

Когда на улице грязно, мокро и противно, устраиваются игры в помещении. При этом следует учитывать, какие помещения можно использовать, какие нельзя. (Детские палаты использовать не желательно, вожатские – по усмотрению вожатых).

Существуют различные виды игр в корпусе:

- игры в холле;
- игры по всему корпусу;
- путь с препятствиями;
- различные этапы;
- бег по запискам.

БАНЯ

Выбрав водящего, который удаляется за дверь, игроки загадывают любое общественное учреждение. Водящему игроки задают вопросы о его отношении к загаданному учреждению. Не зная, о чем идет речь, водящий отвечает наугад, но по реакции на его ответы и содержанию вопросов он должен догадаться и назвать загаданное учреждение.

ВЕСЕЛАЯ ИГРА В ЛОЖКИ

Приготовьте на одну ложку меньше, чем участников игры. Пусть участники игры сядут в кружок на корточках, руки за спиной. Посередине по кругу положите ложки (на одну меньше, чем участников игры). Ведущий рассказывает историю, которая может начинаться приблизительно так:

Жила-была одна семья. Фамилия у них была Ложкины...

Услышав слово “ложка”, дети должны как можно скорее схватить одну из ложек. Тот, кому не досталось ложки, выбывает из игры. Затем ложки опять кладутся на прежнее место и игра продолжается. Не забудьте при этом отложить одну ложку в сторону, а потом история продолжается:

Однажды в воскресенье Ложкины решили сходить куда-нибудь пообедать всей семьей. Каждый нарядно оделся, только маленький Олег не захотел расстаться со своей пижамой. “Если ты немедленно не оденешься, то получишь ложкой по лбу!” - сказал папа, рассердившись. Но Олег упрямо стоял на своем. Бабушка сказала: “А мы с тобой после обеда будем есть мороженое маленькими ложечками” - и уговорила внука. Олег переоделся и все сели в машину. Кафе называлось “Золотая ложка”. Там все было очень красиво, а официанты вели себя необыкновенно солидно. За одним из столов сидела толстая дама с рыжей собачонкой, а напротив нее худой господин, ее муж, который облизывал свою ложку. “Взгляни, дорогая, - сказал он толстой даме, увидев, как семя Ложкиных садится за столик. – удивительно, сколько детей – и всего одна собака!” Подали еду. Только пап собрался налить маме стаканчик вина, как пес Мопси потянул за скатерть. Хаос вышел отменный. На пол полетели тарелки, вилки, ножи стаканы и ложки. Прибежал ужасно взбудораженный официант. Он успокоился только после того, как папа Ложкин за все заплатил. Семье Ложкиных пришлось уйти из кафе. Они пошли напрямик к палатке, где продавали сосиски, поели жареных колбасок, очень вкусных. Только мопс ничего не получил: в наказание ему пришлось просто смотреть.

Вместо ложек можно поиграть в другие предметы, например, в каштаны, плюшевых верей, кубики и т.д. Важно только, чтобы они находились от детей на одинаковом расстоянии. Дети непременно должны держать руки за спиной и обращаться друг с другом аккуратно. Бережно. А выдумать историю вовсе не так уж трудно. Она вполне может быть длинной, но обязательно интересной и веселой.

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.

ВНИМАНИЕ, ОН ПРИБЛИЖАЕТСЯ!

Дети встают в кружок как можно плотнее друг к другу. Они передают из рук в руки мягкую игрушку или еще какой-нибудь предмет, пока звучит музыка. Каждый старается как можно скорее избавиться от этого предмета. Как только музыка остановится, тот, у кого в руках окажется игрушка, выходит из игры.

ГОЛОСА ЖИВОТНЫХ

Дети разбиваются на пары, выбирая голос какого-либо животного. Затем они расходятся по разные стороны помещения и при погашенном свете перед ними стоит задача – найти партнера по голосу выбранного животного.

ГОП – ДОБ!

Играющие делятся на две равные группы и садятся по обе стороны стола. Одна группа получает какой-нибудь небольшой предмет: монету, пуговицу, резинку – и начинает передавать ее под столом. Неожиданно один из играющих другой группы громко говорит: «Гоп!». Тотчас вся группа, передававшая предмет, должна положить обе руки на стол ладонями вниз с громким криком: «Добб!». Чтобы криком заглушить момент касания металла об стол и отвлечь противоположную группу. У кого-нибудь под ладонью обязательно должен находиться предмет. Вторая группа должна угадать, у кого он находится, причем угадывает один, советуясь с товарищами. Если он угадает, предмет переходит к его группе. Тогда вся группа начинает передавать предмет под столом, а первая группа угадывает, у кого он находится. Если не угадает, то предмет остается у первой группы и она выигрывает очко. Так играют до условленного количества выигранных очков.

