



КОРПОРАТИВНАЯ
АКАДЕМИЯ
РОСАТОМ

Игровая копилка

ИГРЫ НА ЛЮБОЙ СЛУЧАЙ

Авторы:

Адищев Илья
Белый Алексей
Бобков Алексей
Богданова Оксана
Голубицкая Светлана
Долгополов Никита
Дрондина Дарья
Жаринова Олеся
Жилина Варвара
Ильина Наталья
Кирина Александра
Кондрашева Ангелина
Кравцов Иван
Краснова Елизавета
Круссер Станислав
Лопаев Захар
Машенцева Галина
Мингажева Анастасия
Миронова Татьяна
Наумкина Ирина
Нейфельд Эдуард
Новиков Алексей
Пестрецова Анастасия
Рыжакова Виктория
Савина Полина
Савченко Александра
Саламахина Оксана
Селякова Мария
Сырцова Дарья
Туканов Александр
Уймин Антон
Чупахин Анна
Шарафутдинова Елена
Ярина Валерия

Руководитель курса: Якуничкина Елена, руководитель программ центра развития технологического образования Корпоративной Академии Росатома

Эксперт: Самолин Иван, автор курса, эксперт движения «Юниоры Росатома», руководитель Студии образовательных проектов «Люди для Людей»

Эксперт: Стишкин Максим, автор курса генеральный директор BCG21, бизнес-тренер

Дизайнер: Сухарева Дарья, администратор курса, исполнительный директор Студии образовательных проектов «Люди для Людей»

Редактор: Герасимова Валентина, эксперт сообщества педагогов и наставников Росатома



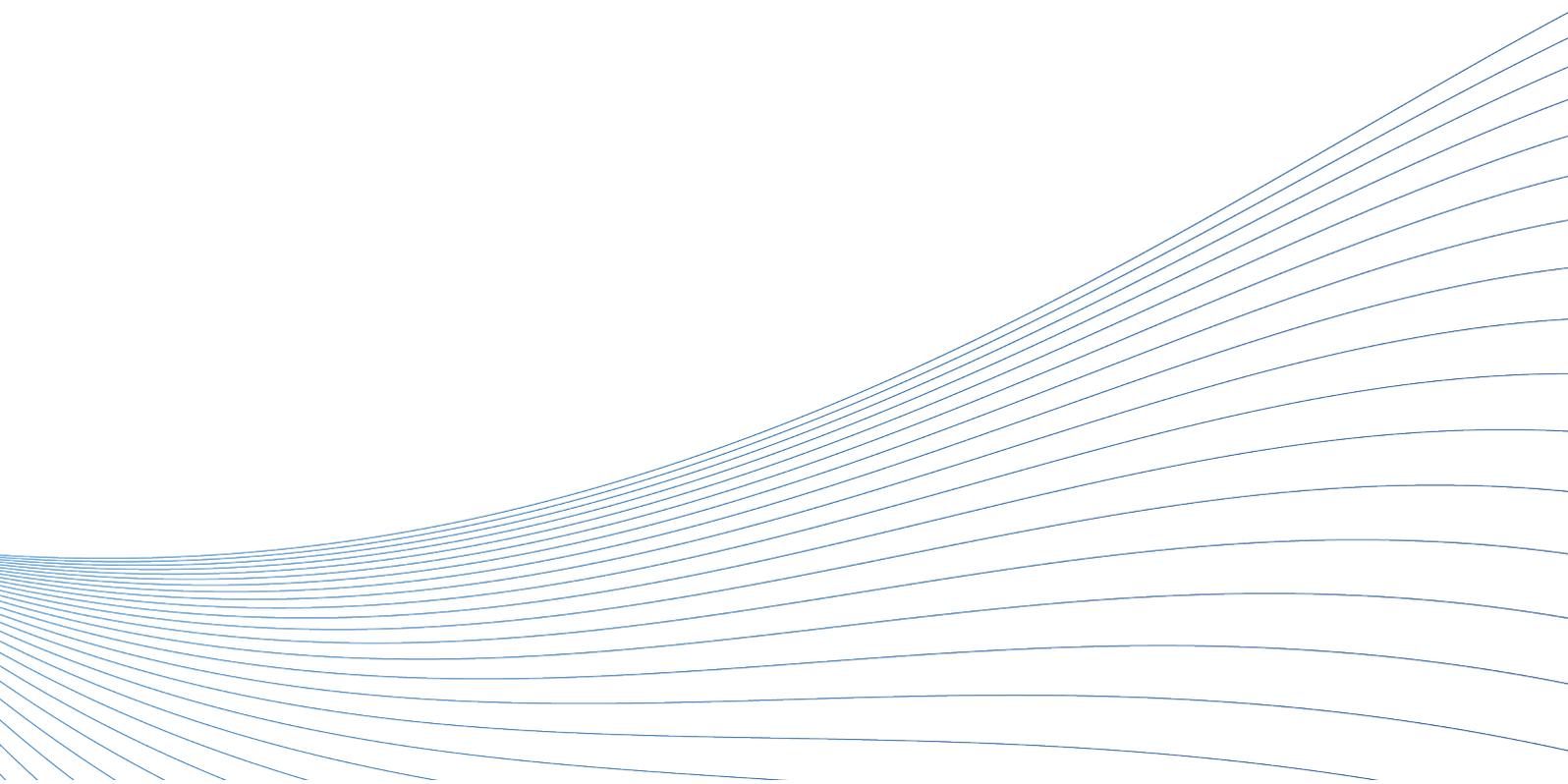


Содержание

Введение	4
Что можно найти в этой копилке?	5
Глава 1. Игры на знакомство	6
Во что сыграть, чтобы узнать друг друга лучше?	7
Глава 2. Игры на командообразование	14
Какие игры есть чтобы сплотить команду?.....	15
Глава 3. Игры для выявления лидера	22
Кто здесь главный?.....	23
Глава 4. Игры-зарядки.....	22
Самое время размяться	23
Глава 5. Игры в автобусе	22
Путешествие не должно быть скучным!	23
Глава 6. Игры с залом	22
Играй, будто никто не видит!	23



Введение





Что можно найти в этой копилке?

Уважаемые вожатые!

С радостью представляем вам сборник игр, который создан усилиями участников курса "Вожатый образовательных смен" для всех вожатых, педагогов, наставников и организаторов смен.

В этом уникальном сборнике вы найдете разнообразные игры, заботливо собранные из ваших домашних заданий чтобы сделать вашу смену незабываемой и познавательной.

Среди представленных игр вы найдете увлекательные занятия на знакомство, которые помогут создать дружескую и доверительную атмосферу среди участников. Игры на командообразование помогут объединить группу в единое целое, научат работать сообща и справляться с задачами вместе.

Если вам интересно выявить лидерские качества в участниках, то в нашем сборнике также есть специальные игры, которые помогут определить лидеров и развить их потенциал.

Для поддержания энергии и активности участников мы подготовили зарядочные игры, которые помогут растопить даже самое сонное настроение и привнести веселье и движение в вашу смену.

И конечно, не забыли мы и о долгих путешествиях в автобусе! В сборнике вы найдете интересные игры, которые помогут разнообразить дорогу и сделать ее веселой и увлекательной.

А если у вас есть большой зал, то у нас есть также игры, которые можно провести в помещении. Они позволят участникам проявить свою креативность, коммуникабельность и смекалку.

