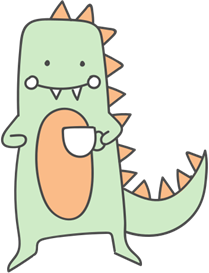


**МЕТОДИЧЕСКАЯ КОПИЛКА ИГР**

СПО «Труверы»

Гуриной Екатерины Сергеевны

В отряде с 2021 года

**Оглавление**

[Режим дня 4](#_Toc162796825)

[Младший возраст 5](#_Toc162796826)

[**Организационный период** 5](#_Toc162796827)

[**Игры на знакомство** 7](#_Toc162796828)

[**Игры на выявление ролей** 10](#_Toc162796829)

[**Игры на сплочение и взаимодействие** 12](#_Toc162796830)

[**Игры на доверие** 14](#_Toc162796831)

[**Подвижные игры** 16](#_Toc162796832)

[**Игры в кругу** 18](#_Toc162796833)

[**Игры с залом** 21](#_Toc162796834)

[**Интеллектуальные игры** 22](#_Toc162796835)

[**КТД**  25](#_Toc162796836)

[**Вопросы для интеллектуальных игр** 27](#_Toc162796837)

[**Сценарии огоньков** 28](#_Toc162796838)

[**Легенды для огоньков.** 30](#_Toc162796839)

[Средний возраст 33](#_Toc162796840)

[**Организационный период** 33](#_Toc162796841)

[**Игры на знакомство.** 35](#_Toc162796842)

[**Игры на выявление лидера**. 38](#_Toc162796843)

[**Игры на сплочение и взаимодействие.** 40](#_Toc162796844)

[**Игры на доверие** 43](#_Toc162796845)

[**Подвижные игры** 45](#_Toc162796846)

[**Игры в кругу** 47](#_Toc162796847)

[**Игры с залом** 50](#_Toc162796848)

[**Интеллектуальные игры** 53](#_Toc162796849)

[**КТД** 56](#_Toc162796850)

[**Вопросы для интеллектуальных игр** 58](#_Toc162796851)

[**Сценарии огоньков** 59](#_Toc162796852)

[**Легенды для огоньков**  60](#_Toc162796853)

[**Старший возраст** 63](#_Toc162796854)

[**Организационный период** 63](#_Toc162796855)

[**Игры на знакомство.** 65](#_Toc162796856)

[**Игры на выявление лидера** 68](#_Toc162796857)

[**Игры на сплочение и взаимодействие** 70](#_Toc162796858)

[**Игры на доверие** 72](#_Toc162796859)

[**Подвижные игры** 75](#_Toc162796860)

[**Игры в кругу** 78](#_Toc162796861)

[**Игры с залом** 80](#_Toc162796862)

[**Интеллектуальные** **игры** 84](#_Toc162796863)

[**КТД** 87](#_Toc162796864)

[**Вопросы для интеллектуальных игр** 90](#_Toc162796865)

[**Сценарии огоньков** 91](#_Toc162796866)

[**Легенды** **огоньков** 94](#_Toc162796867)

# Режим дня

8.00 – подъем

8.15-8.30 – зарядка

8.45 – операция «уют» и личная гигиена

9.00 – завтрак

9.30 - утренняя линейка

9.40-10.00 – уборка домиков и территории

10.00-13.00 – кружки, секции, репетиции

11.00 – второй завтрак

13.00-14.00 – обед

14.00-16.00 – сон-час

16.00-16.30 – полдник

17.00-18.30 – дружинное мероприятие

18.30-19.00 – отрядное время/ репетиция

19.00 – ужин

20.00-21.00 – дружинное мероприятие/концерт/дискотека/огонёк

21.00-21.30 – паужин

21.30-22.00 – подготовка ко сну

22.00 – отбой

# Младший возраст

## **Организационный период**

**1 день**

10.30 – заезд детей в лагерь (1 поток)

11.00 – завтрак в столовой

11.30 – начало дружинного мероприятия (станционная игра)

12.30 – заезд детей в лагерь (2 поток)

13.00 – завтрак второго потока

13.30 – распределение по отрядам

14.00-16.00 – сон-час

16.00-16.30 – полдник

16.30-18.30 – отрядное время (станционная игра «в поисках своей награды» с играми на знакомство: «имя на ушко», «ураган», «минута славы», «паровозик» и сплочение «рассмеши соседа», «себе-соседу», «нужный цвет»)

18.30-19.00 – свободное время для распаковки чемоданов

19.00 – ужин

20.00-21.00 – дружинное мероприятие «РВС»

21.00-21.30 – паужин и обсуждение названия отряда

21.30-22.00 – подготовка ко сну

22.00 – отбой

**2 день**

8.00 – подъем

8.15-8.30 – зарядка

8.45 – операция «уют» и личная гигиена

9.00 – завтрак

9.30 – уборка домиков

9.40 – игры на знакомство: «плед», «вспомни меня», «рулон», «шарики», «приветик».

