

Загородный лагерь «САМОЦВЕТЫ»

В ПОМОЩЬ ВОЖАТНОМУ



Черновой практикум

Новоуральск

ЗДОЛ «Самоцветы»

Использование различных игр обязательно в жизнедеятельности детского коллектива, вожатые с удовольствием используют разнообразные игры. В данной методичке собраны различные игры, некоторые вам знакомы, другие могут показаться новыми, которые помогут при реализации программы "ПРОдвижение: Я. Друзья. Самоцветы". Данная методичка собрана из опыта работы наших вожатых, помощников вожатых.

1. Игры на знакомство

Для малышей 5-8 лет

«Давай-ка познакомимся»

Дети становятся в круг. Ведущий начинает игру словами: «Ты скорее поспеши. Как зовут тебя, скажи...», бросая при этом мяч одному из игроков. Тот ловит мяч, называет свое имя, потом он бросает мяч другому игроку, при этом снова произносятся слова: «Как зовут тебя, скажи ...» и т.д.

«Хоровод знакомства»

Все дети взявшись за руки водят хоровод со словами: «Мы по кругу ходим, ходим, познакомиться хотим, Стоят лишь те, кого зовут... (Сережи), ну, а мы с вами-сидим». После этих слов дети, чье имя было названо, остаются стоять, а остальные приседают. Далее игра продолжается.

«Воробей»

Все дети становятся в круг. Внутри круга стоит ведущий. Дети скачут на одной ноге по кругу в одном направлении, а ведущий внутри круга в другом направлении, и при этом приговаривает: «Скачет, скачет воробей-бей-бей, собирает всех друзей-зей-зей, Много, много разных нас-нас-нас, выйдут...(Леночки) сейчас-час-час». Названные дети входят в круг, берут ведущего за руку и игра повторяется пока не будут названы имена всех детей.

«Мячик»

Ведущий держит в руках мяч и говорит: «Разноцветный мячик по дорожке скачет по дорожке по тропинке. От березки до осинки, от осинки-поворот, прямо к ...(Ире) в огород!» С последними словами вожатый бросает мяч вверх. Дети чье имя было названо, должны поймать мячик. Тот, кто поймал мяч, делает следующий бросок. Если названо имя, ребенка с которым нет, то мяч ловит ведущий и он делает следующий бросок.

«Веселые задания»

«Слушай, смейся выполняй, имена запоминай» с этими словами ведущий дает задание детям. Саши взяли Марин за руки и станцевали. Лены спели песню «В лесу родилась елочка». Леши взяли Тань за левую руку и попрыгали. Светы-наперегонки бегут к корпусу и т.д.

«У лукоморья дуб зеленый»

Оборудование: дерево, к которому прикреплены листья: на листьях написаны имена детей. Ход игры: 1-ая часть. Ведущий отрывает лист, читает имя, написанное на нем, вызывает ребенка с этим именем. Вызванный ребенок выходит и срывает следующий листок дерева и т.д. 2-ая часть игры. Ведущий раздает листья с именами детей в беспорядке. задание: поменять у игроков листочек со своим именем, подбежать к дереву, прикрепить лист, назвав свое имя. Выигрывает тот, кто быстрее других.

«Это Я!»

Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени (одно женское, второе мужское). Игроки, чьи имена назвали, кричат: «это Я» и меняются местами. Задача ведущего : занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим, Если из двух названных имен есть только один человек с таким именем, он кричит «Это Я» и остается на месте.

«Теремок»

К ведущему подходит первый игрок и спрашивает: «Кто в теремочке живет? Кто в невысоком живет? Я ... (Ирочка) А ты кто? Я ... (Сашенька)». К ним подходит второй игрок и диалог повторяется.

«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, онижимают друг другу руки, говорят «Здравствуйте!» а 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. Тот 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, 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.

«Наша дружная семейка»

Игроки делятся на 2 команды. Каждый игрок получает кеглю. Команды выстраиваются в 2 колонны. По сигналу водящего 1-ые игроки добегают до 1-ых отметок и ставят кегли, выкрикивают свои имена. После этого они возвращаются в свои команды. 2-ой игрок каждой команды пробегая мимо 1-ой кегли называет имя 1-го игрока, добегают до 2-ой отметки, ставят кеглю, выкрикивает свое имя и возвращается назад и т.д.

дети 9-12 лет

«Девочки-мальчики»

Мальчики садятся на одну скамейку, а девочки на другую. Мальчики называют любые имена девочек. Если эти имена носят девочки, то они встают и рассказывают немного о себе. Потом девочки называют любые имена мальчиков. Это происходит до тех пор, пока имена всех детей не будут названы.

«Стулья»

Стулья ставим по кругу плотно друг к другу. Игроки становятся на них. По сигналу ведущего все игроки должны поменяться местами так, чтобы все имена расположились по алфавиту. Игроки, не касаясь пола, передвигаются по стульям.

!!!«Шумная игра»

По сигналу ведущего все игроки начинают, выкрикивая свои имена, искать своих тезок, чтобы быстрее других собраться в команду. Выигрывают самые шумные и проворные.

«Шпаргалка-вспоминка»

Каждый игрок получает карточку со своим именем. Игроки делятся на 2 или 3 команды. В игру вступает 1-ая группа. Все игроки этой группы представляются, называя имя и фамилию, немного рассказывают о себе. После этого все карточки с именами игроков 1-ой команды отдаются игрокам-соперникам. Они, посоветовавшись, должны правильно раздать карточки игрокам 1-ой команды и вспомнить фамилию каждого. За каждый правильный ответ команды получает очко. Потом представляется 2-ая команда.

«Кто есть кто»

Каждый игрок получает лист бумаги и карандаш. За 5 минут после сигнала ведущего игроки должны познакомиться друг с другом, узнавая имя, кем хочет стать. Полученные данные записывают. Выигрывает тот, кто успел больше всех узнать и записать.

«Полслова»

Участники игры садятся в круг и перекидывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит первый слог своего имени; тот, кто поймал мяч, должен быстро произнести второй слог. Если назвал правильно, то бросавший называет имя полностью. Если имя названо неправильно, то он говорит «Нет»; и ждет, кто назовет его имя правильно и т.д.

«Эстафета»

Перед состязанием игроки делятся на 2 команды. Каждый игрок делает шаг вперед и четко произносит свое имя и фамилию. 1 этап: игроки команды по очереди подбегают к своему листу ватмана и пишут свою фамилию, возвращаясь обратно, кричат свое имя. Так до тех пор, пока все игроки не запишутся. 2 этап: команды должны обменяться листами ватмана. Подбегая к листу ватмана, нужно против соответствующей фамилии противника написать его имя. Выигрывает та команда, которая допустила меньше ошибок.

«Телефон доверия»

Мальчики садятся напротив девочек парами. Девочки шепотом сообщают свое имя мальчику из своей пары. После этого мальчик, сидящий в 1-м ряду говорит соседу имя своей напарницы. Говорит он тихо, чтобы не услышали остальные мальчики. 2-ой мальчик говорит 3-ему имя 1-ой девочки и той, что сидит напротив него. Так до тех пор, пока не дойдут до последнего мальчика: он называет имена всех девчонок по очереди. Если имя названо

правильно, то девочка встает, если нет – остается сидеть. Затем девочки узнают имена мальчиков и т.д. выигрывает та команда, которая была более точной.

!!!«Откроем сердце друг другу»

Каждый игрок получает жетон в форме сердечка, на котором он пишет свое имя. Ведущий идет со шляпой по кругу. Игроки громко называют свои имена и опускают сердечко в шляпу. Задача игроков: вытащить из шляпы сердечко, прочитать имя и отдать его хозяину.

«Батарея»

Дети становятся в линию, держась за руки. Выбирается ведущий-водопроводчик. Он становится спиной к игрокам и говорит: «Вода пошла». После этого дети по очереди называют свои имена. Когда дойдут до последнего, игроки продолжают называть имена в обратном направлении (2-3 раза). После этого ведущий говорит «Кран перекрыт», поворачивается лицом к игрокам и называет их имена. Каждый правильный ответ-очко. После этого выбирают нового ведущего, игра возобновляется.

«Что означают ваши имена?»

Дети разбиваются на команды с одинаковыми именами (Саши с Сашами, Лены с Ленами и т.д.). задания: Представление: «Ваше имя – ваш талисман». Песня, в которой звучит ваше имя (кто лучше). Экибана из цветов и растений, начинающихся с той же буквы, что и ваше имя. Эмблема вашего имени(кто оригинальнее).

«Почтальон»

Дети делятся на 2 команды. 1-ые игроки подбегают каждый к своему стулу, на которых лежат маленькие конверты (по числу участников). На обратной стороне написано имя адресата из другой команды. Прочитав имя адресата, «почтальон» громко выкрикивает его, а адресат поднимает руку и кричит: «Это Я!» Затем он отправляется за очередным письмом. Выигрывает самая быстрая команда. Организаторы на обратной стороне карточек могут написать значения имен. Эти карточки в конце игры можно огласить и подарить.

«Математика»

Дети сидят в кругу. Вожатый даёт задание: «Начнём считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное трём, произносит вместо цифры своё имя». Эту игру можно использовать для развития памяти и внимания. Поиграйте, и вы убедитесь, что это действительно так.

!!!«Назовись»

Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинаящий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом своё имя. После броска он опускает руки. После того, как мяч обойдёт всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет своё имя. Третий раунд этой игры несколько изменён. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросавший мяч должен назвать своё имя, поймавший мяч проделывает то же самое и т.д. После проведения этой игры (на её проведение затрачивается 10-15 минут) вполне реально запомнить до 20 имён.

Для подростков 13-16 лет

!!!«Кто? Где? Когда?»

Игроки становятся в круг. По сигналу водящего дети перестраиваются так, чтобы имена располагались:

- В алфавитном порядке;
- По месяцам рождения;
- По знакам зодиака;
- По увлечениям и т.д.

«Угадай мое имя»

Вместо представления игрок дает подсказки: Мое имя начинается на букву «О»; Мое имя заканчивается на букву «А»; Оно состоит из 6 букв (Оксана). Тот, кто правильно угадал имя, получает жетон.

«Признание любви»

Вызываются мальчик и девочка. Называют друг другу свои имена. Им необходимо сыграть сцену из кинофильма о любви. Все чувства можно выражать только мимикой и жестами, произносить можно только имена. Выигрывает та пара, которая будет наиболее оригинальна и артистична.

«Знаки зодиака»

Игроки группируются по знакам зодиака. Готовят о себе сообщения для других игроков об особенностях своих характеров. Можно пользоваться популярной литературой. Главное, чтобы все выступления были оригинальными и в каждом принимали участие все члены команды.

«Интервью»

Каждый игрок получает карточку, на которой написано имя каждого из участников. По сигналу ведущего нужно найти напарника, имя которого написано на карточке, и взять у него интервью. Перечень вопросов определяется организаторами игры. Все сведения нужно написать на листе. Все заметки помещаются в газете «Давайте познакомимся!» Выигрывают те, кто справится с заданием раньше остальных игроков.

«Суета сует»

Каждый участник игры получает список из 10 пунктов: любит ловить рыбу... любит петь... любит читать... и т.д. Списки игроков разные. Содержание списков любимых дел организаторы заранее узнают у игроков лично или из анкет. По сигналу водящего игроки начинают заполнять списки, вписывая напротив любимых дел, соответствующие имена игроков. Для этого все начинают узнавать друг у друга кто что любит делать. Выигрывают те, кто раньше всех сумеет заполнить весь список.

«Моя эмблема, мой девиз»

Каждый игрок получает бумагу и карандаш. По сигналу ведущего каждый придумывает и рисует то, что может быть эмблемой и пишет ту фразу или слово, которое может служить его девизом (это может быть пословица, фраза из песни, крылатое выражение, название кинофильма и т.д.). Потом делаем выставку работ, где каждый рассказывает о себе, о своей работе.

«Мой напарник»

Дети разбиваются на пары. Им дается 3 минуты, за которые они должны как можно больше узнать о друг друге. Потом все садятся в круг и каждый из игроков рассказывает о своем напарнике. Стил ь изложения - любой. Поощряется оригинальность.

«Фанты»

Каждому игроку предлагается выбрать 1 из карточек. В каждой содержится по 2 задания:

- О хобби, друзьях, проделках.
- Имя, возраст, школа, класс.
- Спой песню (расскажи анекдот, прочитай стихотворение и др.)

«Уличное знакомство»

Все участники игры разбиваются на пары. Задача одного из участников пары: познакомиться со вторым, абсолютно незнакомым ему человеком прямо на улице. Для этого он применяет максимум усилий, всю свою находчивость. Нужно узнать имя и любимое занятие. 2-ой игрок пытается уйти от знакомства, не сказав ни одного грубого слова. В конце игры все участники определяют наиболее успешного «обольстителя» и самого несговорчивого «незнакомца».

!!!«Догадайся сам»

Участники игры садятся в круг. Ведущий сообщает о том, что внезапная случайность сковала уста всех игроков. И они не могут прямо представиться и познакомиться с остальными. Разрешено лишь делать подсказки, в которых есть 2 слова-ассоциации, или исторические личности, по которым можно узнать ваше имя. Корень моего имени схож со словом, обозначающим женское украшение; Я - сестра Ольги Лариной (Таня); Я-тетка Маяковского (Владимир); Мое имя означает большое чувство (Любовь) и т.д.

«Центральное имя»

Во время дискотеки танцующие образуют круг. В его центр по очереди вызываются все Саши и Лены, которые танцуют в центре круга, а остальные называют их имена в такт музыки. Через некоторое время центральные танцоры меняются. Так продолжается до тех пор, пока все играющие не побывают в центре круга.

«Я возьму с собой в поход...»

Разовая игра. Каждый должен назвать свое имя и какой-то предмет (меня зовут ..., я возьму с собой ..., я пойду в поход?), который он взял бы с собой в поход. Ведущий должен сказать, берет ли он этого человека с собой или нет. Смысл в том, чтобы название предмета начиналось на ту же букву, что и имя ребенка. Попросите ребят, которые догадаются, хранить молчание до тех пор пока все не поймут логику.

«Давай познакомимся»

Играющие образуют два круга. Стоящие во внутреннем круге поворачиваются лицом к внешнему. Звучит музыка, играющие в кругах движутся в противоположные стороны. После прекращения музыки участники игры останавливаются друг перед другом, знакомятся,

называя имя. Далее вновь звучит музыка, только уже теперь, двигаясь в разные стороны и пробегая мимо знакомого, машут ему рукой. Музыка перестает играть, появляются новые знакомые. Игра продолжается.

«Пропой свое имя»

Каждый игрок по очереди поет свое имя. Все остальные должны повторить имя, т.е. спеть его так же, с теми же интонациями и т.д.

«Кто быстрее»

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

«Я никогда не...»

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

«Тутти-фрутти»

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

«Яблочко»

Играющие сидят в кругу. Вожатый говорит: «Меня зовут..., я люблю...» (любить можно что угодно и кого угодно) и катит яблоко к кому-нибудь из круга. Тот поднимает яблоко и тоже говорит: «Меня зовут..., я люблю...». И яблоко катится к следующему. Игра продолжается до того момента, когда все играющие представились.

!!!«Бинго»

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

«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.

«Я червяк, червяк, червяк»

Участники стоят в круге, через одного - мальчик, девочка. Начинает вожатый, подходя к кому-нибудь со словами: " Я червяк, червяк, червяк, 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 отказывать нельзя!", 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.

«Городской почтальон»

Дети делятся на команды. Перед каждой командой на расстоянии 5-7 метров на полу лежит – «Городской дом» - толстый лист бумаги, разделенный на клетки, в которых написаны окончания имен (тя, ня, ля и т.д.); дома могут быть оформлены так, как расселились дети по комнатам. Другой лист бумаги с первой половиной названия имен заранее разрезается на части в виде открыток, которые складываются в заплечные сумки. Первые номера команд надевают сумки на плечо, по сигналу ведущего спешат к бумажному листу на полу -адресату, вынимают из сумки открытку с первой половиной имени и приставляют ее к нужному окончанию. Вернувшись, передают сумку следующему игроку своей команды. Команда, чья почта быстрее найдет свой адресат, побеждает в игре.

