

ИГРЫ В КОМАНДЕ

БЛИЗНЕЦЫ

По два человека от команды. Обхватив друг друга за талию, свободными руками нужно сначала развязать и достать шнуровки из ботинок, а затем по команде зашнуровать их и завязать бантик.

ВЕСЕЛЫЙ СЧЕТ

Для проведения этого конкурса заранее заготавливается комплект карточек с цифрами от 0 до 9 на каждую команду. Команды выстраиваются в шеренгу напротив ведущего, перед которым стоят по два стула. Каждый игрок получает карточку с одной из цифр. После того, как ведущий для команд зачитает пример, игроки с цифрами, составляющими результат» выбегают к ведущему и садятся на стулья так, чтобы можно было прочитать ответ. Допустим, это был пример: $32 + 4$. На стулья рядом с ведущим должны сесть ребята, у которых в руках карточки с цифрами 3 и 6, так как сумма 32 и 4 равна 36. Команда, у которой получилось сделать это быстро и правильно, зарабатывает очко. Счет идет до пяти очков.

ВЫКИНУТЬ НА ПАЛЬЦАХ

Всей группе на "раз-два-три" надо выкинуть на пальцах такие цифры, чтобы их сумма равнялась заданной ведущим. Упражнение повторяется до результата.

ВЫЙТИ ПО ЧИСЛУ ПАЛЬЦЕВ

Группа встает в шеренгу. Ведущий называет число, не превышающее количества человек группы. Сразу же из группы должно выпрыгнуть количество людей, равное названному числу. Упражнение повторяется до результата, каждый раз с новым числом. Возникает ощущение умения понимать друг друга без слов.

ЖИВОЙ КАЛЕНДАРЬ

Каждый участник команды получает лист, на котором написано какое-либо событие. Команда должна собрать свой «календарь», объясняя лишь месяц, о котором идет речь. Тематика «живого календаря» может быть разной. Например: «Праздничные даты», «Известные изобретения и открытия», «Дни рождения великих людей и т.д.

ПЕРЕДАЙ ПО ЦЕПОЧКЕ

Две команды выстраиваются друг напротив друга. Участники команд должны взять своих соседей под руки. По сигналу они поднимают камешки и передают соседям, которые передают их дальше по цепочке. Руки играющих должны быть соединены на протяжении всей игры. Если кто-то уронит камешек, то должен его поднять, не разрывая цепи. Первый участник, передав первый камешек, может сразу же поднимать другой. Выигрывает команда, первой передавшая все камешки последнему игроку.

ПЕРЕПЕВКА ПЕСЕН

Все играющие делятся на две команды. Объявляется конкурс на лучшее знание песен. Какая команда споет больше всего песен, та и будет победителем! Но главное, чтобы песни были на определенную тематику. Эта игра очень вариативна, темы могут быть разнообразны. Например, песни, в которых встречаются цифры, в которых есть имена, песни о море, о любви, о временах года и т.д.

ПЕРЕСТРОЕНИЕ ПО ДНЯМ РОЖДЕНИЯ

Молча построиться по дням рождения.

ПЕРЕСТРОЕНИЕ ПО РОСТУ

С закрытыми глазами молча построиться по росту.

ПОВАРА

От каждой команды по одному участнику. Нам нужны люди, которые хорошо готовят. За определенное время надо составить праздничное меню, названия блюд в котором начинаются с буквы "Н". Затем по одному участнику от команды выйдут к столу и будут по очереди оглашать свой список. Победят те, кто последним назовет слово.

ПОДНЯТЬ РУКИ

Группа по команде поднимает руки, затем без команды должна одновременно опустить их. То же можно делать со стульями: не сговариваясь молча вместе встать, обойти вокруг стула (синхронно) и одновременно сесть.

ПОСЧИТАЙ

Командам выдается комплект небольших карточек с написанными на них цифрами. Задача — найти сумму всех чисел и назвать результат. Выигрывает более точная команда.