ГОРОДА

Все участники садятся в одну линию. Первый игрок называет какой-нибудь город, следующий должен назвать город, название которого начинается с последней буквы предыдущего. Например: Казань. Следующий - Новгород и т. д.

ГУСЕНИЦА

Дети становятся в линию. Каждый дает одну руку заднему (между ног), а другой берется за руку, которую подали ему. Линия движется назад, потом вперед.

ДОБРОЕ УТРО ВСЕМ ТЕМ...

Игроки рассаживаются на стульях в кружке. Руководитель произносит ряд утверждений: если оно применимо к кому-нибудь, тот перемещается на какое – либо место в кругу. Если место уже не свободно - кто-то уже сидит на нем, и больше сест некуда, то игрок становится водящим. Вот примеры утверждений:

- все, кто ходил сегодня в школу, пересесть...
- все, кто ел сегодня картошку...
- кто сегодня рано встал...

- кто чистил зубы...
- у кого надеты джинсы....
- все, у кого сегодня день рождения...
- все, кто сегодня слушал музыку...

ДОТРОНУТЬСЯ ДО ОДЕЖДЫ ... ЦВЕТА

Играющие должны дотронуться до одежды (своей или чужой) того цвета, которого скажет ведущий. Ведущий должен успеть осалить кого-нибудь, кто не успел дотронуться. Осаленный становится водящим.

ЕХАЛ ЦАРЬ ПО ЛЕСУ

Ехал царь по лесу, по лесу, по лесу
 Встретил он принцессу – 3 р
 Давай с тобой попрыгаем – 3
 Ножками подрыгаем – 3
 Ручками похлопаем – 3
 Ножками потопаем – 3
 Давай с тобой покружимся – 3
 И мы с тобой подружимся – 3

ЖОВЖЕЛИТЬ

В переводе «жовжелить» означает делать. Выбрав водящего, который удаляется за дверь, игроки загадывают любой глагол. Водящий должен угадать загаданное слово. Для этого он задаёт вопросы игрокам, уточняющие отношение самих игроков к выполнению загаданного действия, заменяя в вопросе загаданное слово глаголом «жовжелить». Например: Рита, ты любишь жовжелить? Вася, жовжелить лучше в одиночку или в компании? И т.д.

ЗАМОК КАЩЕЯ

Команды по очереди проходят путь с препятствиями (через весь корпус) к замку кощея.

Препятствия:

1. “Тёмный лес”. С завязанными глазами пролезть (перелезть) под (над) препятствиями (столики, тумбочки и т.д.), держась за верёвку. Далее, также держась за верёвку, и с завязанными глазами подняться по лестнице на 2-ой этаж до следующего препятствия.
2. “Нападение нечистой силы”. Нечистая сила раскидывает всех (глаза всё ещё завязаны) по разным местам своих владений (углам холла) и одному человеку надевает паралоновый нос. Все остальные должны молча на ощупь найти человека с этим носом. После воссоединения группы, злые чары рассеиваются (снимаются повязки с глаз), и путь продолжается.
3. “Путь через болото”. Путь из диванных подушек, кресел, столов, стульев и т.д.. Каждый кусочек пути должен проходиться всей командой вместе, помогая друг другу, и не растягиваясь по всему пути. Наступать на пол нельзя, иначе затянет в болото.
4. “Замок кощея”. На другом конце болота находится замок кощея. Кощей встречает команду и забирает в замок, где каждый должен пройти комнату страха. Для выхода из замка необходимо отгадать загадки.

ЗАПРЕЩАЕТСЯ СМЕЯТСЯ

Все играющие встают широким кругом. Кто-то один стоит по середине, он будет водящим. Задача водящего: выбрать кого-нибудь из стоящих в кругу ребят и заставить его заговорить или улыбнуться. Для достижения своей цели он может пробовать все, что

угодно, однако он не должен ни до кого дотрагиваться (можно ввести еще одно условие, чтобы водящий не мог говорить). Тот, кто стоит в кругу, не должен отворачиваться и закрывать глаза. Если водящий добился успеха, он меняется местами с тем, кого заставил улыбнуться или заговорить. Если не добился успеха, пусть с тем же ребенком попробуют свои силы еще 1–2 водящих.

ЗАРЯДКА

Ведущая читает стихотворение и вместе с ребятами выполняет движения весёлой зарядки:

Раз, два, три, четыре, пять,

Все умеем мы считать.

Отдыхать умеем тоже: руки за спину заложим,

Голову поднимем выше и легко-легко подышим.

Раз: согнуться, подтянуться.

Два: согнуться, подтянуться.

Три: в ладоши три хлопка, головою три кивка.

На четыре: руки шире.

Пять: руками помахать.