!!!«Газетка»

Группа стоит в кругу. Ведущий в центре, у него в руках свернутая "газетка". Называется имя кого-то из круга, и ведущий пытается его осалить газеткой. Чтобы не быть осаленным, названный должен успеть быстро назвать кого-то еще, стоящего в кругу. Если человека осалили до того, как он назвал имя, он становится водящим. Через некоторое время вводится дополнительное правило: бывший ведущий, как только встает в круг должен быстро назвать какое-нибудь имя. А если он не успевает это сделать до того, как его осалит новый ведущий, он становится ведущим опять. В группе, в которой много малознакомых людей иногда целесообразно, чтобы тот, чье имя назвали поднимал руку, так как ведущий может не ориентироваться в именах.

« Знакомимся по кругу»

Группа встает в два круга - внешний и внутренний, лицом к лицу. Получившиеся пары в течение двух-трех минут знакомятся и рассказывают о себе, а затем внутренний круг смещается вправо на одного человека. Цикл повторяется, пока не будет пройден весь круг. Можно использовать музыкальное сопровождение, проводить игру в танце.

«Карточки»

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. В упражнение следует включать те качества, которые важны вожатому: интерес к профильной деятельности (я люблю театр), группы по увлечениям (я люблю читать фантастику), качества присущие только участнику, которого хочется «выиграть» в рамках упражнения (пишутся под конкретного человека).

«Имена»

Несколько ребят становятся в шеренгу и называют водящему свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами и водящий должен правильно назвать их по именам.

«Поздоровайся»

Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку. Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: "Кто поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?" Выявляются несколько лучших.

«Сколько знаешь ты имен?»

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

«Снежный ком»

Играющие сидят в круге. Первый называет свое имя. Первый называет свое имя и имя первого. Третий называет два предыдущих и свое. И так далее, пока первый не назовет имена всех, сидящих в кругу. Игру можно усложнить называя имена с середины, с конца.

«Путаница»

Отряд встает кругом. Каждый берет за руки двух разных людей, стоящих, желательно, не рядом. Задача – не разнимая рук распутаться в новый круг.

Перед началом распутывания рекомендуется отметить необходимость бережного отношения друг к другу, уникальность и ценность каждого. Можно использовать для завершения занятия.

«Белые медведи-пингвины»

2-3 человека берутся за руки цепочкой «белые медведи» Задача - замкнуть цепочку вокруг остальных участников «пингвинов». «Пингвины» могут считаться пойманными, если «медведи» смогли назвать их имена.

«Те, кто ...»

Все сидят на стульях в кругу, ведущий в центре круга предлагает поменяться местами тех., у кого, например, черные шнурки. Задача всем найти себе место, в том числе и ведущему. Тот, кто место не нашел, становится ведущим.

«Вася – Вася»

Вся группа задает определенный ритм с помощью хлопков по коленям и щелчков пальцами. Во время первого щелчка называют свое имя, во время второго имя другого человека, на которого смотрит, не сбиваясь с ритма.

«Имена- качества»

Каждый придумывает какое-либо качество личности. Свойство характера, начинающееся на ту же букву что и имя (например: Лариса- любовь, Сергей- скромность) которое он мог бы привнести в эту группу сегодня.

«Вопросы на бумажках»

Каждый пишет на маленькой бумажке вопрос, на который хотел бы получить ответ. Вопросы складываются в шляпу, перемешиваются и раздаются участникам в произвольном порядке. Каждый участник отвечает на тот вопрос, который ему достался. Возможный уход от серьезной работы- написание вопросов типа «Какого цвета у меня волосы». Ведущий может заранее сказать, каково было бы ему получить такой «вопрос-отмазку».

«Знакомство по парам»

Участники разбиваются по парам, желательно по принципу наименьшей «знакомости». В течение 10 минут рассказывают друг другу о себе, потом представляют партнера другим участникам, говоря о нем от первого лица, стоя за спиной и положив руки на плечо сидящего впереди партнера. Затем упражнение обсуждается. Упражнение может вызвать сильное переживание, во время обсуждения надо это учитывать.

«Поиск общего»

Группа делится на двойки, и два человека находят определенное количество общих признаков, затем двойки объединяются в четверки с той же целью.

«Хлопки»

Участники стоят по кругу и передают друг другу хлопки. Каждый может изменить направление движения хлопков.

«Времена года»

Участники молча разбиваются на группы по временам года, соответственно дате рождения. Затем каждая группа пантомимически изображает свое время года, задача всех остальных- угадать какое.

«Дни рождения»

Участники молча строятся в линейку по дням рождения.

«Построиться по ...»

Участники строятся в шеренгу по любому признаку (рост, цвет волос, веселость, активность и т. д.). Важен комментарий ведущего по поводу разных систем оценки. Это может помочь осознать подростку первый он или последний зависит не от него, а от оцениваемого критерия.

!!!«Разгоняем паровоз»

По кругу по два хлопка в ладоши. Задача - постепенно уменьшать интервал между хлопками до команды ведущего, затем обратный процесс.

!!!«Билетики»

Играющие встают парами лицом друг к другу, образуя два круга: девушки внутренний, юноши - внешний.

Внутренний круг — это «билетики», внешний — «пассажиры». В центре стоит безбилетник — «заяц». По команде ведущего: «Поехали!», круги начинают вращаться в разные стороны.

Ведущий кричит: «Контролер!». «Билетики» остаются на местах, а «пассажиры» должны найти свою пару. «Заяц» хватается тот «билетик», который ему понравился. «Пассажир», оставшийся без «билетика», становится водящим — «зайцем». При встрече «билетик» и «пассажир» знакомятся.

Через некоторое время «пассажир» может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему «билетик».

Игру можно сопровождать музыкой.

«Колпак»

«Колпак мой треугольный, треугольный мой колпак. А если не треугольный, то это не мой колпак». Все поют песню несколько раз, каждый раз прибавляют обозначение слова жестом. Последнее исполнение песни состоит практически из жестов.

!!!«Дракон»

Все участники встают в цепочку. Первый - «голова дракона», последний «хвост». Голова должна поймать хвост.

«Зоопарк»

По предложению ведущего все изображают каких-либо животных (движения и звуки). Подросткам играть сложно, возможно только при достаточном уровне «продвинутой» группового процесса.

«Эхо»

Один человек что-то говорит всем остальным (на этапе знакомства – имя), которые стоят напротив и повторяют как эхо. При желании можно добавлять жесты.

«Переманивания»

Половина групп сидит на стульях лицом в круг, половина стоит за стульями сзади. На одном стуле никто не сидит и задача того, кто стоит сзади переманить кого-то на свой стул так, чтобы это не заметил тот, кто стоит за стулом. Задача того, кто стоит за стулом не пустить (поймать) «своего» сидящего.

!!!«Шишки, желуди, орехи»

Группа разбивается на тройки и встает в колонки по трое, лицом в круг. Первые в колонке – «шишки», за ним «желуди». За ними «орехи». Ведущий стоя в центре называет один из предметов и все названные должны себе найти место впереди любой другой тройки и ведущий в том числе. Все участники получают новые названия соответственно положению в тройках. Тот, кому не хватило места, становится ведущим.

!!!«Птицы, блохи, пауки»

Группа делится на две команды. Каждая команда в тайне от другой решает кем она будет - «птицами», «пауками», или «блохами». Две команды встают в линейки в центре зала лицом друг к другу. По команде показывают друг другу жест, обозначающий выбранное животное. Пауки убегают от птиц, блохи от пауков, птицы от блох. Тот, кто не успел добежать до противоположной стороны, переходит в другую команду.

!!! «Салки-обнималки»

Водящий может осалить того, у кого нет пары (за пару надо крепко держаться). Если образовалась тройка, салить можно того, кто присоединился последним.

«Зеркало»

В парах один человек повторяет движения другого. Вариант- вся группа повторяет движения одного.

!!!«Бурундуки»

Ведущий на ухо называет каждого участника каким-либо животным. Все встают в круг и берутся за согнутые в локтях руки. Ведущий называет животное и соответствующий человек должен выпрыгнуть на середину, а группа не должна его пустить. Кульминация игры достигается, когда ведущий называет животное, которым названо большинство членов группы.

«Салки по трое»

Три человека берутся за руки, образуя треугольник. Четвертый должен осалить одного из тройки, а двое других должны его защитить. Ведущему нельзя протягивать руку через центр.

«Кузнечик»

Участники садятся в круг на коленки. У всех в руках по однотипному предмету (например, карандаш). Все поют песню «В траве сидел кузнечик» и на каждый такт передают свой предмет соседу справа. Во время припева предмет не передается. А в такт мелодии передвигаются с места на место перед участником. Желательно избегать соревновательных компонентов во время игр на занятиях. Но при желании можно его добавить. В этом случае тот, кто путается, выбывает из группы.

!!!«Поджигатель»

Все берутся за руки цепочкой и закручиваются вокруг одного человека в плотный клубок. Один из участников «поджигатель» предлагает группе «огонек». Сначала все отказываются, затем соглашаются и когда «поджигатель» дотрагивается до крайнего участника, цепочка раскручивается с целью поймать в круг «поджигателя». Когда поймают – издаются громкий вопль. У некоторых участников игры тесный физический контакт внутри «клубка» может вызывать напряжение.

!!!«Телетайп»

Участники встают в круг, держась за руки. Один из участников посылает телеграмму, называя имя адресата. Телеграмма передается по кругу незаметным нажатием рук. Задача ведущего, который стоит в центре, заметить пожатие. Тот, кого заметили, становится ведущим. Можно использовать для завершения занятий.

«Койот и кролик»

Участники сидят в кругу и передают друг другу 2 мяча, один-«кролик», другой- «койот». Задача «койота»- поймать «кролика» «Кролик» может прыгать из рук в руки, а «койот» только передаваться из рук в руки сидящих рядом. Если 2 мяча оказались в одних руках - «койот» поймал «кролика». Довольно сложно, дети с замедленным типом мышления могут не справляться и выпадать из процесса.

!!!«Два паровозика»

Участники разбиваются на команды по 5-6 человек и стоят «паровозиком». Голова паровозика зрячая, все остальные слепые. Паровозики двигаются, не задевая друг друга. Ведущий, дотрагиваясь до последнего «вагона», переходит на место паровоза. Просторное, безопасное помещение, ведущий следит за безопасностью.

«Фруктовая корзина»

Участники сидят в кругу, ведущий в центре. Каждый придумывает себе название фрукта. Ведущий говорит какие фрукты он купил на базаре и они должны поменяться местами. Задача ведущего- успеть занять место. Тот, кто остался без места, становится ведущим.

«Стул сгорел»

Стулья (на один меньше, чем участников) ставятся в круг сиденьями наружу. Все бегают по кругу, не касаясь стульев и по команде ведущего садятся. Тот, кому не хватило стульев, выбывает. Неизбежен соревновательный характер игры. При большом количестве участников можно убирать несколько стульев.

«Поросята и котята»

Участники делятся на «поросят», «котят» и «утят». Все закрывают глаза и издавая соответствующие звуки должны найти своих собратьев. Ведущий заранее говорит, что он не будет играть, т. к. следит за безопасностью. Безопасное помещение.

«Бабочка- ледышка»

По кругу из рук в руки передается мячик, который в зависимости от инструкций то «ледышка», то «мячик», то горячая картошка. Возможен всплеск агрессивности во время передачи бабочки.

«Ассоциации»

Мяч перекидывается в кругу (произвольно) и каждый у кого в руках мяч, называет слово. Тот, кому перекинули называет слово- ассоциацию к сказанному предыдущим участником. Может быть задана тема для ассоциаций. Игра может быть переходом от одной темы к другой.

2. Игры, конкурсы, забавы

«Слушай свисток»

Играющие стоят полукругом в 3-4 шагах от ведущего. Ведущий дает то один, то два свистка. По одному свистку все участники игры должны быстро поднять вверх правую руку и сразу же ее опустить; по двум свисткам руку поднимать нельзя. Тот, кто ошибся, делает шаг вперед и продолжает играть вместе с остальными. Побеждает тот, кто ни разу не ошибся.

«Какая буква?»

Ведущий заранее пишет на листе бумаги какую-то букву и предлагает ее отгадать. Сделать это очень просто: необходимо называть слова, состоящие не менее чем из пяти букв. Как только будет сказано слово, ведущий отвечает, есть ли в нем загаданная буква или нет. Слова предлагают по очереди, подняв руку. Если в названном слове меньше 5 букв, то ведущий не отвечает на вопрос. Вслед за играющими ведущему необходимо громко повторять сказанные слова. После того, как буква угадана, необходимо показать карточку с буквой.

«Загадочное слово»

Ведущий загадывает слово-омоним (произносится и пишется одинаково, но имеет разные значения: "ключ", "коса" и т. д.)Он сообщает, какого рода это слово и какие (одушевленные или неодушевленные)предметы оно означает. Каждый из играющих может задать ведущему три вопроса: "Где вы ее видели?", "С чем вы ее видели?" и "Что с ней делали?" Ответы ведущего на все эти вопросы будут правдивыми, ^{тм} необходимо иметь в виду, что в некоторых случаях, отвечая, ведущий будет говорить про один предмет, обозначаемый загаданным словом, в других случаях- про другой. Необходимо внимательно слушать все ответы, чтобы отгадать задуманное слово. Предположим, на вопрос: "Где вы ее видели?" участники игры получили ответы: "На столе", "В музее", "В бою". На вопрос: "С чем вы ее видели?"-"С такими же, как она сама";"С рукояткой". На вопрос "Что с ней делали?" -"Ее чистили", "Ею играли". Правильный ответ "Шашка"(для игры и оружие). После того, как слово отгадано, надо показать играющим листок бумаги, на котором это слово заранее было написано.

«Раз, два, три»

Играющие становятся в круг. Обговаривают, что при счете "раз" все, например, протягивают руки вперед, при счете "два" - разводят руки в стороны, при счете "три" — поднимают руки вверх. Ведущий громко считает порядок движений. Среди игры он неожиданно начинает делать движения не по порядку. Играющие должны помнить порядок движений и не сбиваться. Кто ошибается, отдает фант. "ХЛОПКИ". Ведущий громко считает: раз, два, три и т. д. Играющие вместе с ним разводят руки, приготовившись делать хлопки. Но хлопать можно только на числах, которые заканчиваются на 5 или делятся на 5. Ведущий старается сбить играющих, выполняя хлопки не во время. Тот, кто ошибается, выполняет какое-либо задание. Игра может усложняться введением новых условных цифр: 3, 4 и т. д.

«Щетка – трещотка»

Ведущий объясняет условия игры: руки, поднятые вверх с покачиванием кистей, означают щетку, частые хлопки в ладоши — трещотку. Играющим не следует верить движениям ведущего, а только его словам. Ведущий пытается запутать играющих.

«Мотоцикл»

Играющим предлагается провести соревнование - кто лучше знает части мотоцикла. Ведущий называет то одну, то другую часть мотоцикла, а участники поднимая вверх правую руку, говорят "есть", но только в том случае, если эта часть действительно есть в мотоцикле. Например: Рама — есть! Спицы - есть!

Колеса - есть! Птицы (те, кто ошибся, отдают фант)

Мотор - есть! Топор - ??? и т. д.

Игра ведется довольно быстро. Ведущий поднимает руку всегда, независимо от правильности ответа. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся. В игре нужно следить за тем, чтобы неправильные варианты рифмовались с предыдущими правильными. В игре можно использовать и другие предметы

«Земля, вода, воздух»

У ведущего в руках находится мяч, который бросается любому игроку и называет одну из стихий: "земля", "вода", "воздух", "огонь". Тот, кому брошен мяч, должен поймать его и ответить если сказано "земля", то название какого-то животного, которое живет на земле, если "воздух" - птицы, если "вода" - рыбы, если "огонь" - молча поднять мяч над головой и повернуться кругом. Кто ошибся в ответе — становится ведущим.

В другом варианте эта игра известна под названием **«Полслова за вами»**, ведущий, бросая мяч, громко говорит часть слова (имени существительного). Играющий должен поймать мяч и немедленно закончить слово.

!!!«Телеграмма»

Играющим предлагается слово, из которого необходимо составить текст телеграммы (каждое слово должно начинаться одной из букв и обязательно в том же порядке).

Например, дано слово "весна". Возможный текст телеграммы "Выеду Если Сани Найду Аня". Побеждает тот, кто составит самую остроумную телеграмму.

!!!«Скульптура»

Ведущий приглашает трех желающих: один из них - "скульптор", два других -глина". Скульптору предлагают слепить из "глины" скульптуру на какую-то тему. После того, как скульптура готова, из зала приглашают еще 2-3 человек, из которых вновь выбирают скульптора и "глину" и предлагают новому скульптору внести какие-либо изменения в скульптуру, используя "старую глину" и "новую". И так игра продолжается далее.

