

**Игровая мозаика смены.  
или «Игровой калейдоскоп»**

**Киреева А.А.- к.п.н.,  
методист УМЦ.**

Если спросить детей, приезжающих в «Орленок», что для них есть игра, то большинство начинает перечислять различные компьютерные игры, в лучшем случае - спортивные, а вот про обычные игры, в которые можно играть во дворе с друзьями мало кто вспоминает. Дело в том, что дети разучились играть. Причины этого можно искать и находить, но дело не в этом. Тут, скорее всего, необходимо говорить о том, что надо учить детей играть. Играть с самим собой, играть с друзьями. Вот что важно. А если добавить, что через игру можно решать целый комплекс педагогических задач, то становится понятным место и значимость игры в работе воспитателя.

Сборник содержит игры различного жанра: игры на улице, в зале, в дороге, на отрядном месте, если выдалась свободная минутка или на улице идет дождь. Мы надеемся, что сборник поможет воспитателю во всех случаях жизни подростков в смене, а советы при подготовке и проведении игр- полезными и необходимыми.

Удачи Вам!

Для начала необходимо договориться об **основных правилах для ведущего игры** :

1. Всегда начинайте с приветствия. А если вы играете в первый раз, то неплохо и познакомиться, хотя бы просто представиться.
2. Обращаясь к детям, улыбайтесь. Улыбка всегда располагает к человеку.
3. Выходя играть, всегда имейте большой запас игр, чем нужно.
4. Будьте внимательны к тем словам, которые вы используете при общении с детьми. Молодежный сленг - вещь хорошая, но уверены ли вы, что правильно трактуете то или иное слово.
5. Шутите в меру. Помните о том, что шутка иногда может и обидеть человека.
6. Объясняя правила игры, пользуйтесь понятными словами, и удостоверьтесь, что ребята правильно вас поняли. Не бойтесь повториться, но и не переусердствуйте.
7. Используя при объяснении правил жестикуляцию, не размахивайте слишком сильно руками. Это не смотрится со стороны.
8. Работая с микрофоном, помните, что он для того и служит, что бы вы не кричали.
9. Если работа происходит без микрофона, то сразу оговаривайте с детьми правила. Лучше всего здесь подходит правило поднятой руки:
  - ◆ Поднятая вверх правая рука, обозначает, что вам есть что сказать, а всем остальным нужно послушать. (У нас в отряде закон един! Слушают все, говорит один!)

### **Используемая литература.**

1. Каникулы: игра, воспитание:/ Кн. для учителя/  
О.С.Газман, З.В.Баянкина, В.М.Григорьев и др.; Под ред.  
О.С.Газмана. - М.: Просвещение, 1988.
2. Атясов В. Игры из опыта работы. ВДЦ «Орленок», 1999.
3. Шмаков С. «Игры-потехи, забавы-утехи»
4. Афанасьев С.П., Коморин С.В., Тимонин А.И. Что делать с детьми в загородном лагере. - М., Новая школа, 1994 г.
5. «Затейник», 1989 г. 40-ый выпуск альманаха.

- ◆ Поднятая вверх левая рука, обозначает, что вы даете ребятам несколько минут на шум.

Разучивание этих простых правил можно превратить в игру, главное, чтобы ребята поняли вас и слушали.

10. Выстраивайте игры в логической последовательности, от простого к сложному.

11. Не забывайте говорить спасибо, да и просто хвалить играющих. А еще лучше, если ребята сделают это сами:

Ведущий: А теперь положите правую руку себе на голову. Погладьте, и скажите: «Ах, какой я молодец!»

Или: А теперь положите правую руку соседу на голову. Погладьте, и скажите: «Ах, какой ты молодец!»

12. Заканчивая играть, особенно если после вас будет происходить следующее действие, или играть продолжит кто-то другой, не забудьте попрощаться и передать слово, представив следующего за вами человека, или людей.

\*\*\*\*\*

### **Как нескучно ехать в автобусе.**

Дорога от Туапсе до «Орленка» занимает обычно не больше часа, а в Новороссийск или Краснодар- два с половиной часа. И если всё это время просто так сидеть и наблюдать в окно - весёлой дорога точно не покажется. Да и сама дорога имеет столько крутых поворотов и виражей, что современный ребенок со слабым вестибулярным аппаратом чувствует себя не совсем комфортно. Поэтому на время дороги кроме экскурсионной информации нужно придумать какие-нибудь развлечения.

Выбираем командные конкурсы, которые можно провес-

ти не вставая с мест (лучше чередовать подвижные с творческими и интеллектуальными), подготавливаем какие-нибудь кричалки или шумные игры, облачаем в какую-нибудь канву (например - путешествие с приключениями) и можно начинать.

Например: **путешествие в Сказочное королевство:**

- Дорогие ребята! Мы вас так долго ждали, что успели соскучиться! Рады вас приветствовать. Меня зовут \_\_\_\_\_, а моего напарника \_\_\_\_\_.
- А теперь мы хотим познакомиться с вами, поэтому на счет "три" каждый громко выкрикнет свое имя (воспитатели пытаются угадать, сколько Маш, Дим, ... в автобусе; Вот тебя зовут Федя, нет?, А как? Маша? Все запомнили, что это Маша, а не Федя, ...)
- Вы долго готовились к поездке в «Орленок». Что взяли с собой? Ничего не забыли?
  - Хорошее настроение не забыли?
    - Глаза взяли?
    - А уши с собой?
    - А жареного бегемота?
    - Желтую подводную лодку?
  - Запасные коленки не забыли? (каким образом удалось упаковать их в чемодан, где они продаются, есть ли разрешение на провоз этого ценного предмета в автобусе?)
  - Теперь пока мы едем в автобусе, мы с вами будем путешественниками, добирающимися до Сказочного королевства. А я и \_\_\_\_\_ будем начальниками экспедиции.

угадал, то он идет за одеяло, а игрок, чья нога была опознана, становится галящим.

## **В ВОДУ**

Играющие стоят внутри большого начерченного круга. По приказу <на берег> они должны выскочить из круга. По приказу <в воду> они прыгают в круг. Ведущий может дважды дать одну и ту же команду. Например, <в воду>. В таком случае никто не должен двигаться. Тот, кто ошибается, выходит из игры.

## **ДОСЧИТАЙ ДО 12**

Заранее всех детей в отряде знакомят с правилом 12 секунд. Если звучит свисток <на берег>, то на выход из воды дается 12 секунд. Дети, вместе с вожатым находящиеся на берегу, считают дружно до 12, и тот, кто вышел из воды позже, должен исполнить на пляже творческий номер (спеть, сплясать, прокричать и др.) по выбору отряда.

## **КАРТОШКА**

Играющие встают кругом. Быстро перебрасывают друг другу мяч. Игрок, плохо кинувший мяч или не поймавший его, садится в центр круга на корточки. В ходе игры игроки, сидящие в круге, если смогут поймать летящий мяч, освобождаются. Освободить сидящих в круге игроков можно и другим способом. Нужно, не ловя летящий в руки мяч, отбить его так, чтобы он, отлетая, задел хотя бы одного игрока, сидящего в круге. Тогда все игроки, сидящие в центре круга и держащиеся за руки, освобождаются.

бросок, например, <параллель - крест> и т. д. В ходе игры игроки должны догадаться, по какому принципу произносится эта фраза. Догадавшиеся могут шепнуть ведущему свой ответ, но вслух он не произносится. Игра может быть достаточно долгой. (Ключ: игрок, чьи ноги лежат прямо, - параллель, у кого нога на ногу - крест).

### **ТЯНИ- ТОЛКАЙ.**

Держась за руки, играющие стоят снаружи большого начерченного круга. По сигналу ведущего они начинают вталкивать друг друга в круг. Если игрок заступает за круг, то он выбывает из игры.

### **ПЕСОЧНЫЙ ЗАМОК.**

Недалеко от воды выстраивается песочный дворец. На самую высокую башню дворца помещается волшебная палочка. Стража 1-2 человека стоит у стен замка. На расстоянии 5-10 метров от замка чертится линия старта, за которой размещаются играющие, они должны расколдовать замок, похитив волшебную палочку. Стража закрывает глаза, громко считает до трех, в это время игроки бегут к замку. Сказав <три>, стражники открывают глаза, и если они видят какие-либо движения, то отправляют игроков, их совершивших, за линию старта. Затем вновь закрывают глаза и считают до трех. Игрок, первым взявший палочку, в следующем туре становится стражником.

### **ЧЬЯ НОГА.**

За одеялом помещается группа детей. По очереди они вытягивают ноги, а галящий должен угадать, чья нога. Если

- Смотрите, у меня есть волшебная карта и по ней мы будем двигаться в Сказочное королевство.

- Этот ряд - одна экспедиция и ваш синий флажок, а этот ряд - другая экспедиция и ваш зеленый флажок. Кто быстрее добирается до контрольного пункта, тот ставит свой флажок, на правах первооткрывателей.

- Все готовы отправиться в это опасное и трудное путешествие? "Да!" Тогда, в путь!

- **Путешественники**, поднимите руки вверх, ...(Так как Сказочное королевство - это очень красивое, но в то же время и очень опасное место, вы все должны уметь четко и быстро выполнять наши команды, чтобы мы не потеряли друг друга.

- **Кольцовка** - что нужно взять в путешествие в Сказочное королевство. (А теперь проверим все ли вы взяли, ничего не забыли, а может положили что-то лишнее)

- **Список экспедиции** (Проверим все ли в сборе и составим список экспедиции, вот вам листы, нужно написать свое имя и передать дальше)

- **Кольцовка** - виды передвижения для путешественников (Как вы думаете на чем нам придется добираться до Сказочного королевства: кони, велосипед, лыжи, собачьи или оленьи упряжки, снегоход, вездеход, самолет, санки, ...)

- **Кодовые слова** (ши-ро-та, дол-го-та - каждый слог кричится одновременно) (Голос радио: Внимание, внимание, надвигается снежная буря. Передаем

местонахождение следующего пункта. Примите цифры 37 и 52. кх-кх, пи-и-и,...А дальше каждая экспедиция услышала свое, но в отдельности эта информация ничего не даст, поэтому вы должны передать друг другу, что услышали, но из-за снежной бури очень трудно докричаться друг до друга)

- **Стих - эхо** (По карте это координаты гор, но из-за снежной бури очень плохая видимость, поэтому мы должны все время кричать и как только услышим ответ, значит это эхо и мы добрались до гор):  
Сколько времени сейчас? (час)  
Сколько будет через час? (час)  
Нет, не правда, будет два, (а)  
Думай, думай голова (а)  
Как поет в селе петух? (ух)  
Да не филин, а петух (ух)  
Вы уверены что так? (как)  
А на самом деле как? (как)  
Это локоть или глаз? (глаз)  
А вот это что у вас? (нос)  
Сколько будет дважды два? (два)  
Верить вам совсем нельзя (зя)  
Вы хорошие всегда? (да)  
Или только иногда? (да)  
Не устали отвечать? (нет)  
Разрешаю помолчать.