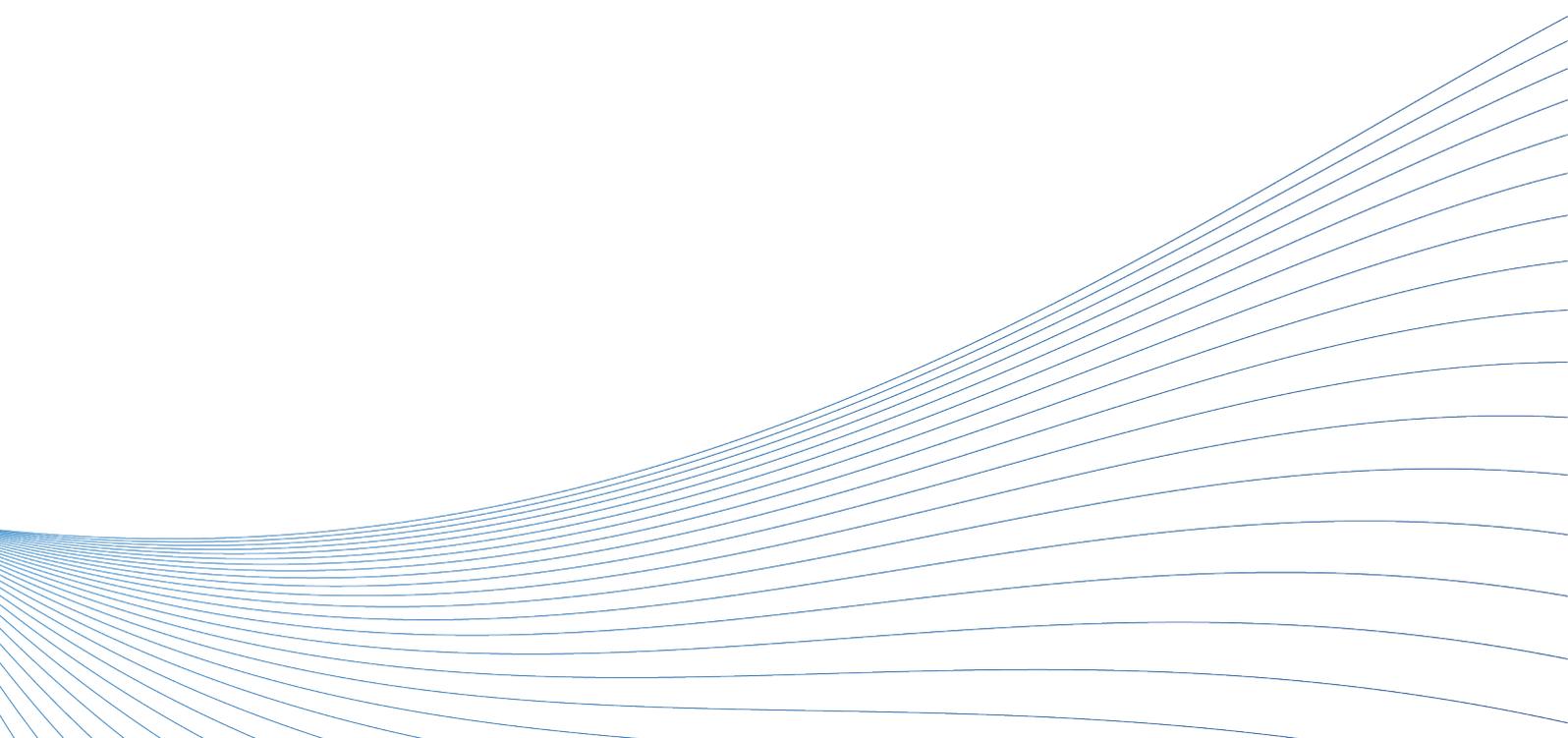
Приглашаем вас окунуться в этот захватывающий сборник игр и открыть новые возможности для обучения и развлечения в вашей образовательной смене. Пусть эти игры станут источником радости, вдохновения и незабываемых впечатлений!

Успехов в вожатском деле!



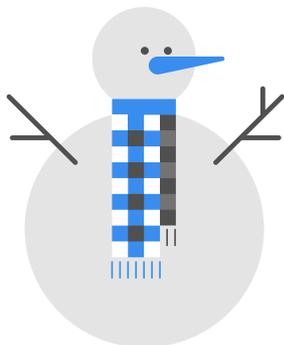
Глава 1.

Игры на знакомство





Во что сыграть, чтобы узнать друг друга лучше?



Снежный ком «Какой я»

Возраст участников: любой

Необходимый реквизит: нет

Механика: дети садятся в круг и по очереди называют своё имя и ассоциацию к нему на первую букву имени. При этом каждый следующий участник называет все названные до него имена и ассоциации.

Кто меня позвал?

Возраст участников: 5-100

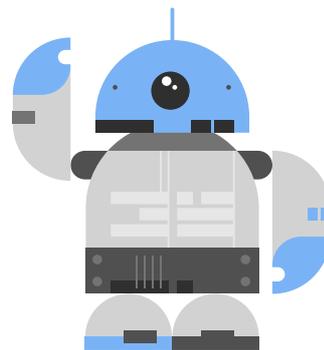
Необходимый реквизит: нет

Краткое описание игры: эта игра подойдет для закрепления имен в памяти

Механика: дети становятся группой, один ребенок выходит из группы отходит на несколько шагов и поворачивается спиной к группе. Вожатый выбирает ребенка, который должен громко позвать ушедшего. Ушедший возвращается и говорит, кто его позвал, в 1-м лице:

- Меня позвал ты, Антон!

Если ребенок догадался, кто его позвал, но не помнит имени, предложите ему спросить об этом позвавшего. Первой реакцией детей обычно бывает желание показать пальцем. Это нужно исправлять. Такие диалоги важны для детей. Они прививают им навыки общения.





Супергерои

Возраст участников: 8-12 лет

Необходимый реквизит: небольшие карточки с изображением различных супергероев (минимум 10 разных героев)

Краткое описание игры: Участники получают карточки с изображением супергероев. Они должны пройти по комнате и найти других участников с карточками, изображающими героев из той же комикс-вселенной.

Как только они находят себе "товарищей по команде", они объединяются в команду этого супергероя. Цель игры - собрать как можно больше команд из разных супергероев.

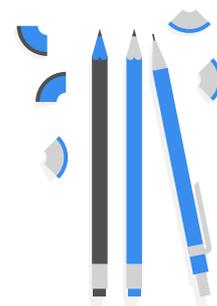
Механика: Ведущий объясняет правила игры, дает карточки с изображением супергероев каждому участнику и говорит им начать. Участники перемещаются по комнате, пытаясь найти других участников, имеющих карточки с героями из их же вселенной. Как только они находят друг друга, они объединяются в команду этого героя. В конце игры, ведущий считает количество команд, которые собрали участники, и объявляет команду-победителя.

Три факта

Возраст участников: любой

Необходимый реквизит: нет

Механика: каждый участник сообщает группе свое имя и три факта о себе. Один из них является реальным, а два других — вымышленными. Задача остальных участников — определить, какой именно из представленных фактов соответствует действительности (участникам предлагается поочередно проголосовать за истинность каждого из фактов). Потом участник, который представлялся, раскрывает истину: говорит, какой из приведенных фактов реален.





Найти цвет/предмет

Возраст участников: 7-10 лет

Необходимый реквизит: нет

Ведущий называет цвет игроки должны найти цвет/предмет на одежде товарища, если одежда одинаковая у всех, то просто найти в окружающем пространстве.

Механика: Ведущий предлагает найти красный цвет. Все игроки ищут что-то красное на другом человеке или где угодно: один держится за красные носки товарища, другой за красную кружку и т. д.

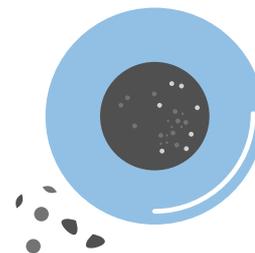
Правда или ложь

Возраст участников: от 8 лет

Необходимый реквизит: бумага, шариковые ручки

Краткое описание игры: каждый из участников рассказывает по две истории из своей жизни, одна должна быть правдивой, другая – выдуманной. Остальные угадывают правдивую историю.

Механика: задача игры угадать правдивые истории, а далее найти человека, с которым совпадает интерес (например: любят смотреть мультфильмы, любят утром поспать и т. д.), а затем найти человека, с которым есть различия в интересах, вкусах (люблю красный цвет, а Петя – синий).



Мы идём в поход

Возраст участников: 8-18 лет

Необходимый реквизит: нет

Краткое описание игры: Участники встают в круг. Начинает игру ведущий, называя своё имя и предмет, который он берёт с собой в поход. Например, «Меня зовут Никита, я беру с собой в поход ноутбук». Всем участникам необходимо догадаться о том, что предмет должен начинаться с той же буквы, с какой и имя. Кто догадался, того ведущий берёт в поход. И так до тех пор, пока все участники не скажут правильно.





Механика: (что говорит и делает ведущий и остальные участники) Участники встают в круг. Ребята, сегодня мы с вами будем готовиться к отправлению в поход, но он будет необычным. Сейчас я скажу фразу, а вам нужно будет подумать и продолжить за мной. Ведущий начинает игру, называя своё имя и предмет, который он берёт с собой в поход. Например, «Меня зовут Никита, я беру с собой в поход ноутбук». В случае если участник говорит неправильно, например: «Меня зовут Катя, и я беру с собой в поход, воду» ведущий проговаривает: «Катя, мы не берем тебя в поход» А если участник говорит правильно, например: «Меня зовут Катя, и я беру с собой в поход кастрюлю», ведущий проговаривает: «Отлично! Катя, мы берем тебя в поход»

Я еду...