«Собаки и петухи»

Каждый играющий выбирает себе название какого-то города. Один из игроков говорит: "А

что, в городе Киеве собаки кукарекают, а петухи лают ? " Игрок, выбравший себе это название должен быстро ответить: "Нет, в городе Киеве собаки не кукарекают, а петухи не лают. Город, в котором собаки кукарекают, а петухи лают, называется Одесса". Игрок, чей город был назван должен быстро ответить в той же форме. Тот, кто запутается или задержится с ответом, платит фант. Игра продолжается дальше. По окончании игры игроки, отдавшие фанты, выполняют смешные задания.

«Слепой музыкант»

Все играющие становятся в круг, в центре которого находится игрок с завязанными глазами. Взявшись за руки, участники идут по кругу. По его команде все останавливаются и водящий дотрагивается палочкой до кого-то из игроков. Тот, до кого дотронулись, начинает громко петь, но так, чтобы музыкант сразу не догадался, кто поет. Игрок, которого музыкант узнает, становится "слепым музыкантом". И игра начинается сначала.

«Сувенир за спиной»

Играющие становятся в тесный круг и передают друг другу за спиной предмет, а ведущий в центре должен отгадать, у кого этот предмет находится (показать руки). Если угадал то меняются местами: ведущим становится игрок, в руках у которого был предмет.

«Назови круглое»

Играющие быстро перебрасывают друг другу мяч. Поймавший мяч должен назвать какой-то круглый предмет и быстро передать мяч другому. Кто запнется и не сможет назвать круглый предмет (мяч, часы, глобус и т. д.) или ошибется, тот должен остаться в положении, в котором ловил мяч, и может сменить позу только тогда, когда вновь поймает брошенный мяч.

«Приз»

Ведущий сообщает: - У меня в руках находится приз (показывает завернутую в бумагу коробку, на которой написано "приз"). Его сможет получить тот из вас, кто назовет больше слов, в которых содержится это слово. Главное условие: нельзя предлагать однокоренные слова (приз-призер). Это должны быть слова, к которым "приз" никакого отношения не имеет(приз - призма). Примерный перечень слов: призыв, признание, признак, призрак, каприз, сюрприз, реприза, призвание, приземление и т. д.)

!!!«Луноходики»

Игроки выбирают водящего любым способом (по желанию, по жребию, при помощи считалки и т. д.) Все желающие становятся в круг, водящий приседает на корточки и начинает передвигаться по кругу, громко говоря: " Я луноходик пи-пи 1". Тот из стоящих в кругу, кто засмеется, присев на корточки, присоединяется к водящему. Они продолжают ползать вдвоем, причем второй игрок громко говорит: "Я луноходик пи-пи 2" и так далее. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один самый выдержанный игрок, тот, кому удалось ни разу не засмеяться.

«Возьми приз»

На стуле под ярким колпаком лежит приз. Ведущий предлагает одному из играющих встать спиной к стулу, завязать глаза, пройти пять шагов вперед, повернуться кругом и, вернувшись на место, одним движением приподнять колпак и достать приз.

«Веселый футбол»

Большой резиновый мяч кладется на пол по середине зала. Играющий становится на расстоянии 10-15 шагов от мяча. Игроку завязывают глаза, поворачивают вокруг два-три раза и предлагают теперь дойти до мяча и ударом ноги сдвинуть его с места.

«Один – лишний»

Играют пять — восемь человек. В зависимости от количества играющих по кругу ставятся предметы (кегли, кубики и т. д.) на одну меньше, чем играющих. По сигналу ведущего все идут за ним гуськом, повторяют движения, которые он показывает, и внимательно слушают его рассказ: "Вышел я на улицу, вижу- много народу, все спешат и хотят скорей сесть в автобус". Есть в игре запретное слово "трамвай". Как только оно произнесено - хватай предмет. Кто остался без предмета, выбывает из игры. Играющих становится меньше - один предмет убирается. Рассказ и "путешествие" вокруг предметов продолжается. После каждого "трамвая" становится все меньше предметов и игроков. Из двух последних игроков выигрывает тот, кто по сигналу запретного слова успеет первым схватить предмет.

«Извилистой тропой»

В один ряд на расстоянии пятидесяти - семидесяти сантиметров друг от друга ставятся пять предметов. Нужно пройти между ними, не задев ни один. Обратный путь игрок совершает спиной. Эту игру лучше проводить между несколькими командами.

«Какая песня загадана?»

Желающего отправляют за дверь, а между командами (количество команд зависит от числа участников) распределяется строчка известной песни, стихотворения (каждая команда получает по одному слову). По сигналу ведущего каждая команда хором, как можно громче, должна назвать свое слово, а вернувшийся из-за двери - догадаться, какую песню "исполнили". Есть тихий вариант этой игры. Загадывается песня, а игрок, который выходил за дверь, должен угадать эту песню, используя подсказки. Подсказками являются вопросы, которые игрок задает участникам. В ответ на поставленный вопрос обязательно должно входить слово из загаданной песни и в том порядке, как слова расположены в песне.

«Кто я?»

Водящему завязывают глаза. Затем к нему подходит один из остальных участников игры и протягивает руку. Водящий старается как можно лучше запомнить руку того, кто к нему подошел. Через определенное время игрок возвращается на свое место. Водящему развязывают глаза, и он должен попытаться найти того, кто к нему подходил только дотрагиваясь до рук всех игроков.

!!!«Час веселых переодеваний»

Водящий выходит из комнаты и старается быстро что-то изменить в своем внешнем виде. Затем он возвращается к играющим. Каждый старается поскорее уловить, что же изменилось во внешнем виде водящего, и сразу вслух говорит, что ему удалось заметить. Тот, кто быстрее всех и точнее назовет произошедшие изменения, становится ведущим. Победителем становится тот, кто заметит больше изменений.

!!!Творческие конкурсы

1. Представьте, что в нашем городе возникло большое количество предприятий, занимающихся разнообразной деятельностью. Но у них есть одна проблема - они не имеют названия. Придумайте названия для этих фирм, но такие, чтобы в них отразилась деятельность этих предприятий: по ремонту и обслуживанию самокатов, по настройке губных гармошек, по установке скворечников.

2. Составьте текст экскурсии и заочно проведите ее по: музею-корпусу.... отряда, по "историческим местам " оздоровительного центра, по комнате - музею выдающейся личности отряда.

3. Вам не раз доводилось видеть, как берут интервью: один -обычно журналист — задает вопросы, другой - незаурядная личность - на них отвечает. Разыграйте ситуацию, в которой

журналисты берут интервью у: известного гадателя на кофейной гуще, виртуоза игры на алюминиевых ложках.

4. Вы, конечно же, знаете и любите сказки. Попробуйте рассказать одну из сказок, вводя в нее специальную лексику: медицинскую, военную, юридическую.

5. Представьте, что вы — воспитанники детского сада. Придумайте и покажите приветствия детей детского сада, посвященные началу нового футбольного сезона.

6. Сейчас во многих газетах и журналах можно встретить самые разнообразные объявления. Придумайте смешные объявления. Предлагаем глаголы, с которых обычно начинаются объявления: продаю, учу, доказываю, ремонтирую, ищу и т. д.

7. Представьте, что хорошо вам знакомые ведущие передачи "Спокойной ночи, малыши!" могли бы вести другие телевизионные программы: "Здоровье", "Доброе утро, страна!", "Человек и закон", "Два рояля".

8. Успех любой продукции зависит от внешнего оформления, упаковки. Придумайте и нарисуйте, как могла бы выглядеть упаковка следующей продукции: крылышки майского жука в собственном соку, плоды каштана в томатном соусе, иголки сосновые в чесночной заливке.

9. Придумайте новый знак Зодиака и составьте на него гороскоп.

10. На тот случай, когда человек не знает, как нужно что-либо сделать, составляются специальные документы -инструкции. В них подробно объясняется, в какой последовательности что выполнять. Сочините для нуждающихся инструкцию: как вымыть слона, как поймать в комнате муху.

11. Когда человек устраивается на работу, он, как правило, пишет автобиографию. Представьте, как она могла бы выглядеть, и напишите от имени некоторых знаменитостей их автобиографии. Среди этих знаменитостей: Баба-Яга, Карлсон, Кощей Бессмертный Хоттабыч.

12. Составьте рецепт блюда, которое имеет несколько странное название: салат "Тиха украинская ночь", коктейль "Ежик в тумане".

3. Игры-розыгрыши для «веселых минуток»

«Городской лабиринт»

Необходимо, чтобы большинство собравшихся до этого в эту игру не играли. В холле при помощи длинной веревки натягивается лабиринт так, чтобы человек, проходя, где-то присел, где-то переступил. Пригласив очередного игрока из соседней комнаты, ему объясняют, что он должен с завязанными глазами пройти этот лабиринт, перед этим запомнив расположение верёвки. Зрители будут ему подсказывать. Когда игроку завяжут глаза, веревка убирается. Игрок отправляется в путь, переступая и подползая под несуществующую верёвку. Зрителей заранее просят не выдавать секрет игры.

«Загадочный сундук»

У каждого из двух игроков — свой сундук или чемодан, в котором сложены различные предметы одежды. Игрокам завязывают глаза, и по команде ведущего они начинают надевать вещи из сундука. Задача игроков — нарядиться как можно быстрее.

!!!«Городской зоопарк»

При входе в холл каждый ребенок получает своё новое имя — ему прикрепляется на спину бумажка с надписью (жираф, бегемот, горный орёл, бульдозер, хлебoreзка, скалка, огурчик и т.д.). Каждый ребенок может прочитать, как называются другие дети, но,

естественно, не может прочитать как называется он сам. Задача каждого - на протяжении вечера узнать у остальных своё новое имя. Дети на вопросы могут отвечать только «Да» или «Нет». Побеждает первый узнавший что написано на его бумажке.

«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.

!!!«Любовный рассказ»

Двух желающих – парня и девушку – уводят за пределы слышимости. Вожатый говорит, что они сейчас придумают собственную историю любви. По возвращении водящего будут задавать вопросы, если в последнем слове их вопроса последняя буква – гласная, то круг отвечает: «да!» а если – согласная, то – «нет!». В случае, если слово оканчивается мягкими знаками, то круг говорит: «не знаем» и «неважно», по выбору. Водящим дается инструкция: «Мы тут без вас придумали любовную историю. Вы должны ее узнать, задавая вопросы, которые предусматривали бы лишь однозначные ответы: «да», «нет», «не зна-ем». Что вы поймете, потом расскажете. Если водящие растерялись, нужно им чуть помочь. В конце концов вожатый благодарит водящих за то, что они рассказали всем свою «чудесную любовную историю».

«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. Первые двое отвечают: «Сам дурак» или что-то в этом духе. 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: сдвиги по фазе в левую сторону на два такта.

«Пройди осторожно»

У группы собираются часы, мобильные телефоны и прочие небольшие, но ценные предметы и раскладываются по полу. Человека выводят на край комнаты, просят хорошенько запомнить расположение предметов и завязывают глаза. Его задача: дойти до другого конца комнаты. Тем временем предметы незаметно убирают (а на их место можно положить что-то типа орехов, шоколад и т.п.): подсказывают человеку «как аккуратно идти» и громко «переживают» от «раздавленных предметов». Пока он снимает повязку, предметы укладываются на место.

«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!!!".

«Дикая обезьяна» («Бухарский осел»)

Один желающий выводится из зала или просто подальше от места расположения общего круга, чтобы он не видел и не слышал оставшихся. Ведущий говорит: "Значит так. Сейчас мы его (ее) подколем. Он вернется, а мы скажем, что здесь симпозиум самых диких обезьян и ему нужно определить, кто же самая дикая. Для этого, - скажем мы, - ты должен спросить: "Кто здесь самая дикая обезьяна?" Все закричат? "Я! Я!" С двух попыток ты должен угадать, кто же эта обезьяна. А самая дикая - эта та, кто громче всех кричит и сильнее бьет себя кулаком в грудь. Итак, две попытки. Вот. Он будет спрашивать, а мы орать. После двух попыток он на кого-нибудь укажет. Мы все как бы удивимся и скажем, что он угадал. Тот на кого показали, как на самую дикую обезьяну, выходит. Мы кого-то загадываем вроде бы по-настоящему, и когда вернется второй ведущий и начнет спрашивать, первый раз мы закричим, а второй _ наберем воздух для крика и _ станет ясно. Вопросы есть? Игра протекает согласно данной инструкции. Хорошо в начале удалить не одного, а трех-четыре человека.

«Да-нет-да»

Зрелищная игра. Из зала вызывается три мальчика и три девочки. Ведущий оставляет себе одного участника противоположного пола из шести. А остальных уводят, чтобы они не подслушивали и не подглядывали. С оставшимся участником договариваются, что он будет отвечать на вопрос в последовательности "Да" "Нет" "Да". И так три раза на три ответа. Ведущий задает такие вопросы: •Ты знаешь, что это? •Ты знаешь, для чего это? •А хочешь узнать? В первой серии ведущий показывает на ладонь, и после согласия узнать, для чего она нужна, пожимает ладонь участника. Во второй серии ведущий показывает на плечо и после 3-го ответа нежно обнимает за плечо участника. В третьей серии ведущий показывает на губы и после 3-го ответа, вытягивает свои губы к участнику как бы хочет поцеловать, и потом играет на губе как маленький. После дружного хохота ведущий садится в зал, а на его место встает 1-й участник. И для него вызывается второй участник противоположного пола. Так по очереди проходят все шесть участников.

«Знаешь ли ты Яцека?»

Желающих человек 8-10, выстраивают в колонну и очень тесно сжимают плечами. Ведущий подстраивается перед первым и спрашивает: "Знаешь ли ты Яцека? Яцек вот такой!" И показывает, вытягивая руки на уровень головы. Первый спрашивает у второго: и повторяет движение ведущего. Второй - у третьего и т.д. Причем, руки остаются в том же положении. Затем ведущий снова начинает круг, но руки остаются на уровне живота. Опять повтор - руки на уровне коленей. И, наконец, руки почти касаются пола. Когда все оказываются в таком неудобном положении, ведущий говорит: "Знаешь ли ты Яцека? Яцек вот такой!" И с этими словами сильно толкает корпусом первого играющего.

«Найди подход»

Один из партнеров получает бумажку с заданием: заставить собеседника произвести какое-то нетривиальное действие (прокричать "Кукареку", спеть, сплясать и пр.). Цель: научиться индивидуально заинтересовывать в работе, находить стимулы для каждого человека в зависимости от личностных особенностей. Как только в ходе беседы партнер

произвел искомое действие, бумажка об этом ему вручается, и роли меняются. (В аудитории все друг друга видят и замечают подвох).

!!!«Змейка-раздевалочка»

Нужно было выложить цепочку из вещей, которые были на участниках команды. Чья цепочка окажется длиннее? Уже традиционный конкурс в центре. И традиционно удачный.

«Крест-Параллель»

Все сидят в кругу на стульях. Ведущий кидает какой-нибудь (желательно легкий) предмет, например мячик, любому игроку, произнося при этом одну из 4 таинственных фраз: "крест-параллель", "параллель-крест", "крест-крест" или "параллель-параллель". Поймавший предмет кидает его следующему игроку вместе с одной из вышеупомянутых фраз. Ведущий говорит - правильно или не правильно игрок выбрал фразу. И так далее. Принцип очень простой: первая часть фразы - это положение ног бросающего ("крест" - скрещены, "параллель" - стоят ровно), вторая - ловящего.

«Джонни Упс»

Ведущий проводит указательным пальцем одной руки по пальцам и ложбинкам растопыренной пятерни другой, говоря при этом "Джони-Джони-Джони-Джони" и, при заключительном ударе пальцем по мизинцу - "Упс". После этого он просит любого желающего повторить движения. Хитрость заключается в том, что одновременно с просьбой повторить ведущий делает еще одно движение (например скрещивает пальцы, скрещивает руки на груди или делает какой-либо другой жест - главное, чтобы он смотрелся естественно и был при этом одним и тем же!), и это движение тоже надо повторить.

«Статуя любви»

За дверь выходят 6-7 добровольцев (мальчики и девочки). Первые ребята делают из двух других статую любви. Когда статуя готова "скульптору" предлагают встать на место одного из героев статуи. Потом заходит следующий и ему вновь предлагают создать статую любви и т.д.