шенный соседом справа, правой рукой. Те, кто остался без камешка, выбывают.

Второй вариант игры.

В центр круга ставится банка, наполненная на 2/3 водой. У каждого игрока 10 камней разной величины. По очереди каждый игрок опускает в банку по одному камешку. Тот игрок, при ходе которого вода перельется через край, считается проигравшим. Важно догадаться, что сначала необходимо положить все самые большие камни. Третий вариант. Играет группа в 3-7 человек. На песке расчищается ровная площадка. Играющий бросает кучку камней. Два камня, между которыми окажется самое маленькое расстояние, называются воротами. Через эти ворота необходимо пробить все камешки, ударяя один по другому. Когда останутся одни ворота, то последним ударом по одному камню нужно задеть второй. Выигрывает тот, кто справится за меньшее число ходов-ударов.

#### **СОРТИРОВКА КАМНЕЙ.**

Играющие сидят в круге спиной к центру. У каждого за спиной кучка из 10-12 камней. Не поворачиваясь, на ощупь игроки должны разложить камни в порядке убывания. По сигналу ведущего все поворачиваются, изучают свой результат и выбирают победителя.

#### **ПАРАЛЛЕЛЬ- КРЕСТ.**

Игроки вместе с ведущим сидят в круге, вытянув ноги вперед. Ведущий бросает мяч любому игроку и произносит фразу <параллель-параллель>, игрок, получивший мяч, бросает его любому игроку, ведущий комментирует его

Чтобы удобнее было поздравлять и радоваться победам своих друзей и товарищей, хлопать можно необычным способом:

1. По левой ладошке легко постукиваем указательным пальцем правой руки.
2. Потом добавляем второй палец и постукиваем двумя.
3. Затем три пальца.
4. Четыре.
5. Пять.
6. Хлопаем всей ладонью.
7. Хлопаем только пальцами.
8. Убираем один палец и стучи четырьмя.
9. Три пальца.
10. Два.
11. Один.

Такие аплодисменты действительно напоминают шум дождя, за что и получили такое название. Не забывайте, что аплодисменты самим себе станут большим подарком и для вас и для ваших детей.

\*\*\*\*\*

### ИГРЫ НА ПЛЯЖЕ. КАМЕШКИ.

Играющие садятся в круг на песке. У каждого в руке небольшой камешек. По сигналу ведущего каждый игрок должен левой рукой подкинуть камешек так, чтобы его мог поймать сосед слева, а сам должен поймать камешек, бро-

- **Морские термины** (До гор мы с вами добрались, а за горами нас ожидает безбрежное море. И прежде, чем продолжить путь, я загадаю вам слова, а Вы должны будете перевести их на морской язык)
  - по морскому повар (кок)
  - подводная скала (риф)
  - место, где корабль может надолго засесть на дно (мель)
  - комната на корабле, где живут (каюта)
  - как называется окно на корабле (иллюминатор)
  - тормоз корабля (якорь)
  - что помогает найти кораблям путь в тумане (маяк)
  - бог моря (Нептун)
  - бублик, который не тонет (спасательный круг)
  - полосатые как зебры, лазают по канатам, как обезьяны (матросы)
- **Передать спасательный круг** (мячик) утопающему и обратно (С морем шутки плохи, не можешь плавать- не входи в него иначе ты можешь не попасть с нами в Сказочное королевство. Вот опасное место, плывем аккуратно, ..., последний тонет, надо срочно его спасти)
- Но наши пострадавшие все -таки успели наглотаться воды, поэтому им срочно надо сделать искусственное дыхание (**надуть** по очереди **воздушные шары**).

- **Рыбки** (Пока потерпевшие находились под водой они успели увидеть много рыб. Каких рыб они видели?)
- **Стих-считалка** (Мы молодцы, море переплыли. А теперь, можно и передохнуть. Я вам прочитаю стишок): В снег упал Сережка, А за ним Алешка, А за ним Иринка, А за ней Маринка, А потом упал Игнат, Сколько на снегу ребят (5 чел.)
- **Ребусы** (За время нашего долгого путешествия вы наверное совсем соскучились по умственной нагрузке, поэтому я сейчас вам покажу ребусы, а вы их отгадаете).
- **Кольцовка животных** (А теперь скажите-ка мне каких животных вы увидели за время нашего путешествия)
- **Секретное слово** («дружба»- дети должны шепотом передать эти слова в конец автобуса, но так что бы второй вожатый (шпионский спутник) ничего не услышал) (Наше путешествие подходит к концу и вы должны по радио сообщить на большую землю секретную информацию, которую вы узнали в последнем пункте, но так, чтобы шпионские спутники не перехватили эту информацию)
- **Пирог - стих-загадка** (И наконец, по случаю такого радостного момента, что наше путешествие успешно завершается. Предлагаю испечь праздничный пирог) Я захотел устроить бал. И я гостей к себе ... Купил муку, купил творог Испек рассыпча-

*Играющие вместе с ведущим размеренно хлопают по коленям, имитируя топот копыт.*

- **Ведущий:** Кони выходят на старт. Трибуны ревут.  
*Играющие имитируют крики и возгласы поддержки.*
- **Ведущий:** Внимание! На старт! Марш!  
*Играющие вместе с ведущим постепенно убыстряют «бег».*
- **Ведущий:** Барьер!  
*Играющие делают один хлопок сразу двумя ладонями.*
- **Ведущий:** Двойной барьер!  
*Играющие делают два хлопка сразу двумя ладонями.*
- **Ведущий:** Бежим по мостовой.  
*Играющие вместе с ведущим поочередно ударяют себя кулаками в грудь.*
- **Ведущий:** Бежим по траве.  
*Играющие трут ладонью о ладонь.*
- **Ведущий:** Трибуны пани.  
*Девочки кричат слова поддержки своим коням: «Давай, давай!», «Эгей!» и т.д.*
- **Ведущий:** Трибуны панов.  
*Мальчики кричат слова поддержки своим коням: «Давай, давай!», «Эгей!» и т.д.*
- **Ведущий:** Скоро финиш.  
*Играющие вместе с ведущим убыстряют удары по коленям.*
- **Ведущий:** Финиш! Награждение победителей!  
*Все хлопают в ладоши.*  
**«ОРЛЯТСКИЙ ДОЖДИК»**



*Уфффф!*», рассказал  
жене, как пошел

- по дороге,

- Топают ногами.

- затем по песочку,

- Потирают ладонью  
о ладонь.

- по бревнышкам через  
мостик,

- Ударяют кулаками  
в грудь.

- по болоту с кочки  
на кочку,

- Хлопают в ладоши.

- по тропинке.

- Хлопают по коленям.

Если играющие не устали, игру можно продолжить  
и далее:

- Жена решила посудачить с соседкой:

«А мой-то охотился на медведя!» и т. д.

- А маленький сынишка подслушал, пришел к своим друзьям и рассказывает: «А мой папа ходил на охоту!»...

При этом темп игры можно увеличивать. Главное – не сбиваться самому, и что бы не сбились играющие.

### «ИППОДРОМ».

**Ведущий:** Есть ли у вас ладони? Покажите.

Играющие показывают свои ладошки.

- **Ведущий:** А колени? Хлопните ладошками по коленям.

Играющие хлопают ладонями по коленям.

- **Ведущий:** Отлично. Именно так выходят кони на поле ипподрома. Повторяйте движения за мной.

тый ... Пирог, ножи и вилки тут Но что-то гости не ... Я ждал, пока хватало сил Потом кусочек ... Потом подвинул стул и сел И весь пирог в минуту ... Когда же гости подошли, То даже крошек не ...

- А вот уже и Сказочное королевство виднеется. Давайте, когда мы прибудем на место, сделаем **шумовой оркестр** (крики «ура», хлопать в ладоши, топать ногами, визжать от радости, бросать вверх шапки). Теперь потренируемся, ... Поприветствуем Сказочное королевство.

Можно играть и просто в отдельные игры, которые приведены ниже.

### За окном.

Вожатый называет любую букву алфавита, дети по очереди перечисляют предметы на эту букву, которые они видят за окном. Соревнуются два ряда. Вожатый поднятой рукой показывает, чья очередь отвечать. Если через 5 секунд он не получает ответ, то очко получает ряд, последним назвавший слово. Можно провести несколько туров игры.

### Песенная перепевка.

Соревнование между командой ребят, сидящей в первой половине автобуса и во второй. Вожатый называет любую букву алфавита, команды по очереди исполняют песни, начинающиеся с этой буквы. Если в течение 10 секунд команда не сможет спеть песню, очко получает команда, спевшая песню последней.

### Контакт.

Ведущий загадывает слово (обязательно имя существительное) и называет первую букву этого слова. Играющие должны отгадать слово. Для этого они вспоминают слова, начинающиеся с названной буквы, и задают ведущему по очереди вопросы. Например, ведущий назвал букву <P>, подумав, кто-то вспомнил слово <рысь>, тогда, не произнося слова вслух, он задает ведущему вопрос: <А это не животное?>. Ведущий вспоминает животное на <P> и, если вспомнил, то дает ответ: <Нет, это не россомаха>. После чего ему задает вопрос другой играющий. Но вот если ведущий не может вспомнить животного на <P>, а кто-то из игроков кроме автора вопроса вспомнил, то он говорит: <Есть контакт>. Два игрока хором считают до 5 и вслух называют слово. Если вместе они назвали <Рысь>, до того времени, пока ответ дал ведущий, ведущий должен назвать вторую букву загаданного слова.

Игра продолжается, пока слово не будет разгадано.

### **Обучение вязке узлов.**

Вожатый просит всех детей найти веревочку. Это может быть и шнурок из обуви, сам он заранее запасает несколько шнурков для тех детей, кто не сможет их найти, и берет две яркие веревочки для себя. В транспорте вожатый просто показывает узлы и ходит между рядами, помогая тем, у кого не сразу все получается.

После тренировки можно устроить соревнования с разными номинациями: самый быстрый узел, самый красивый, самый нежный, самый маленький, самый навороченный и др.

*- Собрался охотник на охоту.*

*Надел шляпу, сапоги,  
взял ружье и пошел  
по дороге,  
ногами.*

*- Топают*

- затем по песочку,

- Потирают ладонью о ладонь.

- по бревнышкам через мостик,

- Ударяют кулаками в грудь.

- по болоту с кочки на кочку,

-Хлопают в ладоши.

- по тропинке.

-Хлопают по коленям.

*- Устал. «Уфффф!»*

*Сел на пенек, осмотрелся,  
увидел за кустом медведя,  
испугался и побежал обратно.*

- По тропинке,

- Хлопают по коленям.

- по болоту с кочки на кочку,

- Хлопают в ладоши.

- по бревнышкам через мостик,

-Ударяют кулаками в грудь.

- затем по песочку,

- Потирают ладонью о ладонь.

- пошел по дороге.

- Топают ногами.

*- Прибежал домой,  
снял сапоги, шляпу,  
ружье. Устал. «*

- Польский – «Э»;
- испанский – «И»;
- французский – «Ю»;
- английский – «А»;
- японский – «Я».