Шесть: на корточки присесть.

Семь: встаем и бежим кругом.

Восемь: встанем - отдохнем.

Девять: прыгать мы начнем.

Десять: снова отдохнем.

ЗМЕЯ

Я змея, змея, змея, я ползу, ползу, ползу.

Хочешь быть моим хвостом?

Хвост пролезает между ногами змеи.

ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН

Все играющие садятся в одну линию. Ведущий быстро шепчет на ухо первому с краю какое-нибудь слово. Тот передает, что услышал, - второму, тот - третьему и так до последнего игрока. Последний громко говорит, что он услышал. Следующий с конца игрок называет свое и так до ведущего, называющего первоначальное слово. Каждый участник говорит, что ему передали. Виновника искажившего садят последним. Через некоторое время меняют ведущего или если он проштрафился.

КАК ЖИВЕШЬ

Как живешь? Вот так

А плывешь? Вот так

Ждешь ответ? Вот так

Машешь вслед? Вот так

Как бежишь? Вот так

Утром спишь? Вот так

Вдаль глядишь? Вот так

Как шалишь? Вот так

КАМЕНЬ, КОЛОДЕЦ, ПОЛОТНО, НОЖНИЦЫ

Играющие делятся по парам. На счет «три», каждый из них изображает пальцами руки какую-либо фигуру: камень - сжатый кулак; полотно - открытая ладонь; ножницы - два разведенных пальца; колодец - два пальца, образующие букву «о». Как определить победителя? Ножницы режут полотно, но тонут в колодце и тупятся об камень. Полотно

накроет колодец и камень. Камень и ножницы утонут в колодце. В каждой паре определяется победитель, далее эти победители образуют пары и т.д., пока не останется один победитель.

КОГО НЕТ

После представления каждого, гасится свет и один человек покидает помещение. Оставшиеся должны угадать кого нет, и назвать его имя.

КОЛЕНОЧКИ

Играющие садятся по кругу. Руки кладут на колени своих соседей слева и справа. Нужно хлопками последовательно "обойти" круг. Кто ошибется - выходит из круга. Побеждает более ловкий.

КОНАЧКО (КОНЕЦ-НАЧАЛО-КОНЕЦ)

Играть можно вдвоем, втроем, двумя командами или по кругу. Слова необходимо подбирать таким образом, чтобы последний слог первого слова служил началом второго: РУКА-КАПОР-ПОРОГ и т.д. замешкавшийся выбывает из игры. Можно индивидуально составлять цепочки на определенную тему. Побеждает тот, чья цепочка длиннее.

КОНТАКТ!

Логическая игра на отгадывание слова. Игра хороша тем, что не требует никаких аксессуаров, т.к. вся проходит устно, и играть можно где угодно.

Ведущий загадывает слово. Цель остальных - отгадать это слово. Все игроки мучительно придумывают тестовое слово. Когда кому-то в голову приходит идея, он говорит туманное определение своему предположению. Например: "Это не зверь Австралии?", имея в виду утконоса. Другой отгадывающий, подумав о кенгуру, говорит "Контакт!" и начинает отсчитывать 10 секунд, в конце которых они оба одновременно говорят свои слова. И если они совпадают, т.е. подумали об одном и том же, то ведущий говорит первую букву из загаданного слова.

Но у ведущего есть шанс разорвать установившийся контакт. Пока идёт отсчёт 10 секунд, он вслух перебирает всех животных, которые ему приходят в голову, говоря: "Это не ехидна! (жираф, муравьед)". Если ведущий ошибается в своём предположении, отсчёт продолжается, если угадывает, то, что имел в виду человек, сказавший "Контакт!", то связь разрывается и надо думать следующее понятие. Когда угадана первая буква, слова-предположения должны начинаться уже с неё, когда есть две буквы, количество возможных слов ещё больше уменьшается и т.д. При желании можно не пытаться устанавливать "Контакт", а просто спросить у загадывающего о каком-то либо слове. Но это не самый хороший способ, ведь тут только 2 варианта - угадал/не угадал, и никакой дополнительной информации не получишь, как в случае контакта. Ведь ведущий может и не догадаться о слове, когда идёт отчёт 10 секунд.

КОПЕЕЧКА

Все участники стоят в кругу, водящий в центре. У ведущего в руке находится монетка. Все, стоящие в кругу, держат руки ладонками вверх. По команде ведущего они одновременно правой рукой показывают в левую ладонку, делая вид будто что-то берут с нее, говоря при этом слова: "Себе". Далее правой рукой все показывают в левую ладонку своего правого соседа, говоря слова: "Соседу", затем снова в свою и снова в соседа. А ведущий тем временем пускает по кругу монетку, положив ее на ладонку соседа, сосед, делая вышеуказанные действия, перекладывает ее на ладонку своего соседа.