«Паровозик любви»

Несколько человек (мальчик-девочка-мальчик-девочка) выходят за дверь. Все встают паровозиком. Первый водящий возвращается. Ему говорят: "Присоединяйся к нашему паровозу любви". Первый в паровозике (вожатый) кричит: "Ту-ту! Мы едем на паровозике любви. Чух-чух.... Ой, что это такое? Паровозик сломался. Нам скучно и мы занимаемся любовью. Все целуют друг дружку по очереди в щеку. Последний ждет своей очереди, а получает пощечину (веселую).

!!!«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.

«Абсурд»

Две шеренги. Каждый участник из первой шеренги задает участнику напротив вопрос (любой), тот отвечает. Затем все сдвигаются на одного человека. Каждый повторяет свой вопрос и получает тот ответ, который давался ранее на другой вопрос. Получается веселая неразбериха.

4. Игры на выявление лидера

Чтобы быстро и своевременно водителю организовать работу по групподинамике необходимо знать, какие дети занимают лидерские позиции в той или иной ситуации, а какие дети привыкли «отсиживаться» в коллективной деятельности.

!!!«Я + Ты = Мы»

Участвуют 2 команды. По хлопку ведущего (кто быстрее) должны построиться по:

1. цвету волос (от светлого к темному),
2. по размерам обуви (от меньшего к большему),
3. алфавиту первых букв имен;
4. длине волос,
5. возрасту,
6. цвету глаз.

«Ехали цыгане»

Предполагаемое количество игроков: две группы по 10 человек. Вожатый предлагает ребятам построить цыганскую повозку, состоящую из телеги, тройки лошадей, стен телеги, крыши, колес, извозчика, пассажиров, жеребенка на привязи. Время на подготовку задания 3 - 5 минут.

Интерпретация:

Кучер - на данный момент главный лидер - организатор в отряде
Стены и крыша - те, на кого можно положиться, хорошие исполнители, Колеса, телега, лошади - те, на ком все стремятся "ехать", и кто способен везти, то есть лидеры меньшего ранга. Жеребенок - "выпавший", но с претензиями на лидерство. Пассажиры - основная

масса. По окончании игры необходимо просить ребят, все ли согласны с таким распределением ролей и на какое место они претендуют.

!!!«Проводник»

Ребята выстраиваются в колонну по одному в затылок друг другу, положив руки на плечи. 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 последний становится – впереди всех и повторяют. По умению управлять судят о лидерах.

«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.

!!!«Сделай шаг вперед»

Ребята становятся в круг пошире, и им предлагается сделать шаг вперед, но только 15 человек. Затем только 10, 5, 3, 1. Поверьте, что лидеры – организаторы и эмоционалы сразу хорошо выявляются.

!!!«Положи руку»

Ребятам предлагается положить всем сразу правую ладонь на плечо тому человеку в семейке, который им более всего симпатичен (душа семейки), а левую на плечо том, кого они бы хотели видеть командиром. Вожатый определяет, кто есть кто подсчетом рук. Как правило, не бывает слишком много лидеров, если проводить эту игру в конце организационного периода.

!!!«Скульптура»

Вожатый предлагает ребятам построить скульптурную экспозицию "Наша семейка в лагере" в течении 5 минут. По тому, кто возьмет на себя роль прораба, судят о лидерах.

!!!«Пчелка»

Чертится круг. Дети становятся по контуру круга. Им предлагается закрыть глаза, жужжать и двигаться в любом направлении. Затем дается команда "Стоп!" и все остаются на своих местах. Те, кто стоит в центре круга или ближе к центру круга являются по своим возможностям лидерами. Те, кто стоит по линии круга, обладают чертами лидер, но по ряду причин могут быть и могут не быть лидерами (не всегда стремятся к этому). Те, кто стоит за кругом, не стремятся быть лидерами. Кто стоит очень далеко от круга, одинокие люди.

«Счет»

Всем игрокам прикрепляют на спину определенный номер. Вы предлагаете детям молча построиться по порядку (четные в одну сторону, нечетным в другую). Тот, кто руководит построением, обладает чертами лидера.

“Рисование лидера”

Участвуют несколько групп.

Каждой группе выдаётся лист бумаги форматом А2, маркеры и фломастеры. Ведущий предлагает группе в течение 10 минут обсудить выполнение задания, не касаясь материалов. Затем следующие 10 минут группа рисует лидера, не произнося ни слова. По истечении этого времени группы представляют свои работы. В заключение ведущий с группой анализирует, что происходило в момент работы: как себя чувствовал каждый, какую роль выполнял, почему взял на себя данную роль, была ли у него возможность высказаться, внести предложение, всех ли выслушали в процессе подготовки, были ли доброжелательны между собой члены группы. Встречались ли вы с подобными ситуациями в жизни, что при этом чувствовали? Чему вы научились в этом упражнении, какие уроки для себя извлекли на будущее?

5. Игры для разного возраста

Игры для маленьких

«Ипподром»

Цель: разгрузка, выход энергии, "покричать". Время: 5 мин. Количество участников: от 10 и более. Место проведения: любое. Участники либо стоят, либо сидят в кругу.

Ведущий: "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 к старту (хлоп-хлоп-хлоп вразнобой по коленям). Остановились на старте. Помялись (тихонько хлопаем). На старт, внимание, марш! Гонка началась (хлопаем быстро по коленям). Барьеры (поднимаем руки, словно зависли над барьером). Каменная дорога (стучим кулаками по груди). По болоту (дергаем себя за щеки). Песочек (трем ладонь о ладонь). Финишная прямая (очень быстро). Ура!"

«Колобок»

Цель: разгрузка, выход энергии, "покричать". Время: 5-8 мин. Количество участников: от 10 и более. Место проведения: любое.

Все сидят на стульях (стоят в кругу). Стулья расставлены по комнате на большом расстоянии друг от друга, чтобы можно было обежать вокруг (если все стоят в кругу, то можно приседать). Каждый получает роль "колобка" и еще какую-нибудь (дед, баба, лиса, волк, медведь, тропинка) так, чтобы у каждого участника было минимум две роли. Ведущий начинает сказку: "Жили-были дедушка и бабушка (те, кто "дед" и "баба" должны обежать вокруг своих стульев) в маленьком домике. И попросил как-то дед (обегают) бабушку (обегают) испечь колобок (все обегают вокруг своих стульев)... и т.д., рассказ идет с постепенным учащением употребления слова "колобок" ("А лиса колобку и говорит: "Колобок, колобок, колобок румяный бок, я тебя, колобок, съем...") и в какой-то момент ребята уже не будут успевать бегать - игра сама собою оканчивается. (Можно рассказать для разнообразия сказку "Репка", "Теремок")

«Все на колбасу!»

Цель: разгрузка, выход энергии, "покричать" (хорошо проводить ее в ожидании входа в столовую). Время: 5-15 мин. Количество участников: от 8 до 20. Место проведения: любое (лучше на улице, на траве).

Играющие разбиваются на две команды и встают друг напротив друга. Все получают номера. (Например, в каждой команде 5 человек, значит, есть два первых номера, два вторых и т.д.). Команды расходятся на пять шагов. Посередине вожатый кладет какой-нибудь предмет (это "колбаса"). Как только члены команд слышат свой номер, они должны броситься вперед и схватить колбасу. "На колбасу... вторые!" Та команда, которая оказалась быстрее, получает очко.

«Блохи»

Цель: развитие внимания и быстроты реакции. Время: 8-10 мин. Количество участников: от 10 и более. Место проведения: любое.

Все встают (или садятся) в круг. Ведущий показывает два одинаковых предмета. Их нужно быстро передавать по кругу. Тот, у кого их окажется сразу два, вылетает. Если участников больше 20 можно пустить трех блох.

«Ролевая игра: «Театр»

Цель: развитие внимания и быстроты реакции, разгрузка. Время: 8-10 мин. Количество участников: от 6 до 20. Место проведения: любое.

В начале игры происходит распределение ролей. Называем и распределяем роли (занавес, король, королева, фрейлина, собачка фрейлины и т.п.) Ведущий говорит: "Сейчас мы с вами ставим спектакль. Для того чтобы спектакль получился хорошим его нужно обязательно отрепетировать. Занавес пошел (вжик-вжик "занавес" пробегает по сцене в обе стороны). Нет, не так! Еще раз!" "Ну, теперь нормально. Король пошел". "Да нет, не так. Все снова". И т.п. Таким образом, ведущий изображает из себя очень придирчивого режиссера, который все заставляет делать заново. Можно повторять, меняя жанр.

«Ролевая игра: «Дом»

Цель: развитие внимания и быстроты реакции, разгрузка. Время: 8-10 мин. Количество участников: от 6 до 20. Место проведения: любое.

Ведущий: "Давайте построим дом! У дома есть крыша, так? Кто хочет быть крышей? Кто хочет быть стенами (2 человека)? В доме есть окошко, не так ли? Кто хочет быть окошком? А у окошка все время сидит пушистая кошка... Кто будет кошкой? На окне одиноко стоит большой кактус... Кто будет кактусом? Сидит кошка и видит, что вдруг начался дождик. Кто у нас дождик? Вышла кошка на крылечко... Кто у нас крылечко? ... посмотреть поближе. Она увидела лягушку. Кто лягушка? Потом появился ветер и прогнал дождь и т.д." (конец у сказки должен быть хороший). Ролей должно хватить на всех или почти на всех. Игра создает веселое, но не очень взвинченное настроение, а также является индикатором ситуации в группе – люди чаще всего выбирают роль созвучную их внутреннему состоянию (следовательно, роли должны быть разнотипными, чтобы каждый нашел себе подходящую).

6. Подвижные игры

«Мяч соседу»

Играют на площадке или в зале. Для игры требуется 2 волейбольных мяча. Участники становятся в круг, мячи находятся на противоположных сторонах круга. По сигналу руководителя игроки начинают передавать мяч в одном направлении как можно быстрее, чтобы один мяч догнал другой. Участник, у которого одновременно окажутся оба мяча, проигрывает. Затем мячи передаются на противоположные стороны, и игра продолжается. После игры отмечаются участники, которые хорошо передавали мяч. Игрок, уронивший мяч, должен его взять, встать на свое место и продолжить игру. Во время передачи мяча нельзя пропускать игроков.

«Стой»

Игра может проводиться на площадке или в зале. Для ее проведения требуется волейбольный или резиновый мяч. Играющие становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Водящий с мячом с руках стоит в центре круга. Он подбрасывает мяч высоко вверх и называет любой номер. Вызванный игрок старается поймать мяч, а остальные разбегаются в стороны. Если игрок ловит мяч, не дав ему упасть, он называет другой номер и подбрасывает мяч снова вверх. Игрок, поймавший мяч с отскоком от земли (или пола), кричит "Стой!" Все останавливаются, а водящий пытается попасть **мячом** в ближайшего игрока, который старается увернуться от мяча, не сходя с места. Если водящий промахнется, то вновь бежит за мячом, а взяв в руки, снова кричит "Стой!" и старается осалить **мячом** ближайшего игрока. Осаленный игрок становится водящим, а игроки снова становятся в круг, и игра продолжается. После команды "Стой!" все игроки останавливаются, а пока водящий не поймал мяч, игрокам разрешается передвигаться по площадке в любом направлении.

«Передал – садись»

Игра проводится в зале или на площадке. Для **ее** проведения требуется 2—3 волейбольных мяча. Играющие делятся на 2—3 равные команды, которые строятся за линией в колонку по одному. Впереди каждой команды в 6—8 метрах становится капитан с мячом в руках.

По сигналу капитан передает мяч первому игроку своей команды. Тот, поймав мяч, возвращает его капитану и приседает. Капитан бросает мяч второму игроку и т. д. Получив мяч от последнего игрока, капитан поднимает его вверх, а вся команда быстро встает. Выигрывает команда, которая первой выполнит задание и ее капитан поднимет мяч вверх. Игрок, уронивший мяч, должен **его** взять, вернуться на свое место и продолжать передачи. Также игроки не должны пропускать свою очередь.

«Охотники и утки»

Играющие делятся на 2 команды: одна — охотники, другая — утки. Чертится большой круг, за которым становятся “охотники”, а “утки” внутри. По сигналу “охотники” стараются попасть волейбольным мячом в “уток”, которые, бегая внутри круга, уворачиваются от мяча. Игрок, осаленный мячом, выбывает из игры. Когда все “утки” будут выбиты, команды меняются местами, и игра продолжается. Игры можно проводить на время. Отмечается, какая команда выбила больше “уток” за одинаковое время. “Утка”, которой коснулся мяч, считается осаленной.

«Защита укрепления»

Игра проводится в зале или на площадке. Для ее проведения требуется волейбольный мяч и 3 гимнастические палки, связанные сверху в виде треножника. Играющие становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук. Перед их носками на полу (земле) чертится круг, в центр которого ставится укрепление (треножник). Для защиты укрепления выбирается водящий, который становится в центре круга. Волейбольный мяч находится у игроков, стоящих по кругу. По сигналу играющие начинают передавать друг другу мяч, чтобы выбрать удобный момент для попадания в треножник. Водящий старается закрыть его, отбивая мяч руками и ногами. Игрок, который попал в укрепление мячом, меняется местом с водящим. Игра продолжается 5—7 минут. Отмечаются лучшие водящие, защищавшие укрепление дольше всех. Во время игры нельзя заходить за черту круга. Водящий не имеет права держать укрепление руками. Если защитник сам уронит укрепление, то на его место встает игрок, у которого в этот момент окажется мяч.

«Мяч среднему»

Участники делятся на 2—3 команды, которые образуют круги. В центре каждого круга находится капитан команды с мячом в руках. По сигналу капитан бросает мяч первому игроку своей команды. Тот ловит мяч и бросает его второму игроку и т. д. Получив мяч от последнего игрока команды, капитан поднимает руки с мячом вверх. Затем выбирают другого капитана, и игра продолжается. Передача мяча может выполняться определенным способом (двумя руками из-за головы, от груди, с отскоком от пола, одной рукой) или произвольно. Во время игры нельзя наступать на линию круга, за которой стоят участники. Игрок, уронивший мяч, должен взять его, встать за линию круга и продолжить игру. Выигрывает команда, которая первой правильно выполнит броски мяча.

«Эстафета с мячами»

Участники, разделившись на 2—4 команды, становятся в колонну по одному за линией старта. Перед каждой командой лежит обруч, а в нем 3 волейбольных мяча. В 10—15 метрах перед командой лежит второй обруч.

По сигналу первый участник команды берет все мячи в руки и переносит их в свободный обруч, бегом возвращается назад и передает эстафету за линией старта, касаясь ладонью плеча второго участника. Второй бежит к своему обручу, берет мячи и переносит их в обруч, лежащий перед его командой. Следующий участник относит мячи снова и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока первый участник снова не станет первым. Если во время игры упал мяч, участник должен сам его поднять и продолжать бег с того места, где упал мяч. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету.

Можно проводить эстафету и с одним обручем. Тогда участники с мячами в руках оббегают стойку в 10—15 метрах и возвращают мячи в тот же обруч.

«Передача мяча»

Играющие делятся на 2—4 команды, которые выстраиваются в колонну по одному на расстоянии вытянутых вперед рук. По сигналу капитаны команд, стоящие впереди, передают мяч над головой стоящим сзади них, те передают дальше, пока мяч не получит последний

игрок команды. Получив мяч, он бежит вперед своей команды, становится первым и передает мяч над головой и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока капитан снова не станет первым и не поднимет руки с мячом вверх. Выигрывает команда, которая первой закончит игру. Во время игры нельзя бросать мяч назад, его надо передавать в руки стоящему сзади игроку. Если участник уронит мяч, он должен сам взять его, встать на свое место и продолжить игру. При другом варианте этой игры мяч передается под широко расставленными ногами из рук в руки, или же его можно сразу прокатывать до конца колонны под ногами.

«Передача мяча 2»

Играющие, разделившись на 2—4 команды, становятся в колонну по одному на расстоянии вытянутых рук, широко расставив ноги. По сигналу капитаны команд передают мяч над головой, второй передает мяч под ногами, третий над головой и т. д. Последний, получив мяч, бежит вперед своей команды и начинает передачу над головой. Игра продолжается до тех пор, пока капитан снова не станет первым и не поднимет мяч вверх. Мяч должен передаваться только “змейкой”. Нельзя передавать мяч подряд несколько раз над головой или под ногами. За нарушение команда получает штрафное очко. Если игрок уронит мяч, он должен взять его, встать на свое место и продолжить игру. Выигрывает команда, первой закончившая игру и не получившая штрафных очков. “Змейку” можно выполнять и другим способом. Первый участник поворачивается с мячом влево, второй передает мяч повернувшись направо и т. д. Стопы при поворотах туловища не должны сдвигаться с места.