Возраст участников: 10+

Необходимый реквизит: стулья по количеству на 1 больше участников

Краткое описание игры: участники игры сидят в кругу на стульях, одно место свободно. Все участники во время игры передвигаются по кругу. Игрок, рядом с которым пустое место, пересаживается на свободный стул и говорит " я еду". Следующий игрок - со словами " я тоже". Третий участник говорит "а я заяц". А четвертый "а я с..." и называет имя любого игрока. Тот, кого назвали, должен сесть на свободный стул. Игра начинается сначала.



Механика: ведущий наблюдает, подсказывает, может и сам принять участие в игре

Расскажи о себе

Возраст участников: 7+

Необходимый реквизит: нет

Краткое описание игры: Играющие разбиваются по парам и в течение определенного времени (около 30 сек.) рассказывают о себе своему напарнику. Затем по одному человеку из пары садятся лицом в круг, а за их спинами становятся напарники, которые за определенное время (около 15 сек.) должны рассказать от своего лица то, что они только что услышали от напарника. Потом напарники меняются местами

Механика: Ведущий объясняет правила игры и следит за таймингом. Участники пытаются рассказать как можно больше информации за определённый срок и потом представить своего напарника.





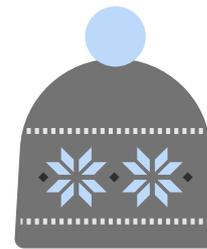
Участники группы стоят в кругу. Ведущий предлагает каждому по очереди назвать свое имя и показать, что особенного он умеет делать, сделав шаг вперед, внутрь круга. Первым начинает ведущий. Например, «Меня зовут Наташа, я умею делать вот так ... (например, приседает)». Каждый последующий должен сначала называть имена и показывать действие предыдущих, а потом своё имя и показать действие.

Факты в шапке

Возраст участников: любой

Необходимый реквизит: шляпа (шапка, кепка, коробочка), листочки и ручки по числу участников, телефоны участников

Краткое описание игры: игра представляет собой взаимодействие и общение, через обсуждение ярких и запоминающихся фактов, которые через ассоциацию помогут запомнить человека



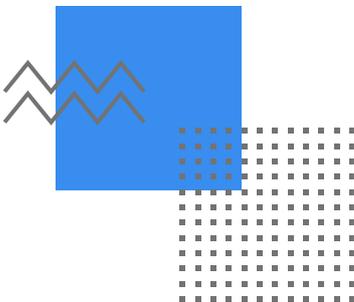
Механика: перед началом игры ведущий просит каждого участника написать интересный факт о себе на листочке, желательно факт должен быть уникальным, и не повторяться, например: у меня есть кактус по имени Валера. После чего все игроки складывают свернутые факты в шапку. Факты перемешиваются ведущим. Задача участников достать из шапки факт и найти среди всех участников его хозяина (напрямую спрашивать нельзя!). Если участник вдруг достает свой факт, он его возвращает и тащит снова. Если участник находит автора факта, он делает с ним селфи и идет вытаскивать следующий (найденный возвращает в шапку). У участников 7 минут. Тот, кто соберет больше всего селфи-самый общительный))

Одеяло

Возраст участников: от 12 лет

Необходимый реквизит: одеяло

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





Механика: Ведущий держит одеяло между командами и считает 10 секунд, остальные делятся на команды и называют имя участника с другой команды

Билетики

Возраст участников: любой

Необходимый реквизит: нет

Краткое описание игры: участники встают парами, образуя два круга – внутренний и внешний.

Внутренний круг – билетики, внешний – пассажиры. В центре безбилетник – «заяц».

Механика: По команде ведущего «поехали» круги начинают вращаться в разные стороны.

Ведущий кричит: «контролер!»

Билетики на местах, а пассажиры должны найти свою пару, заяц занимает любое место. Пассажир оказавшийся без билетки, занимает место «зайца».

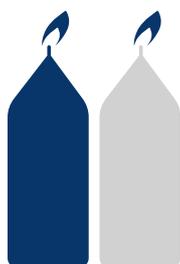


Найди похожего на себя

Возраст участников: 9-18 лет

Необходимый реквизит: лист бумаги, ручка

Краткое описание игры: участник, общаясь с другими, находит что-то общее и при этом знакомится.



Механика: перед началом игры ребята должны ответить на 10 вопросов: имя, возраст, день/месяц рождения, знак зодиака, цвет волос, цвет глаз, любимый день недели/месяц/сезон года, любимый предмет в школе, домашнее животное. После того как они подготовили ответы на вопросы, им нужно начать знакомиться с другими ребятами, находя что-то общее. Если что-то совпало из ответов, то участник должен взять подпись с другого. Все это происходит за ограниченное количество времени.

Пантомима





Возраст участников: любой

Необходимый реквизит: нет

Краткое описание игры: дается определенная тема и пара должна без слов объяснить действия.

Механика: ведущий задаёт тему, все сидят в кругу, выбираются два человека. Один пытается рассказать группе о себе, используя жесты – он мим. Другой же – болтун, его задача интерпретировать жесты. В конце игры мим поясняет насколько правильно были интерпретированы его жесты.



Поменяйтесь местами

Возраст участников: 7-16 лет

Необходимый реквизит: мяч

Описание игры: все играющие сидят в кругу на стульях (свободных стульев нет). Ведущий стоит в центре круга, он произносит некую характеристику, относящую её к себе игроки должны поменяться местами.

Механика: если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок, оставшийся без стула, становится ведущим. Примеры характеристик: кто любит танцевать; кто играет на гитаре; кто любит мороженое; кто умеет плавать и др.

Человек к человеку

Возраст участников: любой

Необходимый реквизит: нет

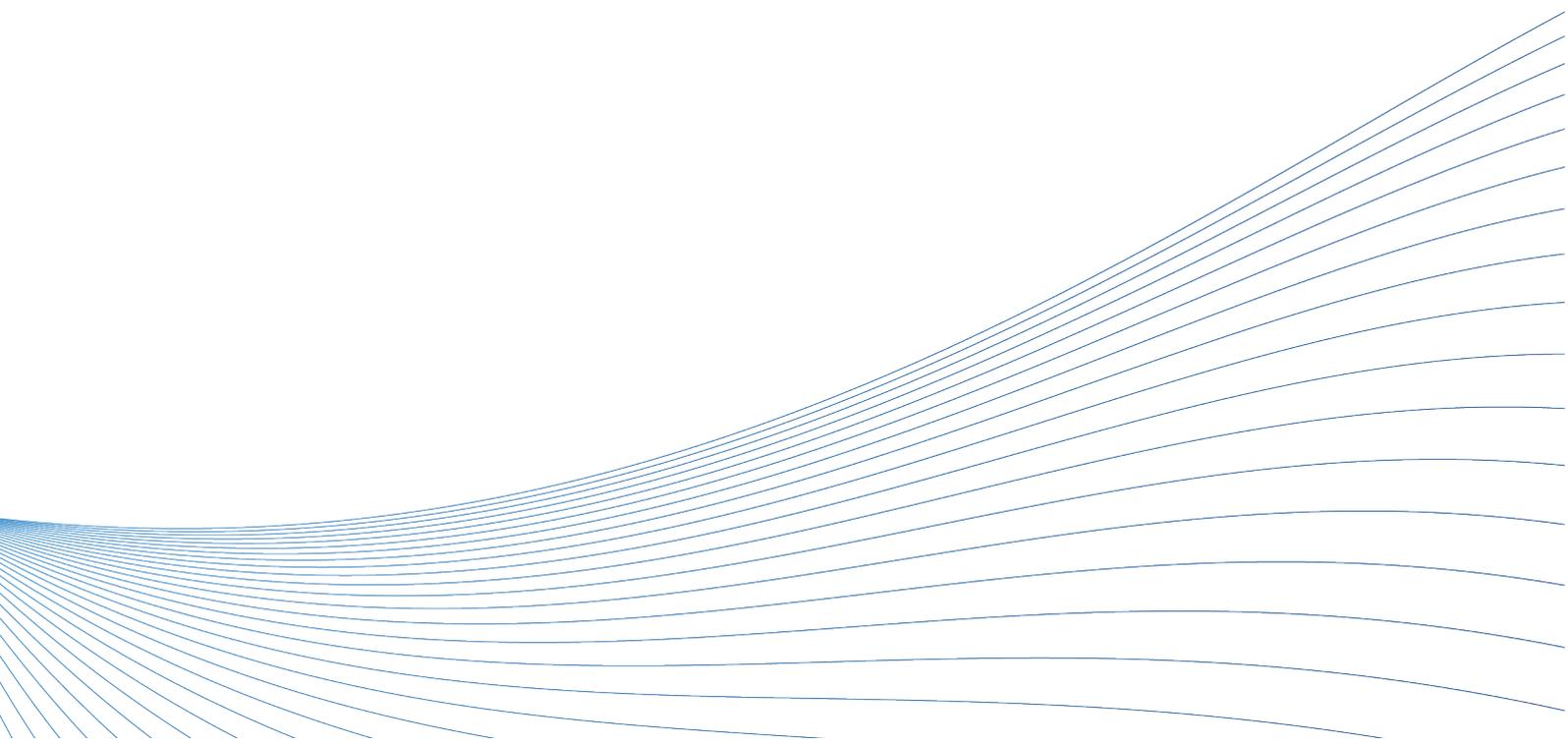
Краткое описание игры: сначала участники разбиваются на пары, а потом выполняют указания ведущего.