Задача водящего – угадать, у кого в данный момент находится монетка, задача играющих – передавать ее быстро и незаметно. Если водящий угадал, то тот у кого находилась монетка, становится водящим, а водящий становится на место этого

участника. Если не угадал с первого, второго или третьего раза, он выполняет какое-нибудь задание.

КРОКОДИЛ

Играют две команды. Команды загадывают слова, обязательно имена существительные, и выбирают по одному водящему. Команда, которая первой придумает слово, начинает игру. Ведущему команды противника сообщается загаданное слово, и он должен, используя только жесты и мимику, показать слово так, чтобы его команда догадалась, какое слово было загадано. Затем команды меняются ролями.

КУРОЧКА ПО ЗЕРНЫШКУ

1. Купим мы с бабушкой себе курочку - 2 р.
А курочка по зернышку кудах-тах-тах
2. Купим мы с бабушкой себе уточку – 2 р
Уточка тати-та-та, а курочка по зернышку кудах-тах-тах
3. Купим мы с бабушкой себе индюшонка – 2 р
Индюшонок фалды-фалды, уточка тати-та-та
А курочка по зернышку кудах-тах-тах
4. Купим мы с бабушкой себе кисаньку – 2р
Кисонька мяу-мяу, индюшонок фалды-фалды,
уточка тати-та-та, а курочка по зернышку кудах-тах-тах
5. Купим мы с бабушкой себе собачонку
Собачонка гав-гав, кисонька мяу-мяу, индюшонок фалды-фалды,
уточка тати-та-та, а курочка по зернышку кудах-тах-тах
6. Купим мы с бабушкой себе коровеньку – 2р
Коровенка муки-муки, собачонка гав-гав, кисонька мяу-мяу, индюшонок фалды-фалды,
уточка тати-та-та, а курочка по зернышку кудах-тах-тах
7. Купим мы с бабушкой себе поросенка
Поросенок хрюки-хрюки, коровенка муки-муки, собачонка гав-гав,
кисонька мяу-мяу, индюшонок фалды-фалды,
уточка тати-та-та, а курочка по зернышку кудах-тах-тах
8. Купим мы с бабушкой себе телевизор – 2р
Телевизор время-факты
Дикторша ляля-ляля, а курочка по зернышку кудах-тах-тах.

ЛАВАТА

Играющие становятся в круг, берутся за руки и начинают двигаться по кругу, громко напевая:

Дружно танцуем мы!

Тра-та-та, тра-та-та!

Танец веселый наш –

Это «Лавата».

Потом все останавливаются и ведущий спрашивает детей:

- Мои руки хороши?

Дети отвечают: Хороши!

- А у соседа?

- Лучше!

- Тогда взяли за ручки!

Все берут своих соседей за руки и снова начинают двигаться напевая. Еще раз поют песенку и идут в хороводе.

После остановки ведущий спрашивает:

- Ручки были?

- Были!
- А коленки были?
- Нет!
- Беремся за коленки!

Ведущий может просить взяться за что угодно (ушки, щечки, носик, талия, плечи, пятки, ноги и т.п.), главное - снять у детей тактильное напряжение.

ЛЕТЕЛ ЛЕБЕДЬ

Участники становятся в круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать вертикально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочередно произносят по одному слову из считалки, под каждое слово делают ход - хлопок по левой руке соседа слева. "Летел - лебедь - по - синему - небу - загадал - число - ...". Тот человек, на кого выпало слово "число", называет вслух любое число и делает хлопок. Хлопки вслух поочередно считают. Задача игрока, на которого "выпадает" названное число, быстро убрать руку из под хлопка. Кто не успел - выбывает. Таким образом, выясняется самый ловкий в отряде.

МАМОНТ

Играющие садятся в круг. Один стул пустой. В центре круга водящий - "мамонт". Сидящий справа от пустого стула хлопает по нему рукой, называя имя присутствующего, тот должен пересесть на пустое место. "Мамонт" же пытается опередить его. Если ему это удастся, "мамонтом" становится зазевавшийся игрок. Игра продолжается.

МАТЕМАТИКА

Дети сидят в кругу. Воспитатель дает задание: "Начнем считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное 3, произносит вместо цифры свое имя".

МАФИЯ

Ролевая игра. Все играющие сидят в круге. Ведущий предлагает перевоплотиться в жителей одного из городов мира. Придумать себе профессию и представиться. После этого устраивается жеребьевка (из коробки вытягивают жетончики). Игроки, вытянувшие жетоны с крестом, становятся мафией. Тот, кто получил жетон с двумя буквами «К», комиссар Катани.