«Защитай товарища»

Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. Перед их носками проводится круг. В центре стоят двое водящих. Один защищает другого от попадания волейбольным мячом. Попадание мячом засчитывается в туловище, руки и ноги и если отскочит от защитника. Когда игроки попадут в водящего, то в центр становятся новые водящие, и игра продолжается. После окончания игры отмечаются лучшие защитники.

«Пионербол»

Игра проводится на волейбольной площадке. Игроки каждой команды становятся в 2—3 ряда. Команды получают по 2 мяча. По сигналу игроки перебрасывают мяч на сторону соперника. Переброска продолжается до тех пор, пока на одной стороне не окажется 3 мяча одновременно. Игра останавливается, команда, у которой оказались 3 мяча, проигрывает очко. Снова дается по 2 мяча каждой команде, и игра продолжается до 15 очков. Когда одна из команд выиграет 15 очков, то они меняются площадками и игра продолжается.

Побеждает команда, выигравшая две партии.

«Передача мяча во встречных колоннах»

Игроки команд делятся пополам. Одна остается на одной стороне волейбольной площадки, другая становится на другой, в колонну, лицом к первой. У первых игроков в руках мяч. По сигналу они передают мяч сверху двумя руками через сетку игрокам своих команд. Участник, выполнивший передачу, бежит в конец своей колонны. Второй, поймав мяч, посылает его снова через сетку, сам бежит в конец своей колонны и т. д. Игра заканчивается когда игрок, начинавший игру, снова станет первым. Выигрывает команда, закончившая раньше передачи.

«Футбол через скамейки»

Играющие делятся на две команды и располагаются на разных сторонах площадки. Поперек площадки ставятся гимнастические скамейки. Участники играют, как в обычный футбол, ногами, туловищем или головой. Мяч касается пола только один раз, перед тем, как

его получит другой игрок. Игрок, получивший мяч третьим, посылает его на другую сторону площадки. Можно сразу отбить мяч головой на сторону противника. Во время игры нельзя касаться мяча рукой, ударять по мячу четыре раза игрокам одной команды, два раза подряд ударять по мячу одному игроку. Команда, допустившая ошибку, выполняет подачу. Побеждает команда, допустившая меньше ошибок.

«Быстрой»

В игре участвуют две команды. Игроки рассчитываются по порядку и запоминают свои номера. Затем команды становятся в общий круг, в центре которого находится мяч. Руководитель называет любой номер. Игроки под этим номером оббегают круг в одном направлении и, достигнув своего места, бегут в центр, стараясь первым завладеть мячом. Взявший мяч первым получает очко для своей команды.

Побеждает команда, набравшая больше очков.

«Не урони мячик»

Играющие в каждой команде становятся парами. У первой пары две палочки. Ими игроки зажимают мячик, чтобы он не упал. По сигналу первые пары должны пробежать 15—20 метров, обогнуть стойку и вернуться в свою команду, не уронив мяч. Если мяч во время бега упадет, игроки должны его поднять, положить на палочки и продолжить бег с того места, где упал мяч. Пара, прибежавшая к финишу первой, получает очко для своей команды. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

«Живая цель»

Играющие делятся на две группы. Одна группа становится на одной линии. Вторая линия проводится на расстоянии 10—12 м от первой. На ней становится вторая группа. Между играющими находится водящий, в которого участники стараются попасть мячом. Они могут перебрасывать мяч друг другу, выбирая удобный момент для броска. Водящий увертывается от мяча, подпрыгивает, приседает, бежит по всей площадке. Игрок, попавший мячом в водящего, меняется с ним местами, и игра продолжается.

«Салки мячом»

Участники находятся на площадке, у одного игрока мяч, который он гоняет ударами ноги и старается осалить им кого-нибудь из играющих. Они бегают, увертываются от мяча. Тот игрок, которого задел мяч, становится салкой, и игра продолжается. После игры отмечают игроки, которые ни разу не были салкой.

«Колобок»

Играющие становятся в круг, разомкнувшись на вытянутые руки. Водящий находится в центре круга, его задача — поймать колобок — мяч, который играющие перекачивают ударом ноги друг другу. Они могут перекачивать “колобок” в любом направлении, делать обманные движения, но при этом не должны сходить с места. Водящий может поймать “колобок” ногой, рукой, просто прикоснуться к “колобку”. Когда это ему удастся, он меняется местами с тем игроком, чью неудачную передачу “колобка” он перехватил.

Отмечаются водящие, быстро задерживавшие “колобок”, и игроки, ни разу не становившиеся водящими.

«Бег с мячом»

Играющие становятся в две колонны. В 15—20 м ставится стойка для поворота. У первых участников в руках теннисная ракетка и маленький мяч. По сигналу игроки начинают бег, держа перед собой ракетку с мячом. Если мяч упадет, участник должен его поднять и продолжить бег с того места, где упал мяч. Обогнув стойку, играющие возвращаются назад и

передают ракетку с мячом очередному участнику. Выигрывает команда, первой закончившая бег с мячом.

«Цветные мячи»

Играют две команды. У команды “синих” мяч синего цвета, у команды “зеленых” мяч зеленого цвета. По одному участнику от каждой команды выходят на линию старта и меняются мячами. По сигналу они одновременно бросают мяч соперника как можно дальше, а сами бегут за своим мячом и стараются быстрее возвратиться на свое место. Кто это сделает раньше, получает очко для своей команды. Выигрывает команда, получившая больше очков.

«Эстафета»

Участники становятся в две колонны за линию старта. У капитанов в руках баскетбольный мяч. В 15— 20 местах стоят флажки для поворота. По сигналу капитаны начинают ведение мяча правой рукой, обогнув флажок, они выполняют ведение левой рукой. Вернувшись к линии старта, они передают мяч вторым участникам и т. д. Мяч нельзя вести двумя руками, задерживать его, катить. Если такое случится, то судья возвращает игрока на то место, где это произошло, и ведение продолжается с того места. Побеждает команда, капитан которой первым окажется снова на линии старта и поднимет мяч вверх.

«Эстафета 2»

Играющие становятся в две колонны параллельно друг Другу на расстоянии 3 м. В 8—10 м ставятся стойки. По сигналу капитаны начинают ведение мяча. Обогнув стойку, они берут мяч в руки и выполняют передачу второму игроку своей команды. Тот, поймав мяч, повторяет действия капитана, а капитан после передачи возвращается в свою команду и становится в ее конце. Игра заканчивается, когда капитан снова станет первым и поднимет руки с мячом над головой. Во время игры передача выполняется только после того, когда игрок с мячом обогнет стойку. Если при ведении мяч упадет, **его** надо поймать и продолжить ведение с того места, где он упал. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету.

«Часовые и разведчики»

Участники делятся на 2 команды — “часовых” и “разведчиков” — и становятся на расстоянии 10— 15 м одна на другой. Перед командами проводятся линии. В центре рисуется кружок, в котором находится мяч. По сигналу к мячу выходят два игрока — разведчик и часовой. Разведчик выполняет различные движения, которые часовой должен повторять. Улучив момент, разведчик должен взять мяч и унести в свой лагерь. Часовой, выполняя все движения за разведчиком, внимательно следит за мячом. Как только разведчик схватит мяч, часовой старается поймать его и взять в плен. Если он поймает разведчика, то уводит в плен в своей лагерь, если он до линии другой команды не успеет догнать разведчика, то сам попадает в плен. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не примут в ней участие. Подсчитывается количество пленных. Затем команды меняются ролями, и снова подсчитываются пленные. Выигрывает команда, имеющая больше пленных.

«Парный бег с переменной палок»

Играют 2 команды. Для проведения игры потребуется 2 палки разного цвета длиной 50— 60 см. На линию старта выходят первые лыжники. По сигналу они с линии старта бросают палку как можно дальше и сразу устремляются за палкой, брошенной “противником”. Взяв палку, они спешат к линии старта. Лыжник, вернувшийся первым к старту, получает очко своей команде. Затем выходят вторые участники и игра продолжается. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

«В три ноги»

Играющие делятся на две команды, которые становятся парами в колонну. У первых пар правая нога одного лыжника и левая другого связаны лентой. У каждого лыжника остается по одной палке. По сигналу первые пары начинают передвигаться вперед. Через 30—40 м они огибают флажки и возвращаются обратно. Финиширующие первыми приносят очко своей команде. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

«Сороконожка»

Игра проводится на большой снежной поляне. Ребята делятся на 2—3 команды. Для игры требуются веревки — по числу команд. Участники выстраиваются в колонну по одному, держась одной рукой за веревку. На расстоянии 50—60 м от старта находится финиш. По сигналу играющие передвигаются к финишу, держась за веревку. Заканчивается игра, когда последний участник пересечет линию финиша. Побеждает команда, все участники которой первыми пересекут линию финиша. При передвижении нельзя отпускать веревку. Игрок, отпустивший веревку, должен догнать команду и, встав на свое место, взяться за веревку.

«Гонки на лыжах в парах»

Игра проводится на большой площадке, поляне. Участники становятся на лыжах парами на расстоянии 1—1,5 м одна от другой. Стоящие слева — одна команда, стоящие справа — другая. Обе команды двигаются на лыжах вперед. По сигналу лыжники первой пары поворачиваются один вправо, другой влево, передвигаются вдоль своих команд назад и становятся за последней парой. Прибежавший первым получает очко для своей команды. Игра продолжается до тех пор, пока последняя пара не выполнит задание. В этой игре лыжники все время продвигаются вперед, но пары начинают движение только после команды руководителя. Передвижение считается законченным, когда лыжник встанет в затылок к последнему игроку своей команды.

«День и ночь» (на лыжах)

Играющие, разделившись на 2 команды, выстраиваются на лыжах с палками в две колонны по обе стороны средней линии площадки в 2-х метрах от нее. За 20—25 метров от средней линии находятся города. Одна команда называется “День”, другая — “Ночь”. Руководитель стоит у средней линии и неожиданно говорит: “Ночь!” Игроки команды “День” поворачиваются к своему городу и передвигаются за его линию. Игроки команды “Ночь” поворачиваются к убегающим и стараются их догнать, коснувшись палкой лыж. Осаленные игроки останавливаются, их количество подсчитывается, и они отпускаются к своим. Затем команды снова занимают места у средней линии. Игра продолжается несколько раз, после чего подсчитываются осаленные в каждой команде.

«Лыжники, на место»

Играющие размещаются по кругу на лыжах с палками, а водящий без палок. Участники медленно продвигаются на лыжах по кругу в колонне по одному. Водящий без палок, подъехав к любому игроку, говорит: “За мной!” Вызванный игрок, воткнув палки в снег, следует за водящим. Постепенно водящий уводит за собой всех участников в сторону от круга, на котором остались палки. Внезапно он подает команду: “На места!” Лыжники стараются быстрее занять любое место между палками, взявшись за них. Водящий также становится между любой парой палок. Оставшийся без палок становится водящим, и игра продолжается.

«Финские гонки»

Эту игру придумали в Финляндии. Лыжникам связывали ноги лентой выше колен, чтобы нельзя было сделать ни одного шага. Эстафету проводят на расстоянии 60—80 метров. Лыжники передвигаются на лыжах отталкиваясь только палками. Обычно такая эстафета

проводится по ровной местности или с небольшим уклоном. Тот, кто первым пересекает линию финиша, приносит своей команде очко. Так как выполнять повороты со связанными ногами трудно, то передвижение проводится по прямой. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

«Салки на лыжах»

Играют в салки на большой снежной поляне. Один из игроков назначается “салкой”. Он должен догнать одного из товарищей и коснуться палкой его лыжи или палки. Игрок, которого коснулся водящий, говорит: “Я салка”, — и игра продолжается. Играть в салки на лыжах с палками могут хорошо подготовленные лыжники. Начинающим лыжникам лучше играть в салки без палок, так как они еще недостаточно овладели техникой лыжных ходов и без палок будет меньше возможности столкнуться.

«Тройки»

Участники каждой команды образуют тройки. Стоящий в центре широко разводит руки, а стоящие сбоку — подают ему руки. Тройки передвигаются по лыжне без палок, но можно передвигаться и другим способом. Каждой тройке выдается одна пара палок, одна палка у лыжника с левой стороны, вторая у крайнего с правой стороны. Игра проводится на дистанции 50—60 метров. Тройки, обогнув флажок, возвращаются на линию старта. Тройка, пришедшая к финишу первой, получает очко для своей команды. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

«Ворота из палок»

На дистанции 60—80 метров ставятся ворота из лыжных палок, обычно двое или трое. По сигналу первые участники начинают движение на лыжах, подъехав к воротам, приседают и проскальзывают в ворота в низкой стойке. Преодолев ворота, они встают и передвигаются ко вторым воротам, которые также преодолевают. Затем выполняют поворот за флажком и возвращаются к своей команде, вновь проскальзывая в ворота. Если уронишь ворота, то должен сам их поставить и только после этого продолжать движение. Передав эстафету, лыжник становится в конец колонны. Выигрывает команда, которая первой закончит эстафету.

«Два города»

Лыжники стоят в шеренге. Это место называется “дальним городом”. Играющие оставляют одну палку и медленно идут прямо, прокладывая для себя лыжню. Через 30—40 м лыжники оставляют вторую палку — это будет “ближний город” и проходят еще 30—40 м. Затем все останавливаются и поворачиваются кругом. Здесь находится старт игры, а в “дальнем городе” — финиш. По сигналу все одновременно бегут по своим лыжням в “дальний город”. По пути берут одну палку и бегут дальше. Выигрывает тот, кто первым возьмет свою вторую палку.

«В воротца»

Игра проводится на пологом склоне, на вершине стоят лыжники в колонну по одному. На выкате со склона ставятся “воротца” из лыжных палок, метрах в 10 от них ставится флажок для поворота.

По сигналу первые участники каждой команды по своей лыжне проезжают в “воротца”, огибают флажок и возвращаются к своей команде, выполняя подъем произвольным способом. Когда лыжник пересечет линию старта, спуск выполняет второй участник и т. д. Если лыжник уронит “воротца”, он должен их поставить, и игра продолжается. Побеждает команда, первой выполнившая задание.

«Слалом на лыжах»

На пологом склоне ставятся 5—6 лыжных палок для каждой команды на расстоянии 6—7 метров одна от другой. Через 10 м от последней палки проводится линия финиша. По сигналу первые лыжники каждой команды начинают спуск, успешно пройдя дистанцию, они пересекают линию финиша и поднимают правую руку вверх. По этому сигналу следующий участник выполняет слалом и т. д. Если участник уронит палку, он должен ее поставить на место и продолжить игру. Побеждает команда, выполнившая слалом первой.

«Кто быстрее» (на лыжах)

Лыжники стоят в шеренге. Рассчитавшись по порядку номеров, четные поворачиваются кругом, а нечетные остаются на месте — получилось две команды. На одинаковом расстоянии от каждой команды проводится линия финиша. По сигналу команды устремляются к финишу. Побеждает команда, первой пришедшая к финишу.

«Кто дальше»

Играют 3—4 команды, которые становятся в колонны. У первых участников в руках мяч. По сигналу они бросают мяч как можно дальше. Руководитель отмечает того, кто бросил мяч дальше всех, его команда получает очко. Бросавшие мяч бегут на лыжах за ним и, возвратившись, передают его вторым участникам, а сами становятся в конец своей команды. Затем бросают вторые игроки и т. д. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

«Подними палки»

На вершине склона находятся две команды. Одна — раскладывающая палки, другая — собирающая. Лыжник одной команды, выполняя спуск, кладет свои палки по сторонам лыжни. Участник другой команды должен поднять лежащие палки. Когда команды выполняют спуск, подсчитывается количество поднятых палок. Затем команды меняются ролями: те, кто собирал палки, уже раскладывают их, а кто раскладывал — собирают. После спуска снова считают количество поднятых палок. Выигрывает команда, сумевшая поднять больше лыжных палок.

«Карельские гонки»

Играющие с санками становятся в колонну за линией старта. Впереди в 30—40 м ставится флажок для поворота. По сигналу первый участник должен проехать на санках, отталкиваясь лыжными палками, по утопанному снегу до флажка, обогнуть его и вернуться обратно. За линией старта он передает санки и палки второму участнику, который садится на санки и продолжает эстафету.

Побеждает команда, все игроки которой первыми приедут к финишу.

«На санках»

Участники этой игры не сидят, а стоят на санках. Передвигаться по утопанной дорожке игроки могут отталкиваясь шестом или лыжной палкой. Чтобы интереснее передвигаться на санках, можно на дистанции поставить несколько флажков, которые надо объехать по извилистой линии. Используя этот способ передвижения, дети с удовольствием участвуют в проведении эстафеты.