10.20 – игры на сплочение: «ура! Меня любят», «замок и ключ», «поиск бумажек», «пианино».

11.00 – второй завтрак

11.20 – игры на выявление лидера: «числа и буквы», «сделай шаг вперед», «карабас», «обуй команду», «положи руку»

11.40 – групповое обсуждение названия отряда

12.20 – групповое обсуждение отрядного номера для концерта открытия

13.00-14.00 – обед

14.00-16.00 – сон-час

16.00-16.30 – полдник

17.00-18.30 – вожатский концерт открытия

18.30-19.00 – составление сценария для отрядного номера

19.00 – ужин

20.00-21.00 – огонёк знакомства и посвящение детей в отряд

21.00-21.20 – паужин

21.20-21.30 – прощание и пожелание снов

21.30-22.00 – подготовка ко сну

22.00 – отбой

**3 день**

8.00 – подъем

8.15-8.30 – зарядка

8.45 – операция «уют» и личная гигиена

9.00 – завтрак

9.30 - утренняя линейка

9.40-10.00 – уборка домиков и территории

10.00-13.00 – подготовка и репетиция названия, девиза, отличительных и отрядного номера

11.00 – второй завтрак

13.00-14.00 – обед

14.00-16.00 – сон-час

16.00-16.30 – полдник

16.40 – торжественная линейка открытия лагерной смены

17.00-19.00 – детский концерт открытия

19.00 – ужин

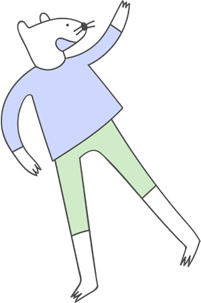
20.00-21.00 – тематическая дискотека

21.00-21.20 – паужин

21.20-21.30 – прощание и пожелание снов

21.30-22.00 – подготовка ко сну

22.00 – отбой



## **Игры на знакомство**

1. Имя на ушко.

Участники ходят по комнате и шепчут своё имя на ушко каждому встречному так, чтобы больше его никто не слышал. Когда каждый̆ игрок скажет своё имя примерно половине участников, даётся сигнал о том, что теперь нужно подходить к участникам и шептать им на ушко их имя. Если имя забыто или неизвестно, его нужно узнать!

1. Ураган.

Комментарий: ещё одна игра, которую нужно проводить одной из самых первых, чтобы дети поразглядывали друг друга, присмотрелись. Чем больше людей, тем интереснее и веселее её проводить.

Участники встают в круг. Ведущий командует «поменяйтесь местами те, кто...» и придумывает, кто должен поменяться. Например, те, «...кого зовут Дима», «...у кого красная рубашка», «...у кого есть младший брат» и т.д. Те, кого назвали, должны быстро поменяться местами с такими же участниками в кругу. А по команде «ураган» местами меняются вообще все!

1. Минута славы.

Возраст: любой. Участники делятся по парам, желательно мальчик с девочкой. Им даётся определённое время (минуты-двух хватит), чтобы каждый рассказал другому как можно больше интересных фактов о себе. Чем интереснее и сильнее запоминается, тем лучше. И каждый должен запомнить факты о своём напарнике. Через минуту все собираются в кругу, вожатый вызывает пары. Один человек из пары садится на стул, другой встаёт сзади него и начинает от его имени рассказывать факты о нём. Допустим, есть пара Маша и Коля. Маша садится на стул, Коля встаёт сзади, кладет Маше руки на плечи и начинает: «Здравствуйте, меня зовут Машенька. У меня есть золотая рыбка по имени Самсон» и т.д. По итогам игры каждая пара должна сделать представления друг друга.

1. Паровозик.

Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я – паровоз. Как тебя зовут?» Участник называет своё имя, «паровоз» повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнёс участник. Кто представился, присоединяется к паровозу и становится в начало паровоза. Таким образом, он теперь выбирает следующего, к кому подойти. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу. Каждой новое названное имя ОБЯЗАТЕЛЬНО должны повторять хором все дети, которые стоят в паровозе.

1. Зип-зэп – обнимашки.