Чистые жетоны достаются мирным жителям. Начинается игра. Ведущий сообщает о наступлении ночи, все жители закрывают глаза. Со словами ведущего «мафия выходит на тропу войны» открывают глаза игроки, получившие роль мафии. Глазами находят друг друга, знакомятся, выбирают жертву и показывают на неё рукой. После чего закрывают глаза.

Далее со словами ведущего «только не спит комиссар Катани» просыпается комиссар Катани. Он открывает глаза и показывает рукой, на того, кого он защищал этой ночью (этот игрок не может быть убит мафией в эту ночь) и кого подозревает (если он прав, то с утра не проснется один мафиози; если не прав, то о его подозрениях никто не узнает), после чего закрывает глаза. Ведущий сообщает о наступлении утра, о событиях ночи (был ли кто-то убит мафией, как удачно работал комиссар Катани).

После этого мирные жители выдвигают версии, кто является мафией. Выдвигается не более трех кандидатур. Все они обсуждаются, после чего устраивается голосование. Житель, за которого проголосует больше всего игроков, выбывает из игры. Ведущий сообщает о том, кем был этот игрок (мафиози, комиссар Катани, мирный житель). Вновь наступает ночь.

Задача мирных жителей и комиссара Катани - уничтожить мафию, а мафии – победить всех.

МИГАЛКИ

Играющие садятся в круг, один стул пустой. За спинкой каждого стула стоит по человеку. Ведущий (у него стул пустой) незаметно для стоящих мигает сидящим. Тот, кому он мигнул, должен перебежать на пустой стул, стоящие же за стульями стараются не допустить этого. Сидящие и стоящие могут поменяться местами.

МОМЕНТАЛЬНЫЙ СНИМОК

Ведущий кладет на стол несколько предметов (карандаш, коробочек, скрепку, ножик и т.п.) и накрывает их листом бумаги. Затем зовет играющих. Когда все приготовятся, он приподнимает закрывающий предметы лист на 3-5 мин и снова закрывает. Предлагается, чтобы каждый записал, какие он видел предметы. Потом проверяют правильность запоминания. Выигрывает запомнивший больше других и без ошибок.

МАРТЫШКИ

(ведущий – дети) проговаривая слова, участники изображают то, о чем говорят.

Мы веселые мартышки

Мы играем громко слишком

Все в ладоши хлопаем

Все ногами топаем

Надуваем щечки

Скачем на носочках

И друг другу даже

Язычки покажем

Оттопырим ушки

Хвостик на макушке

Дружно прыгнем к потолку

Пальчик поднесем к виску

Шире рот откроем

Гримасы все состроим

Лишь скажу я цифру 3

Все с гримасами замри.

НАЙДИ РУЧКУ

Играют две команды от 3 до 12 человек. Игроки одной команды выходят из комнаты либо закрывают глаза. Задача второй команды - спрятать ручку так, чтобы её было видно (т.е. её бы не скрывал никакой предмет), но чтобы она не бросалась в глаза. Ведущий контролирует соблюдение этого условия. Приглашается команда соперников. Ведущий засекает время. В полной тишине игроки ищут ручку. Заметивший её должен сесть спокойно на стул, не выдав, где он обнаружил ручку. Последний игрок должен взять её и сесть на стул, после чего ведущий сообщает время поиска. Команды меняются ролями. Побеждает команда, затратившая минимальное время на поиск ручки.

НАЙДИ ТО, НЕ ЗНАЯ ЧТО, СДЕЛАЙ ТО, НЕ ЗНАЯ ЧТО

Из группы играющих выбирается водящий, он покидает помещение. Игроки загадывают любой предмет, находящийся в комнате, и действие, которое с ним нужно сделать (например: тряпка, протереть подоконник). Приглашается водящий. Он ищет предмет, ориентируясь на силу аплодисментов. Если аплодисменты тихие, он далек от предмета, громкие - близок к нему. Шквал аплодисментов означает, что предмет найден верно. Таким же образом предстоит догадаться, что делать с предметом. Тихие аплодисменты - неверное действие, громкие - приближение к загаданному действию, шквал аплодисментов - угадано действие.

НАЙТИ ПРЕДМЕТ

Ребята усаживаются в разных местах комнаты. Для игры выбирается небольшой предмет (карандаш, платочек, книжка, игрушка и др.). Один из играющих-водящий - выходит из комнаты. В его отсутствие выбранный предмет прячется. Затем зовут водящего и предлагают найти спрятанный предмет. В этом ему помогают играющие, хлопая в ладоши. Водящий медленно передвигается по комнате. Если водящий находится далеко от спрятанной вещи, играющие хлопают в ладоши тихо. Чем ближе он к ней, тем громче хлопают ребята. Когда он находится совсем близко от спрятанного предмета, все хлопают очень громко.

Как только водящий найдет спрятанный предмет, идет водить следующего.