И так далее. Только потренируйтесь сами заранее. Вы работаете с микрофоном, а значит вас слышно лучше всего. Учтите это и не ошибайтесь.

#### «КАВАЛЕРИЯ»

Играющие вслед за ведущим повторяют слова и движения, постепенно увеличивая общий темп.

##### Слова:

- Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь!
- Трах-трах-пулемет!
- Выше-выше самолет!
- Бум, артиллерия!
- Несется кавалерия! Ура!

##### Действия:

- Топают ногами.
- Сжатыми кулаками изображают стрельбу.
- Подбрасывают ладонями кверху невидимый шар.
- Хлопают в ладоши.
- Размахивают воображаемой шашкой.

#### «ОХОТНИК».

Играющие вслед за ведущим повторяют слова и движения.

##### Слова:

##### Действия:

#### Тайный знак.

Вожатый предлагает детям придумать фирменную систему тайных знаков для отряда. Это должны быть жесты, передающие какую либо информацию, или скрывающие определенную команду. Вожатый предлагает примеры: поднятая правая рука - команда на установление тишины, щелчок пальцами - бурные аплодисменты, хлопок - дружный смех, открытая правая ладонь - приветствие члена отряда и др. В парах ребята придумывают знаки, в четверках (с ближними соседями) уточняют. Далее четверки предлагают отряду по 1-2 знакам, голосованием выбираются самые удачные. Далее в течение всей дороги вожатый может периодически показывать знаки, проверяя, как их все освоили.

\*\*\*\*\*

#### Ярко светит солнышко или игры на улице.

Приведенные ниже игры можно играть как на спортивных площадках, так и в тени деревьев на ровной поверхности. Главное, чтобы места хватило всем играющим.

#### ЧАСОВОЙ

Игра проводится в лесу или среди кустарников. Одного из играющих назначают часовым у склада (обозначается каким-либо предметом или флагом), и все остальные вместе с ведущим уходят за пределы игрового поля (примерно за 100-150м). Затем ведущий возвращается и, остановившись неподалеку от склада, дает свисток к началу игры. Разведчики пытаются подкрасться как можно ближе к часо-

вому, но тот внимательно наблюдает за всем происходящим вокруг него, поворачиваясь во все стороны. Эти повороты часового и используют разведчики, чтобы сделать перебежки или переползания к новым укрытиям. Если часовой заметил разведчика, он называет его по имени и последний выбывает из игры как "раненый". Но если разведчик назван неправильно, он не отзывается. По истечении обусловленного играющими времени ведущий дает сигнал к окончанию игры, и все разведчики встают и выходят из укрытий. Разведчик, оказавшийся ближе других к часовому, считается победителем игры. Следует добавить, что меняться одеждой, чтобы обмануть водящего, играющим не разрешается.

#### **ОДИН В КРУГЕ (венгерская игра).**

Пятнадцать- двадцать играющих становятся в круг и перебрасывают друг другу маленький мяч. Если кто-нибудь уронит мяч, то он выходит в середину круга. Стоящие в кругу продолжают перебрасывать мяч, следя, чтобы стоящий в центре его не перехватил, а затем бросают в стоящего посередине, стараясь в него попасть. Если попадут, то отскочивший мяч ловят и снова бросают. Но если стоящий в середине перехватит мяч, он бросает в кого-нибудь из стоящих в кругу, и если попадет, то меняется с ним местом. Игра ведется в быстром темпе и очень эмоциональна.

#### **КРУГОВОЙ ОБСТРЕЛ.**

Чертят круг диаметром 8 -10 метров. В него входят десять игроков - по пять от каждой команды. Еще столько же игроков становится с внешней стороны круга, причем от

- Это с колыбели                   – *Знают обезьяны.*
- Кто весь век качается?   – *Да! Да! Да!*
- Тот не огорчается           – *Никогда!*

После того как дети запомнили свои слова, к каждой фразе добавляется свое движение:

- 1 строка – дети ничего не делают;
- 2 строка – дети на свои слова хлопают в ладоши;
- 3 строка – дети на свои слова подпрыгивают на месте;
- 4 строка – дети и хлопают и подпрыгивают.

После этой игры ведущий может поблагодарить детей за доставленное зрелище – увидеть столько обезьянок в одном месте.

#### **«ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ».**

Ведущий предлагает детям выучить новые иностранные языки в дополнение к тем, которые они знают. А для этого нужно взять всем известную песню:

Жили у бабуси  
Два веселых гуся.  
Один серый, другой белый.

#### **Два веселых гуся.**

И попробовать спеть ее на другом языке. А сделать это очень просто: все гласные в словах необходимо поменять на какуюнибудь одну. Если заменить все гласные на «А», то на английском языке эта песня будет выглядеть так:

Жала а бабаса  
Два васалах гаса.  
Адан сарай, драгай балай.  
Два васалах гаса.

- Чайничек, крышечка.  
Крышечка, шишечка..  
Шишечка, дырочка...  
С дырочки пар идет.
- Пар идет, дырочка..  
Дырочка, шишечка..  
Шишечка, крышечка..  
Крышечка, чайничек.

### "КОЛОКОЛА".

Зал делится на пять частей, и каждой группе раздает свои слова:

- 1 группа - «**Блин-н-н-н-н**».
- 2 группа - «**Полблина**».
- 3 группа - «**Четверть блина**».
- 4 группа - «**Нет блинов, одна сметана**».
- 5 группа - «**Блинчики-блинчики**».

Каждое слово произносится в определённой тональности и в определённом размере, причем увеличивается тон от первого слова к последнему (Блинчики-блинчики - 1/16). Если одновременно произносить эти слова всем залом и правильно выдерживать тон и частоту, то в зале создается ощущение колокольного звона.

### «КАЧЕЛИ».

Слова игры разучиваются с детьми заранее и в первый раз просто поются.

**Ведущий:**

- Лучшие качели?

**Дети:**

– *Дикие лианы.*

каждой команды через одного. Чтобы обозначить их зону, от круга чертят линии в виде лучей. Командам дают поясные повязки разного цвета. По жребию мяч передается из команд. Каждый игрок может перебрасывать его партнеру, находящемуся в кругу или вне его. Улучив благоприятный момент, стоящий за кругом старается попасть мячом в игрока противоположной команды, находящегося в кругу. Тот старается увернуться или поймать мяч (в последнем случае он передает мяч партнерам, а сам остается в кругу, продолжая играть). Если мяч попал в игрока и, отскочив, упал на землю, игрок выбывает - покидает площадку. Касание мячом после отскока от земли или от другого игрока не считается осаливанием. Еще одно правило находящиеся вне круга не имеют права в борьбе за мяч пересекать разграничительные линии с соседями из другой команды или вырывать мяч из рук. При нарушении этого правила мяч передается другой команде. Проводится две партии, и победа присуждается той команде, которая быстрее выбила всех противников.

### СКАКАЛКА-ПОДСЕКАЛКА

Один из игроков берет скакалку за один конец и, выйдя в середину площадки, вращает ее горизонтально, перехватывая за спиной из одной руки в другую. Остальные участники сидят в кругу, опираясь руками сзади, и, когда скакалка проходит у них под ногами, поднимают их вверх. Тот, кого скакалка подсекла, выходит из игры.

Вариант. Играющие находятся в упоре лежа на руках, с

опорой на колени. Толчком рук они поднимают тело от пола, пропуская скакалку под руками.

### **НЕ ХУЖЕ КЕНГУРУ**

**Нужно пробежать, а вернее - пропрыгать определенное расстояние, зажав между коленями теннисный мяч или спичечный коробок. Время засекают по часам. Если мяч или коробок падает на землю, бегун поднимает его, снова зажимает коленями и продолжает бег. Побеждает показавший лучшее время.**

### **ТЯНИ В КРУГ**

На земле чертят два концентрических круга - один в другом - диаметром 1 и 2 м. Все играющие окружают большой круг и крепко берутся за руки. По сигналу ведущего все начинают двигаться по кругу вправо или влево, не отпуская соединенных рук. По второму сигналу все останавливаются и стараются втянуть за руки своих соседей в круг. Играющие, спасаясь стремятся или перепрыгнуть большой круг, чтобы попасть в малый, где разрешено находиться, или перешагнуть, но так, чтобы не разъединить руки. Попавший в большой круг снова берутся за руки. Игроки, разъединившие руки во время перетягивания, выходят из игры оба. Когда оставшиеся игроки не смогут окружить большой круг, они встают вокруг малого круга и втягивают друг друга в него. В этом случае спастись от втягивания некуда.

### **БОЙ ПЕТУХОВ**

На земле чертят круг диаметром 3-4 м. Играющие делятся на две команды и выстраиваются в две шеренги около круга одна против другой. В каждой команде выбирают

няются хлопками в ладоши (количество хлопков соответствует количеству слогов).

- Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.

И уехал на Кавказ.

-Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок)

- Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок)

- Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок)

- И уехал на Кавказ.

- Джон-Браун-Бой намазал лыжи (хлопок, хлопок)

- Джон-Браун-Бой намазал (хлопок, хлопок, хлопок)

- И так далее...

### **"ЧАЙНИЧЕК".**

Слова этой игры-песни разучиваются с детьми заранее и поются, сопровождая движениями рук:

- «чайничек» - ладони параллельно друг другу

- «крышечка» - ладошка правой руки - крышечкой

- «шишечка» - кулачок

- «дырочка» - пальцы кольцом (знак ОК)

- «пар идет» - указательным пальцем делаются круги по возрастающей.

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

Здесь можно напомнить детям, как они добирались в лагерь, что пережили в дороге. Эта игра очень хороша для самого начала, не только начала дела, но и начала смены.

### **ЗАГАДКИ — НЕСКЛАДУШКИ.**

Ребята должны правильно продолжить предложение.

**- Ведущий:**

- Ночью, голову задрал,  
Воеет серый злой ..... **(отвечают дети).**
  
- Кто в малине знает толк?  
Ну конечно серый..... **(отвечают дети).**
  
- Кто любит по ветвям носиться?  
Конечно, рыжая..... **(отвечают дети)**
  
- Все преграды одолев,  
Бьёт копытом верный... **(отвечают дети).**
  
- Зимой кору с деревьев ест?  
Ну конечно серый.... **(отвечают дети).**
  
- Дубовый жёлудь любит он.  
Конечно - это дикий..**(отвечают дети).**

### **"ДЖОН - БРАУН - БОЙ"**

Данная игра-песня разучивается с детьми заранее, и попеваётся. По мере пения слова (с конца фразы) заме-

капитана. Капитаны посылают по одному игроку - петуху - в круг. Каждый из них встает на одну ногу, другую подгибает, руки кладет за спину. По сигналу ведущего петухи, прыгая на одной ноге, начинают выталкивать плечом друг друга из круга или стремятся заставить своего противника встать на обе ноги. Победитель выигрывает очко для своей команды. Затем в середину круга идет следующая пара петухов и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока все не побывают в роли петухов. Выигрывает команда, игроки которой одержали больше побед. Если во время выталкивания оба игрока выйдут из круга, победа никому не присуждается.

