4 части от каждой из газет, предлагая участникам разместиться на том, что остаюсь. Так повторяется 2 — 3 раза. Если в команде «тонет» один человек, она получает предупреждение, если два или больше - выбывает из игры («ваша льдина перевернулась»). Победившей считается та команда, которая продержится дольше других.

### **«Ассоциации»**

Дети садятся в круг. Ведущий уходит. Дети загадывают одного человека из круга. Ведущий возвращается и задает разным участникам вопросы: с каким деревом ассоциируется у тебя этот человек, с какой музыкой и т.д. Можно спрашивать про любые ассоциации. Задача ведущего — угадать, кого загадали.

### **«Айсберг»**

Разложить 2 большие газеты на пол - это 2 айсберга. Участники делятся на 2 команды. Размер газеты должен соответствовать количеству детей. Вожатый - касатка, дети - пингвины. Сначала все хаотично бегают и, когда вожатый говорит: «Касатка!», команды должны запрыгнуть на свой айсберг. Кто не успел, тот выбывает из игры. Постепенно газеты сворачиваются.

### **«Счет на пальцах»**

Сколько пальцев показал ведущий, столько человек должны встать одновременно, не договариваясь.

### **«Нужный цвет»**

Предложите команде сыграть в следующую игру: по команде ведущего необходимо дотронуться до определенного цвета, причем нельзя касаться этого цвета на себе и на ведущем. Игра «на вылет», то есть последний коснувшийся выбывает, однако на тех, кто не играет касаться цветов можно.

Довольно забавное зрелище, особенно когда остается несколько человек, и они стоят буквально на низком старте, азартно пытаясь успеть дотронуться до нужного цвета раньше соседа.

### **«Проводник»**

Дети выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи друг другу. Вожатый объясняет правила: 1. Нельзя разговаривать. 2. У всех. Кроме последнего, закрыты глаза. 3. Последний человек – машинист «поезда». 4. Хлопок по левому (правому) плечу – поворот влево (вправо). 5. Хлопок по обоим плечам – вперед. 30 6. Двойной хлопок по обоим плечам – назад. 7. Хлопок по обоим плечам дробью – стоп. Задача машиниста провести «паровозик» несколько поворотов (о направлении пути сообщает вожатый). Для продолжения игры последний участник становится впереди всех

### **«Коленочки / пианино»**

Группа сидит в кругу. Каждый кладет свои руки на колени соседям. Надо хлопать ладонями по коленям, так чтобы ладони хлопали строго по очереди, как они лежат. Сбившийся человек убирает руку, которой ошибся.

### **«Человек к человеку»**

Участники разбиваются на пары. Галящий дает команды, которые выполняются каждой парой. Например: рука к руке, спина к спине, ухо к уху и т.д. Фигура усложняется. После этой команды «Человек к человеку», каждый участник ищет себе новую пару. Задача галящего успеть найти себе пару. Оставшийся без пары становится новым галящим.

### **«Минное поле»**

Чертится «минное поле» размером 5 на 5 или более. Ведущий имеет карту минного поля. Задача отряда: перейти минное поле с наименьшими потерями. Если человек встал на мину, ведущий хлопает. Человек встает в конец колонны.

### **«Пропась» (со скамьи или бордюры)**

Для этой игры нужен парапет, длинная скамейка или бортик бассейна. Дети выстраиваются вдоль края плечом к плечу, лицом к вожатому. Их задача: перейти из одного конца строя в другой, по очереди, лицом к ребятам и держась за них, к Вам спиной.

### **«Не дыши мне в затылок»**

Выбирается один «Водящий» и два помощника. «Водящий» располагается спиной к остальным игрокам, а помощники - перед «ведущим» лицом к аудитории. Один игрок из аудитории подходит и встает за спиной у «Водящего»; помощники при помощи мимики и жестов объясняют

«Ведущему» - кто у него за спиной, а тот, в свою очередь, называет имя человека, расположившегося у него за спиной. Смена «Водящего» и помощников происходит после трех ошибок. Можно устанавливать временные ограничения для помощников (сколько секунд им дается, чтобы показать кто за спиной).

### **«Я вижу в тебе»**

Участники игры становятся в два круга лицом друг к другу (получается два круга внутренний и внешний). Первый этап игры «Три пальца»: по команде вожатого, на счет 3 участники показывают человеку, стоящему напротив пальцы от 1 до 3; 1 палец - просто постояли, посмотрели друг другу в глаза, 2 пальца - пожали друг другу руки, 3 пальца – обнялись. В случае, если участники показывают разное количество пальцев, выполняется действие соответствующее меньшему количеству (например, один показал 3 пальца, а другой 2, то просто пожали друг другу руки). Вожатый после того как участники выполнили действия дает команду «Переход!» и внешний круг смещается на одного человека вправо. После этого вожатый снова считает: «Раз, два, три. Переход», и так до тех пор, пока люди не пройдут полный круг, оказавшись снова в паре с тем же человеком с которым и начинали данный этап.

Второй этап игры – «Я хочу предложить тебе». «Я хочу предложить тебе» - коренная фраза этого этапа. По команде вожатого «Внутренний к внешнему, поехали», те, кто стоят во внутреннем круге начинают говорить тому, кто стоит напротив, что они хотят ему предложить, начиная свою речь коренной фразой. По команде «Стоп» все разговоры прекращаются, и, после следующей команды «Внешний к внутреннему, поехали», начинает говорить тот, кто стоит во внешнем круге. Вторая команда «Стоп» прекращает разговоры. Вожатый дает 1-2 секунды на то, чтобы участники в паре посмотрели друг другу в глаза и подает команду «Переход», по которой игроки внешнего круга перемещаются на одного человека вправо. Очень важно вести строгий учет времени отведенного на предложения одного круга к другому; промежутки времени должны быть равными (20-30 сек.). Необходимо отметить, что предлагать можно все что угодно, начиная от мороженого и прогулки до поездки в Америку и виллы. Основная цель этого этапа «разговорить» ребят.

Третий этап – «Я вижу в тебе».

Четвертый этап – «Мне нравится в тебе»

Пятый этап – «Мне не нравится в тебе»

Этапы с третьего по пятый проводятся по тому же принципу, что и второй; заменяется только ключевая фраза.

Шестой этап «Три пальца» (см. этап 1).

## ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

### «По местам!»

Играющие встают в круг и рассчитываются по порядку, начиная с любого игрока. Затем ведущий называет номера и просит их поменяться местами: «Номер 1 и 17 – поменяйтесь, пожалуйста, местами! Номер 5 встань рядом с номером 40» и т.д. (Это делается для того, чтобы дети перемешались, т.к. в первый день они будут стараться встать рядом со своими знакомыми.) Поменяв часть ребят местами, круг вновь рассчитывается по порядку, и ведущий просит детей запомнить не только свой номер, но и тех, кто стоит рядом с ними по правую и по левую руки. Когда дети будут готовы, ведущий командует: «Разойдись!» и включает подвижную музыку. Участники могут бегать, прыгать, ходить, самое главное – не стоять на одном месте. Через некоторое время ведущий говорит: «По местам!», и все, как можно быстрее, должны найти свое место в кругу – встать так, как они стояли до команды «Разойдись». Те, кто зазеваются или перепутают свои места, получают штрафное очко или выходят. Ведущий вновь меняет ребят местами, ребята заново рассчитываются и игра продолжается.

### «Импульс»

Играющие образуют круг и держатся за руки, галдящий передает «импульс» - рукопожатие - в одну сторону. Засекается время, за которое «импульс» к нему возвратится. Надо увеличить темп.

### «Себе – соседу»

Участники становятся в круг. Один водит, находится в кругу. Участники круга левую руку держат ладонью вверх, правую – соединяя все пальцы, как для того чтобы посалить, держат концами пальцев вниз, как раз здесь находится монетка. Монетка передается по кругу правой рукой одного участника в левую руку другого участника, который стоит справа от первого. Все участники круга повторяют движение передачи монетки вне зависимости, есть она у них или нет. Каждый участник правой рукой сначала дотрагивается до своей левой со словом «себе», а потом до левой руки соседа имитируя передачу монеты со словом «соседу». Все хором произносят эти слова «себе – соседу» и одновременно повторяют движения имитирующие передачу монеты. Участник в кругу по началу закрывает глаза и поворачивается вокруг своей оси, чтобы не видеть где находится монетка, а когда она уже ходит по кругу, ему нужно «поймать» монетку и у кого она окажется, встает в круг на место водящего.

### «Эволюция»

Изначально все участники являются одноклеточными, назовем их амебами. Основная цель участников – совершить максимальную эволюцию и стать супер-человеком. Для того, чтобы участник мог совершить шаг в

эволюции, он должен выиграть у другого участника его же вида в игру «Камень, ножницы, бумага». То есть одна амеба подходит к другой амебе и они играют в игру. Победитель переходит на следующую стадию эволюции и ищет участников этой стадии, чтобы продолжить игру с ним. Проигравший отправляется на стадию ниже или, если это первая стадия, остается этим же видом и продолжает искать участников такой же стадии. Очень важно, что при передвижении от одного участника к другому они должны изображать свою стадию: рыба будто плавает в море, птица будто летает в небе и т.д. Тот, кто доходит до стадии супер-человека выходит из игры и ожидает остальных. Игра заканчивается в тот момент, когда дальнейшие эволюции невозможны. Цепочка эволюции следующая: амебы – рыба – птица – обезьяна – человек – супер-человек.

### **«Атомы-молекулы»**

Эта игра помогает снять напряжение, возникающее при работе незнакомой группы детей, помогает преодолеть барьер между общением девочек и мальчиков, активизирует группу, поднимает настроение. Ведущий объясняет, что атом - это самая маленькая частица. В игре атомом будет каждый играющий. Молекула состоит из атомов, поэтому соединение в цепочку несколько игроков в игре называется молекулой. Ведущий произносит: «Атомы!». Все игроки хаотично передвигаются. После слов «молекула по трое» играющие должны соединиться в группы по три человека. Тот, кто не сможет встать в тройку, выбывает из игры. Таким образом ведущий, чередуя команды и изменяя количество атомов в молекулах, организует игру.

### **«Зеркало»**

Участники в кругу. Один – в центре. Он по очереди смотрит в каждое «зеркало». Ведущий: Ванная комната. - умываетесь перед зеркалом; - чистите зубы; - причесываетесь; - переодеваетесь, чтобы идти в школу; - в глаз попала соринка; - у вас болит горло; - проверяете язык; - наносите косметику (для девочек); - просто гримасничаете.

### **«Салат»**

Все участники – это фрукты, овощи или цветы (в том числе и ведущий). Участники в кругу рассчитываются на 1,2,3,4-й. Все цифры «1» становятся яблоками, цифры «2» - апельсинами и т.д. Ведущий в центре круга начинает рассказ (чтобы заговорить, отвлечь участников) и, как только употребляет в нем название одного из присутствующих «фруктов», все участники с названием этого фрукта должны поменяться между собой местами. Задача ведущего в это время занять любое свободное место. Не успевший «фрукт» становится ведущим. Игра продолжается. При слове ведущего «салат», меняются местами все «фрукты».

### **«Фламинго и пингвины»**

Из всех участников выбирается ведущий, он – «фламинго», который ходит очень важно, высоко поднимая колени и разводя при этом руками в стороны и над головой («машет крыльями»). Все остальные участники – «пингвины», которые могут передвигаться только «походкой» пингвина: поставив ноги вместе, а руки по швам с оттопыренными кистями. После «репетиции» походок начинается игра. Задача «фламинго» запятнать «крылом» как можно больше «пингинов». При этом «пингвин», которого запятнали, превращается во «фламинго» и тоже начинает гоняться соответственной походкой за «пингвинами» с целью их запятнать. Игра заканчивается, когда все «пингвины» превращаются во «фламинго». Затем можно сыграть наоборот: ведущий – «пингвин», остальные – «фламинго». Игра здесь закончится, когда все станут «пингвинами».

### **«Третий лишний»**

Участники разбиваются по парам и образуют круг, становясь в паре «человек-тень» (затылок в затылок), лицом в центр. Есть два ведущих за кругом: один убегает, другой догоняет. Убегающий может «спрятаться», забежав в круг и остановившись впереди любой пары. Теперь игрок, оказавшийся третьим снаружи («третий лишний»), становится убегающим: он срывается с места и убегает от того же догоняющего игрока и т.д. Догоняющий должен запятнать убегающего, пока он не «спрятался». Если это произошло, они тут же меняются ролями: кого запятнали, становится догоняющим, а второй игрок убегающим и т.д.

### **«Карлики-Великаны»**

Играющие становятся в круг. Ведущий объясняет, что если он скажет «карлики», все должны сесть на корточки, а если скажет «великан», все должны встать. Кто ошибется, выходит из игры. Ведущий может намеренно подавать неправильные команды, например: «Кастрюли! Валенки! Ворота!». Победитель – игрок, оставшийся последним.