«Тройки»

Для этой игры потребуется три веревочки на каждую команду. Первые четыре игрока образуют “тройку”. Трое игроков, надев веревочку на шею, пропускают ее под мышками, а концы отдают “ямщику”. Он может сидеть или стоять на санках. Дистанция гонок 60—80 метров. В таких гонках побеждают “тройки”, первыми добравшиеся до финиша.

«Эстафета с санками»

В эстафете участвует несколько команд, которые строятся за линией старта. В 30—40 м ставится флажок для поворота. По сигналу первые участники везут вторых на санках до флажка. За флажком они меняются местами, и обратно уже второй везет первого. За линией старта они передают санки второй паре, которая продолжает эстафету, а сами встают в колонны. Эстафета заканчивается, когда финиширует последняя пара.

Выигрывает команда, первой закончившая эстафету.

«Толкание шеста»

Играющие делятся на две команды. На площадке рисуется круг диаметром 3 м. Для игры потребуется крепкий гладкий шест длиной 2 м. От каждой команды в круг вызывается по одному участнику, они берут шест, середина которого отмечена. Каждый игрок берется за свою половину так, как ему удобней. По сигналу играющие стараются вытолкнуть соперника шестом из круга. Игроки могут перехватывать шест ближе к своему краю, но если рука задела половину шеста противника, то он проигрывает. Проигрывает он и в том случае, если хотя бы одной ногой шагнул за пределы круга или выпустит шест из рук. Победивший игрок приносит своей команде очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

«Прыжок за прыжком»

Играющие делятся на две команды, каждая выстраивается в колонну по два, параллельно друг друга на расстоянии 2—3 м. Каждая пара играющих держит за концы короткие скакалки на высоте 50—60 см от пола. По сигналу руководителя игроки первой пары кладут скакалку на пол и бегут один справа, другой слева в конец своей команды. Затем, перепрыгивая скакалки всех пар друг за другом или одновременно, возвращаются на свои места и берут скакалку в руки, поднимают ее на высоту 50—60 см. Когда они поднимут скакалку, игроки второй пары кладут свою скакалку, прыгают через первую, оббегают колонну до конца и, прыгая через скакалки, возвращаются на свои места и т. д. Выигрывает команда, первой закончившая прыжки.

«Разорванные цепи»

Команды стоят в шеренги лицом друг к другу на расстоянии 10—20 м. Игроки держатся за руки. Одна из команд посылает игрока своей команды разорвать цепь команды-соперницы. Игрок с разбега пытается разъединить руки — «разорвать цепь» игроков другой команды. Если ему это удастся, то он уводит с собой игрока, стоящего справа от него. Если цепь не разорвалась, то игрок сам остается в этой команде. После этого другая команда посылает своего игрока разорвать цепь противника. Выигрывает команда, у которой окажется больше игроков.

«Эстафета с булавами»

Играющие становятся в две колонны за линией старта. Перед каждой командой стоят 5—6 булав на расстоянии 1—2 м одна от другой, а в 15—20 м стоит стойка для поворота. По сигналу первые игроки бегут вперед и кладут все булавы горизонтально. Затем оббегают стойку и, возвратившись к своей команде, передают эстафету. Второй участник должен поставить все булавы и, оббежав стойку, возвращается обратно и т. д. Выигрывает команда, игроки которой закончат эстафету первыми.

«Эстафета в парах»

Участники делятся на две команды. Игроки каждой команды образуют пары, встав спиной и захватив друг друга локтями. По сигналу пары бегут к поворотной стойке, находящейся в 8—10 метрах, обогнув ее, возвращаются назад. После того, как первая пара пересечет линию старта, бег начинает вторая и т. д.

Побеждает команда, первой закончившая эстафету.

«Бой петухов»

Играющие делятся на две команды и становятся в 2 шеренги одна против другой. Между ними чертится круг диаметром 2 м. Капитаны посылают в круг по одному “петуху”. “Петухи” становятся в круг на одной ноге, другую подгибают, руки держат за спиной. По сигналу “петухи” стараются вытолкнуть соперника плечом из круга или заставить его встать на обе ноги. Кому это удастся — получает очко для своей команды. Когда все “петухи” примут участие в игре, подсчитываются очки. Выигрывает команда, получившая больше очков.

«Перетягивание в парах»

Играющие делятся на две команды и строятся около средней линии одна команда лицом к другой. За каждой командой в двух метрах проводится еще одна линия. Играющие крепко берутся за правые руки, левая на поясе или за спиной. По сигналу участники стараются перетянуть игроков другой команды за линию, находящуюся за спиной. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не будут перетянуты в ту или иную сторону.

Выигрывает команда, которая сумела перетянуть больше игроков.

«Выталкивание из круга»

Играющие делятся на две команды. Между ними чертится круг диаметром 3 метра. Капитан одной команды посылает первого игрока в круг. Капитан второй, оценив силы противника, посылает своего игрока в круг. По сигналу игроки определенным способом (упором плечами, захватом, борьбой) стараются вытолкнуть соперника из круга. Тот, кто это сделает, получает очко для своей команды. Потом первым посылает в круг игрока своей команды второй капитан и так, пока все игроки не примут участие в игре. Побеждает команда, набравшая больше очков.

«Тяни в круг» (для мальчиков)

На полу чертятся два круга (один в другом) диаметром 1 и 2 м. Играющие становятся за большим кругом и берутся за руки. По сигналу участники двигаются по кругу вправо или влево, не разъединяя руки. После следующего сигнала они останавливаются и стараются втянуть в круг своих соседей. Можно наступить в малый круг или перешагнуть через него, но так, чтобы не разъединить руки. Тот, кто наступит даже одной ногой в большой круг, выбывает из игры. После этого играющие снова берутся за руки и продолжают игру. Если во время игры участники разъединяют руки, то они оба выбывают. Когда игроки не могут окружать большой круг, они становятся вокруг малого и стараются втянуть в него. Выигрывают участники, не втянутые в круг.

«Слон» (для мальчиков)

Играют две команды по 6—8 участников. Одна из команд — “слон”. Для этого направляющий упирается в выставленную вперед ногу и наклоняет голову, второй игрок, стоящий сзади, крепко обхватывает первого правой рукой за туловище, а левой упирается в свое левое колено. То же делают остальные игроки команды, образуя крепко стоящий снаряд для прыжков. Участники другой команды по одному прыгают на “слона” и сидят на нем, крепко держась. Когда прыгнет последний игрок, “слон” начинает продвигаться вперед к линии, которая находится в 6—8 метрах от первого. Игрок, который не удержался на “слоне”, получает штрафное очко. После этого команды меняются местами. Побеждает команда, имеющая меньше штрафных очков.

«Чехарда» (для мальчиков)

Играющие делятся на две команды, которые становятся в колонну по одному за линией старта. Напротив каждой команды в 10—15 м ставится поворотная стойка. В 2-х метрах от стартовой линии становится первый участник команды в положение согнувшись с опорой руками о колено и наклонив голову. По сигналу следующий игрок выполняет прыжок через

первого и через 2 м принимает то же положение, что и первый. Следующий выполняет прыжки через 2-х игроков и принимает такое же положение, как двое первых и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки, обогнув стойку, не вернутся за линию старта. Выигрывает команда, все игроки которой первыми пересекут стартовую линию и станут в колонну, приняв исходное положение.

«Эстафета «ГУСЕНИЦА»

Участники делятся на 2—3 команды, которые строятся в колонну по одному. В 10—15 м ставится стойка. Игроки кладут левую руку на левое плечо впереди стоящего, а правой рукой держат его за голеностопный сустав согнутой в колене ноги. По сигналу участники прыжками на левой ноге продвигаются вперед, сохраняя равновесие. Побеждает команда, последний участник которой быстрее пересечет линию старта, сохранив при этом положение “гусеницы”.

«В обе стороны»

Игроки строятся в шеренгу и рассчитываются на первые и вторые номера. Первые номера поворачиваются кругом, и все играющие берут друг друга под руки. Получилось две шеренги, смотрящие в противоположные стороны. В 5—6 метрах от шеренги проводятся две черты с одной и другой стороны. По сигналу обе команды устремляются вперед, каждая старается перетащить всю шеренгу к своей боковой черте. Выигрывает команда, которая перетащила хотя бы одного игрока из другой команды за свою боковую линию.

«Кто подходил?»

Игра проводится в зале или на площадке. Ребята становятся в круг, в центре которого находится водящий с завязанными глазами. По сигналу руководителя один из играющих подходит к водящему и измененным голосом произносит его имя. После этого он возвращается на свое место, причем может обойти вокруг водящего или пройти зигзагами, чтобы труднее было определить место, откуда он подходил. После слов руководителя “Можно”, водящий открывает глаза и старается отгадать, кто к нему подходил. Если он угадал, то игроки меняются местами, если нет, то он снова водит, но не более 3-х раз, после чего выбирается новый водящий. Во время игры водящий не снимает повязку и не открывает глаза до тех пор, пока руководитель не скажет “Можно”. После игры отмечаются водящие, быстро узнававшие подходивших к ним игроков, а также отмечаются игроки, хорошо изменявшие свой голос.

«Веревочка»

Команды стоят в колонну по одному. Стоящие впереди держат по скакалке. Против каждой команды ставится стойка на расстоянии 10—15 м. Стоящий впереди игрок после сигнала обегает стойку и возвращается к своей команде. Один конец скакалки он подает игроку, стоящему первым в колонне, а второй держит сам. Затем они бегут вдоль своей команды и проводят скакалкой под ногами игроков, которые перепрыгивают через нее. Первый игрок остается в конце команды, а второй обегает стойку, возвращается к колонне, передает один конец скакалки следующему игроку, и снова вдвоем пробегают вдоль команды и т. д. Участник, который начинал игру, получив скакалку, поднимает руки вверх. Если игрок зацепит скакалку ногами, то получит штрафное очко. Выигрывает команда, которая раньше закончила игру и не имеет штрафных очков.

«Удочка»

Игра проводится в зале или на площадке. Для ее проведения необходима веревочка длиной 3—4 м с мешочком, наполненным песком. Играющие становятся в круг, в центре стоит водящий с веревочкой в руках. Водящий начинает вращать веревочку так, чтобы мешочек скользил по полу под ногами подпрыгивающих игроков. Задев мешочек становится в центр круга и вращает веревочку, а бывший водящий идет на его место. Выигрывает тот, кто ни разу не задел веревочку. При вращении веревочки нельзя отходить со своего места.

«Гонка обручей»

Игра проводится в зале или на площадке. Для ее проведения требуется 10 обручей на одну команду. Играющие делятся на 2—3 равные команды и строятся в шеренги. На правом фланге находится капитан, на котором надето 10 обручей. По сигналу капитан снимает с себя один обруч и передает его рядом стоящему игроку; Тот продевает его через себя сверху вниз и передает дальше. Капитан снимает с себя второй обруч и снова передает его соседу. Последний игрок надевает все обручи на себя. Команда, которая первой выполнит задание, получает очко, Игра проводится три раза. Побеждает команда, получившая больше очков. Во время игры нельзя передавать обруч, предварительно не продев его через себя, а также нельзя передавать два обруча одновременно.

«Тоннель»

Каждая команда делится на две группы. Одна группа стоит за линией старта, а вторая стоит в шеренгу боком к игрокам первой группы, образуя “тоннель” из обручей. Расстояние между обручами 1 м. По сигналу первый участник пробегает сквозь “тоннель”, обегает шеренгу с обручами, возвращается к линии старта и касанием ладонью плеча второго участника передает эстафету и т. д.

После первой попытки участники меняются местами. Те, кто держал обручи, становятся в колонну за линию старта, а кто бегал — держит обручи. Выигрывает команда, которая дважды будет первой.

Вариант этой игры — вторая группа стоит в шеренгу боком к линии старта, держит обручи между собой, и игроки пробегают сквозь обручи “змейкой”.

«Обруч»

Перед играющими кладут 5—6 обручей. У каждого обруча встает игрок. По сигналу участники берут обручи и начинают вращать на поясе. Побеждает тот, кто дольше всех будет вращать обруч.

«Эстафета с обручами»

Играющие делятся на 2—3 команды и становятся в колонны за линией старта. У первых игроков в руках обруч. В 15—20 м ставится стойка. По сигналу первые участники бегут вперед, прыгая через обруч (как через скакалку). Обогнув стойку, они возвращаются обратно, прыгая через обруч, передают обруч следующему участнику, а сами становятся в конец колонны. Побеждает команда, первой закончившая прыжки через обруч.

«Бег в обручах»

Играющие делятся на 2—3 команды, которые становятся в колонны. Перед каждой командой в 12—15 м стоит поворотная стойка. У капитанов в руках обруч. По сигналу капитаны обегают стойки, возвращаются к своим командам и к ним в обруч становится второй игрок. Они бегут вдвоем вокруг стойки, затем возвращаются обратно. Капитан выходит из обруча и становится в конце колонны, а ко второму игроку становится в обруч третий, и они снова обегают стойку. Третий берет четвертого и т. д. Игра заканчивается, когда капитан снова окажется первым. Выигрывает команда, первой закончившая бег в обручах.

«Эстафета»

Игроки, разделившись на 2—4 команды, становятся за линию старта в колонну по одному за своим капитаном. Перед каждой командой в 10—15 метрах ставится стойка. Перед капитаном лежат два обруча. По сигналу капитан встает во второй обруч, первый берет и передвигает его вперед по направлению к стойке. Сам переходит в него, а освободившийся обруч снова передвигает перед собой. Так продолжается до тех пор, пока он не пересечет линию за стойкой. Затем берет обручи в руки и бегом возвращается к своей команде,

пересекает линию и передает обручи второму участнику, а сам становится в конец своей команды. Игра продолжается до тех пор, пока капитан снова не станет первым. Передвигаться вперед можно только перешагивая из обруча в обруч. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету. Передвигать обручи можно и другим способом. Участник, стоя внутри обруча, поднимает его вверх, переходит во второй обруч, а поднятый кладет перед собой.

«Два стула и веревочка»

Два стула ставятся на расстоянии 4—5 метров спинками друг к другу. Под стульями на полу лежит веревочка, концы которой чуть-чуть выглядывают. 2 участника сидят на стульях. По сигналу они встают, бегут в левую сторону, огибают стулья, возвратившись к своему стулу, садятся и стараются первыми, схватив веревочку, вытянуть ее из-под стула. Выигрывает тот, кто успеет сделать это раньше. Затем играет следующая пара.

«Лебедь, рак и щука»

Игра придумана по басне И. А. Крылова «Лебедь, рак и щука». Для ее проведения требуется три каната, связанные между собой или закрепленные на одном кольце. На площадке чертится круг диаметром 2—3 метра, в центре которого находится узел канатов. Участвовать могут и три человека и три команды, каждая за себя. В трех сторонах площадки рисуется эмблема команды: лебедь, рак и щука. По сигналу участники берут канат в руки, по второму крепко натягивают и по третьему сигналу начинают перетягивать в свою сторону. Когда узел канатов или кольцо пересечет линию круга, игра останавливается и объявляется победитель.

«Перетягивание каната»

Играющие делятся на 2 команды. Посередине площадки кладется канат. Середина каната отмечается ленточкой, под серединой каната проводится поперек черта. В 2—3 м от нее проводится параллельно еще две черты. Играющие берутся за канат и поднимают его с пола. По сигналу играющие стараются перетянуть канат в свою сторону. Канат считается перетянутым, если его середина окажется в 2—3 м от средней линии на стороне одной из команд. Перетягивать канат можно только после сигнала. Игру проводят несколько раз. Выигрывает команда, которая перетянет канат на свою сторону большее число раз.

«Челночный бег»

Участники делятся на 3 команды, которые становятся в колонны за линию старта. Перед каждой командой лежат 3 кубика, в 10 метрах проводится линия финиша. По сигналу первые участники берут кубик, бегут с ним к линии финиша, кладут кубик на линию, возвращаются за вторым кубиком, кладут его рядом, возвращаются за третьим и, положив его рядом с первыми двумя, поднимают правую руку вверх. За 1-е место команда получает 3 очка, за 2-е — 2, за 3-е — 1 очко. Побеждает команда, получившая больше очков. Бег с кубиками можно проводить и на результат. Тогда отмечают игроки, сумевшие показать лучший результат.