### **ПЕРЕТЯГИВАНИЕ В ПАРАХ**

Посередине площадки чертится линия, а на расстоянии 2-3 м от нее справа и слева - еще две параллельных линии. Играющие делятся на две команды и строятся около средней линии лицом друг к другу. Противники в этих парах должны быть примерно одинакового роста и веса. Игроки, стоящие друг против друга, подходят к средней линии, берутся за правые руки (за запястья), а левые кладут за спину. По сигналу руководителя игроки в парах начинают тянуть друг друга, стараясь перетянуть за черту, находящуюся за спиной у каждого. Перетянутый игрок остается на стороне противника до подсчета перетянутых на ту и на другую сторону.

### **ВЫТОЛКНИ ИЗ КРУГА**

На площадке чертится четыре - шесть кругов диаметром по 3 м. Все играющие делятся на две равные команды и выстраиваются в шеренгу на противоположных сторонах

площадки лицом одна к другой. В каждой команде выбирается капитан. Капитаны посылают по одному игроку в каждый круг. Пары, находящиеся в кругах, получают по гимнастической палке. Оба игрока держат палку в руках, прижимая один ее конец локтем. По сигналу игроки, нажимая на палку, стараются вытолкнуть друг друга из круга. Победитель получает выигрышное очко. Затем в круги становятся новые пары. Команда-победительница определяется по сумме полученных очков. Проигравшим объявляется заступивший хотя бы одной ногой за черту круга. Если из круга выйдут одновременно оба игрока, очко никому не присуждается. Время соревнования пар можно ограничивать 1-2 мин.

### **ЗАЙЦЫ И МОРЖИ**

Две команды располагаются на лицевых линиях площадки лицом друг к другу. Игроки приседают и берутся руками за щиколотки. По сигналу все одновременно начинают продвигаться вперед, одна команда навстречу другой, как зайцы выпрыгивая из приседа. Руки нельзя отрывать от щиколоток. Назад игроки передвигаются в положении упора лежа, перебирая руками (как ластами). Капитан команды, когда последний игрок пересек линию площадки, громко объявляет: "Все дома!" Побеждает команда, все игроки которой быстрее прибыли к финишу.

### **ПОТЯГ** (белорусская игра).

Ее участники выстраиваются на центральной линии (крайние). Игроки разных команд стоят через одного и обращены лицом в разные стороны. По сигналу играющие

Если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат - "Штанга".

Главное для игроков, не запутаться, так как ведущий может поднять правую руку, но показать ею на левую половину зала. И наоборот.

### **"СЛОН"**

Ведущий спрашивает у детей:

- «Вы знаете как чихает слон? А хотите узнать?».

- Зал делится на три равные части, и каждая группа разучивает свое слово:

Первая группа - «ящики».

Вторая группа – «хрящики».

Третья группа - «потащили».

И затем по взмаху руки ведущего, все дети кричат одновременно – но каждая группа свое слово.

- Вот так чихает слон.

### **"ПАРОВОЗ".**

Зал делится на две половины. По взмаху руки ведущего одна половина хлопает в ладоши обычно. Вторая часть детей хлопает в ладоши, сложив их "лодочкой". Ведущий поочередно взмахивает то левой, то правой рукой. Реагируя на взмах руки - зал поочередно хлопает, изображая стук колёс поезда, постепенно убыстряя темп. Если ведущий поднимает вверх над головой обе руки - дети кричат "ТУ-ТУ"!!!



на любом представлении. А если заранее договориться о мелодии, то вы можете еще и приз получить.

### **"БАРЫНЯ — 2».**

Зал делится на четыре части. Каждая группа разучивает свои слова:

- Первая группа - **Веретёна точены.**
- Вторая группа - **Веники замочены.**
- Третья группа - **Пей чай с пирогами.**
- Четвертая группа - **Мы поедем за грибами.**
- Все вместе разучивают - **Барыня -**

**барыня, сударыня – барыня.**

По команде ведущего, та часть детей, на которую он показывает рукой говорит свои слова. Если ведущий поднимает вверх обе руки все дети поют общую строчку. У вас так же получится прекрасный большой хор, способный выступать на любом представлении.

### **"ГОЛ - МИМО"**

Зал делится на две половины. Ведущий поочередно показывает то левую, то правую руку. Дети, исходя из того, какая рука показывается, кричат:

- Правая половина зала – «Гол!» (поднята правая рука)
- Левая половина зала – «Мимо!» (поднята левая рука)

берутся под руки, образуя цепь. По второму сигналу начинают толкать и тянуть своих соперников по команде, стараясь завести за крайнюю линию. Таким образом проводится несколько попыток, по результатам которых выявляется команда-победительница.

### **САЛКИ С ФУТБЛЬНЫМ МЯЧОМ**

Шесть семь играющих становятся на поле в произвольном порядке, один из них салка. По сигналу салка старается догнать и осалить кого-либо, но другие игроки ударами ноги передают ему мяч, а салить имеющего мяч нельзя. Тогда салка переключается на поимку другого игрока, но и ему передают мяч. От салки требуется много ловкости и быстроты, чтобы улучшить подходящий момент и осалить не успевшего перехватить мяч. Если салка коснулся мяча или завладел им, его сменяет тот, кто сделал неточную передачу. Выигрывает тот, кто ни разу на был водящим салкой или

### **ФУТБОЛ РАКОВ**

Это развлекательная игра, дающая, однако, значительную физическую нагрузку. Ее проводят на баскетбольной или волейбольной площадке. "Раки" либо сидят, либо передвигаются по площадке в положении упора лежа сзади, не выходя за ее пределы. По сигналу водящий, стоящий на лицевой линии, ударом мяча старается попасть в одного из раков. Последние могут защищаться от попадания мячом, выставляя ноги навстречу мячу или передвигаясь в указанном положении. Если водящий попал мячом в туловище или руки игрока, он меняется с ним местами. Если же во-

дящий промахнулся или попал игроку в ноги. Раки, получив мяч в свое распоряжение, начинают передавать его друг другу ногами, передвигаясь в соответствующей позе по площадке. Когда водящему удастся отобрать мяч у раков, он снова метает его в раков с того места, где перехватил. Игра длится около 10 минут. Выигрывают или бывшие ни разу водящими или меньше число раз.

### **ПЕРЕДВИГАЙСЯ БЫСТРО**

В лесу ведущий ставит задачу играющим: передвигаться за ним скрытно, находясь на расстоянии 30-40 м. Когда играющие займет места на указанном расстоянии, ведущий идет вперед, но время от времени останавливается, оборачивается и старается заметить кого-либо из играющих. Замеченный и названный правильно по фамилии пристраивается к нему. Так делается до тех пор, пока не останется один не замеченный, он будет победителем (при условии, что соблюдал указанную дистанцию).

### **МАСКИРУЙСЯ БЫСТРО**

Ведущий считает до двадцати, закрыв глаза. За это время играющие должны разбежаться в разные стороны и быстро спрятаться. Закончив счет, ведущий дает свисток (говорит: "Начинаю искать!") и, открыв глаза, осматривает все кругом, не сходя с места. Всех обнаруженных он называет по фамилиям. Выигрывает тот, кто будет обнаружен последним.

### **ЧЕРЕЗ ЦЕПЬ**

Игра проводится в роще, перелеске, кустарнике. Играют два отряда равной численности. Один отряд, отойдя на 0,5-

на движения, о которых ведущий заранее договаривается с детьми.

«Летит, летит по небу шар

По небу шар летит,

Но знаем мы, до неба шар,

Никак не долетит».

- «Летит» – показываются взмахи руками, изображается полет;

- «По небу» – указательный палец правой руки поднимают вверх;

- «Шар» – руками обводится круг перед собой;

- «Но знаем» – руки прислоняются к груди;

- «Мы» – руки разводятся перед собой;

- «Никак не» – руки перекрещиваются.

### **"БАРЫНЯ- 1".**

Зал делится на три части. Каждая группа разучивает свои слова:

- Первая группа - **В бане веники мочёны.**

- Вторая группа - **Веретёна не точёны.**

- Третья группа - **А солома не сушёна.**

- Все вместе разучивают - **Барыня -**

**барыня, сударыня – барыня.**

По команде ведущего, та часть детей, на которую он показывает рукой говорит свои слова. Если ведущий поднимает вверх обе руки все дети поют общую строчку. У вас получится прекрасный большой хор, способный выступать

**(руки разводятся в стороны из центра груди)**

- Нэрва-таки-нэрва-таки            - *Нэрва-таки-нэрва-таки*
- Нэрва-таки-нэрва-таки            - *Нэрва-таки-нэрва-таки*
- Нэрва-таки-нэрва-таки            - *Нэрва-таки-нэрва-таки*
- Нэрва-таки-хей                      - *Нэрва-таки-хей*

**(повтор детьми делается быстро)**

**"КОЛПАК".**

Слова этой игры заранее разучиваются с детьми. Во время проведения игры слова одно за другим заменяются на движения, о которых ведущий заранее договаривается с детьми.

«Колпак мой треугольный,  
Треугольный мой колпак,  
А если он не треугольный,  
То это не мой колпак».

- «Колпак» – руки ставятся конусом над головой;
- «Мой» – правая рука кладется на грудь;
- «Треугольный» – указательными и большими пальцами рук показывается треугольник;
- «Он» – рукой указывают вперед;
- «Не» – машут правой рукой перед собой;

**"ШАР".**

Слова этой игры заранее разучиваются с детьми. Во время проведения игры слова одно за другим заменяются

1 км от второго, разворачиваются в цепь и становятся лицом к другому. Расстояние между играющими в цепи-15-20 шагов. Играющие маскируются. Позади отряда, параллельно цепи играющих, обозначают линию финиша для второго отряда. До нее о цепи 30-50 м. Это может быть тропинка, канава. Каждому участнику второго отряда дают по флажку. Задача отряда - проникнуть сквозь цепи противника и пересечь линию фронта, не дав себя осалить. О начале игры ведущий оповещает свистком, затем занимает место в цепи первого отряда, чтобы наблюдать за соблюдением правил игры. У задержанных в цепи играющих флажки отбираются. Если игроки второго отряда сумеют пронести сквозь цепь первого отряда не менее половины флажков, они выигрывают, не сумеют - побеждает первый отряд.

**СЛУШАЙ**

Для игры лучше всего подходит такое место, где много сухих веток, листьев и прочих шуршащих и хрустящих предметов. Один из играющих - часовой. Его ставят около дерева (куста, камня) и завязывают глаза. Остальные расходятся в разные стороны примерно на 50 м. Ведущий находится около часового. По сигналу ведущего играющие начинают приближаться к часовому, делая это не спеша и бесшумно. Задача - коснуться часового или охраняемого им предмета (дерева, камня) рукой. Кому это удастся, тот будет назначен на место часового. Услышав шорох, часовой кричит: "Стой!" - и указывает рукой в направлении, где находится нарушитель. Если направление будет указана правильно (с небольшой ошибкой), ведущий дает указание

нарушителю выйти и приблизиться к нему. Выбывший подходит и до окончания игры ведет себя тихо, чтобы не мешать часовому. До тех пор, пока выбывший не подойдет к ведущему, остальные игроки не имеют права передвигаться с места, на котором находится. Игра заканчивается по истечении установленного времени (20 мин). Часовой выигрывает, если сумеет всех нарушителей вывести из строя. Из подкрадывающихся победителем становится тот, кому удалось коснуться часового (или кто ближе всего незаметно подкрался к нему).