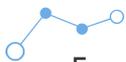
Механика: все встают парами. Как только ведущий говорит: «Рука к руке!» — все участники должны соприкоснуться руками со своими партнерами. «Нога к ноге!» — все соприкасаются ногами. Как только ведущий говорит: «Человек к человеку!» — нужно поменять партнёра, но при этом не остаться без пары. Тот, кто не успел найти свободного участника, становится ведущим, и игра начинается сначала.



Глава 2.

Игры на команообразование





Какие игры есть чтобы сплотить команду?

Коллективный счет

Возраст участников: любой

Необходимый реквизит: нет

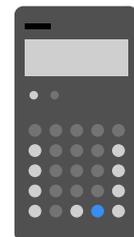
Краткое описание игры: участники стоят в кругу, опустив головы вниз, и, естественно, не глядя друг на друга. Задача группы — называть по порядку числа до необходимого числа.

Механика: ведущий называет число. Группа по очереди называет по порядку числа до необходимого числа, названного ведущим. При этом должны выполняться три условия:

Во-первых, никто не знает, кто начнет счет и, кто назовет следующее число (запрещается договариваться друг с другом вербально или не вербально);

Во-вторых, нельзя одному и тому же участнику называть два числа подряд;

В-третьих, если нужное число будет названо вслух двумя или более игроками, ведущий требует снова начинать с единицы.



Башня

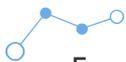
Возраст участников: любой

Необходимый реквизит: бумага, трубочки, ножницы и скотч

Краткое описание игры: нужно построить высокую и устойчивую башню

Механика: до начала дается время на обсуждение (3 минуты). Участникам нужно собрать башню в полной тишине за 5 минут из бумаги и палочек, можно пользоваться скотчем и ножницами. Цель данного задания, чтобы башня была высокой и устойчивой.





Фломастеры

Возраст участников: любой

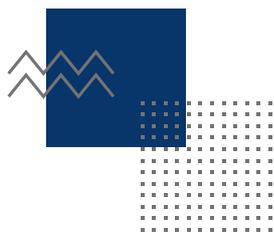
Необходимый реквизит: 3-4 фломастера (крупных, количество зависит от выбранной сложности)

Краткое описание игры: группа встаёт в круг. Ведущий кидает фломастер одному из участников.

Механика: цель участников передавать фломастеры друг другу, чтобы он побывал у каждого по одному разу и не упал. В конце фломастер должен оказаться у ведущего. Чем больше фломастеров в игре, тем труднее.



Коридор доверия



Возраст участников: любой

Необходимый реквизит: нет

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

Стена доверия

Возраст участников: Старший возраст

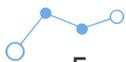
Необходимый реквизит: нет

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

Техника безопасности:

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





Шпион



Возраст участников: с 14 лет

Необходимый реквизит: нет

Краткое описание игры: ведущий загадывает место куда во время игры перемещаются участники. Место знают все игроки, кроме двух - они являются Шпионами. Игрокам даётся 2-3 минуты, чтобы задавать друг другу вопросы, касающиеся места, которые будут выявлять шпиона

Задача участников - с помощью вопросов и ответов вычислить шпионов. Задача шпиона - угадать в какое место переместились участники.

Механика: (что говорит и делает ведущий и остальные участники) задача Ведущего - придумать место и регулировать ход игры, засекают время и регулировать голосование. Участники задают друг другу вопросы и выявляют шпиона.

Сядь -ка, встань -ка

Возраст участников: 7+

Необходимый реквизит: фломастеры (карандаши, ручка шариковая с колпачком)

Краткое описание игры: участники встают в круг, у каждого в руках фломастер. Стоящие рядом игроки должны удерживать указательными пальцами рук фломастер или ручку, синхронно выполняя задания:

- 1.Присесть, встать.
- 2.Поднять руки вверх, присесть, встать.
- 3.Вытянуть руки вперёд, присесть, встать.
- 4.Сделать шаг вперёд, присесть, встать.

Если фломастер падает, игра начинается сначала.

Игру можно усложнить и разнообразить упражнения. Например, держать фломастер мизинцами; сделать одновременно два движения и др.

Механика: ведущий даёт задания, а остальные участники их выполняют. Также ведущий может и сам принимать участие в игре. Можно водить по очереди.





Стулья

Возраст участников: 7-17 лет

Необходимый реквизит: Стулья по количеству на 1 меньше, чем игроков

Краткое описание игры: В круг ставятся стулья на 1 меньше, чем игроков. Все сидят и один стоит в центре (он ведущий). Ведущий называет факт, который к нему подходит (синие кроссовки, носит очки, любит читать, не умеет рисовать и т.д.). Те, к кому этот факт подходит, должны быстро поменяться местами, ведущий должен успеть занять стул. Кто

остался без стула, становится ведущим и все продолжается.

Механика: Вожатый проговаривает правила игры. Начинается упражнение. Важно следить за игрой детей, может быть травмоопасно! Также обратить внимание кто как говорит, кто как ведёт в коллективе. Кому стоит потом уделить внимание, кто стесняется, кто уже открыт коллективу. И сразу делать замечания, если факты неподобающие и не стоит такие вопросы поднимать в лагере.

Театр Кабуки

Возраст участников: 5 - ∞

Необходимый реквизит: нет

Краткое описание игры: игра бодрит и веселит участников. Схожа с игрой «Камень, ножницы, бумага». Участники делятся на 2 команды. Каждая команда договаривается, какую фигуру будут показывать. После того, как команды договорились, они выстраиваются в две шеренги друг напротив друга и по команде ведущего одновременно показывают выбранные фигуры. За каждую победу команда зарабатывает 1 очко. Играем до 3 побед.

Механика: Вожатый спрашивает: ребята, кто из вас знает игру «Камень, ножницы, бумага»? Предлагаю сыграть в похожую игру, которая называется – «Театр Кабуки». Театр Кабуки – это древний японский театр.

Для начала вам нужно разделиться на две команды. У вас будет время, чтобы договориться какую фигуру вы будете показывать.

После того как вы договоритесь, команды выстраиваются в две шеренги друг напротив друга. По моей команде, вы одновременно, показываете выбранные фигуры.

Фигур у нас будет три: принцесса, самурай и дракон.





Принцесса побеждает Самурая, Самурай дракона, Дракон Принцессу.

Как показывать фигуры?

Самурай. Как будем его показывать? Обычный образ самурая — это меч, он агрессивен и кричит “банзай” («Кийя»). Давайте попробуем показать самурая: у каждого в руке меч, шаг вперед, бьем мечом и кричим “банзай”! На счет три-четыре!

Дракон. Как дракона покажем? Он большой и страшный, а еще у него изо рта пламя бьет. Давайте попробуем по моей команде показать дракона: шаг вперед, руки-когти и рычим - р-р-рррр.

Принцесса. Ну, принцесса у нас будет “тепленькая”. Попробуем: девочка-припевочка, в руках подол, делает реверанс и поет “ля-ля-ля”.

Разобрались с фигурами, теперь у каждой команды есть 30 секунд, чтобы обсудить свой первый ход, т.е. то, какую фигуру вы будете показывать. Постарайтесь обсуждать так, чтобы вас не услышала другая команда.

Играем до трех побед.