### **«Сантики-Фантики-Лимпампо»**

Один из игроков удаляется за дверь. Все участники – это «оркестр», среди них назначается «дирижер», который под музыку будет показывать танцевальные движения. Задача оркестра повторять эти движения вслед за дирижером (незаметно для угадывающего игрока), задача дирижера – менять постоянно движения, задача приглашенного участника - с трех попыток угадать, кто «дирижирует оркестром».

### **«Дракон-Самурай-Принцесса»**

Участники разбиваются на две команды и выстраиваются «стенка на стенку». Ведущий-вожатый объясняет правила: «Игра ведется до трех очков, в игре задействованы три персонажа. Давайте познакомимся с ними!» (далее

называет персонажа, показывает на него определенное движение и издает при этом его звук, участники тут же все вместе повторяют):

- «Дракон» (пугающий звук «-у», встать на носочки - руки над головой);
- «Принцесса» (быстрый звук «лю-лю-лю-лю-лю», небольшие повороты из стороны в сторону – руки «держат юбочку»);
- «Самурай» (резкий звук «вжик», выпад вперед - жест рукой от себя).

После репетиции каждая команда загадывает одного из трех персонажей (чтобы не услышала команда-соперник). Затем участники снова встают «стенка на стенку» и по команде ведущего одновременно обе шеренги показывают выбранного персонажа.

Каждый раз (в один ход) команда может заработать 1 балл по следующей схеме: дракон всегда побеждает принцессу, принцесса - самурая, самурай – дракона. Если команды сделали одно и то же, например: обе показали «принцессу», то балл никому не присуждается, и команды вновь загадывают слово. В игре побеждает команда, набравшая три балла.

### **«Белки, шишки и орехи»**

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

Водящий и ведущий могут быть разными людьми, а можно, чтобы обе эти функции выполнял один человек. Ведущим также может быть подана команда: «белки, шишки и орехи», и тогда меняются местами сразу все.

### **«Ха-ха»**

Участникам необязательно располагаться в непосредственной близости друг к другу, выстраиваться в один общий круг или садиться за стол. Достаточно занять свои места таким образом, чтобы держать в поле зрения всех остальных игроков. Игру начинает один человек. Задача его проста, но от этого не менее значима. Необходимо спокойно и четко произнести вслух один слог «Ха». Второму участнику предстоит громко и внятно сказать два следующих слога «Ха-ха». Третий участник поддерживает двух предыдущих и продолжает начатое ими благородное дело. В его ораторское выступление входят три слога «Ха-ха-ха». Речь следующего участника значительно расширяется, и в ней присутствуют уже четыре слога: «Ха-ха-ха-ха». Все это должно произноситься с соответствующим пафосом, сообразно серьезности затеянного мероприятия. Игра считается сорванной, а виновники должны

быть наказаны, как только кто-либо из присутствующих позволит себе вместо благородного «ха-ха-ха» скатиться на банальное «хи-хи-хи», то есть засмеяться!

### **«Мышеловка»**

Из группы выделяются две тройки, которые берутся за руки, встают в кольцо и закрывают глаза. Группа цепочкой проходит сквозь кольца. В какой-то момент тройки резко опускают руки - мышеловка захлопывается. Их задача не разговаривая, не трогая руками, определить количество людей, оказавшихся в кольце.

## **ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА**

### **«Три перемены в одежде»**

Один человек выходит и становится перед остальными так, чтобы те могли его внимательно осмотреть. Время на осмотр от одной до пяти минут. Потом он уходит из помещения и производит в своей одежде какие-либо три малозаметных перемены: расстегивает пуговицу, развязывает шнурки, слегка завертывает рукав у рубашки, из кармана высовывает уголок платка, переворачивает пояс у брюк. Произведя три перемены он возвращается к остальным. Каждый должен сказать, какие перемены произошли.

### **«Скала»**

Отряд выстраивается на скамейке или на стульях в ряд вплотную друг к другу. Рассчитывается по порядку номеров. Затем ему предлагается по одному человеку поменяться местами. То есть – номер 1 становится последним, аккуратно переходя и держась за ребят. Затем номер 2 и так далее. Передвигать стулья и спрыгивать на пол запрещается. Если кто – то не удерживается, то все начинается сначала. Действует запрет на разговоры для всех, кроме человека, который возьмет на себя роль координатора. Этого человека вожатый выбирает сам или по желанию из потенциальных ребят – лидеров. Другая разновидность этой игры – координатору предлагается построить отряд по росту, по цвету носков, по размеру ботинок, длине волос и так далее.

### **«Волшебный Плащ»**

Всем хорошо известен волшебный плащ чародея, которым он накрывал какого-либо героя, делая его невидимым для окружающих. Однажды такой случай произошел при дворе Северного короля. Сыновья весело играли во дворцовом саду. Вдруг один из мальчиков исчез. Но принцев было много, и никто не заметил случившегося. Только за ужином было обнаружено исчезновение одного из принцев. Все сразу догадались, что тут не обошлось без чар...

Руководитель дает команду разбежаться по полю и кружиться с закрытыми глазами. По команде они останавливаются, садятся на корточки, а голову кладут на колени. Руководитель накрывает одного из игроков плащом и дает разрешение другим встать и открыть глаза. Выиграл тот, кто первым догадался, кого похитил волшебник.

### **«Кто Быстрее»**

Участвуют 2 команды. По хлопку ведущего должны построиться по:

- 1) цвету волос (от светлого к темному или наоборот),
- 2) по размерам обуви (от меньшего к большему),
- 3) алфавиту;
- 4) длине волос,
- 5) цвету глаз (от светлого к темному или наоборот).

Руководящую должность берут на себя лидеры.

### **«Джойстик»**

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

### **«Проводник»**

Ребята выстраиваются в колонну по одному в затылок друг другу, положив руки на плечи впереди стоящего. Вожатый объясняет правила: Запрет на разговоры. У всех, кроме стоящего последним, закрыты глаза. Последний – машинист поезда. Хлопок по левому (правому) плечу – поворот влево (вправо). Хлопок по обоим плечам – вперед. Хлопок по обоим плечам двойной – назад. Хлопок по обоим плечам дробью – стоп. Задача машиниста – провести паровозик несколько поворотов. После чего замыкающий игрок становится впереди всех и игра повторяется. По умению управлять судят о лидерах.

### **«Карета»**

Все ребята делятся на две команды. И каждой команде на ушко вы даете одинаковое задание – построить карету из людей. Время на подготовку 2 минуты. Очень важно следить за всем процессом, который происходит в командах: кто руководит, кто придумывает, кому все равно, кто строит всех членов команды. За время подготовки можно четко увидеть большую часть детей, выбрать лидеров.

### **«Фотограф»**

Предлагается, чтобы ребята представили, что все они — большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается «дедушка» он тоже может участвовать в расстановки членов «семьи». Более никаких установок для детей не даётся, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постоитте и наблюдайте за этой занимательной картиной. Роль «фотографа» и «дедушек» обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других «членов семьи». Вам будет очень интересно наблюдать за распределением ролей, активностью пассивностью в выборе месторасположения. Эта игра, проведённая в

середине смены, может открыть вам новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трёх. На счёт «три!» все дружно и очень громко кричат «сыр» и делают одновременный хлопок в ладоши.

### **«Веревочка»**

Для проведения этой игры возьмите веревку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина веревки зависит от количества участвующих в игре ребят.) Ребята встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник». Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения, либо он говорит, кому надо расходиться, кому стоять на месте, либо предлагает расчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, опять же руководя действиями. Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры. Игру можно продолжить, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

### **«Запретная зона»**

В корзине находится около 20 различных предметов, вокруг корзины располагается «запретная зона», радиусом около 1 м. Наступать ногой или касаться рукой запретной зоны нельзя. Участникам необходимо достать все предметы из корзины, при этом каждый участник может достать только один предмет. Участники перед выполнением задания придумывают стратегию, при помощи которой предметы достаются из корзины. Выявляются участники, которые предлагают больше всего различных идей.

## **ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МЕЖДУ МАЛЬЧИКАМИ И ДЕВОЧКАМИ**

### **«Поздороваться носами»**

За одну минуту поздороваться как можно с большим количеством человек. Здраваться можно руками, носами, коленками и т.д.

### **«Дом - дерево – собака»**

Материал: бумага, фломастеры или кисточки с красками, повязки для глаз. Продолжительность игры: 10 минут. Предполагаемое количество игроков: в парах. Каждая пара получает один фломастер или одну кисточку с красками, один ватман. Обоим участникам завязывают глаза. Каждая пара, работая только одним инструментом, должна нарисовать дом - дерево - собаку. При этом игроки не должны разговаривать друг с другом.

### **«Проводник»**

Разделить детей на пары мальчик-девочка. Мальчикам необходимо провести свою партнершу, от одного стульчика к другому обходя препятствия, а сложность в том, что глаза у девочек будут закрыты повязкой. Вести девочку нужно молча, осторожно, не задевая предметы. Когда проведете девочку, мальчик помогает снять ей повязку. Идут дети по очереди, можно разделить их на две команды, посмотреть, кто пройдет быстрее.

### **«Паром»**

Группа делится на две команды с примерно равным числом девочек и мальчиков. На расстоянии трех метров чертятся мелом две линии, которые обозначают берега, между ними река. Команды выстраиваются на разных берегах. Мальчики – это паромщики, они должны переправить девочек на другой берег, «не утопив», т.е. чтобы не одна из них не коснулась пола. По сигналу ведущего начинается переправа, какая команда сделает это быстрее.

## **ИГРЫ НА СНЯТИЕ ТАКТИЛЬНОГО БАРЬЕРА**

### **«Живое препятствие»**

Участников просят образовать «живое препятствие» - встав в плотную группу, принять такие позы, чтобы затруднить проход через нее. Но при этом препятствие должно быть принципиально проходимым, а не представлять собой сплошную непроницаемую «живую стену», которую можно одолеть только таранным ударом. Доброволец с завязанными глазами преодолевает это «живое препятствие». Ему не следует применять физическую силу (расталкивать, растаскивать других участников и т. п.), а нужно найти возможности протиснуться между ними без таких действий. Перед прохождением каждого следующего добровольца форма «живого препятствия» меняется.

### **«Пассажиры и билетики»**

Играющие встают парами лицом друг к другу, образуя два круга (девушки – внутренний круг, а юноши - внешний). Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит безбилетник – «заяц». По команде ведущего: «поехали», круги начинают вращаться в разные стороны. Ведущий громко произносит: «контролер». «Билетики» остаются на местах, а «пассажиры» должны найти свой «билетик». «Заяц» хватается тот «билетик», который ему понравился. «Пассажир», оставшийся без «билетика» становится водящим – «зайцем». При встрече «билетик» и «пассажир» знакомятся. После этого «билетики» у «пассажиров» меняются (переходят к следующему по кругу). Через некоторое время «пассажир» может ловить не только свой «билетик», но и любой понравившийся ему «билетик». Игру можно сопровождать музыкой.

### **«Электрический ток»**

Участники стоят в кругу, взявшись за руки.

По сигналу ведущего играющие, не размыкая рук, запутываются между собой (закручиваются, переступая через руки, проходя под руками). После этого ведущий пускает «электрический ток» по цепи: хлопает по плечу одного из участников, тот кричит «ой!» и пожимает руку соседу, тот в свою очередь кричит «ой!» и передает импульс следующему и т. д. Если ток по цепи бежит медленно, то нужно увеличить темп. Когда импульс вернется к 1-му игроку и цепь замкнется, «электричество» нужно «заземлить»: для этого все вместе по знаку ведущего подпрыгивают.

### **«Дотронься до красного»**

Все участники хаотично двигаются по комнате. Ведущий говорит: «Дотронься до...» и называет какой-либо цвет, все должны найти этот цвет на одежде и дотронуться до него. До своей одежды дотрагиваться нельзя. Тот, кто дотронулся последним, выбывает из игры.

### **«Водяной»**

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами: «Водяной, водяной, что сидишь ты под водой, выйди на минуточку, поиграем в шуточку». Круг разбегается (на несколько шагов) и все останавливаются. «Водяной», не открывая глаз, ищет одного из играющих, его задача - определить, кто перед ним. «Водяной» может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если водящий угадал, они меняются местами.

### **«Живой мост»**

Группа встает в две шеренги, лицом друг к другу и противоположные люди крепко держат друг друга за руки. Человек ложится на руки и как по «живому мосту» перемещается в конец. Затем - следующий, но нужно соблюдать технику безопасности.

### **«Искорка дружбы»**

Участники берутся за руки. Их задача, как можно быстрее передать по кругу искорку дружбы с помощью легкого пожатия рук. (Можно озвучивать получение искорки).

### **«Носок-пятка»**

Все становятся в круг очень плотно, так чтобы носок упирался в пятку впереди стоящему. Когда встали как надо, все начинают в таком положении медленно приседать - получается, что каждый садится на колени предыдущему. Если успешно сели - нужно попробовать так немного продержаться.

### **«Путаница»**

Все встают в круг и протягивают вперед руки. Нужно схватиться своими руками за руки разных людей. Затем нужно распутаться. Можно усложнить задание, если запретить разговаривать.