### **МАСКИРОВКА**

Игра проводится в редком лесу, среди кустарников на пустыре. Ведущий закрывает глаза, дает свисток (или кричит: "Прячьтесь!") и считает до десяти (пяти). За это время играющие должны замаскироваться на местности. Досчитав до конца, водящий свистит (говорит: "Ищу!"), открывает глаза и начинает просматривать все вокруг. Обнаружив спрятавшегося, он называет его по имени. Если узнанный назван правильно, помощник водящего, находящийся вблизи спрятавшихся игроков, дает указание узнанному выйти. Узнанные садятся рядом с водящим, не мешая ему наблюдать за местностью. По истечении 5 мин. (3,4 мин) помощник водящего подает сигнал к окончанию игры, и не обнаруженные игроки выходят из-за укрытий.

### **НЕСЛЫШНО ЗА МЯЧОМ**

Эту игру можно проводить только при полной тишине. Играющие располагаются по кругу. В центре водящий, вокруг него на полу несколько больших и малых мячей (булав,

7. Мы музыканты-кепия-таланты - *Мы музыканты-кепия-  
- таланты*

- Мы умэм грать

- *Мы умэм грать*

- Я умэм грать

- *Я умэм грать*

- На уше (уши)

- *На уше*

#### **(кончиками пальцев слегка треплются уши)**

- Уша-таки-уша-таки

- *Уша-таки-уша-таки*

- Уша-таки-уша-таки

- *Уша-таки-уша-таки*

- Уша-таки-уша-таки

- *Уша-таки-уша-таки*

- Уша-таки-хей

- *Уша-таки-хей*

8. Мы музыканты-кепия-таланты - *Мы музыканты-кепия-  
- таланты*

- Мы умэм грать

- *Мы умэм грать*

- Я умэм грать

- *Я умэм грать*

- На носэ (нос)

- *На носэ*

#### **(легкое постукивание указательным пальцем по кончику носа)**

- Носа-таки-носа-таки

- *Носа-таки-носа-таки*

- Носа-таки-носа-таки

- *Носа-таки-носа-таки*

- Носа-таки-носа-таки

- *Носа-таки-носа-таки*

- Носа-таки-хей

- *Носа-таки-хей*

9. Мы музыканты-кепия-таланты - *Мы музыканты-кепия-  
- таланты*

- Мы умэм грать

- *Мы умэм грать*

- Я умэм грать

- *Я умэм грать*

- На нервах (нервы - поётся протяжно) - *На нервах*

- А-пьянино-ино-ино                    - *А-пьянино-ино-ино*
- А-пьянино-ино-ино                    - *А-пьянино-ино-ино*
- А-пьянино-ино-ино                    - *А-пьянино-ино-ино*
- А-пьянино-хей                         - *А-пьянино-хей*

5. Мы музыканты-кепия-таланты - *Мы музыканты-кепия-  
-таланты*

- Мы умэм грать                         - *Мы умэм грать*
- Я умэм грать                            - *Я умэм грать*
- На свирели                               - *На свирели*
- Свири-свири-свири-свири           - *Свири-свири-свири-свири*
- Свири-свири-свири-свири           - *Свири-свири-свири-свири*
- Свири-свири-свири-свири           - *Свири-свири-свири-свири*
- Свири-свири-хей                       - *Свири-свири-хей*

6. Мы музыканты-кепия-таланты - *Мы музыканты-кепия-  
-таланты*

- Мы умэм грать                         - *Мы умэм грать*
- Я умэм грать                            - *Я умэм грать*
- На пузе (живот)                        - *На пузе*

**(а вот здесь можно поиграть не только на своем пузе,  
но и на животе соседа)**

- Пуза-таки-пуза-таки                 - *Пуза-таки-пуза-таки*
- Пуза-таки-пуза-таки                 - *Пуза-таки-пуза-таки*
- Пуза-таки-пуза-таки                 - *Пуза-таки-пуза-таки*
- Пуза-таки-хей                         - *Пуза-таки-хей*

городков). Водящий закрывает глаза и по сигналу ведущего один, двое или трое играющих неслышно подходят к лежащим предметам, тихо берут какие-либо из них (по одному каждый) и возвращаются на свои места. Водящий старается услышать или угадать, когда играющий берет предмет. Если он более-менее уверен, что услышал, то говорит: "Стой!" - и показывает рукой в направлении играющего, и тот выходит из игры, когда водящий прав. Если водящий не угадал, посылают новых игроков брать предметы.

### **ИГРА С МЕДВЕДЕМ**

Играющие становятся в круг. Посередине на скамеечке сидят медведь и его страж. Оба держат в руках концы полуметровой веревки (на концах делают узлы, чтобы было легче держать). Стоящие кругом осторожно пододвигаются к медведю, стараясь его коснуться. Но и медведь, и его страж могут схватить игрока. Если это удастся, то схваченный становится медведем, а медведь стражем. Но схватить играющего не легко, так как движениям медведя и стража мешает веревка, которую они не имеют права выпускать из рук.

### **ЧАСОВОЙ**

Игра проводится в лесу или среди кустарнику. Одного из играющих назначают часовым у склада (обозначается каким-либо предметом или флагом), и все остальные вместе с ведущим уходят за пределы игрового поля (примерно за 100-150м). Затем ведущий возвращается и, остановившись неподалеку от склада, дает свисток к началу игры. Разведчики пытаются подкрасться как можно ближе к часовому, но

тот внимательно наблюдает за всем происходящим вокруг него, поворачиваясь во все стороны. Эти повороты часовой и используют разведчики, чтобы сделать перебежки или переползания к новым укрытиям. Если часовой заметил разведчика, он называет его по имени и последний выбывает из игры как "раненый". Но если разведчик назван неправильно, он не отзывается. По истечении обусловленного играющими времени ведущий дает сигнал к окончанию игры, и все разведчики встают и выходят из укрытий. Разведчик, оказавшийся ближе других к часовому, считается победителем игры. Следует добавить, что меняться одеждой, чтобы обмануть водящего, играющим не разрешается.

#### **"С КОЧКИ НА КОЧКУ".**

Играющиеся делятся на несколько команд и строятся в колонны по одному около стартовой линии. Перед каждой колонной от стартовой до финишной линии (10-15м) чертятся 10-12 кружков (кочек) диаметром 25-30 см. По команде ведущего игроки, стоящие первыми, начинают прыгать с кочки на кочку, а достигнув финишной линии, возвращаются назад бегом. Прибывавшему первым и его команде дается очко. Игра проводится несколько раз, и в заключение подсчитывается, кто персонально набрал большее число очков и какая команда по количеству выигрышей стала первой.

#### **ДВА ВОЛА**

**На участников конкурса надевается как упряжка, длинная веревка, и каждый из двух участников старается "утянуть" соперника за собой, в свою сторону. При**

2. Мы музыканты-кепия-talанты - *Мы музыканты-кепия-таланты*

- Мы умэм грать - *Мы умэм грать*
- Я умэм грать - *Я умэм грать*
- На кобзе (виолончель) - *На кобзе*

#### **(руки ставятся на воображаемую виолончель)**

- Кобза-таки-кобза-таки - *Кобза-таки-кобза-таки*
- Кобза-таки-кобза-таки - *Кобза-таки-кобза-таки*
- Кобза-таки-кобза-таки - *Кобза-таки-кобза-таки*
- Кобза-таки-хей - *Кобза-таки-хей*

3. Мы музыканты-кепия-таланты - *Мы музыканты-кепия-таланты*

- Мы умэм грать - *Мы умэм грать*
- Я умэм грать - *Я умэм грать*
- На бубне (бубен) - *На бубне*

#### **(изображается игра на бубне)**

- Бубна-таки-бубна-таки - *Бубна-таки-бубна-таки*
- Бубна-таки-бубна-таки - *Бубна-таки-бубна-таки*
- Бубна-таки-бубна-таки - *Бубна-таки-бубна-таки*
- Бубна-таки-хей - *Бубна-таки-хей*

4. Мы музыканты-кепия-таланты - *Мы музыканты-кепия-таланты*

- Мы умэм грать - *Мы умэм грать*
- Я умэм грать - *Я умэм грать*
- На пьянино (пианино) - *На пьянино*

#### **(изображается игра на пианино)**

Очи, уши, уста, нос.

Задача играющих успеть за ведущим и не сбиться в последовательности. Ведущий может специально путать игроков, показывая на одно, говоря про другое.

### "МЫ МУЗЫКАНТЫ"

Это польская игра, во время которой слова не только повторяются играющими, но и повторяются движения руками, соответственно тому музыкальному инструменту, про который поётся куплет. Когда поётся про части тела, то соответственно - изображается игра на них (похлопывание). Во время слов, рассказывающих о конкретном музыкальном инструменте и об игре на нем, руками показывается игра на данном инструменте. На последней фразе при слове «Хей», правая рука резко отводится в сторону и вверх.

Старайтесь делать ударение в словах на первый слог. Игра то - польская.

**Слова ведущего:**

**Слова детей:**

1. - Мы музыканты-кепия-таланты - *Мы музыканты-кепия-таланты.*

- Мы умэм грать

- *Мы умэм грать*

- Я умэм грать

- *Я умэм грать*

- На чипчицах (скрипка)

- *На чипчицах*

**(руки ставятся на воображаемую скрипку)**

- Чип-чи-дари-вэри-вэрчи

- *Чип-чи-дари-вэри-вэрчи*

- Чип-чи-дари-вэри-вэрчи

- *Чип-чи-дари-вэри-вэрчи*

- Чип-чи-дари-вэри-вэрчи

- *Чип-чи-дари-вэри-вэрчи*

- Чип-чи-дари-хей

- *Чип-чи-дари-хей*

**этом каждый старается дотянуться до приза, который расположен в полуметре от каждого игрока.**

\*\*\*\*\*

**Игры в помещении**

**или если на улице целый день идет дождь...**

Эти игры можно играть как отдельно, так и просто случайным набором, или можно составить из них эстафету различных игр на: внимание, сноровку, скорость, национальные игры и т.д.

### КТО ЭТО?

Возьмите каждый по листку бумаги и нарисуйте сверху голову - человека, животного, птицы. Загните лист так, чтобы нарисованного не было видно - только кончик шеи. И передайте рисунок соседу. У каждого участника игры оказался новый лист с изображением, которого он не видел. Все рисуют верхнюю часть туловища, снова "прячут" рисунок и передают соседу, чтоб на новом полученном листке дорисовать конечности. А теперь разверните все рисунки и посмотрите, какие на них изображены существа.