Поздороваться носами

Возраст: любой

Необходимый реквизит: нет

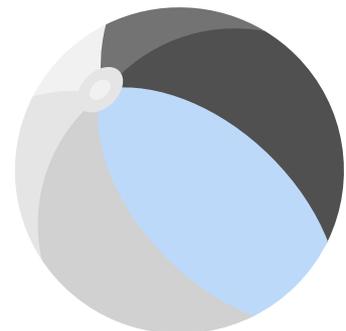
Механика: за минуту необходимо поздороваться с как можно большим количеством человек. Здраваться можно чем угодно: руками, носами, коленками, губами и т.д.

Удержи шарики

Возраст участников: любой

Необходимый реквизит: воздушные шарики

Механика: все участники становятся в круг и берутся за руки. Ведущий запускает в круг три или более воздушных шарика. Цель играющих – не расцепляя рук, не дать шарикам упасть на землю. Далее ведущий постепенно вводит следующие ограничения: не действовать руками, ногами, головой, не разговаривать. Кто нарушает правила игры, выходит из круга.





Айсберг

Возраст участников: дети от 8 лет

Необходимый реквизит: бумага

Краткое описание игры: берем 2 большие газеты, кладем на пол. Это 2 айсберга. делим на 2 команды детей. Размер газеты должен соответствовать количеству детей. сначала все хаотично бегают и когда вожатый говорит: «Касатка!» команды должны запрыгнуть на свой айсберг, кто не успел, тот выходит. Постепенно газеты сворачиваются

Механика: вожатый — касатка, дети — пингвины

Суть в том, что ребята помогают друг другу удержаться на льдинке и тем самым сплочаются.

Плот (Льдина)

Возраст участников: от 8 лет. Оптимальный размер команды 6-8 человек

Необходимый реквизит: коврик, или плед, или газетный лист - смотря какого размера у вас команда.

Краткое описание игры: все игроки должны поместиться на плоту, чтоб никто не наступал мимо ограниченного поля.

Механика: на пол для каждой команды стелиться газета/плед/коврик. Задача команды разместиться на ограниченном поле. После того, как все успешно уместились, плот уменьшается на четверть. И надо снова всем поместиться - и никого не уронить. В итоге многим приходится стоять уже на одной ноге, и держаться друг за друга. Побеждает команда, которая уместиться на меньшем поле и не сойдет с него.



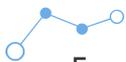
Постройся

Возраст участников: 7+

Необходимый реквизит: нет

Краткое описание игры: Ребятам необходимо за определенное время (или как можно быстрее) построиться по определенному признаку.





Это может быть:

- по росту;
- по дате рождения (дню, месяцу, год, полной дате);
- по цвету волос, глаз;
- по длине прически;
- по алфавиту (первая буква имени, фамилии)
- по темпераменту, настроению,
- общительности и т. д.

Выбирайте любой признак и просите ребят выстроиться в шеренгу, быстро меняя основание для построения. Часто у детей возникает естественный вопрос: «Откуда строиться?» Желательно не давать ответа — промолчать или сделать вид, что не слышите вопроса.

Механика: ведущий называет по какому принципу ребятам нужно построиться. Задача ребят как можно быстрее построится по названому признаку самим, при этом это начнет получаться если они начнут понимать и работать друг с другом. Также можно усложнять, например, сказать: дети постройтесь по росту, не разговаривая.



Глава 3.

Игры для выявления лидера





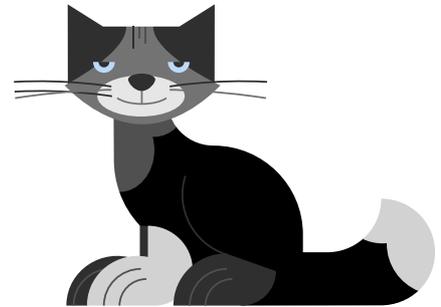
Кто здесь главный?

Шаг Вперед

Возраст участников: любой

Реквизит: -

Механика: Ребята становятся в шеренгу пошире, по команде делают шаг вперед, при этом ведущий ограничивает количество шагающих: «10 человек – шаг вперед! 5 человек – шаг вперед!». Лидеры – организаторы сразу хорошо видны.



Хлопушка

Возраст участников: любой

Необходимый реквизит: нет

Краткое описание игры: все встают в круг. Задание проводится молча. По хлопку ведущего все должны показать на человека, которого они выбрали. Задание – что бы за меньшее число хлопков, вся группа показывала на одного и того же человека, в том числе и он сам на себя.

Фигуры

Возраст участников: любой

Необходимый реквизит: веревка

Краткое описание игры: участникам с помощью веревки построить различные геометрические фигуры.

Механика: Участники встают в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся руками. Ведущий объясняет, что необходимо с закрытыми глазами, не размыкая рук, построить: квадрат, равносторонний треугольник, звезду. Использовать разрешается только устные разговоры.





Слепые ёжики



Возраст участников: 7-17 лет

Необходимый реквизит: нет

Краткое описание игры: ребята выстраиваются в колонну, положив руки на плечи. Задача ведущего повести колонну вперёд. Внимание: вожатый выполняет страховку всей команды. Задача ведущего провести колонну вперед 1-2 мин., после чего ведущий меняется (становится вперед).

Механика: ребята, выстраиваемся в колонну по одному в затылок друг другу, кладем руки на

плечи. Все, кроме последнего человека, закрывают глаза. Ваша задача пройти вперед, следуя следующим правилам:

1. Нельзя разговаривать и толкаться.
2. У всех, кроме последнего закрыты (или завязаны) глаза.
3. Последний человек руководит «слепыми ежиками».
4. Хлопок по левому (правому) плечу - поворот влево (вправо).
5. Хлопок по обоим плечам - вперед.
6. Хлопок по обоим плечам двойной - назад.
7. Хлопок по обоим плечам несколько хлопков - стоп.

Карабас

Возраст: любой

Необходимый реквизит: нет

Краткое описание игры: все сидят. «Ребята, вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса - Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы - куклы. Я произнесу слово КА-РА-БАС и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь встать со стульев, причём столько человек, сколько я покажу пальцев.» Ведущий показывает определенное количество пальцев на вытянутой руке. Не договариваясь, должно встать со стульев (или с земли) столько же человек, сколько пальцев было показано.

Ребята, стремящиеся к лидерству, будут вставать чаще.





«Сделай шаг вперед»

Возраст: любой

Необходимый реквизит: нет

Краткое описание игры: 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 эмоциональные дети, сразу хорошо выявляются.

«Енотовы круги»

Возраст: любой

Необходимый реквизит: нет

Механика: всем ребятам вашего отряда предлагается встать в один круг, взяться за руки.

Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не отпуская руки, построить треугольник». Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры. Игру можно продолжать, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.



Ехали цыгане

Возраст: любой

Необходимый реквизит: нет

Механика: 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.

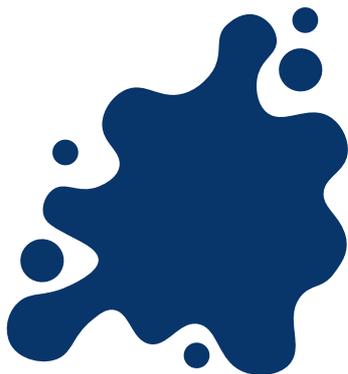
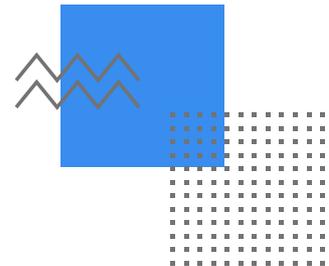
По окончании игры необходимо опросить ребят, все ли согласны с таким распределением ролей и на какое место они претендуют.

90 градусов

Возраст: любой

Необходимый реквизит: нет

Механика: отряд становится в шеренгу. По сигналу водителя каждый должен повернуться на 90 градусов вправо или влево. Задача команды — все участники должны повернуться в одну сторону за наименьшее количество раундов. Игра проходит в полной тишине.



Начали!

Возраст: любой

Необходимый реквизит: нет

Механика: вот ещё один вариант выявления лидеров, состоящий из нескольких игр. Для этого ребята делятся на две-три равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название. Вожатый предлагает условия: «Сейчас команды будут выполняться после того, как я скажущу «Начали!». Выигравшей будет считаться та

команда, которая быстрее и точнее выполнит задание». Таким образом, вы создадите дух соревнования, который является весьма немаловажным для ребят.