### **«Сосиска-Кетчуп-Кока-кола»**

Весь отряд становится друг за другом в круг паровозиком. Обязательно в таком порядке: мальчик – девочка – мальчик — девочка. Начало и конец «поезда» соединяются. Таким образом, получается круг. Каждый держится руками за пояс впереди стоящего участника. Ведущий говорит слова, а все делают определенные движения: «Сосиска» – все делают шаг правой ногой; «Кетчуп» – все делают шаг левой ногой; «Кока-кола» – все делают вращательное движение тазом в правую сторону. Поэтом эта комбинация слов повторяется несколько раз. Далее ведущий просит всех сделать один шаг в круг, таким образом, круг становится меньше. Далее все повторяется сначала. После того, как круг станет очень плотный, и каждый игрок будет держать за талию не того, кто перед ним, а через одного, ведущий просит

присесть всех на колени того, кто стоит сзади. Далее опять повторяются все те же волшебные слова: «Сосиска – Кетчуп – Кока — Кола».

#### **«Летучий голландец»**

Дети становятся в круг и берутся за руки. Одна пара человек 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 оббежать его вокруг, то же самое делает пара, которая ударила, только бежит в противоположную сторону. Те двое, которые быстрее оббегут круг, занимают пустое место. Другие же остаются бегать за кругом. История повторяется.

#### **«Скульптор и глина»**

Все разбиваются на пары, где один – скульптор, второй его глина. Задача глины, стоять и не противиться, как скульптор из него делает свои скульптуры на разные тематики. Тематики могут быть различными, как победа в соревновании, так и танцы до упаду. После чего пары меняются ролями, и им дается новая тематика.

#### **«Дракон ищет пару»**

Загоняется легенда о жителях поселения и внезапно появившемся в нем драконе. В начале игры выбираем дракона. Задача участников не быть съеденными, для этого они должны быстро найти себе пару, и обнять ее, стоять так можно не более 3 сек., (время громко отсчитывает вожатый, либо сами участники, в зависимости от возраста детей) далее ищем и обнимаем другого человека, в это время дракон перемещаясь среди участников, ищет «одинок», которые выбывают из игры.

## **ИГРЫ НА ПОДНЯТИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ФОНА ОТРЯДА**

### **«Барабанчики»**

Группа садится в круг. Члены группы кладут свои ладони на колени к соседям с двух сторон. Группа начинает хлопки в определенную сторону – рука за рукой, в том порядке, как они лежат на коленях. При двойном ударе направление сменяется на противоположное. Тот, кто ошибся – убирает руку.

### **«Брось улыбку»**

Игроки сидят в кругу. Лидер начинает игру - улыбается, потом прикрывает рот ладонью, словно стирая улыбку. Когда он убирает ладонь, улыбка исчезла. Лидер «бросает» улыбку» другому игроку, который «ловит» ее руками, «наносит» ее на лицо, потом «стирает» и «бросает» другому. Тот кто засмеется или улыбнется не в свою очередь теряет «жизнь».

### **«Встречай друг друга с улыбкой!»**

Все участники игры по своему желанию объединяются в пары. Командор объясняет задание, суть которого заключается в том, чтобы в паре со своим партнером, подготовившись и прорепетировав (время на подготовку определяет командор), при помощи мимики и жестов изобразить перед всеми тот или иной предмет. Две пары командор просит пройти за дверь помещения (комнаты), где проводится игра, и там готовится к показу, а остальные игроки репетируют свое выступление здесь же. После того как время на подготовку закончится, командор просит пары, находящиеся в комнате, приступить к показу задуманных ими предметов. Когда какая-либо пара показывает свой предмет, остальные игроки пытаются угадать то, что они придумали. После просмотра выступления всех пар ведущий просит игроков занять свои места и договаривается с ними о том, что, когда он пригласит в комнату одну из пар, готовящих свое выступление за дверью, они встретят их бурными аплодисментами, такими, чтобы за дверью комнаты был слышен создаваемый ими шум приветствия. Такой же силы аплодисменты должны прозвучать и после того, как пара покажет свой задуманный предмет. А вот вторую пару командор попросит встретить уже не так шумно и бурно, с некоторым безразличием на лице. Аплодисменты должны быть еле слышны и после того, как вторая пара покажет им задуманный предмет. Договорившись об этом со всеми присутствующими, командор приглашает зайти в помещение вначале первую пару, а затем и вторую.

По окончании игры командор просит игроков, которые готовили свое выступление за дверью, поделиться своими впечатлениями, ощущениями от того что с ними здесь только что произошло. Затем просит высказать свое мнение и остальных участников игры, а также сравнить ощущения и переживания, полученные от игры, с теми ощущениями, которые испытывали люди в привычной жизни, когда им приходится заходить в

комнату, где собралась незнакомая компания, или в класс, и оценить, насколько важно человеку то, как его там встречают.

#### **«Да, если...»**

Играющие стоят кругом. Каждый игрок придумывает вопрос, на который самый вероятный ответ «нет». Первый игрок выбирает любого играющего и задает ему свой вопрос. Задача второго игрока - дать положительный ответ и объяснить его реалистичность. Например: «Можно ли скушать дом?», «Да, если он из шоколада». После чего ответивший задает свой вопрос.

#### **«Дорисуй настроение»**

Все участники игры садятся в круг. По сигналу Командора каждый на своем листке бумаги начинает рисовать что-либо. Через некоторое время командор останавливает всех, говоря: «Стоп!», и просит играющих передать свой листок соседу, сидящему справа. Затем ведущий дает команду «Начали!», и все продолжают рисовать, а точнее, дорисовывать полученный рисунок соседа слева, добавляя в него свои изменения. Далее вновь звучит команда: «Стоп!», лист передается следующему игроку, который продолжает рисовать, изменяя рисунок, пройдя всех участников игры по кругу, вернется к своему хозяину.

#### **«Регулятор громкости»**

Ведущий изображает рукой регулятор громкости. Максимально поднятая вверх рука означает максимальный шум. Опущенная вниз - означает тишину. Вожатый поднимает руку вверх, опускает вниз, а играющие издадут звуки соответствующей громкости.

#### **«МПС»**

Нужно группе, задавая по кругу друг другу вопросы, догадаться, что такое МПС. На самом деле, это «мой правый сосед». Несколько человек в кругу должны знать это, чтобы остальным постепенно становилось понятно.

#### **«Ха-ха»**

Участникам необязательно располагаться в непосредственной близости друг к другу, выстраиваться в один общий круг или садиться за стол. Достаточно занять свои места таким образом, чтобы держать в поле зрения всех остальных игроков. Игру начинает один человек. Задача его проста, но от этого не менее значима. Необходимо спокойно и четко произнести вслух один слог; «Ха». Второму участнику предстоит громко и внятно сказать два следующих слога: «Ха-ха». Третий участник поддерживает двух предыдущих и продолжает начатое ими благородное дело. В его ораторское выступление входят три слога: «Ха-ха-ха». Речь следующего участника значительно расширяется, и в ней присутствуют уже четыре слога: «Ха-ха-ха-ха». Все это

должно произноситься с соответствующим пафосом, сообразно серьезности затеянного мероприятия. Игра считается сорванной, а виновники должны быть наказаны, как только кто-либо из присутствующих позволит себе вместо благородного «ха-ха-ха» скатиться на банальное «хи-хи-хи», то есть засмеяться!

## **ИГРЫ НА СНЯТИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО НАПРЯЖЕНИЯ**

### **«Живая картина»**

Участники создают «живую картину» - сценку на любой сюжет, замирают и ждут, пока ведущий отгадает название картины.

### **«Земля и воздух»**

Участники стоят в кругу. Один из игроков кидает вверх мяч и называет какое-то слово, например, птицу, насекомое и др. Если называется существо, которое передвигается или бежит по земле, необходимо поймать мячик, когда он отскочит от земли. Если называется существо, которое летает, мячик нужно поймать в воздухе. Тот, кто ошибся, выходит из круга.

### **«Заколдованный»**

Тренер предлагает выбрать ведущего. После этого все участники начинают ходить по комнате, как им хочется. По команде ведущего: «Стоп» - все замирают. Ведущий пытается развеселить «заколдованных». Если это удастся, «расколдованный» присоединяется к ведущему. Игра заканчивается, когда все участники «расколдованы». Выигрывают наиболее стойкие. Первый «расколдованный» становится ведущим.

### **«Разрушители»**

Вместе с детьми собрать крепость (башню, стену) из картонных кубиков. Потом дети разрушают эту крепость, бросая в нее мячи.

### **«Рваная бумага»**

Дети рвут на мелкие кусочки бумагу (например старую газету или журналы), складывают это в одну кучу и потом из этой бумаги можно делать открытки и аппликации.

### **«Воробьи»**

Дети выбирают себе пару и «превращаются» в драчливых «воробьев» (приседают, обхватив колени руками). «Воробьи» боком подпрыгивают друг к другу и выполняют различные задания ведущего. Кто из детей упадет или уберет руки со своих колен, тот выбывает из игры.

### **«Минута шалости»**

Ведущий по сигналу (удар в бубен, свисток, хлопок в ладоши) предлагает детям пошалить: каждый делает, что ему хочется – прыгает, бежит, кувыркается и т.п. повторный сигнал ведущего через 1-3 минуты объявляет конец шалостям.

### **«Злые добрые кошки»**

Детям предлагается образовать большой круг, в центре которого, на полу, лежит физкультурный обруч. Это «волшебный круг», в котором будут совершаться «превращения». Ребенок входит внутрь обруча и по сигналу ведущего (хлопок в ладоши, звук колокольчика, кивок головой) превращается в злую кошку: шипит и царапается. При этом выходить из «волшебного круга» нельзя. Дети, стоящие вокруг обруча, хором повторяют: «Сильнее, сильнее, сильнее...», - и ребенок, изображающий кошку, делает все более активные «злые» движения. По повторному сигналу ведущего действие заканчивается, дети разбиваются по парам и опять по сигналу взрослого превращаются в злых кошек. Если кому-то не хватило пары, то в игре может участвовать и сам ведущий. Категорическое правило: не дотрагиваться друг до друга! Если оно нарушается. Игра мгновенно останавливается, ведущий показывает пример возможных действий, после чего продолжает игру. По повторному сигналу «кошки» останавливаются и могут поменяться парами. На заключительном этапе игры ведущий предлагает «злым кошкам» стать добрыми и ласковым. По сигналу дети «превращаются» в добрых кошек, которые ласкаются друг к другу.

### **«Жужа»**

Ведущий выбирает «Жужжу», которая садится на стул (в домик), остальные дети начинают дразнить жужжу, кривляясь перед ней Жужжа, жужжа, выходи, Жужжа, Жужжа, догони! «Жужжа» смотрит из окошка своего домика (со стула), показывает кулаки, топает ногами от злости, а когда дети заходят на «волшебную черту», выбегает и ловит детей. Кого «жужжа» поймала, тот выбывает из игры

### **«Мыльные пузыри»**

Воспитатель или ребенок имитирует выдувание мыльных пузырей, а остальные дети изображают полет этих пузырей. Дети свободно двигаются. После команды «Лопнули!» дети ложатся на пол.

## **ИГРЫ С ЗАЛОМ**

### **«Регулятор Громкости»**

Очень простой способ быстро успокоить зрительный зал и установить тишину, когда все друг с другом разговаривают и на обычные просьбы уже не реагируют. Встаёте на сцене лицом к залу и объявляете, что ваши вытянутые руки являются своеобразным регулятором громкости в зале. Горизонтальное положение (руки в стороны) - тишина, вертикальное (одна вверх, другая вниз - максимум). В пении пол-минуты крутите руки, поднимая и опуская громкость зала, обязательно дав возможность вдоволь покричать «с разрешения» вожакого. Потом резко ставите руки в горизонтальное положение, и в результате полная тишина в зале.

### **«Дельфинарий»**

Ведущий: «Игра на внимание. Представьте, что моя левая рука - это море (делает волнообразное движение), а правая - рыбка (правой ладонью изображает рыбку, которая плывет, извиваясь). Когда рыбка выпрыгивает из моря (т.е. поднимается правая рука над левой рукой), вы хлопаете. Итак, начинаем». Ведущий первоначально делает медленные движения. Затем вводит обманные движения, после ускоряет темп, устраивая овации.

### **«Гол мимо»**

Зал делится на две половины. Ведущий поочередно вверх поднимает то левую, то правую руку. Дети поочередно (в соответствии с поднятыми руками) кричат: Правая рука - Гол Левая – Мимо. Если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат: «штанга».

### **«Ипподром»**

Ведущий говорит: «Покажите мне ваши руки и ваши коленки. У всех есть две коленки? Тогда вперед! Будем сейчас участвовать в скачках на ипподроме. Повторяйте за мной». Участники повторяют движения за ведущим. «Лошади вышли на старт (хлоп-хлоп-хлоп вразнобой по коленям). Остановились на старте. Помялись (тихонько хлопаем). На старт, внимание, марш! Гонка началась (хлопаем быстро по коленям). Барьер (поднимаем руки, словно зависли над барьером и говорим «Оп!»), двойной барьер (то же самое, но два раза подряд). Каменная дорога (стучим кулаками по груди). По болоту (хлопаем в ладоши при скрещенных пальцах). Песочек (трем ладонь о ладонь). Трибуна девочек (девочки визжат). Трибуна мальчиков (мальчики кричат). Финишная прямая (очень быстро). Ура!».