### СКАЗОЧНИК

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

### САМЫЙ ВНИМАТЕЛЬНЫЙ

Играют 2-3 человека. Задача: по команде ведущего «три» играющие должны взять приз со стула, побеждает самый внимательный и ловкий. Ведущий читает текст: «Расскажу я вам рассказ в полтора десятка фраз. Лишь скажу я цифру 3, - приз немедленно бери. " Однажды щуку мы поймали, распотрошили, а внутри рыбешек мелких увидали, и не одну, а целых семь". Когда стихи запомнить хочешь, их не зубри до поздней ночи. Возьми и на ночь повтори разок - другой, а лучше 10". "Мечтает парень закаленный стать олимпийским чемпионом. Смотри, на старте не хитри, а жди команду: раз, два, марш! " Однажды поезд на вокзале мне 3 часа пришлось прождать.." (если не успевают взять приз, его забирает ведущий). " Ну что ж, друзья, вы приз не брали, когда была возможность брать".

### МОРСКОЙ ВОЛК

В игре участвуют две команды по два человека. Ведущий дает задание: "Если на море сильный ветер, моряки знают одну хитрость - они завязывают ленточки бескозырки под подбородком, плотно закрепляя их тем самым на голове. Бескозырка - одна на команду". Каждый игрок выполняет команду одной рукой.

### ВОДОЛАЗ

Игрокам предлагается, одев ласты и глядя в бинокль с обратной стороны, пройти по заданному маршруту.

### ПЕРЕДАВАЙ ШАПКУ

Все участники встают в два круга - внутренний и

Во время этой игры руками делаются движения: щелчок пальцами рук, удар по коленям, хлопок в ладоши. Дети произносят слово КУ-КУ столько раз, сколько пальцев показывает ведущий. При продолжительной игре, ведущий показывает большее количество пальцев, и когда дети начинают дружно КУ-КУать, ведущий крутит указательным пальцем у виска.

- **Ведущий:** «О-лари-кирилла  
О-лари»

- **Дети:** «КУ-КУ».

### "ГОЛОВА — РАМЕНА"

Слова данной игры заранее разучиваются с детьми. Ведущий поет вместе со всеми песню, по очереди показывая на те части тела, которые упоминаются:

- Голова – голова;
- Рамена – плечи;
- Колена – колени;
- Пальцы - (щёлкает пальцами);
- Очи – глаза;
- Уши – уши;
- Уста – губы;
- Нос - нос

Темп игры постепенно увеличивается. Все движения идут под песню:

«Голова – рамена – колена - пальцы,  
Колена – пальцы – колена - пальцы,  
Голова - рамена — пальцы,



**(одну ногу оставляют в сторону)**

- Меня укусил гиппопотам - *Меня укусил гиппопотам*  
(и так далее про все части тела, не забывая про то что  
уже гиппопотам «откусил»)

### **"ДВА ГНОМА"**

Зал заранее делится на две половины. Каждая группа разучивает свои слова. Когда ведущий, после своей фразы-вопроса, показывает правую руку, то кричит "Петька", когда левую - кричит "Васька". Когда поднимаются обе руки, то кричат две команды. Кто дружнее? Кто громче?

**- Ведущий:**

«На солнечной поляночке стоит красивый дом. А рядом с этим домом стоит весёлый гном. Гном, гном, как тебя зовут?»

**- Дети:**

*«Васька, у меня рубашка в клетку.  
Я пришёл к вам детки, что бы съесть конфетку».*

**- Ведущий:**

«На солнечной поляночке стоит красивый дом. А рядом с этим домом стоит весёлый гном. Гном, гном, как тебя зовут?»

**- Дети:**

*«Петька, у меня штаны в горошек.  
Я пришёл из сказки, потому что я хороший».*

### **О ЛАРИ.**

внешний. У одного игрока на голове шапка, ее нужно пустить по своему кругу, условие одно - шапку передавать с головы на голову, не касаясь ее руками. Выигрывает та команда, в которой игрок под номером один вновь окажется в шапке.

### **КТО САМЫЙ ЛОВКИЙ?**

Расставьте фигурки на полу. Все ходят по кругу под музыку за ведущим и по свистку или как прекратилась музыка, должны схватить фигурку. Кому не досталось, тот выходит из игры. Количество фигурок уменьшается каждый раз на одну.

### **ЗОЛОТОЙ КЛЮЧИК**

Участникам игры придется изобразить героев сказки "Золотой ключик". Вызываются две пары. Один в каждой паре - лиса Алиса, другой - кот Базилио. Тот, кто Лиса - сгибает в колене одну ногу и, придерживая ее рукой, вместе с Котом, у которого завязаны глаза, обнявшись, преодолевают заданную дистанцию. Пара "доковылявшая" первая получает "золотой ключик" - приз.

### **ПОЖАРНИКИ.**

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

### ОТКУСИ ЯБЛОКО.

Яблоко привязывают за черенок и подвешивают. Участники подходят к яблоку по одному и пробуют откусить его, держа руки за спиной. А сделать это трудно.

### СОРЕВНОВАНИЕ ТЕЛЕФОНИСТОВ.

Две группы играющих 10-12 человек рассаживаются двумя параллельными рядами. Руководитель подбирает труднопроизносимую скороговорку и сообщает ее (по секрету) первому в каждой команде. По сигналу руководителя первые в ряду начинают передавать ее на ухо второму, второй-третьему и так до уха последнего. Последний, получив "телефонограмму", должен встать и громко и внятно произнести скороговорку. Выигрывает та команда, которая быстрее передаст скороговорку по цепи и представитель которой точнее и лучше ее произнесет.

Скороговорки

- Расскажи мне про покупку. Про какую, про покупку? Про покупку, про покупку, про пошопку свою;
- Сорок сорок съели сырок с красивою красною коркой, сорок сорок в короткий срок слетелись и сели под горкой;
- Променяла Прасковья караси на три пары чистокровных поросят, пробежали поросята по росе, простудились поросята, да не все;
- Рапортовал, да не дорапортовал, а стал дорапортовывать- зарпортовался;
- Наш чеботарь всем чеботарям чеботарь, никому нашего чеботаря не перечеботарить.

- Дикторша ля-ля-ля-ля - *Дикторша ля-ля-ля-ля*  
**(изображают руками синхронный перевод)**  
(повторять все с начала)

### «ГИППОПОТАМ».

**Слова ведущего:**                      **Слова детей:**

- Меня укусил гиппопотам – *Меня укусил гиппопотам*  
**(разводят руки в стороны)**
- От страха я на дерево залез – *От страха я на дерево залез*  
**(показывают, как лезут на дерево)**
- И вот я здесь – *И вот я здесь*  
(показывают руками на себя)
- А рука моя там – *А рука моя там*  
(одну руку отводят в сторону)
- Меня укусил гиппопотам - *Меня укусил гиппопотам*  
**(разводят руки в стороны, но отведенную на предыдущей фразе руку не возвращают, а держат ее в этом положении до самого конца игры)**
- Меня укусил гиппопотам - *Меня укусил гиппопотам*  
(разводят руки в стороны)
- От страха я на дерево залез - *От страха я на дерево залез*  
**(показывают, как лезут на дерево)**
- И вот я здесь - *И вот я здесь*  
(показывают руками на себя)
- А нога моя там - *А нога моя там*

- Уточка тюрюх-тюрюх-тюрюх - *Уточка тюрюх-тюрюх-тюрюх*  
**(показывают руками как плавает уточка)**

- Индюшонок фалды-балды - *Индюшонок фалды-балды*  
**(на слово фалды-рука вправо, балды-влево)**

- Купила бабушка себе кисоньку - *Купила бабушка себе кисоньку*

- А кисуля мяу-мяу - *А кисуля мяу-мяу*  
**(показывают, как умывается кошка)**

(повторить про курочку, уточку, индюшонка, кисоньку)

- Купила бабушка себе собачонку - *Купила бабушка себе собачонку*

- Собачонка гав-гав - *Собачонка гав-гав*

**(показывают собачьи уши)**

(повторять с начала)

- Купила бабушка себе коровёнку - *Купила бабушка себе коровёнку*

- Коровёнка муки-муки - *Коровёнка муки-муки*

**(показывают рога коровы)**

(повторять с начала)

- Купила бабушка себе поросёнка - *Купила бабушка себе поросёнка*

- Поросёнок хрюки-хрюки - *Поросёнок хрюки-хрюки*

**(показывают рукой пяточок поросенка)**

(повторять с начала)

- Купила бабушка себе телевизор - *Купила бабушка себе телевизор*

- Телевизор время-факты - *Телевизор время-факты*

**(разводят руками широко в стороны)**

## ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

Все садятся в ряд. Левый крайний шепчет что-то своему соседу на ухо, тот дальше. Правый крайний говорит вслух то, что до него дошло. Тот, кто начинал, сообщает, что именно хотел передать он. Порой искажения бывают очень забавными. После каждого "звонка" надо пересаживаться, чтобы все смогли побывать на концах "провода".

## ВЕСЕЛЫЕ МАРТЫШКИ

**Ведущий говорит слова: "Мы - веселые мартышки, мы играем громко слишком. Мы в ладоши хлопаем, мы ногами топаем, надуваем щечки, скачем на носочках и друг другу даже язычки покажем. Дружно прыгнем к потолку, пальчик поднесем к виску. Оттопырим ушки, хвостик на макушке. Шире рот откроем, гримасы все состроим. Как скажу я цифру 3, - все с гримасами замри."** Игроки повторяют всё за ведущим.

## НАЙДИ МЕСТО

В ряд, ставят стулья, сиденьями поочередно в разные стороны. Водящий берет в руки длинную палку и начинает обходить сидящих на стульях. Если около кого-то он стукнет палкой об пол, этот играющий должен встать со стула и пойти следом за водящим. Так водящий ходит вокруг стульев, стучит то тут, то там, и вот за ним следует целая свита. Водящий начинает удаляться от стульев, ходит кругами, змейкой; остальные повторяют все за ним. Вдруг, в неожиданный для всех момент, водящий, дважды стучит по полу. Это сигнал к тому, чтобы все немедленно заняли свои места. А это теперь не так-то просто, поскольку стулья

смотрят в разные стороны. Сам водящий старается занять место одним из первых. Теперь водит тот, кому не досталось места.

### **ЛУЧШИЙ ШОФЕР**

К двум машинкам привязываем длинные нитки, а на их концах карандаши; игроки начинают наматывать нитки на карандаши. Побеждает тот, кто быстрее смотает всю нитку.

### **МАТРЕШКИ**

На стуле лежат два сарафана и две косынки. Кто быстрее наденет сарафан и повяжет косынку, тот победитель.

### **БЫСТРЫЕ ВОДОНОСЫ**

Участвуют два человека. На двух стульях стоит миска с водой и лежит по одной ложке. В нескольких шагах стоит еще два стула, а на них пустой стакан. Кто первый заполнит пустой стакан, тот - победил.

### **ВЕРЕВОЧКА**

Два стула ставятся спинками друг к другу, под ними продевается веревочка. По команде ведущего два участника ходят вокруг своих стульев. По команде садятся на свой стул и выдергивают из-под него веревочку. Игра проводится до трех раз. Кто побеждает дважды - получает приз.