«Вызов номеров»

В этой игре участвуют 2—4 команды, которые выстраиваются в колонны по одному и рассчитываются по порядку номеров, каждый запоминает свой номер. Впереди каждой колонны на расстоянии 10—15 м ставится по стойке. Перед играющими проводится стартовая черта, на расстоянии 2 м от нее — линия финиша. Руководитель вызывает игроков в любом порядке. Вызванные игроки выбегают вперед, оббегают стойку и возвращаются обратно. Прибежавший к финишу первым получает очко для своей команды и становится на свое место. Руководитель может вызвать некоторых участников 2 раза. Задания можно разнообразить, изменяя форму передвижения: до стойки — прыжки на двух ногах, обратно — обычный бег; до стойки — прыжки на одной ноге, обратно — обычный бег и т. д. В начале

игры надо сказать, что вызванные игроки выбегают с правой стороны и, финишируя, должны придерживаться правой стороны. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

«Коршун»

Для этой игры выбираются коршун и наседка, все остальные — цыплята, которые становятся за наседкой в колонну по одному. Цыплята держатся за пояс впереди стоящего. Коршун старается схватить последнего цыпленка в колонне. Наседка старается помешать этому. Размахивая руками-крыльями, она бросается вправо и влево, а вместе с ней вся колонна цыплят, стараясь защитить последнего цыпленка. Ведь коршун может схватить только его. Но если цыплята оторвались от колонны и не успели встать на место, то они становятся добычей коршуна. Схваченные коршуном цыплята выбывают из игры. Когда коршун поймает 5—7 цыплят, он сам становится наседкой, а прежняя превращается в последнего цыпленка, за то что не уберегла цыплят. Выбирается новый коршун, и игра продолжается.

«Третий лишний»

Игроки становятся по кругу парами друг за другом. Расстояние одной пары от другой 1—1,5 м. Назначаются двое водящих. Один убегает, другой догоняет. Убегающий встает впереди любой пары, сзади стоящий игрок быстро убегает. Если догоняющий осалит убегающего, то сам теперь убегает и может встать впереди любой пары.

«Встречная эстафета»

Играют две команды. Каждая команда становится в колонну, одна половина команды остается на одной стороне площадки, а вторая становится в 20—30 м лицом к первой. Перед игроками проводится линия. Первые игроки, стоящие на одной стороне, получают эстафетную палочку. Если игроков нечетное количество, то эстафетную палочку получают первые игроки той половины, в которой больше на одного человека. По сигналу руководителя первые игроки с эстафетной палочкой бегут к игрокам своей команды, стоящим на противоположной стороне, передают эстафетную палочку и становятся в конец колонны. Игроки, получившие эстафетные палочки, бегут к игрокам своей команды, стоящим напротив, и также передают эстафетную палочку и т. п.

Ожидающим нельзя наступать на линию получения эстафеты. Игра заканчивается, когда игрок, начинавший эстафету, получит эстафетную палочку. Выигрывает команда, закончившая раньше эстафету.

7. Игры на взаимодействие

«Машина»

Вспомогательного материала нет. Машина “строится” из членов группы.

Ведущий: Вам нужно построить любой действующий механизм. 10 минут строите модель, не произнося ни слова, затем представляете модель. После выполнения задания всем предлагается разойтись по малым группам и поговорить о том, что произошло.

«Плетень»

Группа вместе с ведущим встают лицом внутри круга и берутся за руки. Затем ведущий даёт команду: повернуться всем на 180 градусов, не расцепляя рук. Необходимо

зафиксировать это положение. Затем по команде “раз” нужно снова развернуться и встать в первоначальное положение, также не расцепляя рук.

Вывод: упражнение проходит эмоционально, требует массу нестандартных движений, что приводит к внутреннему раскрепощению.

«Бег ритма»

Участники встают в круг и, начиная с ведущего, отбивают ритм хлопком в ладоши: та-та, та-та, та-та-та-та-та, та-та. Каждый играющий делает только ОДИН хлопок (11 человек-11 хлопков). Должен сохраниться общий рисунок ритма. Кто сбился, с того начинают снова отбивать ритм. Упражнение повторяется до тех пор, пока не наладится чёткий рисунок ритма.

Анализ: вырабатывается чувство ритма, чувство единства, сплочённость группы, способность к слаженному, совместному действию.

Развиваются способности: принимать во внимание чужое поведение и отвечать на едва заметные перемены в чужом поведении. Переходить из одной ситуации в другую, взаимодействуя с другими участниками.

«Поймай взгляд»

Группа рассаживается по кругу таким образом, чтобы каждый участник видел друг друга. Ведущий одному из игроков “передает” взгляд. После того, как игрок-“приёмник” почувствовал, что взгляд адресован ему, “передает” этот взгляд другому игроку на выбор, таким образом, став “передатчиком”, третий игрок “передает” взгляд другому и т. д. До тех пор, пока взгляд “затеряется”. Остальные игроки должны внимательно следить за переходом взгляда. После того, как взгляд “затерялся”, ведущий начинает расследование – кто кому передал взгляд и где он затерялся. После этого подсчитывается количество “передатчиков” - “приёмников”. Упражнение повторяется 2-3 раза.

Анализ: Определяется степень внимательности группы; развивается у каждого участника наблюдательность; возрастает некоторая доверительность друг к другу; развивается умение чувствовать другого человека.

«Зеркало»

Участники разбиваются на пары, встают лицом друг к другу. Один из партнёров – “зеркало”, и его лицо, следовательно, - отражение лица второго партнёра, оно должно следовать всем его движениям. Пусть некоторое время они делают, что хотят. Возможно один будет смешить, и отражению будет трудно за ним следовать. Затем дайте указание: “Смотрите в глаза своему партнёру и, используя периферическое зрение, следуйте его движениям. Делайте их достаточно медленно, в одном ритме, не старайтесь обмануть друг друга. Добейтесь того, чтобы нельзя было отличить, кто является “отражением”.

После определённых достижений в синхронности пар можно предложить кому-нибудь из других пар определить, кто ведущий, а кто его отражение.

После того, как пары сработаются, предложите поменяться партнёрами (возможна неоднократная смена партнёров).

Анализ: упражнение развивает умение чувствовать партнёра и схватывать логику его движения, это очень хорошее средство развития психологического контакта; упражнение развивает способность к перевоплощению, учит попытке смотреть глазами другого человека на привычные вещи, на окружающих людей, на самого себя.

«Стыковка»

Игра проводится в четвёрках. Два участника садятся друг против друга, чтобы их колени соприкасались, и закрывают глаза. Указательные пальцы правых рук – “космические станции” – они вытягивают навстречу друг другу. Двое других игроков становятся позади сидящих. По сигналу каждый из стоящих участников начинает с помощью словесных команд управлять

движениями правой руки сидящего перед ним. Цель стоящих за креслами игроков – свести концы указательных пальцев своих партнёров.

Возможен и другой вариант игры: один из игроков стремится увести свою “мишень” – ладонь сидящего перед ним человека от преследующей его “ракеты” – указательного пальца того, кто сидит напротив. При этом ладонь должна, конечно, всегда оставаться в пределах досягаемости пальца, а лицо в целях безопасности – вне его пределов.

Анализ: польза от этого упражнения та же, что и от упражнения “Зеркало”.

!!!«Крики вволю»

Ведущий: Прошу всех встать, сбросить напряжение и расслабиться. Сейчас вам предстоит от души покричать. Кричим все, на разные голоса, кто как может, как можно громче. Вместе с криками сбрасываем с себя усталость, нервное напряжение, утомление. Итак, все выдохнули, набрали побольше воздуха и начали кричать как можно громче, на разные голоса. Начали (...) Неплохо. Сейчас мы попробуем покричать еще разок, уже без оглядки, сопровождая свои крики спонтанными движениями, прыжками, раскачиваниями. Пусть это будет своеобразный крик вашего тела. Покричим подольше, останавливаться будем только по команде ведущего. Итак, снова начинаем кричать, но теперь сопровождаем свой крик движениями тела. Пожалуйста. (...) Прекрасно. Заканчиваем! Оцените сами освежающий эффект этого замечательного упражнения.

«Прорыв»

Ведущий: Способны ли вы добиться своего, не взирая ни на какие препятствия? Способны ли вы защитить свои позиции, отстоять своё, несмотря на мощный натиск противника? Сейчас мы можем попробовать свои силы в этих двух направлениях. Давайте разделимся на две половины и образуем два круга – внутренний и внешний. По моему сигналу участники, стоящие во внутреннем круге, начинают двигаться по часовой стрелке, а те, кто находится во внешнем круге, – против часовой стрелки. По сигналу ведущего – хлопок – останавливайтесь. Образовались пары. Задача “внешнего партнёра” любыми доступными ему средствами (это могут быть слова, физическая сила в пределах приличия, хитрость и т. п.) прорваться в центр. Задача “внутреннего партнёра” – не пустить ни за что. Он также применяет все имеющиеся у него на вооружении способы препятствия своему противнику. Итак, если задание понятно, то мы можем приступить к первому поединку.

Игра повторяется несколько раз. В конце определяются самые настойчивые игроки.

«Моечная машина»

Цель: снятие комплекса тактильного контакта, раскрепощение участников.

Участники разбиваются на пары и встают парами в колонну лицом друг к другу – это сама “моечная машина”. Одна пара разбивается и один человек встаёт в начале колонны – это “вещь”, которую необходимо отмыть, а другой – в конце – это “сушилка”. “Вещь” начинает медленно двигаться внутри колонны, а все её гладят, трогают, говорят ласковые слова т. д. , то есть “моют”. “Сушилка” принимает в свои объятия вымытую “вещь” и “сушит” её, крепко-крепко обнимая. Затем “вещь” и “сушилка” меняются местами.

Игра продолжается до тех пор, пока через “моечную машину” не пройдёт каждый участник игры.

!!!«Печатная машинка»

Ведущий: Можем ли мы слаженно работать в группе? Давайте проверим. Попытаемся воспроизвести процесс печатания на машинке отрывка из хорошо известной вам песни или стихотворения. Каждый по очереди произносит по одной букве (Б-У-Р-Я М-Г-Л-О-Ю Н-Е-Б-О...). В конце слова – все встают, на знаке препинания – топают ногой, в конце строки – хлопают в ладоши. Ещё одно условие игры: кто ошибётся, выходит из игры, покидает кресло.

Начинаем по кругу. Итак, первый участник произносит первую букву, второй – вторую и т. д. Не забывайте о знаках препинания.

По окончании игры можно оценить, кто вышел в победители.

!!!«Передача эмоций»

Участники игры садятся в круг. Первому предлагается накопить максимум отрицательных эмоций и в одной-двух фразах “выплеснуть” весь накопленный запас на своего соседа, постаравшись вложить максимум темперамента и эмоций. Второй же, не ответив никак первому, “вымещает” зло на следующем. Как это обычно бывает в жизни, он разряжается на первом попавшемся под руку. Игра проходит в один-два круга. Пока не иссякнет.

Затем задание меняется. Первый пытается сбросить запас отрицательных эмоций и расшевелить все добрые и светлые силы души одной-двумя приветливыми фразами, делится своим хорошим настроением с соседом. Второй, получив заряд положительных эмоций, передаёт его третьему и т. д. Можно воочию сравнить цепи отрицательных и положительных эмоций.

«Тренинг со стульями»

Количество стульев соответствует количеству участников. Стулья ставят в круг так, чтобы их можно было обойти.

Ведущий: Всей группе необходимо выполнить синхронно такое задание: всем сесть на стулья, встать за спинку. Поднять стул на уровень груди, опустить, пройти на исходную позицию и снова сесть на стул. Во время выполнения задания разговаривать нельзя. Если правила будут нарушены, прозвучит хлопок, и нужно будет начинать сначала.

Упражнение выполняется до тех пор, пока не будет полной синхронности в движениях всех участников.

«Картина»

Группа выстраивается в линию. Первый игрок приглашается к столу или к стене, на которой прикреплен большой лист бумаги. Рядом фломастеры. Ему предстоит начать рисовать “картину”. Ведущий сообщает ему, какой предмет необходимо изобразить (другие не слышат задания). Он рисует один из элементов рисунка.

Приглашается второй игрок. Первый игрок объясняет второму мимикой, жестами, что ему нужно изобразить на листе бумаги и встаёт в конце линии, только после этого второй рисует. Приглашается третий игрок и так далее, пока все не примут участия в рисовании картины.

Всем группам ведущий даёт одинаковые задания, но группы об этом не знают. Каждая группа по истечении 10 минут представляет свою картину. Ведущий произносит вслух задание, и группы смотрят, что у них получилось.

Это упражнение на умение передать информацию мимикой, жестами, на интуицию, на умение правильно, без искажений принять информацию.

Методики игровой педагогики

Игровые методики – одна из форм решения воспитательных задач. Деловые игры наиболее необходимы для анализа ситуации, когда сложно получить точную информацию через диалог (непосредственно от человека) в силу того, что он ее сам еще не осознал. Игры в педагогике высшей школы – это моделирование ситуаций, которые возникают в студенческом коллективе, а также способ разрешить многие вопросы и трудности в общении.

Основные требования к проведению игр:

- преподавателю-куратору необходимо понимать, какую цель он преследует, проводя игру (знакомство Детей группы, сплочение, снятие напряжения, диагностика отношений в группе и т.д.) – ЗАЧЕМ?;

- во время проведения деловых игр задача куратора – внимательно наблюдать за членами группы (за их поведением, действиями, эмоциональным состоянием, степенью активности, межличностными отношениями и т.д.) – НАБЛЮДЕНИЕ;

- после проведения упражнения (деловой игры) с группой обязательно проводится его рефлексия (самоанализ); при этом куратору необходимо только управлять и организовывать процесс обсуждения, а комментировать произошедшее допустимо лишь после завершения высказываний Детей (в качестве своей точки зрения, объективно проанализировав ситуацию).

Игры на знакомство группы*.

«Общее имя».

Удобно проводить 1 сентября при первом знакомстве. Вожатый Детям говорит Детям: «Чтобы нам познакомиться быстрее, можно назвать общее имя. Это просто: одновременно со всеми каждый называет свое имя». Получается громкое и веселое имя, состоящее из звукосочетаний различных имен.

«Математика»

Сидящие по кругу называют цифры от одного до пяти. Каждый пятый вместо того, чтобы сказать «пять» – называет свое имя и встает (он больше не участвует в игре). И так далее пока каждый не представится.

«Снежный ком».

Самая распространенная методика знакомства. Каждый член группы по часовой стрелке называет свое имя, при этом каждый следующий должен повторить имя того (тех), кто представлялся перед ним, а только затем назвать свое. Получается, что имена накатываются как снежный ком.

Методика имеет несколько вариаций:

Можно называть не только имя, но и качество характера, которое начинается на ту же букву, что и имя (например, Ольга – обаятельная, Светлана – своенравная, Николай – надежный и т.д.).

* Все приведенные здесь игры разработаны психологами, педагогами и работниками иных социальных служб.

Можно называть имя и свой любимый фрукт или овощ (Наталья – груша, Сергей – ананас и т.п.).

«Паспорт знакомства»

Детям раздается лист, на котором написано задание.

Образец задания:

Найдите (запишите на листе их имена) как можно больше тех, у кого такие же, как у Вас:

1. Месяц рождения _____
2. Цвет глаз _____
3. Место рождения _____
4. Размер обуви _____
5. Любимое блюдо _____
6. Любимое художественное произведение _____
7. Хобби, увлечение _____
8. Качество, которое больше всего цените в людях _____

Дети самостоятельно должны найти всех схожих с ними, по каким либо параметрам людей (они могут ходить, спрашивать с места, ждать, когда к ним подойдут, – задача куратора только наблюдать). На это задание дается от 5 до 20 мин. в зависимости от количества Детей в группе. После этого проводится рефлексия. Примерные вопросы: «У кого больше всего сходств по какому-либо пункту?», «У кого нет совпадений по какому-либо пункту?», «Есть ли схожие по всем пунктам Дети?», «Что было сложно при выполнении задания?» и т.д.

«Рассказы в тройках».

Дети разбиваются по тройкам и в течение 2 минут рассказывают друг другу о себе все, что успеют. Затем тройки меняются, и повторяется та же деятельность. После этого группа садится в круг и обсуждает наиболее запомнившиеся факты и истории из жизни Детей группы, с которыми успел познакомиться. При этом обязательно сначала называть имя и фамилию человека, о котором будет идти речь.