### **«Нос – пол – потолок»**

Ведущий по очереди называет «нос», «пол», «потолок», показывая указательным пальцем. Задача играющих выполнять задания ведущего безошибочно (если назван «пол», – все должны показать на пол). Так и с остальными словами. Ведущий старается запутать играющих, указывая не на то, что им было названо. Например, сказал «нос», а показал на потолок. Игра для самых внимательных.

### **«Дождик»**

Чтобы добиться тишины можно провести эту игру. Ведущий предлагает детям послушать дождик. Для этого сначала все хлопают указательным пальцем по руке, затем добавляют другой, третий, четвертый, а потом полностью ладонью. А теперь в обратном порядке.

### **«Светофор»**

Участники игры должны быть очень внимательными. Когда ведущий говорит зеленый цвет, ребята должны топтать ногами; когда желтый цвет – хлопать в ладоши. При красном цвете тишина.

### **«Как чихает слон»**

Ведущий предлагает ребятам послушать, как чихает слон. Для этого зал делится на три части. Правая часть говорит: «Хрящики!»; середина — «Ящики!»; левая часть — «Потащили!». Ведущий поочередно взмахивает руками, указывая на ту или иную часть зала, а ребята произносят слова. Когда ведущий поднимает обе руки вверх, каждая часть зала кричит свое слово, и получается такой звук, словно чихает слон.

### **«Чайничек»**

Чайничек - ладони параллельно друг другу

Крышечка - ладошка правой руки - крышечкой

Шишечка - кулачок

Дырочка - пальцы кольцом (знак ОК)

Пар идет - указательным пальцем делаются круги по возрастающей.

По мере пения слова заменяются словом - Ля-ля-ля и движениями рук.

Чайничек с крышечкой.

Крышечка с шишечкой.

Шишечка с дырочкой...

В дырочке пар идет.

Пар идет в дырочку.

Дырочка в шишечке...

Шишечка в крышечке.

Крышечка с чайничком.

### **«Раз цветочек, два цветочек»**

Все сидящие в зале должны повторять за вами слова изображая некоторые из них

движениями рук:

Раз цветочек, два цветочек (руками показываем цветочки)

Ежики, ежики,

Наковали, наковали (изображаете руками заточку)

Ножницы, ножницы, (руками изображаем ножницы)

Бег на месте, бег на месте (бегаем на месте)

Зайчики, зайчики. (показываем ушки)

Ну-ка, вместе, ну-ка, дружно:

Девочки! — Мальчики!

### «У оленя дом большой»

Ведущий напевает следующие слова: - У оленя дом большой (поднимает скрещенные руки над головой, изображая рога оленя). - Он смотрит в свое окошко (имитирует окошечко). - Заяц по полю бежит (изображает бег на месте). - В дверь к нему стучит (стучит в воображаемую дверь). - Тук, тук, дверь открой (имитирует стук в дверь и тянет на себя ручку воображаемой двери). Там в лесу охотник злой (показывает большим пальцем назад, затем имитирует ружье). - Заяц, заяц забегай (машут руками над головой, изображая уши зайца, затем делают приглашающий жест). — Лапу мне давай (сцепляют руки в замок).

### «Футбол»

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

В футболе есть правила, будут они и у нас. Если Вы поднимаете вверх руку с раскрытой ладонью, то болельщики хором должны крикнуть: «Штанга». Если рука вверх, но сжата в кулак, то это «Гол!» А если Вы обеими руками показываете на пол, то болельщики должны знать, что это «Мимо». А теперь Вы договоритесь, что для спартаковцев Вы будете подавать команды правой рукой, а для динамовцев - левой. Если ребята все поняли, начинайте репортаж о матче двух команд. Например: «Вот к воротам динамовцев приближается центрфорвард, удар! (Вы поднимаете вверх раскрытую руку, ребята кричат «Штанга».) Ещё удар - опять раскрытая рука - «Штанга». И еще удар! (опускаете руки вниз - «Мимо»). Да, не везет сегодня спартаковцам, а мяч тем временем уже у их ворот...» Так Вы комментируете ход матча, называя при этом фамилии игроков, которые очень похожи на фамилии известных всему лагерю ребят.

Ускоряйте темп комментария и игры, поддерживайте высокий эмоциональный накал. Когда игра начнет утомлять ребят, подведите итоги матча и поблагодарите великолепных болельщиков.

### **«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».

### **«Три фразы»**

Ведущий: «Ребята, я назову сейчас три фразы. Сумеете ли вы их повторить?» - Сегодня хорошая погода... (все повторяют) - У нас прекрасное настроение... (все повторяют) - А вот вы уже и проиграли... (ребята спрашивают «Почему?») В этом их ошибка, т.к. это была третья фраза.

### **«Я банан»**

Я банан, я я банан (ручки сложены сверху головы) Чистим банан, чистим банан (опускаем по одной руке сбоку) Танцуем как банан, танцуем как банан (произвольно танцуем) Я таю, я таю, я таю таю таю.

## ИГРЫ ШУТКИ

### «Верблюд»

Играющие встают в круг и кладут руки друг другу на плечи. Вожатый говорит, что сейчас каждому на ухо скажет название какого-то животного, а потом встанет в центр и будет произносить названия, и чье животное будет названо, должен поджать ноги и повиснуть на соседях. Вожатый подходит к каждому и говорит: «Верблюд». Это надо делать очень аккуратно, чтобы другие не слышали, что говорится соседу. Затем вожатый встает в центр и говорит: «Слушайте внимательно! Сейчас я буду называть животных. Возможно, что некоторых я вообще не называл, так что точно помните свое животное. Итак: Кошка! Лошадь! Верблюд!!!»

### «МПС»

Когда участники становятся в круг, ведущий объявляет, что все сейчас будут играть в игру, которая называется «МПС». Выбирается водящий, которому говорится, что сейчас будет загадан человек, а который - надо отгадать. Водящий имеет право задавать всем участникам любые вопросы о загаданном человеке.

После того как водящий покинул круг, ведущий расшифровывает название игры: «МПС - мой правый сосед». Таким образом на вопросы водящего игроки должны будут отвечать про своего правого соседа, а водящий для выполнения задания должен будет проявить такие качества, как наблюдательность, логическое мышление.

### «Палата номер 6»

Двух желающих выводят за пределы слышимости. Вожатый говорит, что все - пациенты-психи из палаты номер 6. Вышедшие - доктора- должны определить синдром нашей болезни. Они, проходя по кругу, будут задавать по одному вопросу. Но отвечать на вопрос, который был задан игроку, должен тот, кто сидит от него через одного человека, то есть четвертый в круге отвечает на вопрос, заданный второму, пятый \_ третьему и т.д. Когда входят «доктора», во-первых, говорят, что они - врачи, а вокруг - больные из палаты №6. Объясняют, что им нужно задавать по одному вопросу, чтобы понять синдром болезни.

### «Луноход»

Играющие встают в круг. Водящий, передвигаясь на четвереньках, обходит круг со словами: «Я – «Луноход-1» Пи-пи-пи.» Тот, кто засмеется или хотя бы улыбнется, пристраивается за луноходом первым и становится «Луноходом-2». И так далее, пока все не станут «Луноходами».

### «10 слов»

Нужны 2 знающих принцип игры человека. Один выходит из комнаты, второй остается и игроками, все вместе они загадывают любое слово. Потом

составляется список из 10 слов, в который включается загаданное слово. Входит первый человек, второй ему перечисляет этот список, и первый безошибочно угадывает загаданное без него слово. Секрет прост - перед загаданным словом должно быть названо слово на 4 опорах. Пример: загадано слово КОМПЬЮТЕР. Список: блокнот, чашка, ручка, стул, компьютер, стакан, папка, календарь, плакат, часы. Отгадка: стул на четырех ногах, поэтому загаданное слово – компьютер. Далее выходит из комнаты человек, который не знает принцип игры и пытается отгадать слово.

### **«Пересаживание»**

Все сидят в кругу на стульях. Вожатый задает бинарный вопрос (да/нет). Если ваш ответ на него «Да», вы остаетесь на месте. Если ваш ответ «Нет», пересаживаетесь на одно место вправо. Если там уже сидит кто-то, вы садитесь ему на колени. И так пока какая-нибудь куча-мала не свалится. Вопросы могут быть любые, но желательно чем-нибудь связанные между собой.

### **«Стеночка»**

Безобидный и веселый розыгрыш! Все играющие становятся к стене, прислонив к ней ладони на уровне плеч. Ведущий задает вопросы. Если ответ – «да», каждый «переступает» рукой по стене вверх, если ответ – «нет», опускает руку «на шаг» вниз. Задача ведущего - задать как можно больше вопросов, на которые бы игроки ответили «да». Последний вопрос звучит так: «Вы в школу все ходите?». После того, как все игроки ответили «да», ведущий продолжает: «А на стену, зачем лезете?».

### **«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.

### **«Гаражики»**

Берем любое количество карандашей и перед детьми выкладываем из них любую фигуру(можно даже просто разбросать) .Спрашиваем у детей сколько тут гаражиков, а сами аккуратно показываем пальцами на

поверхности, где разложены карандаши ,любое число от 1 до 10,так как пальцев у вас всего 10).

### **«Мы идем в поход»**

Дети встают в круг. Ведущий объявляет им о том, что они собираются в поход и для этого каждый из участников игры должен взять с собой какую-нибудь вещь, причем не каждая вещь подойдет детям в походе. Когда все ребята соберут вещи, отряд будет готов отправиться в поход.

Ведущий пропускает только тех детей, у которых название предмета совпадает с первой буквой его имени. Пример: «Меня зовут Миша, и я беру с собой магнитофон». Начинается игра с ребенка, который стоит слева от ведущего и дальнейшее движение продолжается по часовой стрелке (очередность можно менять), у каждого игрока одна попытка озвучить предмет за один ход. Если ребенок называет предмет, который не подходит, ведущий рекомендует подумать ему над тем, какой предмет ему нужно взять и ход переходит к следующему игроку. Дети, которые правильно называют предметы, выходят из круга и становятся отдельно в другое место (к примеру, в колонну по парам рядом) и наблюдают за дальнейшим ходом игры молча.

Игра заканчивается, когда все дети выбирают правильные предметы и готовы идти в поход.

## РАЗДЕЛ 2. АВТОРСКИЕ ИГРЫ

### ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

#### «Четыре на четыре»

Автор: Леснова Д.И., вожатая ДОЛКД «Созвездие Юниор».

Цель игры: создать условия для первичного и вторичного знакомства участников временного детского коллектива через вовлечение в игровую деятельность.

Возраст: 11 – 14 лет (средний школьный возраст).

Период смены: организационный.

Механика игры: Группе раздаются карточки, каждая из которых разделена на 4 квадрата. В каждом квадрате написано одно качество человека. (Например: Я люблю петь. У меня есть собака. Я умею играть на гитаре и т.п.).

Задача владельца карточки - найти в отряде ребят с данными признаками и вписать их имена в квадраты карточки. В каждой клетке должно быть не менее, чем по одному имени.

Необходимый реквизит: Карточки и письменные принадлежности по количеству участников.

Подведение итогов\рефлексия: Дети зачитывают имена ребят и знакомят с фактами о них других участников ВДК.

#### «Двигайся со мной»

Автор: Кривенко Н.В., методист ГБУ ДО РК ДОО «Алые паруса».

Цель игры: создать условия для знакомства детей в отряде.

Возраст: 7-17.

Период смены: организационный.

Механика игры: Игротехник приглашает помощника, с которым они показывают движения на счет 1,2,3,4. При смене музыки меняются движения.

№1- «Пятюня». Пока играет первая мелодия, нужно сделать это движение с 10 участниками, которые выходят в круг и танцуют, пока играет музыка

№2 - «Неуклюжий мишка». Пока играет вторая мелодия, нужно сделать это движение с 10 новыми участниками, которые выходят в круг и танцуют, пока играет музыка

№3 - «Бабочка». Пока играет третья мелодия, нужно сделать это движение с 10 участниками, которые выходят в круг и танцуют, пока играет музыка.

№4 - Все три предыдущие движения по очереди с 10 новыми участниками. Те, кто уже в кругу ищут себе пары из тех, с кем еще не танцевали.

Необходимый реквизит: Активная колонка, нарезка музыкальных фрагментов.

Подведение итогов\рефлексия: Вопросы: Сколько человек вам удалось пригласить на танец? Чьи имена вы запомнили?

## ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ

### «Построй дома - помоги жителям города»

Автор: Пугина П.С., вожатый ДСОЛКД «Тимуровец».

Цель игры: создать условия для сплочения детей, развития коммуникационных, творческих и лидерских навыков.

Возраст: 10-12 лет.

Период смены: организационный.