НАЩУПАННЫЙ БАНАН

Дети садятся в кружок. У каждого под рубашкой что-нибудь спрятано. Один из детей пытается на ощупь отгадать, что же там такое. Игра становится интересней, если действует правило: сразу не называть угаданные предметы, а ощупать все, что спрятано и только тогда назвать у кого что спрятано.

НЬЕМАН ПАПАРУШКА

Играющие становятся в круг, руки кладут друг другу на плечи (можно просто взяться за руки). Разучиваются следующие слова:

Ньеман, ньеман, ньеман, папарушка,

Ньеман, ньеман, ньеман, папасан,

Ньеман, ньеман, ньеман, папарушка,

Ньеман, ньеман, ньеман, папасан,

О-о-о-о-о-о-о-о-о-о,

Yes!

Произнося первую и третью строчку, участники двигаются приставными шагами вправо; произнося вторую и четвертую – влево. “О-о-о-о-о-о-о-о-о”, - напеваётся на мотив “Катюши” с наклонами вперед-назад. “Yes!”, - выполняется с характерным движением руки и ноги. Затем игра повторяется с начала с ускорением.

ОБМЕН ОДЕЖДОЙ

Дети садятся в кружок и внимательно смотрят на одежду друг друга, стараясь ее запомнить. Затем один из них выходит за дверь, а несколько игроков меняются частями одежды. Ведущий входит и пытается определить на ком одеты чужие вещи и кому они принадлежат. Сразу бросится в глаза, если мальчик Саша наденет юбку Ани. Не так заметно, когда меняются носками.

ОБУВНАЯ ФАБРИКА

Все снимают обувь и кладут ее в центр круга, каждый участник надевает два разных ботинка и пытается поставить ногу рядом с ногой обутую в парную обувь.

ПАЛАТА №6

Выбирают двух водящих. Они будут "ведущими специалистами" в области пизофрении и психоанализа. Они выходят за дверь. Играющие договариваются о "болезни", которая называется "сдвиг по фазе в левую сторону, на два такта". Симптомы "болезни": на любой вопрос водящих - "докторов" играющий дает ответ в том случае, если он был задан его соседу, сидящему от него слева через два человека, чем интересней вопрос тем веселей будет проходить игра. Задача водящих - установить диагноз, угадав принцип игры.

Примечание: первые два "больных" и тот, кто не услышит своего вопроса, говорят: "Бе-бе-бе, проезжай дальше".

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.

ПОДАРКИ

Играющие садятся полукругом и выбирают водящего, затем предлагают ему ненадолго выйти. Каждый играющий готовит себе подарок: ножик, карандаш, монетку, булавку и т.п. Зовут водящего. Он обходит всех и старается запомнить, у кого какой предмет. Затем он вторично выходит, а играющие собирают все вещи в одно место. Опять зовут водящего и предлагают ему раздать подарки кому какой хотелось. Если водящий раздаст правильно подарки. Выбирают нового водящего; если ошибется, повторяют в третий раз. После третьего же раза выбирают нового водящего.

ПОСТРОЙ КРЕПОСТЬ

Играющие сидят кругом на стульчиках. Водящий в центре круга с завязанными глазами. Он стражник, охраняющий территорию. Сидящие - неприятели, которые должны построить на территории крепость, для чего им нужно на один стул суметь составить все остальные (число стульев равно числу игроков). Водящий стремится остановить строителей. Рукой он показывает, откуда ему слышится звук, произнося «здесь». Если ему удалось указать на строителя, то строитель выбывает из игры, указал на место строительства крепости - она должна быть перестроена в другом месте. Если крепость построена, победили строители.

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.

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 говоря 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.

С ЗАКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ

Надев толстые варежки, надо определить на ощупь, что за предмет вам дали.

САМОЛЕТИКИ

Проделай зарядку, которая состоит из шести разных игр. Она называется «Самолетики». Из цветной бумаги сделай два самолетика и начинай зарядку. Чем размашистее, энергичнее движения, тем лучше, быстрее завертятся пропеллеры!

1-я игра. «Проверка моторов», сильно подуй по 3 раза сперва на правый, потом на левый самолетик, репеллеры должны быстро заверяться!

2-я игра. «Пробный полет», держи в каждой руке по самолетику, сворачивая туловище то направо, то влево, води самолетики перед собой в ту и другую сторону, каждый раз вращая пропеллеры вперед. Так сделай раз десять.

3-я игра. «Круг за кругом», сперва правой, потом левой рукой делай самолетиком большие круги: по раз в одну, затем в другую сторону, ал очку перебирай пальцами, чтобы репеллеры не переставали вертеться.