### **ВОПРОС СОСЕДУ**

Все садятся в круг, ведущий - в центре. Он подходит к любому игроку и задает вопрос, например: "Как тебя зовут?", "Где ты живешь?" и т.д. Но отвечать должен не тот, кого спрашивают, а его сосед слева. Если ответит тот, кого ведущий спрашивал, он должен отдать фант. После игры фанты разыгрывают.

- Меня зовут ....., а вас?

- (все дети выкрикивают своё имя)

- Молодцы, я всех запомнил, вот мы и познакомились!!!

### **ПОКУПКИ БАБУШКИ.**

В данной игре играющие повторяют за ведущим не только слова, но и движения, которые он показывает.

**Слова ведущего:**

**Слова детей:**

- Купила бабушка себе курочку - *Купила бабушка себе курочку*

- Курочка по зёрнышку кудах-тах-тах - *курочка по зёрнышку кудах-тах-тах*

**(показывают руками как клюёт курочка)**

- Купила бабушка себе уточку - *Купила бабушка себе уточку*

- Уточка тюрюх-тюх-тюх - *Уточка тюрюх-тюх-тюх*

**(показывают руками как плавает уточка)**

- Курочка по зёрнышку кудах-тах-тах - *Курочка по зёрнышку кудах-тах-тах*

**(показывают руками как клюёт курочка)**

- Уточка тюрюх-тюх-тюх - *Уточка тюрюх-тюх-тюх*

**(показывают руками как плавает уточка)**

- Купила бабушка себе индюшонка - *Купила бабушка себе индюшонка*

- Индюшонок фалды-балды - *Индюшонок фалды-балды*

**(на слово фалды-рука вправо, балды-влево)**

- Курочка по зёрнышку кудах-тах-тах - *Курочка по зёрнышку кудах-тах-тах*

**(показывают руками как клюёт курочка)**

тщательно. Ведь вы устраиваете целое представление, театр одного актера. Вы стоите перед полным залом, а дети, сидящие в нем, по взмаху вашей руки выполняют различные действия. Вы одновременно и актер, и дирижер, и конферансье, и статист, вы - ведущий игры. Помните об этом, выходя играть. Будьте веселым, жизнерадостным, ироничным, добрым. Играйте сами, и тогда дети тоже будут играть вместе с вами.

Сцена и полный зал зрителей ко многому обязывает, поэтому к основным правилам проведения игр необходимо добавить следующие **правила**:

1. Будьте внимательны к своему внешнему виду, вы на сцене и демонстрируете пример для подражания.
2. Если в подобранных вами играх детям предстоит выйти на сцену, то продумайте, как это сделать лучше. Можно договориться с радистом о фонограмме, а можно договориться с детьми об аплодисментах. Тут все зависит от условий, в которых вы будете работать.
3. На сцене приходится работать с микрофоном. Заранее попробуйте, как звучит ваш голос, как лучше держать микрофон, чтобы слова получались четкими, без всяких лишних звуков.

### **"ЗНАКОМСТВО"**

- **Ведущий:** Добрый вечер, девочки и мальчишки детского лагеря\_\_\_\_. Вас очень много и все вы очень интересные. Я очень хочу с вами познакомиться. Я сейчас назову своё имя, а когда я взмахну руками каждый из вас должен назвать своё имя. Итак, внимание!

### **ХОЗЯЮШКИ**

Две куклы лежат в кроватках. Два участника игры должны разбудить кукол, сделать с ними зарядку, умыться, почистить им зубы, причесать, убрать постель, одеть, накормить, погулять с куклой, поиграть с ней, вымыть ей руки, накормить, умыться, раздеть, положить в постель и спеть колыбельную песенку. Побеждает тот, у кого это быстрее и лучше получится.

### **СБОР УРОЖАЯ**

**Задача игроков каждой команды - как можно быстрее без помощи рук перенести в определенное место апельсины или яблоки.**

### **ПЕРВООТКРЫВАТЕЛЬ**

**Сначала участникам конкурса предлагается "открыть" новую планету - надуть как можно быстрее воздушные шары, а затем "заселить" эту планету жителями - быстро нарисовать на шаре фигурки человечков фломастерами. У кого "жителей" на планете окажется больше - победитель!**

### **ЦЕПЬ**

**За отведенное время изготовить цепь с помощью скрепок. Чья цепь окажется длиннее - побеждают в конкурсе.**

### **ПОРВИ ГАЗЕТУ**

**Одной рукой правой или левой все равно - разорвать газету на мелкие куски, рука при этом вытянута вперед, свободной рукой помогать нельзя. Победитель тот, кто мельче выполнит работу.**

## СКАЗКА

Когда у вас собрались не менее 5-10 гостей ( возраст значения не имеет ), предложите им эту игру. Возьмите детскую книжку со сказкой (чем проще - тем лучше, идеально подходят - "Курочка Ряба", "Колобок", "Репка", "Теремок" и т.д). Выберите ведущего (он будет чтецом). Из книжки на отдельные листочки выпишите всех героев сказки, включая, если позволяет количество человек, деревья, пеньки, речку, вёдра и т.д. Все гости тянут бумажки с ролями. Ведущий начинает читать сказку, и все герои "оживают».

## ХОХОТУНЯ

Играет любое количество участников. Все участники игры, если это свободная площадка, образуют большой круг. В центре - водящий с платочком в руках. Он кидает платочек вверх, пока он летит до земли все громко смеются, платочек на земле - все утихают. Только платочек коснулся земли, вот здесь-то и начинается смех, и с самых смешливых берем фант - это песня, стих и т.д.

## ВЕРЕВОЧКА

Н необходимо, чтобы большинство собравшихся до этого в нее не играли. В пустой комнате берется длинная веревка, и 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

нож и т.д. Дополнительно разрешается использовать только предлоги. Засмеявшийся выбывает из игры.

## ОТЫЩИ ДРУГА.

Участникам состязания выдаются клубки, концы которых у кого-то в конце зала. Задача конкурсантов - сматывая нить, как можно быстрее добраться до той, у кого в руках кончик ниточки клубка.

## СОБЕРИ КОЛОДУ.

Участников игры - двое или четверо. Помогать им будет весь отряд. Игрокам выдается по одной карте - туз какой-либо масти. Остальные карты раздаются среди болельщиков. Задача "тузов" собрать все карты своей масти от "шестерки" до "короля" как можно быстрее. Обладатели карт - зрители могут бежать к "тузу" только после того, как уже рядом с ним оказалась предыдущая карта.

## ГЕРАЛЬДИКА.

Рисунки гербов разных городов, стран разрезаются по горизонтали пополам. Задача участников - как можно быстрее отыскать правильные варианты и предложить их на суд ведущего и зрителей. По количеству верных изображений гербов определяется победитель.

\*\*\*\*\*

## Игры в зале.

Если для играющих ребят в зале большой подготовки не надо, то ведущему игры необходимо готовиться

город?" Если владелец "билета" с названным городом отвечает правильно, его "билет" "компостируют". Выигрывает тот, у кого больше "прокомпостированных билетов".

### "ОХ, РЕКЛАМА!"

Для проведения этого конкурса необходимо заранее записать фонограмму вступлений к телерекламам и предложить участникам продолжить текст, который, по их мнению, звучит после музыкальной заставки. Наиболее сведущие - получают призы - те вещи, предметы, рекламу которых они знают наизусть. Для этого конкурса лучше иметь фонограммы тех рекламных телероликов, которые уже немного подзабылись.

### "КУХНЯ"

Каждый из играющих выбирает себе имя по названию одной из кухонных вещей, например: тарелка, вилка, нож, кочерга и т.д. Один из играющих начинает спрашивать про самые разные предметы из окружающей их обстановки, про самого себя, про собеседника - его внешний вид, привычки, привязанности и т.д. Например: "У вас вместо глаз что?" Или: "С кем вы чаще всего целуетесь?" или: "Чем вы любите угощать гостей?" или: "Что больше всего возбуждает ваш аппетит?" Главная задача водящего - поставить такой вопрос, ответ на который невольно вызывает смех как у конкретного собеседника, так и у всех играющих. Отвечающий на вопросы должен прибегать, отвечая, только к одному слову - к имени, которым он назвался - вилка,

верёвки. Зрители будут ему подсказывать. Когда игроку завяжут глаза, веревка убирается. Игрок отправляется в путь, переступая и подлазя под несуществующую верёвку. Зрителей заранее просят не выдавать секрет игры.

### С ТАБЛИЧКАМИ

При входе каждый гость получает своё новое имя - ему прикрепляется на спину бумажка с надписью ( жираф, бегемот, горный орёл, бульдозер, хлеборезка, скалка, огурчик и т.д.). Каждый гость может прочитать, как называются остальные гости, но, естественно, не может прочитать как называется он сам. Задача каждого гостя - на протяжении вечера узнать у остальных своё новое имя. Гости на вопросы могут отвечать только "Да" или "Нет". Побеждает первый узнавший что написано на его бумажке.

### ИГРА-ШУТКА

Все гости становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Ведущий каждому на ухо говорит "утка" или "гусь" ( в разброс, "утка" сказать большему числу игроков ). Затем объясняет правила игры: "Если я сейчас скажу: "Гусь" - то все игроки, которых я так назвал, поджимают одну ногу. А если "Утка", то игроки, которых я назвал "Уткой", поджимают обе ноги". Куча-мала вам гарантирована.

### "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.

#### **ЦВЕТА**

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: "Коснитесь жёлтого, раз, два, три!" Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь ( предмет, часть тела ) остальных участников в круге. Кто не успел - выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся последним.

#### **ПРОКАТИСЬ НА МЯЧЕ**

Все участники соревнования выстраиваются в команды по 3 человека. Каждая "тройка" игроков получает тугой волейбольный мяч. По сигналу ведущего один из игроков тройки, поддерживаемый под локти двумя другими игроками, переступая на мяче, катит его. Группа, первая дошедшая до финиша, побеждает.

#### **НАРИСУЙ СОЛНЫШКО**

В этой эстафетной игре принимают участие команды, каждая из которых выстраивается в колонну "по одному". У старта перед каждой командой лежат гимнастические палки по количеству игроков. Впереди каждой команды, на расстоянии 5-7 метров, кладут обруч. Задача участников эстафеты - поочередно, по сигналу, выбегая с палками, разложить их лучами вокруг своего обруча - "нарисовать солнышко". Побеждает команда, которая быстрее справится с заданием.

предлагает участнику конкурса завязать глаза, затем раскладывает часы по пути следования конкурсанта и предлагает игроку пройти с завязанными глазами дистанцию, не наступая на разложенные часы. Осторожно ступая, участник продвигается по дистанции, а ведущий перед ним убирает часы. Вышагивание игрока, старающегося не наступить на часы, вызывает смех у окружающих. После завершения маршрута часы возвращаются хозяевам.