Механика игры:

Участники ВДК информируются о проблеме с жилищными условиями в городе и о том, что только с их помощью можно подарить жителям новые дома. Все участники – члены строительной компании, каждый участник которой выполняет определенную роль: архитектор, дизайнер, строитель, инженер и т.д. Используя реквизит, проявляя качества командного игрока необходимо построить новые дома для жителей города. Но вторая задача - выполнить основные условия жителей. (Условия могут меняться в зависимости от ситуации)

1. Все крыши домов должны быть одинаковой формы, но разных цветов.

2. Обои в домах должны быть не более трех разных цветов.

3. В каждом доме должно быть минимум 3 подъезда.

4. Вокруг домов должны расти деревья и цветы.

5. В работе должны принимать 100% участников строительной компании, иначе жители не примут дома и придется все переделывать.

6. Через каждые пять минут все дети должны собираться вместе и проверять не изменились ли условия жителей. В случае изменений условий, необходимо принимать меры и соответствовать условиям.

После завершения строительства и выполнения всех условий жителей, ребятам необходимо совместно, учитывая пожелания каждого, придумать 5 особенностей данных домов и успеть внедрить их.

Необходимый реквизит:

- материалы для строительства - конструкторы, коробки, бумага, краски и другие канцелярские принадлежности;

- карты или планы постройки домов, чтобы детям было легче представить, как должны выглядеть их постройки;

- карточки с условиями жителей, ролей;

- музыкальное сопровождение.

Подведение итогов\рефлексия:

По окончанию данной игры поблагодарить от лица жителей ребят за их проделанную работу. Презентацию домов завершить выводами: инициатива, креативный подход, работа в сплоченной команде, способность видеть сложности и умение принимать совместные решения привели к успеху коллектив отряда.

## ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

### «Картошка»

Автор: Дормакова М.В., вожатый ДОЛКД «Созвездие Юниор».

Цель игры: познакомиться с качествами участников отряда, которые можно успешно проявить в совместной деятельности.

Возраст: 12-14 лет.

Период смены: организационный, основной.

Механика игры: Игроки выстраиваются в круг и выбирают ведущего, который встает в центре с закрытыми глазами. Игроки непрерывно передают мяч по кругу. Задача ведущего сказать фразу «Картошка тот, кто...» и назвать любой признак, описывающий одного из игроков (хобби, качество). Те игроки, которые узнали этот признак в себе - садятся. Если мяч остается у человека, который сел, то они меняются с ведущим местами. В случае, если мяч остался у того, кто стоит, то его задача перекинуть этот мяч другому стоящему человеку в кругу, а задача ведущего - поймать мяч. Если мяч пойман ведущим, то они меняются местами, в ином случае игра продолжается.

Необходимый реквизит: Мяч.

Подведение итогов\рефлексия: во время игрового взаимодействия ребята и вожатые узнают полезные факты об участниках ВДК, которые могут быть полезны в совместной деятельности.

### «Богатые Гены»

Автор: Кропин Д.А., вожатый СПО «ИнКор», Леонова С.А., вожатый СПО «ИнКор», Осенникова Т.А., вожатый СПО «ИнКор».

Цель игры: повышать уровень финансовой грамотности; развивать мнемические (запоминание, сохранение, воспроизведение информации), мыслительные, аттенционные (умение концентрировать и распределять внимание), коммуникативные способности.

Возраст: 12+.

Период смены: основной.

Механика игры: Участников необходимо разделить на несколько команд таким образом, чтобы в команде было не более 7 человек. Каждой команде выдаётся по одной банковской карточке (прил. 2). В помещении находятся два отделения ГенБанка. В первом можно узнать ситуацию, которую необходимо решить. А во втором - получить ответ, на сколько можно поднять свой капитал.

Игроки приходят в первое отделение. В первом отделении ГенБанка находится игровое поле (прил. 1). Команда бросает игровые кости, «ходит», как в настольной игре-бродилке, на определение количества шагов. Каждая клетка с цифрой – финансовая ситуация с соответствующим номером. На какую ситуацию «наступят» игроки, ту им и нужно будет искать. Распечатки

с ситуациями спрятаны в помещении. Задача – найти нужную ситуацию, решить ее в команде и прийти во второе отделение ГенБанка.

Во втором отделении команда получает расшифровку каждой ситуации и перевод в денежный эквивалент. Все операции с деньгами отмечаются на банковской карточке (заработанные или потраченные деньги). Далее игроки идут снова в первое отделение, чтобы узнать номер следующей ситуации. Каждую ситуацию можно решить лишь один раз. Если игроки попадают на клетку с той ситуацией, где они уже были, кубик перекидывается. Бонусы: за каждый пройденный круг на поле +100 валюты, за все решенные кейсы +200 валюты.

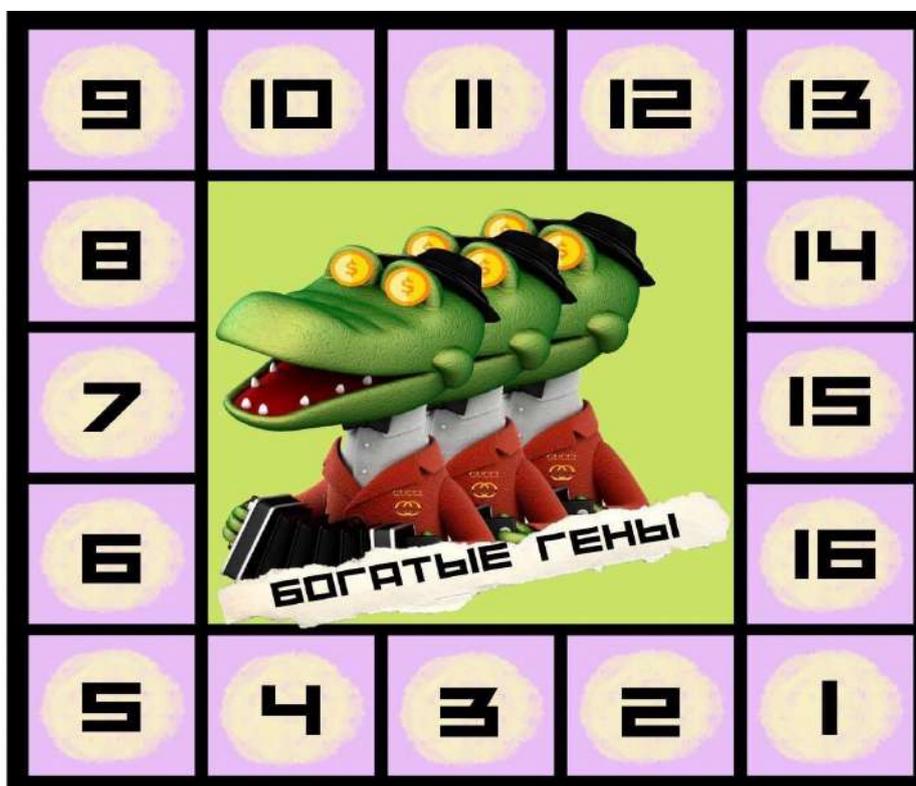
Время игрового периода составляет 25 минут, либо до момента, когда одна из команд пройдет все ситуации.

Необходимый реквизит: Игровое поле (приложение №1), банковские карты (приложение №2), цветные жетоны, кубик (или генератор случайных чисел), распечатки с кейсами (приложение №3), распечатка с расшифровкой кейсов (приложение №4); распечатка с рефлексией (приложение №5).

Подведение итогов\рефлексия: Все команды подсчитывают количество денег на балансе их карты, озвучивают организаторам игры. Выявляется самая бережливая команда. Подводятся итоги, обсуждаются финансовые ситуации, проводится рефлексия (пример в приложении №5).

*Приложение 1*

### Игровое поле



## Банковские карты



## Пример оформления кейсов

**1.«ПРОГУЛКА»**

Вы вышли погулять с другом (подругой). Он (она) говорит: «Что-то жарко, давай по мороженому? Я угощаю».

А) Соглашусь, Б) Откажусь 

**2.«НЯНЯ»**

Ваша тетя, живущая в соседнем доме, просит присмотреть один час за ее ребенком, пока она будет проводить важную видео-конференцию в другой комнате. Вы уже договорились провести время с друзьями, но мама просит Вас помочь тете.

А) Соглашусь, Б) Откажусь 

**3.«КОТЕНОК»**

На улице девушка предлагает взять породистого котенка абсолютно бесплатно. Котенок с виду очень милый, Вы всегда мечтали именно о таком. Родители не против, но мама предупреждает: «Будешь ухаживать за ним сам(а)». Вы думаете: «Буду кормить его едой со стола. А если надоест, то можно его продать, он же породистый, а достался бесплатно».

А) Возьму котенка, Б) Нет, все-таки не возьму 

**4.«РАБОТА»**

Друг предлагает: «Пойдем, поработаем на автозаправке, принадлежащей моему дяде, будем стекла мыть машинам. Я там вчера 50 рублей заработал за 2 часа». Родители не запрещают, но и не в восторге: «Лучше поучи уроки или книгу почитай».

А) Пойду, попробую заработать денег, Б) Откажусь, такая работа не для меня 

**5.«МОНЕТКА»**

Вы идете с друзьями, видите в траве монету 5 рублей. Возьмете?

А) Да, лишней не будет, Б) Нет, как-то неудобно перед друзьями. 

### Кейсы и расшифровка

1. «Прогулка»

Вы вышли погулять с другом (подругой). Он (она) говорит: «Что-то жарко, давай по мороженому? Я угощаю».

А) Соглашусь. Б) Откажусь.

2. «Няня»

Ваша тетя, живущая в соседнем доме, просит присмотреть один час за ее ребенком, пока она будет проводить важную видеоконференцию в другой комнате. Вы уже договорились провести время с друзьями, но мама просит Вас помочь тете.

А) Соглашусь. Б) Откажусь

3. «Котенок»

На улице девушка предлагает взять породистого котенка абсолютно бесплатно. Котенок с виду очень милый, Вы всегда мечтали именно о таком. Родители не против, но мама предупреждает: «Будешь ухаживать за ним сам(а)». Вы думаете: «Буду кормить его едой со стола. А если надоест, то можно его продать, он же породистый, а достался бесплатно».

А) Возьму котенка. Б) Нет, все-таки не возьму.

4. «Работа»

Друг предлагает: «Пойдем, поработаем на автозаправке, принадлежащей моему дяде, будем мыть стекла машин. Я там вчера 50 рублей заработал за 2 часа». Родители не запрещают, но и не в восторге: «Лучше поучи уроки или книгу почитай».

А) Пойду, попробую заработать денег. Б) Откажусь, такая работа не для меня

5. «Монетка»

Вы идете с друзьями, видите в траве монету 5 рублей. Возьмете?

А) Да, лишней не будет. Б) Нет, как-то неудобно перед друзьями.

6. «Выгода»

Друг сообщает вам, что знакомый старшеклассник играет на форексе: вкладываешь 20 рублей, получаешь через неделю 60 рублей. Гарантирует, что вернет деньги, многие уже заработали!

А) Соглашусь, сумма небольшая, можно заработать, ничего не делая.

Б) Откажусь.

7. «Квест»

В соседнем доме, в подвале открылся квест «Пещера страха»: промо-предложение, только 3 дня в честь открытия, 100 рублей за вход, потом будет 200 рублей. Друзья собираются идти.

А) Пойду, выгодное предложение. Б) Не пойду.

8. «Спиннер»

У вас есть навороченный спиннер, который был куплен год назад за 300 рублей и уже вам надоел. Вы лишь изредка достаете его из рюкзака.

Школьник из параллельного класса как-то заметил его, подошел и говорит, что всегда хотел такой, готов купить за 50 рублей.

А) Продам. Б) Отдам даром, все равно он уже надоел. В) Оставлю себе, все-таки он 300 рублей стоил.

9. «Пицца»

Одноклассник предлагает: «Надоели эти школьные обеды, давай по пицце купим?» Пицца стоит 50 рублей. На самом деле Вам хочется разнообразия, хоть раз в неделю можно же себе позволить.

А) Куплю пиццу. Б) Возьму стандартный обед за 30 рублей.

10. «Прогулка 2»

Во время прогулки друг (подруга) говорит: «Пожевать бы чего-нибудь. Угостите сухариками друга? (на двоих 40 рублей)».

А) куплю. Б) уклонюсь от покупки.

11. «Мусор»

В подъезде Вам встретилась соседка. Она заговорила с Вами и сообщила, что недавно родила ребенка и ей сейчас неудобно самой выносить мусор. Она предлагает Вам ежедневно помогать ей с выносом мусора, обещает давать 10 рублей в день.

А) Вежливо откажусь, не хочу, чтобы друзья видели меня с мусорным пакетом. Б) Соглашусь. В) Буду помогать бесплатно, мне не сложно.

12. «Долг»

Одноклассник должен был вам 20 рублей, обещал отдать через неделю. Прошло уже 2 недели, но он ничего не говорит - наверное, забыл. Вам немного обидно и хотелось бы вернуть деньги.

А) Напомните ему. Б) Не будете напоминать: может все-таки сам вспомнит, а если нет – то и не жалко, сумма небольшая.