Итак, первое задание. Сейчас каждая команда должна сказать хором какое-нибудь одно слово. «Начали!» Для того чтобы выполнить это задание, необходимо всем членам команды как-то договориться. Именно эти функции берёт на себя человек, стремящийся к лидерству.

Второе задание. Здесь необходимо, чтобы ни о чём не договариваясь, быстро встали полкоманды. «Начали!» Интерпретация этой игры сходна с интерпретацией игры «Карабас»: встают самые активные члены группы, включая лидера.





Третье задание. Сейчас все команды летят в космическом корабле на Марс, но для того, чтобы полететь, нам нужно как можно быстрее организовать экипажи. В экипаж входят: капитан, штурман, пассажиры и «заяц». Итак, кто быстрее?! Обычно, функции организатора опять же берёт на себя лидер, но распределение ролей часто происходит таким образом, что лидер выбирает себе роль «зайца». Это можно объяснить его желанием передать ответственность командира на плечи кого-нибудь другого.

Задание четвёртое. Мы прилетели на Марс и нам нужно как-нибудь разместиться в марсианской гостинице, а в ней только трёхместный номер, два двухместных номера и один одноместный. Вам необходимо как можно быстрее распределиться, кто в каком номере будет жить. «Начали!»

Проведя эту игру, вы можете увидеть наличие и состав микрогрупп в вашем коллективе. Одноместные номера обычно достаются либо скрытым, не выявленным лидерам, либо «отверженным». Предложенное количество номеров и комнат в них составлено для команды, состоящей из 8 участников. Если в команде больше или меньше участников, то составьте количество номеров и комнат сами, но с тем условием, чтобы были трёхместные, двухместные и один одноместный. Эта методика даст вам довольно-таки полную систему лидерства в коллективе. Закончить её можно какой-нибудь игрой на сплочение коллектива. (См. ниже) Следует отметить, что основными типами лидерства являются эмоциональное и интеллектуальное лидерство. Не последнее место в коллективе занимает лидер-организатор. Кому возглавить ваш отряд, зависит не только от личных симпатий, но и от вида деятельности, направления жизни отряда в данную смену.



| Глава 4.

| Игры-зарядки





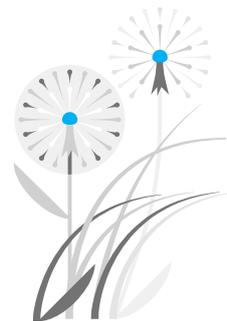
Самое время размяться!

Чистюлька

Возраст участников: от 16 лет

Необходимый реквизит: музыка

Краткое описание игры: танцуем танец и все движения берем из жизни. Стираем белье: стираем, полоскаем, трясем, вешаем, гладим. ведущий показывает движения, группа повторяет.



Колечко

Возраст участников: 8-40

Необходимый реквизит: нитка, кольцо

Краткое описание игры: Участники становятся в круг, в центр ведущий. В руках ребят нитка, на которую надето кольцо. Участники передают кольцо из одной руки в другую, пряча их под кулачком. Задача ведущего – найти это кольцо, но подряд можно открыть лишь 2 руки

Механика: предположения насчет нахождения кольца

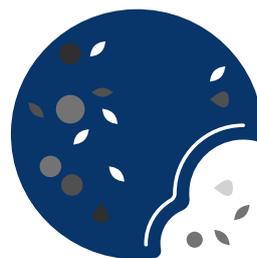


Сантики-фантики

Возраст участников: любой

Необходимый реквизит: нет

Механика: играющие стоят в кругу. Ведущий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние... За это время играющие выбирают, кто будет «показывающим». Этот игрок должен будет показывать разные движения (хлопки в ладоши, поглаживание по голове, притопывание ногой и т.д.). Все остальные играющие должны тут же повторять его движения. После того, как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает всем движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом на протяжении всей игры хором произносятся слова «Сантики-сантики-лим-по-по». В незаметный для водящего момент показывающий демонстрирует новое движение, все должны мгновенно его перенять, чтобы не дать возможности водящему догадаться, кто ими руководит. У водящего может быть несколько





попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.



Гиппотам

Возраст участников: любой

Необходимый реквизит: нет

Механика: дети повторяют каждую фразу за ведущим и выполняют действия.

Меня укусил гиппотам (разводят руки в стороны)

От страха я на дерево залез (показывают, как лезут на дерево)

И вот я здесь (показывают руками на себя)

А рука моя там (одну руку отводят в сторону)

Меня укусил гиппотам (разводят руки в

стороны, но отведенную на предыдущей фразе руку не возвращают, а держат ее в этом положении до самого конца игры)

И так далее про все части тела, не забывая про то, что уже гиппотам «откусил»

Лавата

Возраст участников: 5–7 лет

Механика: дети образуют круг.

Не держась за руки, дети двигаются приставными шагами сначала в одну, а при повторе слов – в другую сторону, произнося:

Дружно мы танцуем —

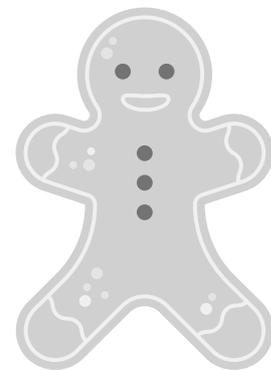
Тра-та-та, тра-та-та,

Танец наш любимый —

Это лавата.

Ведущий говорит: «Мои пальчики хороши, а у соседа лучше». Дети берут друг друга за мизинцы и повторяют слова с движениями вправо-влево. Затем водящий дает другие задания:

- плечи хороши, а у соседа лучше.
- уши хороши, а у соседа лучше.
- глазки хороши, а у соседа лучше.
- щеки хороши, а у соседа лучше.
- талия хороша, а соседа лучше.
- коленки хороши, а у соседа лучше.
- пятки хороши, а у соседа лучше.





Школа огородных пугал

Возраст участников: Любого возраста

Необходимый реквизит: -

Краткое описание игры: Игроки повторяют за ведущим движения.

Механика:

Ведущий: «Сейчас мы с вами проведем небольшую разминку». Поднимите правую руку вверх, потрясите кистью. Поднимите левую руку вверх. Покачайте руками. Пошумите, как шумят березы: ш-ш-ш-ш! Разведите руки в стороны.

Пожужжите, как самолеты: ж-ж-ж! Помашите руками как птица. Покричите: «Кш-кш-кш-кш-ш!»

Узлы в одной руке

Возраст участников: от 6 лет и старше

Краткое описание игры: Участники игры должны завязать узел в одной руке. Эта игра поможет улучшить моторику и координацию движений.

Механика:

1. Ведущий объясняет правила игры и демонстрирует, как завязать узел в одной руке.
2. Участники поднимают одну руку и пытаются завязать узел как можно быстрее. Можно проводить эту игру как на скорость, так и на точность завязывания узла.
3. Участники, которые завязывают узел медленнее или неправильно, выбывают из игры.
4. Игра продолжается до тех пор, пока не останется только один победитель. Эта игра поможет улучшить моторику и координацию движений, а также может быть забавным способом размяться перед более серьезными занятиями. Завязывание узла одной рукой может показаться сложным на первый взгляд, но с некоторой практикой, это может быть достигнуто.

Вот пошаговая инструкция, как завязать узел одной рукой:

1. Схватите конец веревки в правой руке и разверните ладонь вверх.
2. Сведите пальцы до ладони, чтобы образовать петлю в веревке, находящейся между большим пальцем и указательным пальцем.
3. Перекиньте верхнюю часть петли находящейся между указательным и средним пальцами левой руки.





4. Далее протяните эту часть петли под веревку, которая проходит между большим и указательным пальцами правой руки, и затем протяните ее над веревкой, проходящей между большим пальцем и указательным пальцем левой руки.

5. Затяните узел, убедившись, что петля надежно закреплена. Это может потребовать несколько попыток, чтобы получить узел правильно, но с практикой вы сможете завязывать узлы одной рукой легко и быстро.

Есть несколько узлов, которые можно завязывать одной рукой. Эти узлы могут быть полезными для тех, кто занимается активными видами спорта, такими как альпинизм, скалолазание, верховая езда или парусный спорт, когда одна рука может быть занята управлением снастей, а другая рука должна быстро и надежно завязывать узлы. Некоторые из узлов, которые можно завязывать одной рукой, включают в себя:

- Простой узел
- Рыболовный узел
- Баранский узел
- Клеммистый узел
- Узел булинь
- Узел восьмерка
- Узел мачты

Конечно, некоторые из этих узлов могут быть сложными для завязывания одной рукой, поэтому стоит начать с простых узлов и потренироваться, пока вы не почувствуете уверенность в своих навыках.