«Я не умею»

Группа садится кругом (так чтобы все друг друга видели) и по очереди рассказывает о себе, начиная со слов: «Я не умею...». Вожатый после высказывания Ребенка может задать возникшие вопросы. После того, как выступили все Дети, могут задавать вопросы все желающие (тем, к кому они появились во время проведения упражнения). Задача куратора наблюдать и анализировать выступления. Кто-то из Детей действительно старается быть искренним, признаться в своих не

умениях (которые часто означают, что человек желает этому научиться), а кто-то постарается показать себя с лучшей стороны, не желая раскрываться перед малознакомыми однокурсниками (Соответственно, высказывания «Я не умею стирать» и «Я не умею лгать» явно отличаются по информационной нагрузке). Задача куратора – организовать свободный, интересный диалог.

«Интервью»

Каждый Ребенок пишет на листочке свое имя и фамилию, все листочки складывают в коробку, перемешивают, затем все члены группы вынимают по одному листочку. Задача Детей – взять интервью у того, листочек с чьим именем ему достался. Право выбора задаваемых вопросов остается за игроком. Время на интервью одного человека – 5 мин. После того, как каждый из участников взял интервью, все садятся в круг и по очереди рассказывают о том человеке, которого опрашивали. Содержание своего рассказа Ребенок определяет сам: он может рассказать все услышанное, а может лишь некоторую информацию.

«Передай маркер»

Игра выполняет одновременно две функции: знакомство и сплочение.

Дети встают в круг на небольшом расстоянии друг от друга. Ведущий берет маркер и бросает его любому из членов группы, тот передает дальше, при этом обязательно запоминая, от кого получил(а) и кому передал(а) маркер. Нельзя передавать маркер стоящим рядом и через одного. Те, кто передал маркер, скрещивают руки на груди, чтобы можно было понять, в чьих руках маркер еще не побывал. Перед тем как бросать маркер, необходимо спросить: «Как тебя зовут?», услышав ответ, назвать по имени и только затем бросать.

После того, как первый круг завершен (не важно падал маркер при этом или нет), Детям ставится условие, что теперь, сохраняя траекторию передачи, необходимо бросать маркер так, чтобы он ни разу не упал. Если это случилось, то круг начинается с начала. Время на игру не ограничено. Если долго не получается, то вожатый может помочь, давая советы. Например: «Будьте внимательнее, когда передаете маркер», «Не мешайте друг другу», «Это ваше общее дело, и вы должны его сделать обязательно» и т.п. Если задание с одним маркером выполнено слишком быстро (с первого или со второго раза), то можно добавить еще один маркер или попросить сделать шаг из круга, тем самым, усложнив задание.

Необходимые материалы: 1 или 2 маркера (можно использовать ручку, крупный брелок и т.п.)

«Приседалки»

Игра одновременно помогает познакомиться, сплотиться и создать непринужденную атмосферу в группе.

Группа встает в круг. Задача Детей называть по очереди свои имена и приседать. При этом нельзя называть имена подряд (стоящим рядом) и стоящим через одного Детям. В случае одновременного произношения имен или нарушения правил чередования, – игра начинается сначала. Продолжается до тех пор, пока задание не будет выполнено правильно.

Игры на взаимодействие группы (выявление лидера, сплочение).

«Веревочка»

Все игроки стоят по кругу, крепко держа друг друга за руки «замком». Между первым и вторым ребенком висит веревочка со связанными концами. Второй участник, не разнимая рук с первым, должен продеть через себя веревочку, как обруч. Веревка теперь находится между вторым и третьим ребенком, потом третий повторяет действия второго и т.д. по кругу. Главное: во время проведения веревки через себя участники не должны разнимать рук. Длина веревки – 1 м.

«Карета»

Группе необходимо построить карету из присутствующих людей. Посторонние предметы использованы быть не могут. Во время выполнения задания куратору необходимо наблюдать за поведением Детей: кто организывает работу, к кому прислушиваются другие, кто какие «роли» в карете себе выбирает. Дело в том, что каждая «роль» говорит об определенных качествах человека:

Крыша – это люди, которые готовы поддержать в любую минуту в сложной ситуации;

Двери – ими обычно становятся люди, имеющие хорошие коммуникативные способности (умеющие договариваться, взаимодействовать с окружающими):

Сиденья – это люди не очень активные, спокойные;

Седоки – те, кто умеет выезжать за чужой счет, не очень трудолюбивые и ответственные;

Лошади – это трудяги, готовые «везти на себе» любую работу;

Кучер – это обычно лидеры, умеющий вести за собой;

Если Ребенок выбирает себе роль **слуги**, который открывает дверь или едет сзади кареты, такие люди также имеют лидерские качества, но не хотят (не умеют) их проявлять, готовы больше к обеспечению тыла (либо это так называемые «серые кардиналы»).

После того, как карета готова, Дети садятся в круг, обсуждают произошедшее, а затем вожатый объясняет им значение тех «ролей», которые они выбрали.

Примечание: если группой руководит и распределяет роли один человек, то значения названные выше не будут отражать качеств данных людей.

«Слепые фигуры»

Дети встают в круг и берутся за руки. Им предлагается закрыть глаза и всем вместе, не расцепляя рук, построить квадрат. После того как группа решит, что квадрат готов, ведущий просит их открыть глаза и посмотреть, что у них получилось. Если группа не довольна увиденным, они вновь закрывают глаза и продолжают выполнять задание. Затем таким же образом можно построить прямоугольник, треугольник, равнобедренный треугольник и т.д.

Примечание: в данном задании можно использовать веревку со связанными концами, за которую берутся все Дети группы.

«NITRO»

Трое из группы берутся за руки, они и есть NITRO. Группа должна их перенести по прямой на расстояние 2-4 м, так, чтобы они не касались земли, а также не меняя положения их корпуса и не разрывая рук этих Детей. При этом все члены группы должны заботиться об удобстве и безопасности NITRO.

«Глаза в глаза»

Группа садится в круг так, чтобы было хорошо видно каждого, руки кладут под ягодицы. Молча, не употребляя мимики лица, одними глазами необходимо найти себе пару (нельзя «договариваться» с соседями и с теми, кто сидит через одного). По сигналу ведущего все встают и подходят к своей паре. Скорее всего, сразу не все смогут «договориться глазами», поэтому упражнение повторяется, но при этом Дети рассаживаются на другие места в кругу. Игра продолжается до тех пор, пока у каждого не будет своей пары.

«Общие объятия»

Все встают в круг и берутся за руки. Ведущий предлагает ребятам посмотреть на тех, кто стоит через одного от них и затем взяться за руки с этими людьми. Потом через двух от них и тоже взяться за руки с этими людьми и так далее, пока каждый не будет держаться за руки с человеком напротив.

Примечание: после каждого нового «объятия» группе необходимо предлагать выпрямиться (для этого Детям придется ближе подойти друг к другу). Первый раз игру можно остановить, если ребятам становится не уютно или очень сложно стоять.

«Енотовы круги»

Необходима крепкая веревка, концы которой связывают (получается кольцо). Группа берется за веревку руками, распределяясь равномерно по всему кругу. Затем начинают осторожно отклоняться назад, растягиваясь в стороны до тех пор, пока смогут держать равновесие. Далее можно предложить Детям:

- всем присесть, а затем встать;
- отпустить одну руку;
- пустить волну по веревке (покачать веревку).

Затем обсуждают работу в группе: чувствовали ли Дети поддержку друг друга; старались ли помогать соседям; насколько были аккуратны; было ли чувство безопасности (или наоборот опасения, что можно упасть) и т.д.

«Консилиум»

Группа садится в круг и ей зачитывается следующая легенда: «Вы хирурги, которым предстоит сделать срочную операцию по пересадке сердца. В ней нуждается 6 человек, но у вас только одно донорское сердце и больше в течение ближайшего времени найти не возможно. Вам необходимо решить, кого из пациентов вы будете спасать».

На доске (или на ватмане) написан список тех, кого необходимо спасти:

1. ученый, стоящий на пороге открытия лекарства от СПИДа.
2. мужчина 48 лет, учитель средней школы, у которого на воспитании 2 детей.
3. беременная девушка 18 лет, больная СПИДом.
4. мужчина 28 лет, у которого на попечении больная мать, малолетние брат и 2 сестры.
5. парень 20 лет, который попал в аварию во время медового месяца, его жена ждет ребенка.
6. женщина 35 лет — мастер спорта мирового класса по спортивной ходьбе.

Затем группе дается на обсуждение 20-40 мин. (в зависимости от числа Детей и от степени их сработанности). После этого группа называет свое общее решение и обосновывает его.

В данной игре крайне важна рефлексия. Она должна быть направлена на снятие подавленного состояния участников группы и напряженной атмосферы в целом. Для этого обсуждение необходимо направить на анализ взаимодействия группы: кто больше высказывался; почему некоторые отмалчивались; внимательно ли слушали аргументы друг друга; насколько комфортно было общаться в группе; почему возникали проблемы в общении; мнению, какого человека больше доверяли, почему и т.д. Общее время на обсуждение: от 30-40 мин. до 1 ч.

Примечание: вожатый во время обсуждения внимательно наблюдает за группой и отмечает поведение каждого: лидеров, агрессоров, молчунов и т.д.

Методики диагностики межличностных отношений в группе.

«Свое пространство»

Дети встают в круг. Выбирается желающий создать свое пространство. Он встает в круг, закрывает глаза. Всем остальным предлагается встать относительно этого человека, так как они считают для себя комфортным (необходимо прислушиваться именно к своим чувствам). После этого, Ребенок открывает глаза и осматривает, кто, где находится. Затем, не сходя с места, он просит ребят переместиться так, как ему удобно и комфортно (создает «свое пространство»). Это может повторить каждый желающий в группе.

На рефлексии обсуждаются те пространства, которые были созданы. Вожатый для себя делает определенные выводы, некоторые из которых может озвучить по необходимости.

Ключ: 1) Важное значение имеет расстояние: степень удаленности говорит о степени доверия и интереса к человеку. Те, с кем Ребенок общается больше всего, оказываются ближе.

2) Ближний круг: тех, кого Ребенок поставил в зоне видимости, он стремится контролировать (или видеть постоянно рядом с собой), а те, кто за спиной – призваны обеспечивать «тыл», поддержку, пользуются безоговорочным доверием.

3) Дальний круг: те, кто находится в зоне видимости, пользуется наименьшим доверием, а те, кто за спиной с боку просто не особенно интересны или знакомы этому человеку.

4) Если Ребенок предлагает кому-то сесть на стул или занять иное положение, которое делает его ниже, над этим человеком он чувствует или стремится к превосходству над ними. И наоборот, возвышая людей (просит встать на парту, на стул) он признает их превосходство (в какой-либо сфере жизни, в личностном плане и т.д.).

5) Созданные микрогруппы и их комбинации как раз и говорят, в какой атмосфере данному ребенку удобнее всего.

«Ребенок. Родитель. Ровесник»

Упражнение помогает выяснить положение каждого Ребенка в данной группе относительно остальных, а также общую степень доброжелательности в коллективе.

Дети встают в круг. Выбирается желающий участвовать первым. Он закрывает глаза, остальные по очереди подходят к нему и пожимают руку. Руководствуясь только своими ощущениями, Ребенок говорит, кто ему пожимает руку: «ровесник», «ребенок» или «родитель». Вожатый в это время фиксирует ответы. Затем данная процедура повторяется для каждого Ребенка в группе.

После этого вожатый подсчитывает результаты и рассказывает Детям значение

произошедшего.

Ключ:

«Родителей» чаще называет те, кто чувствует себя в данном коллективе не уверенно («ребенком»).

«Детей» чаще называет человек, чувствующий свое превосходство над другими.

Рукопожатия «ровесников» чувствует тот, кому в коллективе комфортно, он находится среди единомышленников, среди людей своего уровня, возраста, круга.

Примечание: перед началом игры необходимо сказать Ребенка что то, как называли их во время рукопожатия ничего не значит, имеют значение только ощущения стоящего в кругу.

«Королевство».

Цель тренинга - через взаимодействие в ситуации интерактивной игры сделать видимыми и понятными для участников отношения внутри команды

В захватывающей игровой форме, снимающей барьеры и дающей возможность широкого взаимодействия участников, выстраивается динамическая неформальная структура коллектива. Каждый участник получает опыт управления собой и другими, осознает степень своего влияния и место в группе.

В ходе игры участники осознают:

- степень притязаний каждого члена группы на лидерство;
- распределение ролей внутри группы (неформальные лидеры, их сторонники, оппозиция, аутсайдеры и т.д.);
- уровень допустимой агрессии, терпимость к инакомыслию, возможность выражения своих желаний и намерений в группе, конкуренция и взаимопомощь;
- подгруппы внутри коллектива и их влияние на процесс в целом;
- общий уровень групповой сплоченности.

Ход игры.

Для начала предлагается всем участникам встать в круг посмотреть друг на друга попытаться расслабиться, необходимо создать условия, чтобы участники вели себя естественно.

Ведущий объясняет участникам, что отныне они живут в государстве - королевстве и им необходимо избрать короля: кто хочет им быть??? (человек первый поднявший руку и становится королём) - это фиксируется на бумаге. Король выбирает себе место, где он будет находиться и восседать.

Затем Король выбирает, какие 4 министерства будут существовать в его королевстве, кто эти министерства будут возглавлять, и где эти люди будут находиться относительно комнаты.

Выбранные 4 министра выбирают себе по 2 заместителя, оглашают, за что данные люди будут отвечать и где находится относительно комнаты.

Каждый из заместителей выбирает себе по 1 заместителю, оглашает их функциональные обязанности и располагает относительно комнаты.

Таким образом, сформировалось 4 эшелона власти:

1. Король
2. Министры

3. Заместители министров

4. Заместители заместителей министров

Роли распределены, каждому из участников даётся возможность сделать два хода.

1 ход: каждый из участников обменивает двух людей в группе должностями, если он считает, что кто-то не достоин данной роли и есть человек более достойный. Сам меняющий остаётся на своём месте, пока его не поменяют. Каждый имеет право сделать лишь один ход. После того как все сделали ходы, получившиеся результаты фиксируются на ватмане.

2 ход: каждый из участников сам меняется той должностью, которую бы ему хотелось занять вплоть до должности короля. Участник может сделать лишь один ход. Данные фиксируются на бумаге.

Таким образом, в конце тренинга делается анализ, кто с какой должности начинал, и кто какой закончил должностью.

Далее каждый высказывается от впечатлений, которые он испытывал в ходе данного тренинга. Также разговор можно вынести на тему лидерства: кто считает себя лидером? Кто такой лидер? И т.д.

Упражнения на доверие.

«Маятник»

Группа стоит в плотном кругу. В центре в расслабленном состоянии стоит один из Детей. Он начинает падать в какую-либо сторону, не сгибая колен. Группа ловит его и передает в другую сторону. Важно, чтобы стоящие в кругу занимали удобное положение для поддержки «маятника»: правая нога вперед, левая сзади в упоре, руки ладонями вперед. От группы требуется большое внимание и аккуратность, необходимо помогать другу, ловить и передавать стоящего внутри круга. Группа должна работать совместно так, чтобы «маятнику» было комфортно и безопасно.

Примечание: физически сильные и слабые Дети должны чередоваться.

«Поддержка на доверие»

Группа делится на пары, которые встают один затылком к другому на расстоянии 0,5 м друг от друга. Тот, кто стоит впереди, не сгибая ног, падает на стоящего сзади. Тот, кто сзади должен поймать падающего как можно мягче и нежнее. Затем стоящие меняются местами и повторяют упражнение.

Примечание: для обеспечения безопасности тот, кто ловит должен занять удобное положение (см. «Маятник»); принимать падающего необходимо всем корпусом, а не только руками. Если расстояние кажется большим или наоборот маленьким, его можно изменить, приближаясь или отходя на полшага до тех пор, пока участникам не станет удобно.

«Фотоаппарат»

Группа делится на пары. Один в паре становится фотографом, второй – фотоаппаратом. Фотоаппарат закрывает глаза, фотограф подводит его к интересному

месту в помещении или на улице и, слегка нажимая на его голову, «делает снимок» (фотоаппарат во время нажатия на секунду открывает глаза и вновь их закрывает). Потом фотоаппарат должен угадать, в каком месте были «сделаны снимки». Затем роли меняются.

Затем Дети садятся в круг, и проводится обсуждение произошедшего. Наиболее важные моменты, на которые необходимо обращать внимание: кто из фотографов как вел за собой свой фотоаппарат, предупреждал ли об опасности, думал ли о напарнике; насколько фотоаппарату было комфортно со своим фотографом, насколько он доверял ему; кому приятнее было быть фотографом (ведущим), а кому фотоаппаратом (ведомым).