13. «Слайм»

Ваша одноклассница профессионально делает слаймы: стоит он копейки, всего 20 рублей, а в магазине точно такие по 100 рублей. Будет чем руки занять, да и одноклассницу выручу.

А) Куплю. Б) Нет.

14. «Лотерея»

Вы идете из школы и обращаете внимание на то, что рядом с домом появился киоск. Вы слышите, как продавец громко объявляет: «Беспроигрышная лотерея! Выигрывает каждый второй билетик! Выигрыш от 5 до 100 рублей!». Вы подходите посмотреть. Билетик стоит всего 5 рублей. На ваших глазах незнакомый мужчина купил билетик и выиграл 50 рублей. У Вас в кармане 30 рублей. Сколько билетиков Вы купите?

Варианты ответа: от 0 до 6.

15. «Лазер»

В моду вошли лазерные указки, светящиеся разным цветом. У всех вокруг они есть и вам хочется, продаются на каждом углу, стоят недорого - 50 рублей.

А) Куплю. Б) Нет.

15. «Магазин».

Мама отправила вас в магазин за хлебом, дав 50 руб. Хлеб стоит 45 руб. Но у продавца совсем нет мелочи, он вопросительно смотрит на вас.

А) Скажу, чтобы оставил себе, наверно, для мамы не так важны эти 5 руб. Б) Буду ждать, пока продавец найдет сдачу.

№ п/п	Расшифровка	Вариант ответа и результат	
		А)	Б)
1	«Прогулка». Независимо от Вашего выбора, Вы ничего не потратили, поскольку Вас угощали.	А) 0	Б) 0
2	«Няня». Если Вы согласились посидеть с ребенком, тетя отблагодарила Вас денежной суммой в 50 руб.	А) +50	Б) 0
3	«Котенок». К сожалению, котенок заболел. За поход к ветеринару и капли от конъюнктивита пришлось отдать 100 рублей из копилки. Ветеринар сообщает, что котенок вовсе не породистый, так что продать его вряд ли получится.	А) -100	Б) 0
4	«Работа». Если согласились пойти на автозаправку, заработали 50 рублей.	А) +50	Б) 0
5	«Монетка». Не постеснялись поднять монетку – в кармане прибавилось 5 рублей.	А) +5	Б) 0
6	«Выгода». Игрок на форексе сообщает, что его вложения не окупились, деньги он вернуть не может, за что очень извиняется.	А) -20	Б) 0
7	«Квест». Либо идете с друзьями, либо экономите деньги.	А) -100	Б) 0
8	«Спиннер». Можно было избавиться от ненужной вещи и при этом заработать.	А) +50	Б) или В) 0
9	«Пицца». Если купили пиццу за 50 руб., а не стандартный обед за 30 руб., то разница в цене (20 руб.) увеличила Ваши расходы.	А) -20	Б) 0
10	«Прогулка 2». Угощать друга или нет – решать Вам, но если он недавно Вас угощал, то выбора у Вас уже нет.	А) -40	Б) 0
11	«Мусор». 10 рублей – немного, но за несколько дней набегит сумма побольше.	А или В) 0	Б) +30 (по 10 руб. в день, начиная с пятницы)
12	«Долг». Если Вы напомните, то знакомый вернет деньги, если нет – то нет.	А) +20	Б) 0
13	«Слайм». Еще одна небольшая покупка, или все-таки бережем деньги?	А) -20	Б) 0
14	«Лотерея». Ни один Ваш билетик не выиграл. Выигрышных билетов вообще нет, а выигравший на Ваших глазах 50 рублей мужчина был подставным лицом.	0) 0; 1) -5; 2) -10; 3) -15; 4) -20; 5) -25; 6) -30	
15	«Лазер». Быть в тренде или сэкономить деньги.	А) -50	Б) 0
16	«Магазин». Если вы принесли сдачу домой, мама разрешила оставить ее себе.	А) 0	Б) +5

Прибавьте к своему результату:

- 100 валюты (50 валюты дают родители по будням, минус обеды по 30 валюты),
- и еще 500 валюты, которые были в копилке.

## *Приложение 5*

### **Рефлексия**

Итого, Вы получите количество денег в копилке по итогам недели.

Каждая ситуация, в которой Вы имеете дело с деньгами, пусть с небольшими суммами, должна рассматриваться Вами как финансовая ситуация. А решение, которое Вы в ней принимаете – как финансовое решение.

Как Вы убедились из игры, даже за одну неделю, принимая финансовые решения относительно расходов и экономии мелких сумм денег, можно потерять или наоборот заработать большую сумму денег.

Помимо денег Вы теряете или наоборот укрепляете свою репутацию финансово грамотного человека в глазах друзей, родителей и других людей.

Далее есть только 2 пути накопить деньги:

- а) Увеличить приход денег
- б) Сократить расход денег.

### **«Забытые книги»**

Автор: Леонова С. А., вожатый СПО «ИнКор».

Цель игры: познакомить детей с творчеством К.И. Чуковского; сплочение коллектива для достижения общей цели

Игровая цель – собрать сборник книг К.И. Чуковского.

Возраст: 7-9 лет.

Период смены: основной.

Механика игры:

1. Розыгрыш сценки, где Корней Иванович Чуковский вводит детей в легенду. Основные тезисы: Корней Иванович Чуковский хотел написать шедевр и обратился к алхимии, но смешал что-то не то и забыл все свои произведения. Вернуть память ему поможет сборник книг. Делать надо быстро, пока он все не забыл насовсем.
2. Деление детей на команды по 5-7 человек. Каждую команду сопровождает Перо – помощница Корнея Ивановича.
3. Для каждой команды подготовлены 3 комнаты по 3 задания в каждой. Дети выполняют задания - на каждом задании команда получает обложку одной из книг писателя (Приложение 1)
4. После прохождения всех комнат квеста команды объединяются в одной большой комнате, где за выполнение общего задания им выдается пустой корешок для будущего сборника книг (общий для всех команд)
5. Итоговый шаг: в общий корешок дети клеивают полученные обложки, отдают Чуковскому.

6. Розыгрыш сценки – Чуковский вспоминает свои книги, благодарит детей, устно проверяют полученные знания в игровой форме.

Необходимый реквизит:

- 1 корешок книги
- 6 различных обложек (обложки произведений «Мойдодыр» и «Бармалей» напечатаны в цвете и разрезаны на части как пазл; обложки произведений «Айболит» и «Телефон» напечатаны в цвете и разрезаны на части – название, картинка, автор; обложки произведений «Федорино горе» и «Муха-Цокотуха» напечатаны в черно-белом формате)
- 4 одноразовых стаканчика,
- гуашь,
- мягкие игрушки,
- бинты медицинские,
- детская пластиковая посуда или напечатанные картинки посуды,
- 9 листочков с математическими примерами,
- 8 картинок сладостей,
- 8 названий сладостей,
- распечатанные картинки предметов, связанных с Африкой.

Подведение итогов\рефлексия: Разыгрывается сценка, где Корней Иванович вспоминает свои книги и благодарит детей за помощь. Подведение итогов – устно в форме игры у детей спрашивается, что они узнали и запомнили. Рефлексия – коллективное обсуждение игры, направленное на закрепление мысли о том, как важно помогать друг другу и всегда изучать что-то новое.

#### *Приложение 1.*

<b>Название книги</b>	<b>Обложка (выдается по завершении задания)</b>	<b>Задание</b>	<b>Реквизит</b>
Мойдодыр	Цветная, разрезана на пазлы	Перед детьми стоит 4 стаканчика с цветной водой (красный, синий, зеленый и желтый). Детям необходимо смешать нужные цвета, чтобы получить новые цвета (диктует проводящий). Новые цвета – зеленый, фиолетовый и др. на усмотрение проводящего	- 4 стаканчика с цветной водой (гуашь развести в воде)
Айболит	Цветная, разрезана на части – название, автор, картинка (нужно соединить части в одно целое)	На кровати сидят/лежат мягкие игрушки. Детям необходимо сделать перевязки медицинскими бинтами разных частей тела – лап, головы, хвоста и пр.	- мягкие игрушки - медицинские бинты
Федорино горе	Черно-белая (необходимо раскрасить,	1 вариант – по комнате спрятаны предметы посуды, детям их необходимо найти.	- предметы детской посуды или картинки

	каждый ребенок по 1 элементу)	2 вариант – по комнате расклеены (не на видных местах) картинки с изображениями предметов посуды, детям необходимо их найти.	посуды
Телефон	Цветная, разрезана на части – название, автор, картинка (нужно соединить части в одно целое)	По комнате расклеены 9 листочков, на которых написаны математические примеры. Детям необходимо их все решить и составить номер телефона. Проводящий дает детям телефон, чтобы они набрали получившийся номер и позвонили по нему. На том конце отвечает заранее предупрежденный человек в роли Слона (разыгрывается мини-диалог из произведения «Телефон»)	- 9 листочков с математическими примерами
Муха-Цокотуха	Черно-белая (необходимо раскрасить, каждый ребенок по 1 элементу)	по комнате расклеены картинки с изображениями сладостей, а также названия сладостей. Детям необходимо отыскать все, а затем сопоставить картинку и названия. Можно добавить лишние названия и картинки, чтобы было интереснее.	- картинки сладостей, - названия сладостей, - лишние картинки и названия (по желанию)
Бармалей	Цветная, разрезана на пазлы	По комнате расклеены картинки с изображениями предметов, связанные с Африкой. Детям необходимо все их отыскать.	- картинки, связанные с Африкой

### «НИФ НАФ НУФ»

Автор: Краснова К.В., помощник воспитателя ДОЛ КД «Пионер».

Цель игры: содействовать развитию внимания, реакции; воспитывать командный дух.

Возраст: 11-14 лет.

Период смены: орг.период, основной, итоговый.

Механика игры: выбираются три игрока, которые будут исполнять роли поросят Ниф, Наф, Нуф. У каждого из них есть свой домик, который находится на определенном расстоянии от них. Все остальные участники - волки, которые должны поймать поросят. Но сделать это можно с помощью передаваемых хлопков и характерных слов (Ниф, Наф, Нуф).

Ход игры: Дети (волки) должны, как в игре «зип зап зоп», передавать хлопки, только уже со словами «Ниф», «Наф», «Нуф». Какое слово тебе «прилетело», к тому из поросят ты и делаешь шаг. Поросята в это время стоят на месте между волками и своими домиками. Их задача обратить внимание, когда кто-то из волков собьётся или чуть задержится в раздумьях.

Если это случилось то каждый из поросят делает 2-3 шага (в зависимости от того сколько людей было замешано, в том что волки сбились) к своему домику.

Необходимый реквизит: 3 обруча или мелки для изображения домиков.

Подведение итогов\рефлексия: Дети во время игры объединяются и вместе думают, кому именно нужно передавать какие хлопки, чтобы как можно быстрее достигнуть финала.

### **«Соседний самолёт»**

Автор: Плешакова М.А., вожатый ДОЛКД «Созвездие Юниор».

Цель игры: способствовать развитию коммуникативных навыков, способности работать в команде; укреплять навык взаимодействия между игроками путем выполнения совместных заданий.

Возраст: 10-12 лет.

Период смены: основной.

Механика игры: игроки делятся на пары и становятся друг напротив друга, как будто они сидят в соседних самолетах. Задача собрать пазл самолета, части которого дети будут получать благодаря выполненному заданию. Каждая пара получает задание решить головоломку, например ребус (3 шт). Пары должны общаться и сотрудничать, чтобы успешно выполнить задание. Время на выполнение каждого задания ограничено (2-3 мин). После решения головоломки каждая пара игроков получает часть самолета (картинку пазл). Если игроки не решили головоломку, то можно привлечь других игроков помочь в решении, мотивируя тем, что коллектив решает общую задачу.

Необходимый реквизит: В соответствии, сколько пар детей (если 30 чел) то 15 пар, значит 45 карточек с ребусом + 15 частей пазла (1 картинка самолета).

Подведение итогов\рефлексия: В конце вместе собирают самолет, могут повесить его в отрядный уголок и подписать, таким образом, всех кто в отряде состоит, каждый иллюминатор будет подписан ФИО ребенка. Либо просто оставить на память в отрядном уголке.

### **«Прежде чем...»**

Автор: Леонова С.А., вожатый СПО «ИнКор», Осенникова Т.А., вожатый СПО «ИнКор».

Цель игры: содействовать сплочению команды для достижения общей цели; игровая цель – довести выбранного участника до финиша, выполнив необходимые задания.

Возраст: 14+.

Период смены: основной.

Механика игры:

Легенда:

«Итак, ваша команда равнодушных исследователей, а может быть просто любопытных глупцов, приехали в Припять, решив изучить обломки на месте происшествия, но вместо ожидаемых развалин, вы увидели странный прибор со множеством мигающих лампочек и разбросанные рядом с ним клочки бумаги. На них ужасно корявым почерком кто-то пытался что-то написать. Ваш самый внимательный товарищ смог разобрать несколько слов: «Отправляйтесь назад, ещё можно все исправить! Если вы доберётесь туда живыми, спасёте ещё сотни жизней!» Что это? Неужели перед вами действительно находится машина времени, и вы можете предотвратить катастрофу или какой-то шутник приготовил квест для вас? Не найдя ответа на этот вопрос, вы всё-таки заходите внутрь прибора и нажимаете на большую красную кнопку. Несколько минут вы находились в полной темноте и жуткой тряске, но вот, все закончилось, и боязливым движением вы открываете дверь и выходите наружу. Вы находитесь на Чернобыльской АЭС, до катастрофы остаётся 40 минут.»