Супергеройская зарядка

Возраст участников: 8+

Краткое описание игры: игроки будут выполнять упражнения, имитируя движения супергероев.

Механика:

1. Игроки выбирают одного из супергероев, например, Железного Человека или Спайдермена.

2. Ведущий описывает движения, которые совершает выбранный супергерой. Например, "Железный Человек делает приседания и поднимает руки вверх, как будто

он запускает ракету".

3. Игроки повторяют движения, которые описал ведущий, как можно более точно, имитируя выбранного супергероя.

4. Затем игроки выбирают нового супергероя, и процесс повторяется.

Дополнительные правила:

Игроки должны выполнять упражнения в течение 30 секунд.





Лягушка

Возраст участников: 6-40

Краткое описание игры: выбирается ведущий, участники становятся в круг. Ведущий временно выходит и не подглядывает, пока участники выбирают лягушку, она будет показывать язык, если участник увидел язык он должен присесть. Задача ведущего - узнать кто лягушка, ведь она будет показывать язык лишь тогда, когда он отворачивается

Механика: участники молчат, либо квакают



Глава 5.

Игры в автобусе





Путешествие не должно быть скучным!

Эксперименты с песней

Возраст участников: любой

Необходимый реквизит: -

Механика: Ведущий придумывает различные способы пения известных песен.

Ведущий: «Споём хором. По первому хлопку начинаем петь, по второму – замолкаем, по следующему – снова поём. Постарайтесь не сбиться и после молчания продолжить пение одновременно»

Ведущий: «По хлопку каждый начинает мысленно петь свою песню. По двум хлопкам – вслух. Будьте внимательны – не сбивайтесь.»



Найди загаданный предмет.

Возраст участников: 8+

Краткое описание игры: Словесная игра на 15 минут.

1. Из всего, что доступно взгляду, ведущий загадывает один предмет и говорит первую букву.
2. Один из игроков, выбранный в произвольном порядке, загадывает слово на ту букву, которую озвучил ведущий.
3. Далее игрок (загадавший слово) должен описать загаданное слово.

4. Ведущий - отгадать описанное слово.

5. Если ведущий угадывает слово, то 2 пункт повторяется.

6. Если ведущий не угадывает слово, то говорит следующую букву, изначально загаданного слова (см. пункт 1). Теперь игроки, должны загадывать слово, на те буквы, которые уже озвучены.

Дополнительные правила:

Нельзя:

1. Загадывать имена.
2. Названия стран, городов и пр.





Морячок

Возраст участников: 10–15 лет

Необходимый реквизит: не нужен

Краткое описание игры: Салон автобуса разбивается на две команды.

Начинается соревнование.

«Объявляется конкурс на лучший экипаж корабля. Для этого нам нужно знать много песен. Какая команда споет их больше всего, та и будет победителем! Но главное, чтобы в песне были слова о море, моряках, морских кораблях».

Вожатый по очереди спрашивает команды. А они поют песню с заданными словами.

Если команда пропустила ход, право хода переходит к другой команде и тд.

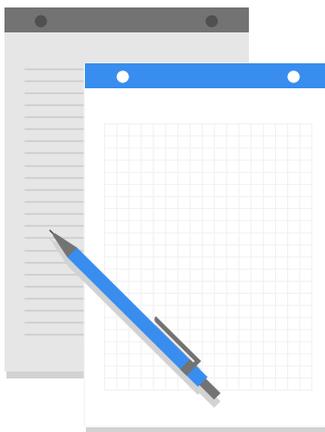
Эта игра очень вариативна, и ее условия зависят от вашего воображения. Это могут быть песни о Москве, могут быть песни, в которых встречаются цифры: «... миллион, миллион, миллион алых раз»; «... раз словечко, два словечко...»

Более сложным вариантом этой игры будет игра «Вопрос-ответ», где команда по очереди берет вопрос из одной песни, а ответ – из другой.

«Что стоишь, качаясь? ...»

«... Качает, качает волна морская».

Можно, чтобы одна команда в песенной форме задавала вопрос, а вторая из текста песен выбирает ответ.



Графомания

Возраст участников: любой

«Мы совершенно уверены, что раз вы знаете, кто такие лингвисты, то должны знать, и кто такие графоманы. Ну, а если кто-то забыл, мы напоминаем: графоманы – это люди, которые имеют страсть к сочинительству книжек. Мы с вами книжек писать не будем, а вот посочинять попробуем. Постарайтесь придумать смешное предложение со следующими группами слов:

· Палка, селёдка, галка, тарелка;

- Ёлка, копалка, сено, кричалка;
- Вешалка, речка, учитель, колечко;
- Задача, лимонка, удача, болонка.





Помните, ваше предложение должно быть действительно смешным или, по крайней мере, оригинальным».

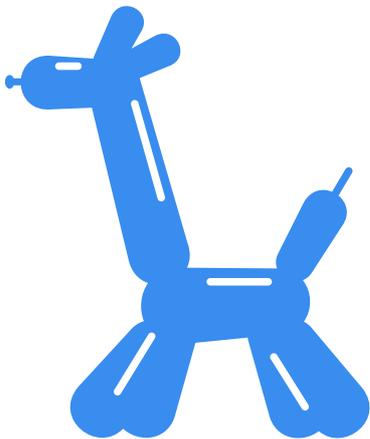
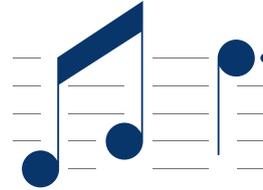
Давай споем

Возраст участников: от 8 лет

Необходимый реквизит: приз для команды победителей, например конфеты или надувные шары

Краткое описание игры: Салон автобуса разбивается на две команды. «Объявляется конкурс на лучший экипаж корабля. Для этого нам нужно знать много песен. Какая команда споёт их больше всего, та и будет победителем!

Механика: Ведущий разбивает ребят на две команды: 1 команда — правая сторона автобуса, 2 команда — левая сторона автобуса. Команды по очереди начинают вспоминать песни на одну определенную тему, например где есть слова про море / город/ цветы и т. д. Всей командой поют несколько строк из песни. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся песни. После того как последняя песня спета, подсчитывается количество спетых песен каждой командой. Команда победитель и они получают приз.



Коровы

Возраст участников: 12-16

Необходимый результат: дети разовьют свою внимательность и сообразительность

Краткое описание игры:

Ведущий изображает топот копыт, хлопая о какую-нибудь поверхность. Спрашивает: «Сколько коров сейчас пробежало»

Дети: «2»

Ведущий: Неправильно. 4

Дети должны понять принцип, по которому

определяется количество коров

Принцип: сколько слов звучит в вопросе ведущего, такое и количество коров

Например:

топот

Ведущий: «Сколько коров сейчас пробежало рядом с нами?»

Дети: «3»

Ведущий: «Неправильно. 7»





топот

Ведущий: «Сколько?»

Дети: «7»

Ведущий: «Неправильно, одна»

Так играют любое количество раундов, до того момента, пока все не отгадают принцип игры.

Если ребенок думает, что он понял принцип игры, он подходит к ведущему и на ушко говорит свое предположение. Если он прав, продолжает играть вместе со всеми, но не говорит никому принцип. Если не прав, то продолжает отгадывать.



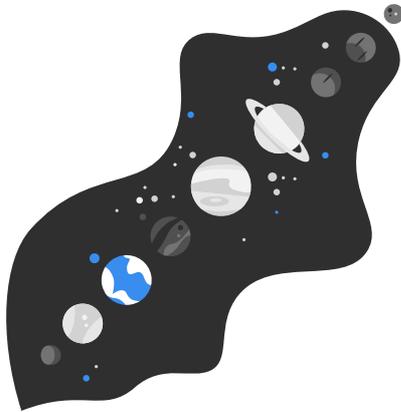
Глава 6.

Игры с залом





Играй будто никто не видит!



Я ракета

Возраст участников: 16 лет

Необходимый реквизит: -

Краткое описание игры: говорим и показываем, увеличивая с каждым повтором скорость.

Механика: ведущий предлагает поиграть, участники повторяют за ним, с каждым разом скорость увеличивается. Основная задача успеть выполнить движения.