4-я игра. «Вниз и вверх». Стоя, тяни руки вверх, держи самолетики пропеллерами вниз. Быстро присядь, опусти руки. Затем, перевернув самолетики, выпрямись, встань, подними руки вверх. Пусть самолетики полетают так раз шесть-восемь.

5-я игра. «Перелететь гору». Наклоняя туловище то вправо, то влево, ведя самолетиком поочередно повыше над головой. Сам смотри, как вертятся пропеллеры!

6-я игра. «На двухмоторном самолете». Держи по самолетику в каждой руке или возьми в одну руку два. Пробеги 60—80 шагов. Затем пройди обычным шагом, но так, чтобы пропеллеры все-таки вертелись. В комнате можешь обежать с самолетиками вокруг стола: 30 шагов в одну и 30 шагов в другую сторону.

СВЕЧА

Участники игры садятся в круг вокруг свечи. Воспитатель берет в руки талисман и начинает знакомство. “Разрешите представиться: Маша... Рост... Вес... Объемы... Размер ноги... Образование...” Представление зависит от содержания того, что хочет услышать воспитатель. Если цель – узнать что-либо интересное из увлечений детей, то воспитатель рассказывает о своих увлечениях в таком же возрасте, если цель – содержание будущей деятельности, воспитатель рассказывает о том, чем он занимался в оздоровительном лагере в таком же возрасте; если цель – понять внутреннее состояние ребенка, то воспитатель рассказывает о своих переживаниях в этом возрасте. Талисман передается рассказывающему. Ведущий задает тему, ритм, содержание, направляет и регулирует течение игры.

СИТУАЦИЯ

Знающие игру, приглашают по очереди желающих. Перед тем, как этот человек заходит, загадывают ситуацию. Например, только что вошедшего укусила собака (или он только вернулся из Китая). Но вошедшему о ситуации не говорят, а молча, с небольшими комментариями следят за его реакцией на происходящее, сопоставляя ситуацию и поведение вошедшего.

СНЕЖНЫЙ КОМ

Играющие садятся в круг. Первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое имя. Третий называет два предыдущих и свое и т.д. пока первый не назовет имена всех.

СПАСЕНИЕ ОТ ПИРАТОВ

Все неожиданно оказываются в трюме пиратского корабля. Все пленники с разных кораблей, но никто не помнит кто с какого, но у каждого сохранился кусочек картинка его корабля. Пленники собирают свои корабли. Таким образом получают команды. У каждой команды свой корабль, на обороте которого план побега от пиратов (расположение этапов и маршрут их прохождения).

Этапы:

1. Открыть дверь. Достать нужный ключ из нескольких висящих ключей с помощью длинной палки с гвоздём на конце.

2. Пройти тёмный коридор. Пройти определённый путь с завязанными глазами, держась за верёвку.
3. Пройти другой тёмный коридор. Пронести горящую свечу от одного места до другого. Ветер-пират пытается её задуть.
4. С завязанными глазами на вкус распознать напитки в разных стаканах.
5. Побег с корабля. Связать верёвку определённой длины из своей одежды.
6. Удочкой поймать плавающую бутылку.
7. Очистить себе проход. Из тазика маленькими кружечками вылить всю воду.
8. Ровно опустить шлюпку. Шлюпка – доска, к которой с двух сторон привязаны по одной верёвке. Шлюпка опускается одновременно разными людьми с двух сторон за верёвки. На доску ставится что-то, что не должно упасть при её опускании.
9. Битва с пиратом. Армреслинг с пиратом.

На каждом этапе, при его успешном прохождении, команде выдаётся одна буква. Из собранных букв необходимо составить слово-ключ к кладу.

Основной задачей команд является, сбежать с пиратского корабля (пройти все этапы). Клад является бонусом и достаётся команде, которая первой его найдёт.

ТОПОТУШКИ

Равное количество мальчиков и девочек садятся напротив друг друга. Мальчики шепотом сообщают ведущему имена девочек, которые они загадали. ведущий следит, чтобы не было повторов в выборе девочек. Затем предлагает каждой девочке по очереди подойти к тому мальчику, который, как ей кажется, мог ее загадать, топнув перед ним ногой. Если она угадала, то садится на место мальчика, если не угадала, мальчик топает перед ней ногой, и она возвращается на свое место. Так, до тех пор, пока все девочки не пересядут. Игра продолжается: девочки загадывают мальчиков.

ТРИ МУЗЫКАЛЬНЫХ СЛОВА

Играющие делятся на три группы, выбирают водящего, он отходит в сторону. Загадывает слово из трех слогов. Каждая группа получает слог и поет его на свой мотив. Водящий отгадывает это слово в общем хоре. Например: МО-ЛЮ-КО. МО - "Катюша", ЛЮ - "Ламбада", КО - "Подмосковные вечера". Или загадывается фраза, например, "Я тебя люблю" и по команде ведущего все группы одновременно говорят (кричат) свои слова. Задача водящего отгадать фразу.