Правила и ход игры:

На полу скотчем наклеена сетка определенной формы, в соответствии с картой игрового поля. Команда выбирает одного игрока-разведчика - проводящий ставит его на клетку старта, в соответствии с картой игрового поля. Затем озвучивается цель, заданная в легенде - пройдя через обе нужные комнаты (отмечены зелёным цветом на карте), дойти до помещения с атомным реактором и обезвредить его. Команде выдается одно игровое поле (Приложение 1), их задача за 30 секунд его запомнить. По истечении 30 секунд, карта изымается, команде даётся 30 секунд на обсуждение. Затем объявляется полная тишина, а игрокам предлагается начать действовать. Не переговариваясь, игроки должны по очереди диктовать шаги разведчику (1 игрок = 1 ход). Разведчик может передвигаться только вверх, вниз, вправо, влево, по диагонали нельзя. При попадании в заражённую комнату (красная клетка), разведчику даётся 1 шанс получить противогаз, путём выполнения задания с ограничением по времени в 1 минуту (приложение 3). Это задание разведчик выполняет с помощью команды. Если игрок добыл противогаз - команда продолжает движение к реактору. В противном случае разведчик остаётся в заражённой комнате, а команде дается новая карта, с другим расположением цветных клеток и путь начинается с начала - с выбора нового разведчика.

При попадании в комнату, где есть что-то полезное для команды (зелёная клетка), команде даётся одно из заданий (Приложение 2). Разведчик может оставить на своей клетке любой предмет, заменяющий его, и присоединиться к команде в решении задания. Как только задание выполнено - игрок возвращается на ту клетку, с которой сошёл, команда продолжает диктовать ходы. За выполнение первого задания команде даётся ключ, за выполнение второго - диктуется шестизначный код.

Обсуждения в команде допускаются только во время запоминания карты в самом начале и при решении заданий. В течение ходов переговариваться и подсказывать запрещено.

Результат игры:

Игра завершается, как только команда довела своего игрока-разведчика до финишной точки, громко и четко продиктовала шестизначный код и повернула ключ.

Необходимый реквизит: Малярный скотч 2 рулона (при проведении на улице – заменить мелом), пишущие принадлежности 10 шт, печатные материалы (карты игрового поля (Приложение 1)), карточки с заданиями (Приложение 2, Приложение 3), колонка, телефон.

Подведение итогов\рефлексия: Участникам сообщается время, за которое они смогли обезвредить реактор. Проводится коллективное обсуждение с обязательным обращением внимания проводящего на уровень слаженности командной работы участников.

Примечание:

В качестве фона во время введения в легенду и в процессе самой игры можно использовать любой музыкальный фон, соответствующий атмосфере.

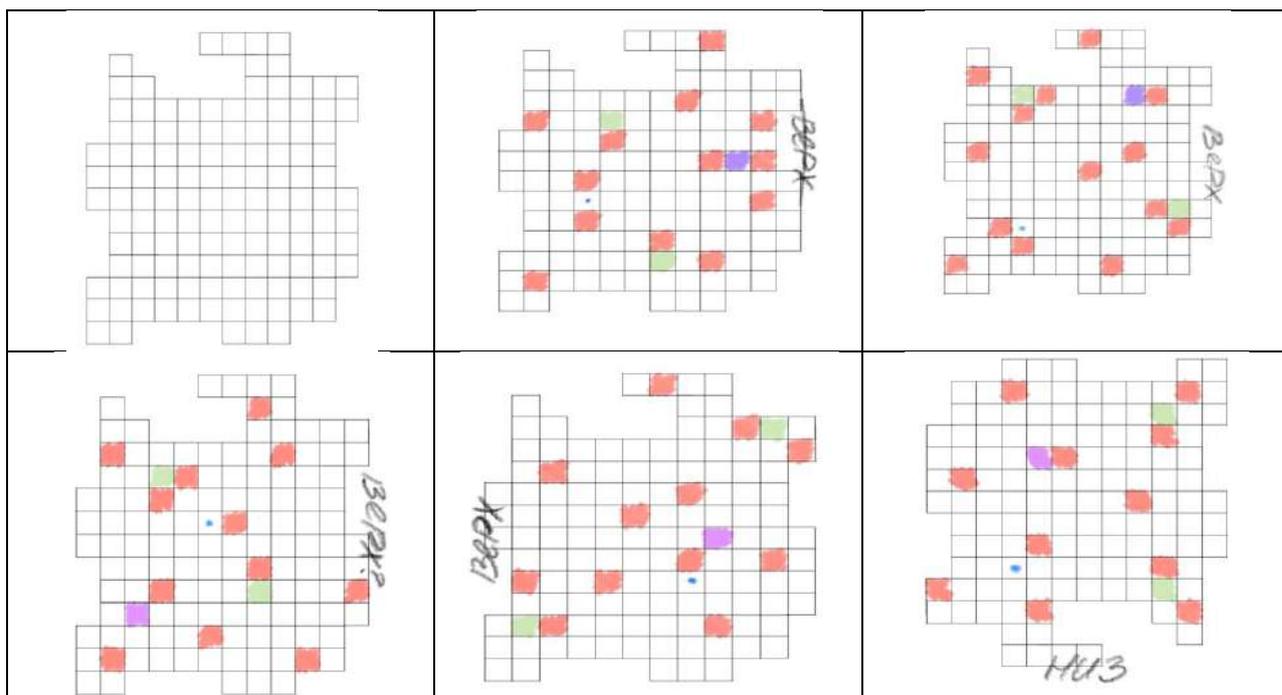
Для задания №1 использовать следующие музыкальные композиции:

- Пер Гюнт «В пещере горного короля» - в реверсе,
- Антонио Вивальди «Времена года. Осень» - в реверсе,
- Римский-Корсаков «Полет Шмеля» - ускоренно.

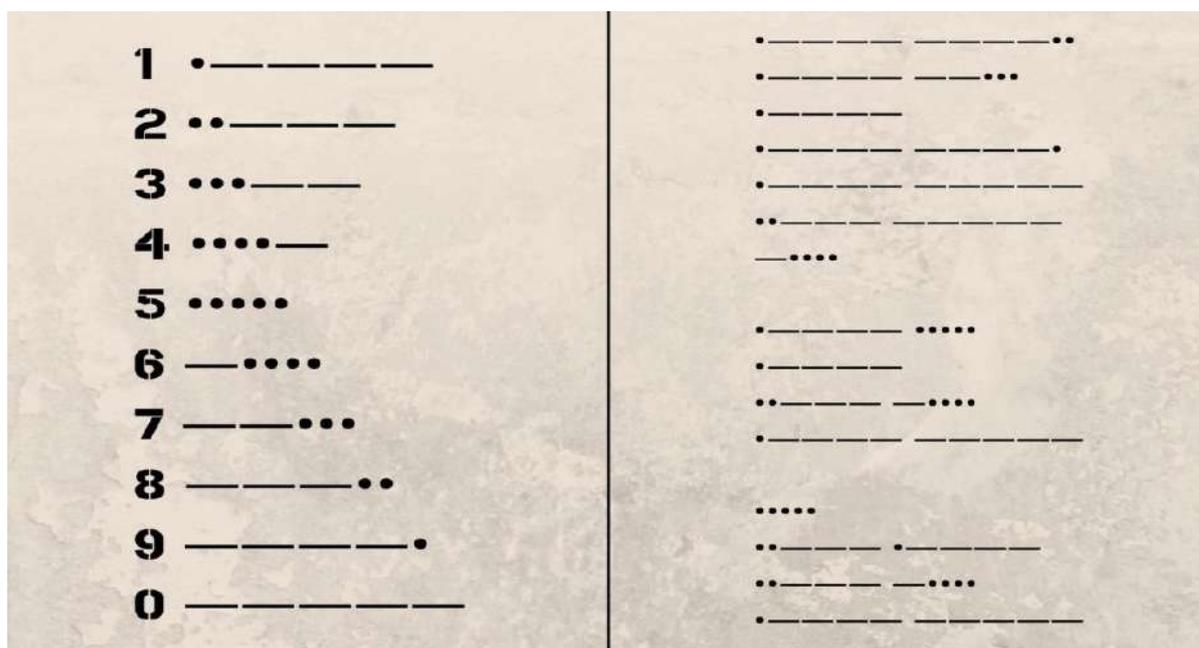
Можно использовать и другие музыкальные композиции в обработке.

### Приложение 1

**Несколько вариантов игрового поля, а также пустая заготовка для изображения своего варианта при желании.**



## Задание №2



## Задание №3

**Действующие лица:**

**Персонажи №1** Двое малолетних граждан, являющихся друг другу близкими кровными родственниками, однако не по прямой линии наследования.

**Персонаж №2** Женщина престарелого возраста, занимающаяся по неуточненным данным толи каннибализмом, толи людоедством, при этом обладающая либо способностями к магии, либо серьезными психическими заболеваниями.

**Персонаж №3** Дедушка будущего племянника сестры одного из первых персонажей.

**Персонаж №4** Лицо, заменяющее ближайшего кровного родственника женского пола на основании юридического закрепления союза женщины и мужчины в отношении его детей.

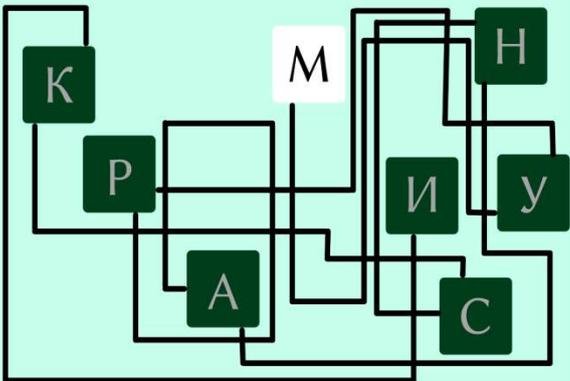
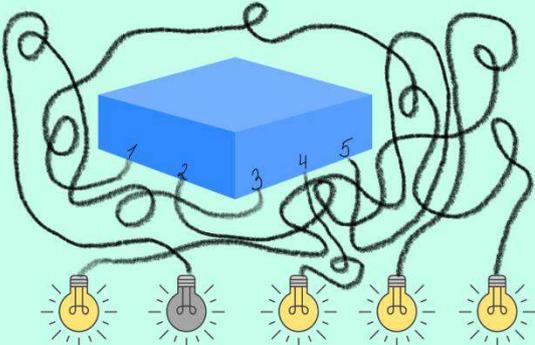
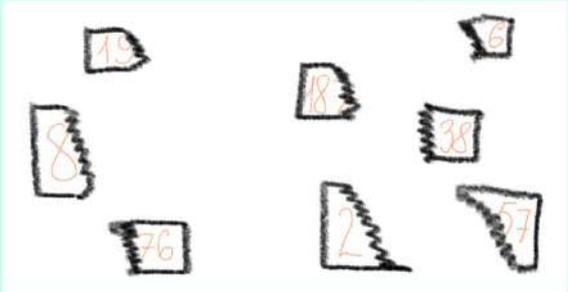
**Завязка:**

У п4 не вырабатывался гормон дофамин во время общения с п1, а также п3 не имеет возможности обеспечить п1 необходимым пропитанием. Поэтому они решают отправить п1 на территорию насаженную лиственными и хвойными растениями. Где п1 встречают п2, проживающую в здании, стройматериалами для которого являются глютен и глюкозосодержащие вещества.

**Финал:**

П1 побеждают п2 путём помещения ее в агрегат, вырабатывающий высокие температуры.

Задания для получения противогаза

<b>В каком году Система Windows</b>			<b>Назовите фамилию сапера-рекордсмена</b>		
27	(303)	-276			
2338	( )	346	<b>Какой провод требует замены?</b>		
10	(5)	5			
<b>добавила игру «Сапёр»?</b>					
<b>Когда была создана первая</b>					
					
<b>якорная машина?</b>					

«ЗД Имя»

Автор: Снетков М.Ю., вожатый ДОЛКД «Созвездие Юниор».

Цель игры: содействовать сплочению ВДК, развитию креативности в решении задач.

Возраст: 12-17 лет.

Период смены: основной.

Механика игры: Отряд делится на несколько команд любым способом, на пример, «молекула хаос». Задача команд из подручных материалов и игроков выложить, выставить, изобразить имена каждого члена своей команды, при этом предметы и способы показа имени не должны повторяться.

Необходимый реквизит: может быть совершенно различным, можно как принести свой какой-либо реквизит, а так вообще можно использовать всё (в рамках техники безопасности).



Аналогично необходимо понять и записать текст второго письма.

Подведение итогов: выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием – поймет и запишет текст двух писем крест-накрест.