У оленя дом большой

Возраст участников: 10-11 лет

Необходимый реквизит: не нужен

Краткое описание игры: вожатый показывает движения и поёт песенку, а все остальные повторяют за ним. Темп песенки постепенно ускоряется.

Механика: для начала вожатый просит зал запомнить слова песни и движения, которые необходимо выполнять.

Повторяйте за мной слова песни и движения, которые идут на определённые слова.

У оленя дом большой,

Он глядит в своё окошко:

Заяц по лесу бежит,

В дверь к нему стучится:

"Стук-стук, дверь открой,

Там в лесу охотник злой!

Заяц, заяц, забегай!

Лапу мне давай!"

На каждую фразу выполняется своё движение:

У оленя (руки вверх к голове, как рога оленя);

Дом большой (руки над головой "домиком");

Он глядит (правую руку над глазами);





В своё окошко (двумя руками сначала вертикально, потом горизонтально изображается окно);
Заяц (ладони к голове, как уши зайца);
по лесу бежит (руки сжать в кулаках, локти согнуть, изобразить бег);
В дверь к нему стучится: (кулаком "постучаться");
Стук-стук, дверь открой (изобразить, как открывается дверь);
Там в лесу (показать большим пальцем назад через плечо);
Охотник злой (сердитое лицо);
Заяц, заяц, забегай (опять изобразить зайца);
Лапу мне давай (подать руку).
После того, как движения разучены, можно устроить соревнование, постепенно ускоряя темп песни.



КиноМузСоединялка

Возраст участников: любой. Всем будет интересно

Необходимый реквизит: компьютер и проектор

Краткое описание игры: Игра состоит из 3 раундов: Кинобитва (участники отгадывают фильм), Креативное соединение предметов и животных (участники соединяют предметы и животных: шлакблок + окунь = шлакоблокунь), Музыкальная формула (участники угадывают песню из 3 и более картинок)

в начале ведущий представляется, включает игру на экране. На протяжении всей игры он наталкивает участников на мысли, чтобы они отгадывали. Переключает слайды

Дополнение: в этой команде можно разделиться на команды и играть по ним.

Чайничек

Возраст участников: 11-17

Механика: очень простая, ведущий говорит слова, а за ним повторяют. " Чайничек с крышечкой, крышечка с дырочкой, дырочка с шишечкой из шишечки пар идёт" И в обратную сторону. Потом ребята из зала заменяют





слова. Например, чайничек - арбуз, крышечка - шляпа дырочка - винт, шишечка - перец, пар - орхидея.

Арбуз со шляпой, шляпа с винтом, винт с перцем из перца орхидея идет

Всех запомнил



Возраст участников: любой

Механика:

Ведущий: Добрый вечер, девчонки 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!

- Меня зовут, а вас?

- (все дети выкрикивают своё имя)

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

Дождик

Возраст участников: любой

Механика: игра является прекрасным средством установить тишину в зале и привлечь внимание детей к тому, что происходит на сцене. Ведущий говорит примерно такие слова: Дорогие ребята! Посмотрите на небо (на потолок тоже можно)! Вы видите, какие тучи нависли над нами?! Сейчас пойдет дождик! Вот уже упала...

Подставьте ладонь начинающемуся летнему дождику. Падает 1 капелька (ведущий бьет одним пальцем по развернутой ладони).

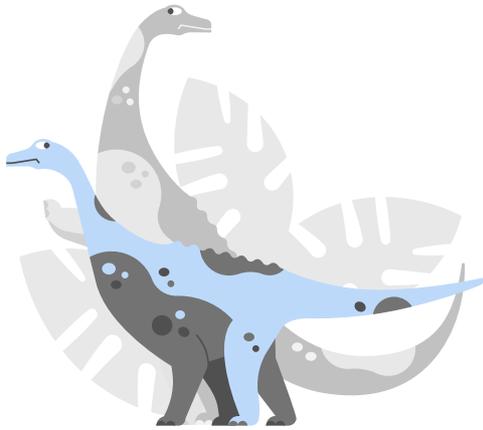
Падают 2 капли (2 пальца). Падают 3 капли (3 пальца).

Начинается дождь! (Бьет ладонью о ладонь.) Сильный дождь! Ливень!

(Звук нарастает.) Гром! Град! (К шуму ладоней добавляются топот ног.) Дождь затихает.

4 капельки, 3, 2, 1. Тишина... Снова появилось солнце!





Карлики и великаны

Возраст участников: любой

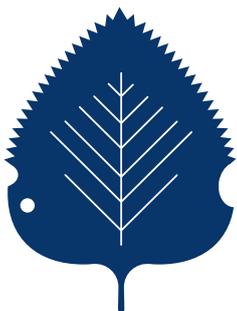
Механика: а на внимательность, играющие становятся в круг, ведущий объясняет, что, если он скажет «карлики» все должны сесть на корточки, а если скажет «великаны» все должны встать. Кто ошибается, выходит из игры, ведущий может намеренно подавать неправильные команды, например, «кар-тошка», «ве-рёвка», «кар-маны», «ве-дёрко». Победителем считается игрок оставшиеся последним.

Замотало

Возраст участников: любой

Механика: ведущий предлагает всем в зале представить себя... шарфами. Но шарфами не обычными, а умеющими выполнять целых две простые команды: замотало и размотало. По команде ведущего «Замотало!» все «шарфы» обнимают предмет или человека, которого назовет ведущий, по команде «Размотало!» — разводят руки в стороны. Дальше ведущий начинает всячески заматывать и разматывать шарфы, например, так:

- Замотало на себя... — размотало!
- Замотало на спинку переднего сиденья... — размотало!
- Замотало на руку соседа слева... — размотало!
- Замотало на соседа... — размотало!



Египетский осел

Возраст участников: любой

Механика: один желающий выводится из зала или просто отводится подальше от месторасположения общего круга, чтобы он не видел и не слышал оставшихся. Вожатый





говорит: «Значит так. Сейчас мы его подколем. Он сейчас вернется, а мы скажем, что здесь символизируем самых диких обезьян и ему нужно определить, кто же самая дикая. Для этого, - скажем мы, - ты должен спросить: «Кто здесь самая дикая обезьяна?» Все кричат: «Я! Я!» С двух попыток ты должен угадать, кто же эта обезьяна. А самая дикая это 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-то укажет. Мы все как бы удивимся и скажем, что он угадал. Тот, на кого он показал, 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 воздуха для крика и ... промолчим. А тот, кто водил в первый раз, закричит. Тут все станет ясно. Вопросы есть? Игра протекает, согласно данной инструкции. Хорошо в начале удалить не одного, а трех-четырёх человек.

Как чихают слоны

Возраст участников: любой

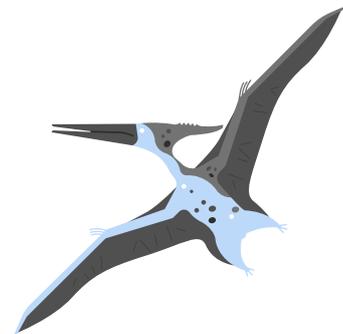
Механика: зал делится на три группы, группы произносят свои слова сначала по очереди, затем все вместе:

1 группа - ящички

2 группа — хрящички

3 группа - потащили.

(получается звук похожий на звук чихающего слона)



У тети Моти

Возраст участников: любой

Механика: ведущий рассказывает интересную историю, про свою тетю по имени Мотя. При этом возникает некий ритм, затем предлагается повторить то же самое, но уже побыстрее и так до тех пор, пока не станет слишком быстро, чтобы не ошибиться.

У тётки Моти четыре сына

Четыре сына у тётки Моти

Они не ели, они не спали

А повторяли лишь один куплет

Правая рука (играющие выбрасывают перед собой правую руку и бьют ее о свою правую ногу) Так поочередно после каждого куплета выбрасывается





правая и левая рука, правая нога, правое плечо, левое плечо, голова, язык.

Игра заканчивается следующим образом:

У тётки Моти четыре сына

Четыре сына у тётки Моти

Они не ели, они не пили

И не скучали никогда

Правая рука,

Левая Рука,

Правая нога,

Правое плечо,

Левое плечо,

Голова,

Язык.

Ипподром

Возраст участников: любой

Механика: участники стоят 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 (подпрыгиваем).

Каменная дорога (стучим кулаками по груди). По болоту (дергаем себя за

щеки). Песочек (трём ладонь о ладонь). Ит.д. можно добавлять сколько угодно

факторов (например, оператор, чья-то теща, Макдональдс ит.д.) Финишная

прямая (очень быстро). Ура!”