ПОСЧИТАТЬ ДО 18

Группа должна по порядку посчитать до N (либо равное, либо большее числа участников), причем каждую цифру должен произносить только один человек. Договариваться, кто что произносит нельзя. Как только какое-то число произносят несколько человек одновременно или долго не произносит никто, счет начинается с начала. Факультативное правило: Каждый человек должен произнести хотя бы одно число.

ПРИНЦЕССА, САМУРАЙ, ДРАКОН.

Принцесса - руками держать платье, покачиваясь *"ля-ля-ля"*

Самурай - одной рукой вытаскивает меч *"хой"*

Дракон - две руки над головой - *"а-а-а"*

Две команды, одновременно показывают кого-либо из перечисленных персонажей. Принцесса побеждает самурая, самурай - дракона, дракон - принцессу.

ПРЫЖОК ВПЕРЕД

Вся группа должна одновременно прыгнуть вперед не сговариваясь.

РАССКАЗ БЕЗ ПРИЛАГАТЕЛЬНЫХ

Участники разбиваются на группы по 4 человека. Каждая группа получает задание написать за 10-15 минут рассказ на какую-нибудь тему ("Как я собирался в лагерь", "Наше путешествие в лагерь" и т.д.). Но при этом в рассказе вместо определений-прилагательных должны быть оставлены пустые места. Затем группы собираются вместе и по очереди вписывают в свои рассказы прилагательные, которые наугад говорят им представители других групп. Эти прилагательные могут носить смешной (но не обидный) характер. Замет зачитываются готовые рассказы, определяется самое смешное, самое оригинальное произведение. Продолжительность игры 40-50 минут.

СПИНОЙ К СПИНЕ

Два человека стоят, упершись спинами друг в друга. Нужно вместе сесть и вместе встать. То же самое - стоя лицом друг к другу и взявшись за руки и отклонившись назад. Вариант упражнения - группа из нескольких человек, стоящих в кольце.

ТИГР В КЛЕТКЕ

В начерченном кругу, подразумевающем клетку, располагается один из участников команды. Остальные участники из противоположной команды вбегают в круг и выбегают из круга, «дразня тигра» «Тигр» старается их схватить, но делать это он может только в пределах «клетки». Игра заканчивается, когда «тигр» поймает больше 2/3 участников команды. Оставшиеся «охотники» имеют право выбрать следующий конкурс для своей команды. По итогам игры выбирается самый ловкий «охотник» и самый удачливый «тигр».

ТОРПЕДЫ

Одна из команд получает роль «подводных лодок». Другая команда изображает «вражеские корабли». Каждая подводная лодка получает мягкие предметы для метания, которые изображают «торпеды». «Корабли» должны имитировать шум моторов и пройти через воды, охраняемые «подводными лодками». «Подводные лодки» действуют с завязанными глазами. Побеждает команда, которой удалось лучше справиться с назначенной ролью. Построение «лодок» и «кораблей» может быть произвольное, а может заранее быть оговорено ведущим.

Вариант: «Лодки» встают в линейку, руки в стороны. «Корабли» должны пройти между руками и ногами.

УЗЕЛ

Каждый из группы держится за веревку. Задача - завязать веревку в узел. Отпускать руки нельзя, можно только перемещать вдоль веревки (если кто-то отпускает руки, упражнение начинается с начала). Вариант - потом развязать завязавшийся узел с теми же правилами. Вариант - развязать узел, завязанный ведущим.

ХА

У каждого участника команды есть номер. Первый участник произносит: «Ха». Следующий должен сказать: «Ха-ха». Третий – «Ха-ха-ха». Таким образом игра продолжается до тех пор, пока один из играющих не ошибется в количестве произносимых «Ха» или не рассмеется. Проигравший выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока в каждой команде не останется по одному игроку. Тогда проводится финальный «марафон смеха». Проигравшая команда выполняет творческое задание ведущего.