#### **"ПОПРОБУЙ ДОГАДАТЬСЯ"**

В записи звучит какой-либо информационный текст - возможно метеорологическая сводка. Предложив участникам внимательно слушать текст, чтобы потом суметь воспроизвести его, ведущий через каждые доли секунды убирает громкость записи, затем снова на долю секунды добавляет звук. Игроки после прослушивания произносят свой вариант текста, а затем слушают его таким, как он должен звучать. Наиболее внимательные и догадливые, сумев безошибочно досказать то, что было упущено, получают награду.

#### **КОНКУРС СВИСТУНОВ**

Чей свист окажется самым громким и залихватским? Конкурс можно проводить под музыкальную фонограмму. Лучший "соловей-разбойник" получает приз.

#### **"КОНДУКТОР"**

Игрокам раздаются билеты - карточки с названиями городов - это место назначения. "Кондуктор" - ведущий спрашивает: "Вы знаете в какой стране находится этот



попрыгать со скалкой, разбившись на пары, тройки, четверки игроков.

#### **ЛИТЕРАТУРОВЕДЫ**

Участникам конкурса зачитываются эпизоды или цитаты, или отдельные фразы из какого-то литературного произведения. Участники должны из множества книг выбрать ту, про которую, по их мнению, идет речь. Первый, назвавший правильный ответ, получает титул победителя.

#### **ПОРОДИСТЫ**

Будущим певцам выдаются карточки, на которых написаны имена сказочных героев (Буратино, Карлсон, лиса Алиса, Бармалей, Золушка и т.д.). Задача игроков - исполнить песню в том образе, который указан на карточке. Тексты песен, которые предлагаются для исполнения, должны быть хорошо знакомы, а еще лучше - напечатаны на карточках с обратной стороны.

#### **ЛОПНИ ШАР**

Конкурсанты получают боксерские перчатки. Им дается задание - как можно быстрее лопнуть определенное количество воздушных шаров за отведенное ведущим время.

#### **ОБЪЕМ ЛЕГКИХ**

Надуть воздушные шары за отведенное время без помощи рук.

#### **ЧАСЫ.**

Ведущий предлагает зрителям отдать ему свои наручные часы для проведения конкурса. Получив их, он

#### **СКУЛЬПТОРЫ**

Участникам игры выдается пластилин или глина. Ведущий показывает или называет какую-то букву, а игроки должны как можно быстрее слепить предмет, название которого начинается с этой буквы.

#### **ВСЕ НАОБОРОТ**

Игрокам предлагается попробовать нарисовать или раскрасить что-то, но левой рукой, а кто левша - правой.

#### **НА БОЛОТЕ**

Двум участникам дают по два листа бумаги. Они должны пройти через "болото" по "кочкам" - листам бумаги. Нужно положить лист на пол, стать на него двумя ногами, а другой лист положить впереди себя. Переступить на другой лист, обернуться, взять снова первый лист и положить впереди себя. И так, кто первый пройдет через комнату и вернется назад.

#### **РАЗДАВИТЬ ШАРИК СОПЕРНИКА**

Двум человекам дается по одному надувному шару, который они привязывают к левой ноге. Правой же ногой надо раздавить шарик соперника.

#### **РАЗЫГРЫВАНИЕ ПРИЗА НА СЧЕТ ТРИ**

Два участника стоят друг против друга - перед ними на стуле лежит приз. Ведущий считает: раз, два, три... ста, раз, два, три...надцать, раз, два, три...дцать и т.д. Побеждает тот, кто окажется внимательней и первым возьмет приз, когда ведущий скажет - три.

## **КЕГЛЯ**

Играющий становится перед стулом с кеглей, идет 8-10 шагов вперед, останавливается. Затем ему завязывают глаза, предлагают повернуться вокруг себя один - два раза, пройти обратно то же количество шагов обратно к стулу и, подняв руку, сверху опустить ее на кеглю. Выполнивший задание получает приз.

## **КАРТОШКА В ЛОЖКЕ**

Надо пробежать определенное расстояние, держа в вытянутой руке ложку с большой картофелиной. Бегут по очереди. Время бега засекают по часам. Если картофелина упала, ее кладут обратно и продолжают бег. Бежать без картофелины нельзя! Побеждает показавший лучшее время. Еще увлекательнее состязание команд.

## **ЗОЛУШКА**

Смешайте на столе кучку из гороха, фасоли, чечевицы, сушеной рябины, калины - что найдется под рукой: 3-4 разных вида, не больше. Надо разобрать все на однородные кучки - с завязанными глазами. Побеждает тот, кто за определенное время (его устанавливают заранее) разберет большее число зерен и ягод. Если что-то попадет не в ту кучку, из нее вынимают два зерна или ягоды - как штраф.

## **СМОТАЙТЕ ШНУР**

На середине шнура завязывают узелок, а к концам прикрепляют по простому карандашу. Нужно намотать свою часть шнура на карандаш. Кто быстрее дойдет до узелка - победитель. Вместо шнура можно взять толстую нитку.

по количеству участников. Игра командная. Кегли представляют "змейкой" перед каждой командой. Команды, взявшись за руки, с завязанными глазами пытаются пройти дистанцию, не задев кегли. У чьей команды окажется меньше сбитых кеглей, та и победит в "путешествии". Сколько не сбитых кеглей - столько очков у команды.

## **КОСМОНАВТЫ**

По краям площадки чертят 6-8 треугольников - "ракетодромов". Внутри каждого из них рисуют круги - "ракеты", но обязательно на несколько кругов меньше, чем играющих. Все участники встают в круг в центре площадки. По команде ведущего идут по кругу, взявшись за руки, говоря слова: "Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!" После этого все бегут к "ракетодromу" и занимают места в "ракетах". Кто не успел занять место - выбывает из игры.

## **В ПОЛЕ ВЫРОСЛА - РУБАШКА**

Карточки с рисунками (рулон ткани, клубок, прялка, кустик льна, веретено, рубашка) спрятаны в конверте. Участникам игры необходимо быстро расставить карточки так, чтобы получился путь, который "проходит" рубашка от кустика льна до готовой модели.

## **МЫ ВСЕ ДРУЖНЫЕ РЕБЯТА**

Участникам игры предлагается как можно дольше

### **НЮХАЧ**

По запаху с завязанными глазами необходимо определить и сказать название цветка.

### **БАБОЧКА**

Два участника получают по большому сачку на длинной палке и по воздушному шару. Задача игроков - как можно скорее поймать соперника в сачок, стараясь не "потерять" шарик.

### **НАДЕНЬ КОЛПАК**

Бумажный колпак, расположенный на длинной палке, необходимо надеть на голову соперника. Играют два участника, стараясь как можно быстрее "околпачить" друг друга.

### **ПОЧТАЛЬОНЫ**

**Командная игра. Перед каждой командой на расстоянии 5-7 метров на полу лежит толстый лист бумаги, разделенный на клетки, в которых написаны окончания имен (тя; ня; ля и т.д.). 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 своего адресата, побеждает в игре.**

### **"ПУТЕШЕСТВИЕ В ТЕМНОТЕ"**

**Для этой игры потребуются кегли и повязки на глаза**

### **БИЛЬБОКЕ**

Старинная французская игра с привязанным шариком, который подбрасывается и ловится в ложечку. Возьмите толстую нитку или шнурок длиной 40 см. Один конец приклейте липкой лентой к шару от настольного тенниса, а другой - к доньшкy пластмассового стаканчика или привяжите к ручке пластмассовой кружки. Ваше бильбоке готово. Играют несколько человек. Надо подбросить шарик вверх и поймать его в стаканчик или кружку. За это начисляется одно очко. Ловить шарик по очереди до промаха. Промахнувшийся передает бильбоке следующую за ним игроку. Победителем становится тот, кто первым наберет условленное количество очков.

### **СЛОН**

Ведущий предлагает по листу бумаги командам, на котором коллективно рисуется слон, с закрытыми глазами: один рисует тело, другой закрывает глаза и рисует голову, третий ноги и т.д. Кто быстрее и похожее нарисует - получает очередное очко.

### **ЗОМБИ**

Выходят по двое от каждой команды и становятся рядом: рука об руку. По парам соприкасающиеся руки связывают, а свободными руками, то есть один из участников левой, а другой правой рукой должны завернуть приготовленный заранее сверток, обвязать его тесемкой и завязать на бантик. Чья пара вперед - получает очко.

### **КРИВАЯ ДОРОЖКА**

На полу проводят мелом кривую, змеевидную черту -

дорожку. Смотря все время под ноги сквозь перевернутый бинокль, нужно пройти дорожку с одного конца на другой и не споткнуться.

### **КОЛПАК НА КОЛПАКЕ**

Склейте один большой колпак и несколько маленьких - желательно разноцветных. Маленькие колпаки подвешивают на крепкой нитке. Играющие по очереди надевают большой колпак и завязывают глаза. Надо три раза повернуться вокруг своей оси, присесть и, выпрямившись, попасть большим колпаком в маленький.

### **НАРЯДИ ЕЛОЧКУ**

Делают несколько елочных игрушек из ваты (яблочки, груши, рыбки) с проволочными крючками и удочку с таким же крючком. Нужно с помощью удочки повесить на елку все игрушки, а потом той же удочкой снять их. Выигрывает тот, кто сумеет сделать это за установленное время, например за две минуты. Елочкой может служить укрепленная на подставке еловая ветка и даже какая-нибудь сухая ветка с сучками.

### **ГРАДУСНИК**

Без помощи рук обе команды на скорость передают бутафорский градусник так, чтобы он обязательно находился под левой рукой.

### **ПУТЕШЕСТВИЕ**

Цветным мелом на полу рисуется несколько пересекающихся, переплетающихся "тропинок" разного цвета. Игроки, выбрав свою "тропинку", стараются как можно бы-

стрее дойти, добраться до конца пути. Кто первым окажется у цели - победитель.

### **ПРОВОРНАЯ ГОЛОВА**

Участникам конкурса выдаются колпаки, на концах которых укреплены иглы. Необходимо, как можно быстрее иглой лопнуть большее количество воздушных шаров.

### **ПИСАТЕЛЬ**

Участникам предлагается составить рассказ из названий газетных статей, вырезанных и закрепленных на карточки.

### **ВЗЛОМЩИК**

Игрокам выдается связка ключей, закрытый навесной замок. Необходимо как можно быстрее подобрать ключ из связки и открыть замок.

### **МОРСКОЙ ВОЛК**

Игрокам предлагается на толстой веревочке завязать по пять узлов как можно туже. Узлы могут быть любые - как морские, так и обыкновенные. Когда задание выполнено, предлагается развязать узлы. Кому это удалось сделать быстрее, тот и получает призовое очко.

### **КУРИЦА**

Необходимо написать - "как курица лапой". Участникам к ногам крепятся фломастеры, кто быстрее и понятнее написал заданное слово - победил в игре.

### **АВТОПОРТРЕТ**

На листе ватман сделаны две прорези для рук. Участники берут каждый свой лист, продев руки в прорези, рисуют кистью портрет, не глядя. У кого "шедевр" получился удачнее - забирает приз.