Необходимый реквизит: Приготовленные заранее письма крест-накрест 2 шт. для каждой команды, ручка (карандаш) – по количеству команд, чистые листы бумаги – по количеству команд.

Подведение итогов\рефлексия: приготовить плакат с почтовым ящиком и маленькие «письма» по количеству участников с картинками сердечка и разбитого сердечка. Кому понравилась игра – клеят на почтовый ящик «письмо» с сердечком, а кому не понравилась – с разбитым сердечком.

## **ИГРЫ НА ПОДНЯТИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ФОНА**

### **«Лягушачьи забеги»**

Автор: Кривенко Н.В., методист ГБУ ДО РК «ДОЦ «Алые паруса».

Цель игры: создать положительный эмоциональный настрой посредством творческой деятельности.

Возраст: 7-17 лет.

Период смены: основной.

Механика игры: Игротехник показывает ребятам, как изготовить прыгающую лягушку оригами. Каждый участник игры придумывает имя своему новому другу. Ведущий чертит стартовую и финишную линию, выбирает комментатора, который приглашает всех к участию в лягушечьих забегах.

1 этап: Тренировочный. В качестве разминки игроки испытывают способность лягушек на дальность прыжка.

2 этап: Забег. Какая лягушка быстрее допрыгает до финиша. Победителя (Лягушку) награждают большим зеленым листом, которая поможет ей в будущем спрятаться от цапли на болоте или соорудить себе домик.

Необходимый реквизит: Бумага (зеленого цвета), ножницы, музыкальное сопровождение.

Подведение итогов\рефлексия: чему сегодня научились? Какое настроение сейчас у вас? Понравилась игра?

### **«Успей схватить»**

Автор: Собакина Ю.С., воспитатель МАУ ДОЛ КД «Юность».

Цель игры: способствовать созданию дружеской атмосферы в детском коллективе, научить весело и интересно проводить досуг.

Возраст: Возрастная категория участников не ограничена - это могут быть дети, как младшего школьного возраста, так и среднего, старшего.

Период смены: Игра может проводиться в любой период смены, так как поднятие эмоционального фона должно отслеживаться на протяжении всего периода пребывания детей в лагере.

Механика игры: выбирается от 3-5 голящих. Остальные участники игры садятся в круг, между каждым участником обруч, который они держат, чтобы получился проход. В центре круга лежат предметы на 1 меньше по количеству, чем голящих. Это могут быть мячи, игрушки и т.д. Пока играет музыка, голящие по кругу бегают, танцуют, как только музыка затихает, голящие должны проникнуть в центр круга и ухватить предмет, кто не успел, выбывает, а также один предмет из круга убирается. И так все заново, пока не останется один победитель. Игра поможет снять напряжение, поднять настроение; участники смогут проявить свои навыки и способности. Игра может продолжаться неограниченное количество времени.

Необходимый реквизит: обручи, музыкальное сопровождение, предметы.

Подведение итогов\рефлексия: Итогом игры может быть беседа, о том, что ребятам удалось лучше всего, могут порассуждать, как бы они поступили, чтобы прийти к другому результату.

### **«Подводная почта»**

Автор: Филиппович М.А., вожатый ДОЛКД «Пионер».

Цель игры: создать условия для сплочения ВДК, развития коммуникативных навыков его участников.

Возраст: средний школьный возраст.

Период смены: основной.

Механика игры (сюжет): Игровая легенда: «А вы знаете, что на одном из островов тихоокеанского государства Вануату, в 50 метрах от берега находится подводная почтовая станция. Купив заранее специальный непромокаемый конверт, дайверы могут опустить письмо в почтовый ящик, либо отдать дежурному почтальону, сидящему за стойкой в водолазном снаряжении. Подводные почтовые ящики также можно найти в Японии, Малайзии, на Багамах и других курортах».

Инструкция: Участники делятся на две команды, выстраиваются за линией старта друг за другом в две линии.

По сигналу ведущего первые участники команд берут открытку (лист бумаги), пишут слово на ней и помещают в пакет с зип замком. Далее одевают на ноги ласты, на лицо – маску. Берут в одну руку пакет с открыткой, в другую – стакан, наполненный водой, поднимают его над головой, оказываясь таким образом «под водой» и начинают движение. Совершив положенный путь, опускают открытку в корзину и возвращаются обратно.

Как только 1-й «подводник» вернулся на линию старта, 2-й и следующие участники проделывают то же самое. Если по ходу движения вода из стакана расплескалась, ее нужно добавить.

Подведение итогов: выигрывает та команда, которая быстрее справится с заданием.

Необходимый реквизит: ласты для плавания – 2 пары; маска подводного плавания – 2 шт.; пластиковый стаканчик для воды – 2 шт.; открытки (листы бумаги формат А5 или А6) – по числу участников; ручка – 2 шт.; пакет с зип-замком – 2 шт.; бумажный скотч (мел или др. для разметки).

Подведение итогов\рефлексия: Игрокам после проведения игры необходимо будет оценить её, поставив «лайк», «дизлайк» или дать нейтральную оценку. Желающие смогут поделиться своими впечатлениями и замечаниями.

## **ИГРЫ НА СНЯТИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО НАПРЯЖЕНИЯ**

### **«Эмоциональный карнавал»**

Автор: Пугина П.С., вожатый ДСОЛКД «Тимуровец».

Цель игры: создать условия для снятия эмоционального напряжения, развития эмоционального интеллекта, повышения эмоционального фона в ВДК.

Возраст: 12-14 лет.

Период смены: основной, после медианы.

Механика игры: Детям заранее предлагается подготовиться к игре, выбрать себе наряд, подходящий для карнавала. Когда все будут готовы, дети проходят на главную площадь лагеря, где находятся станции-эмоции. Посреди площади стоит стол на котором находятся карточки с эмоциями (счастье, гнев, грусть, страх и т.д.), каждый ребёнок выбирает себе эмоцию, которую он бы хотел проработать или испытать. Исходя из выбранной эмоции, ребенок проходит на подходящую станцию, где его встречает «эмоция» (вожатый в роли эмоции, который помогает в проведении игры). На станции ребенку нужно передать данную эмоцию через свои действия, выражения лица, выполнив задания от «эмоции». После прохождения одной станции, ребенок может пройти еще несколько близких для него в данный момент станций-эмоций. Так же на протяжении всей игры будет организована танцевальная площадка, на которой также можно будет выразить свои эмоции и развлечься.

Необходимый реквизит: Оформление станций в карнавальном стиле. Картинки с эмоциями. Музыкальное сопровождение для создания атмосферы карнавала и поддержания настроения. Зеркала для отслеживания передачи своих эмоций. Танцевальная площадка для выражения эмоций в танцевальных движениях. Блокноты и карандаши для записи своих эмоций и впечатлений после игры.

Подведение итогов\рефлексия: По возвращению в отрядное место проводится обсуждение, предполагающее ответы на вопросы: помогла ли данная игра справиться со своими эмоциями? Какие эмоции вы испытывали во время нее? Дети, которые открыто, хотят поделиться своими эмоциями - делятся ими, те, кто не хотел бы это обсуждать при всех, записывают свои эмоции на листочках и передают вожатым.

Данная игра позволит детям выразить свои эмоции, улучшить эмоциональную грамотность, научиться понимать и уважать эмоции других, а так же самое главное снять напряжение и повысить свое настроение.

### **«Строим дом»**

Автор: Филиппович М.А., вожатый ДОЛКД «Пионер».

Цель игры: подведение итогов смены, рефлексия, прощание с лагерем.

Возраст: 12–16 лет.

Период смены: итоговый.

Механика игры:

Игровая легенда: «Каждый из нас живет в доме или квартире, которые ассоциируются с какими-то эмоциями, воспоминаниями, в основном это положительные воспоминания и ощущения. Например, кухня ассоциируется с радостными семейными посиделками, спальня – с отдыхом и расслаблением. Даже предметы навевают нам какие-то воспоминания и эмоции. Рабочий стол – о бессонных ночах и подготовке к экзаменам, микроволновка – о сгоревшем попкорне и проветривании всего дома, любимое одеяло или плед – об уюте и умиротворении в холодную погоду. Все говорит нам о каких-то событиях и наших реакциях на эти события. Вот и сегодня мы построим комнату (дом) нашей смены»

Инструкция: На доске приклеиваются картинка «Строитель» и вопрос «Построили?», участникам предлагается нарисовать свою комнату «Смена (Лагерь)». Рисунки помещаются под вопросом; каждый участник может дать развернутый комментарий к своему рисунку.

Примечание. Чтобы детям было легче рассказывать про свою комнату, можно предложить шаблоны фраз: «Я бы достроил это...», «Больше всего мне понравилось...», «Я почти достроил...», «Эта комната...», «Я бы перестроил...»

Также эту игру можно использовать для:

– подведения итогов одного дня (соответственно, это будет «комната одного дня»)

– объединения коллектива, когда нужно нарисовать один рисунок на всех (на большом листе – ватмане и др.), где каждый может внести свою лепту, нарисовать деталь.

Если группа не хочет устно обсуждать выполненные рисунки, то возможно сделать задания письменно (описание рисунка, рассказ).

Необходимый реквизит: Картинка «Строитель», карточки с фразами, ручки, карандаши, фломастеры, альбомные листы.

Подведение итогов\рефлексия: Для сбора обратной связи участникам будут выданы маленькие картинки домиков с пустым окошком. Если ребёнку понравилась игра, то он должен нарисовать человечка внутри домика, если не понравилась, то снаружи.

## ИГРЫ-ШУТКИ

### «Бутылочный дуэт»

Автор: Сидорова С.В., вожатый ДОЛКД «Пионер».

Цель игры: создать благоприятный психологический климат для позитивного взаимодействия друг с другом.

Возраст: 7-17 лет.

Период смены: основной.

Механика игры:

Участники делятся на пары, встают спинами друг к другу, зацепляясь руками в сгибах локтя. Все стоят в кругу. Один из участников пары должен смотреть в центр круга, другой из центра.

Существует три слова, которые обозначают определенные действия, их нужно выполнять в паре, НЕ РАСЦЕПЛЯЯ РУКИ:

- 1) Крышка – делают один поворот на 360 градусов
- 2) Бутылка – наклониться вперед, затем назад
- 3) Вода – сделать волну сверху вниз

Ведущий встает в центр круга и начинает говорить эти три слова в рандомном порядке, постепенно ускоряя. Также ведущий может называть слово и показывать его неправильно, чтобы запутать участников.

Целью участников быть внимательными и быстро реагировать на слова ведущего.

Подведение итогов\рефлексия: опрос – кто считает свой дуэт самым согласованным бутылочным дуэтом? Почему?

## ИГРЫ С ЗАЛОМ

### **«Поэт-колобок»**

Автор: Аевский И.А., вожатый ДОЛКД «Созвездие Юниор».

Цель игры: развлечь аудиторию во время перерывов или до начала какого-либо выступления, концерта, мероприятия.

Возраст: средний возраст 11-14 лет.

Период смены: основной.

Механика игры: В зал со сцены передается «колобок» (легкий мяч). Тот, кто его поймал, должен назвать число от 5 до 20 – это количество секунд, на протяжении которых дети будут перекидывать мяч друг другу со словами: «Коло-коло-колобок, заходи-ка на чуток». Тот, кто останется с мячом на руках по завершению времени должен будет придумать 3 рифмы, к слову, которое назовет ведущий, например: нос – кос, воз, мороз. Если ребенок не справляется, ему помогает весь зал.

Необходимый реквизит: Легкий мяч.

Подведение итогов\рефлексия: «Какие вы все-таки поэты, видно, что у вас в школе по литературе одни пятерки, аплодисменты».

**Автор-составитель:**

Лопатина А.А., руководитель молодежного движения «Лига Детства» МАУ  
ДО ГРЦ ООД «ФорУс».

Сборник игр для вожатых детских оздоровительных лагерей «Давай играть»  
содержит популярные игры и авторские игры для организации досуговой  
деятельности детей в разные периоды лагерной смены. Издание  
рекомендовано для вожатых, методистов, педагогов-организаторов летних  
лагерей различных типов.

**Рецензенты:**

канд. пед. наук, доцент, заведующий кафедрой теории и методики  
воспитательных систем ИКиМП ФГБОУ ВО «НГПУ»

Б.А. Дейч

начальник учебно-методического отдела МАУ ДО г. Новосибирска  
«Городской ресурсный центр организации отдыха и оздоровления детей  
«Формула успеха»

К.О. Долженко

**Редакционная коллегия:**

Ренжина Э.А., заместитель начальника учебно-методического отдела МАУ  
ДО «ГРЦ ООД «Формула успеха»,  
Дзюбан Н.А., методист учебно-методического отдела МАУ ДО «ГРЦ ООД  
«Формула успеха».

630075, Россия, Новосибирск, ул. Народная, 14  
+7 (383) 309-00-39    [grc\\_for@edu54.ru](mailto:grc_for@edu54.ru)

Коммерческие путевки  
+7 (383) 309-01-99



[forus-nsc.ru](http://forus-nsc.ru)

Муниципальные путевки  
+7 (383) 309-00-49