ТУШ

В Африке слоники живут, они до неба достают и поднимают хвостики (3 раза).

УГАДАЙ, КТО ЭТО

Тот, кто начинает, выбирает кого-то из игроков и описывает его так: Он маленький, веселый и темноволосый. Все смотрят друг на друга. Может, это Рита, Таня или Костя? Если никто не может угадать, описание можно уточнить: на этом человеке черные лакированные туфли, красная кофта и в волосах заколка. Теперь, конечно, всем ясно, что это Юля.

УГАДАЙ ПЕСНЮ (СТИХИ)

Играет группа ребят. Определяется водящий, он отходит за пределы слышимости. Ребята подбирают песню или стихотворение, из которых выбирается ода строка или куплет. Например, строчка пушкинского стихотворения: "Я помню чудное мгновенье, передо мной явилась ты..." Все ребята, сидящие по кругу, берут себе по одному слову из этой строчки. Водящий возвращается и начинает опрос ребят. Он может задавать любые вопросы, самые несуразные, всем по очереди или в разбивку, типа "Твое отношение к

соленой капусте?”, а отвечающий должен употребить доставшееся ему слово: “У меня к капусте чудное отношение!”

УГАДАЙ, ЧТО Я ВИЖУ!

В эту игру можно играть везде и всюду: она разгоняет скуку и доставляет удовольствие. А лучше всего она действует, отвлекая внимание, если Петя снова ссорится с Аней или Коля печально забился в угол.

Начинайте так:

Вы: Я вижу кое-что красного цвета, чего ты не видишь!

Ребенок: Сердечки на занавесках?

Вы: Нет.

Он: Обложку Таниной книжки?

Вы: Нет.

Он: шапку Олега?

Вы: Нет.

Он: Фантик на столе?

Вы: Да!

Поверьте, продолжаться это может до бесконечности!

УЗНАЙ ПО ГОЛОСУ

Ребята становятся в круг, в середину которого входит водящий. Ему завязывают глаза. Играющие идут по кругу вслед за руководителем, повторяя его движение (гимнастические или танцевальные), затем останавливаются и говорят:

Мы немножко поиграли,

А теперь в кружок мы встали.

Ты загадку отгадай,

Кто позвал тебя - узнай!

Руководитель молча указывает на одного из играющих, который восклицает: “Узнай, кто я!”. Водящий должен назвать его имя. Если он угадал, узнанный становится водящим, если ошибся, игра повторяется. Когда ребята начнут различать голоса товарищей, можно разрешить им изменять свой голос, чтобы усложнить игру.

ФИГУРНЫЙ ВАЛЬС

Все встают парами по кругу, взявшись за руки, образовав лодочку, и поют: “Шаг, шаг, шаг – на носочки. Шаг, шаг, шаг – на носочки. Покачались, перевернулись, хлопнули, имя, поменялись”.

ФИГУРЫ

Играющие становятся 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, используя только устные разговоры.

ЧЕЛОВЕК К ЧЕЛОВЕКУ

Ведущий объясняет правила, потом: "Человек к человеку". Составляются пары. "Спина к спине, локоть к коленке, пятка к ладони" и т.д. После "человек к человеку" - меняются пары, ведущий должен найти себе пару. Новый ведущий.

ЧЕПУХА

Двое играющих в тайне от других играющих договариваются о теме, на предмет которой они будут общаться невербальными средствами. Начинают разговор. Очевидцы, догадавшись, о чем идет речь, подключаются к беседе. Когда все будут вовлечены в игру,

с последнего подключившегося начинают выяснять предмет общения – кто как понял тему беседы и какую информацию передавал сам.

ЧЕТЫРЕ ШАГА

Дети становятся в круг, взявшись за руки:

Вперед 4 шага, назад 4 шага,

Ножками потопаем, ручками похлопаем,

Глазками помигаем, вокруг себя попрыгаем.

Темп убыстряется.

ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?

На столе раскладывают 10-15 открыток. Играющим предлагается в течение 1-2 мин запомнить расположение нескольких открыток. Когда все посмотрят вторично, предлагается сказать, какие были сделаны перемещения. Выигрывает тот, кто укажет правильно все (или большее число) изменения.

ШЛИ ПО УЛИЦЕ

Всем играющим присваиваются номера. №1 начинает: “Шли по улице 4 крокодила”, №4 отвечает: “А почему 4?”, №1: “А сколько?”, №4: “А 8”. В игру вступает №8: “А почему 8?”, №4: “А сколько?”, №8: “А 5!” и т.д. если кто ошибся или замешкался, отдает фант. Собранные фанты в конце игры разыгрываются.