Ребята встают в круг, сложив свои руки на плечи своих соседей, по знаку ведущего, который стоит в центре круга, они начинают двигаться по часовой стрелке, при этом громко выкрикивая свое имя и фамилию. По знаку ведущего: «стоп» - хоровод останавливается. Если ведущий указывает на кого-то из гостей и говорит: «Зип», то гость должен быстро обнять соседа справа и назвать его по имени, а, если ведущий говорит: «Зэп» - соседа слева. Тот, кто ошибся, становится водящим и уже он продолжает игру. Так хоровод останавливается много раз, пока гостям не надоест, и они немного не запомнят друг друга.

1. Плед

Участники делятся на две команды, располагаясь напротив друг друга. Между ними натянуто одеяло. Его держат вожатые. Из каждой команды к одеялу с разных сторон подсаживаются по одному человеку Они не должны видеть друг друга. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал имя партнера, забирает его к себе в команду. Побеждает команда, которая «перетянет» к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имен.

1. Вспомни меня

Несколько ребят становятся в шеренгу и называют водящему свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами и водящий должен правильно назвать их по именам. Для младших детей ставить около 5 детей.

1. Рулон

Пустить по кругу рулон туалетной бумаги. Каждый должен отмотать себе столько, сколько считает нужным. Затем каждый должен рассказать о себе столько фактов, сколько кусочков он себе отмотал, предварительно представившись.

1. Шарики

Каждый участник пишет на надувном шарике свое имя и три вещи, которые он особенно ценит (которые бы он первыми вынес из своей комнаты при пожаре). Затем все начинают бросать друг другу шарики, после чего все шарики должны вернуться к своим хозяевам. В какой-то момент участники по очереди читают вслух, что написано на их шариках.

1. Приветик

Все стоят в помещении и идут медленно и осторожно спиной друг к другу. Всегда, если встречаются 2 человека, они, оставаясь в положении "спина к спине", широко расставляют ноги, наклоняются и приветствуют друг друга пожатием рук, крича при этом слово "приветик". Потом они снова выпрямляются, расстаются и дальше спиной идут, пока не встретят другого человека.





## **Игры на выявление ролей**

1)Обуй команду

Выбираются две команды. В каждой выбирается капитан.

Игра: Команды садятся друг против друга и снимают по одной туфле или ботинку и кидают в центр в одну кучу. Капитаны это не видят. Задача капитана - быстрее обуть свою команду.

Победитель: Команда, первая оказавшаяся в обуви. (Интересно накидать лишнюю обувь)

2) Алфавит

Среди участников хаотично распределяются карточки с буквами (цифрами и т.д.). Задача — как можно быстрее разложить карточки по порядку.

3) Скульптура

Вожатый предлагает ребятам построить скульптурную экспозицию "Наш отряд в музее" в течение 5 минут. По тому, кто возьмет на себя роль ответственного, судят о лидерах.

4) Карабас

Для проведения игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садится вожатый, который предлагает условия игры: «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 проигрывает несколько комбинаций (2, 6, 1, 5,…), наблюдая при этом, кто чаще встает.

5) Числа и буквы.

Отряд целиком или, разбившись на микрогруппы, пробует построить, взявшись за руки в круг, различные буквы и цифры.

6) Положи руку

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

7) Счет

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

8) Объединения

Эта игра заключается в образовании групп. Внимательно слушайте указания ведущего, а затем бегите, организуйте и ищите подходящую вам группу. Вы можете собрать свою или стать участником чьей-либо группы:

- найдите группу из трех человек, которых вы не знаете;

- найдите такую группу из пяти человек, чтобы у каждого что-нибудь из одежды было одного и того же цвета;

- найдите группу из четырех человек, у которых последняя цифра телефонного номера та же, что и у вас;

- найдите пятерых, у кого столько же братьев и сестер, сколько и у вас;

- найдите четверых одетых в кроссовки;

- найдите троих с длинным волосом.

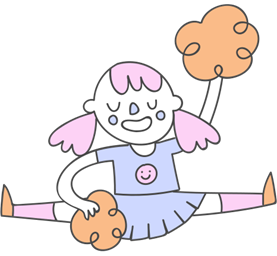
Ребята, которые активнее и чаще других собирают свои группы и есть лидеры.

9) Сделай шаг вперед.

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

10) Снеговик

Все дети изображают снеговиков. По команде воспитателя «Наступила весна!» снеговики начинают таять. Дети расслабляют свое тело и постепенно опускаются на пол.



## **Игры на сплочение и взаимодействие**

1)Рассмеши соседа

Произвольно выбирается ведущий. Его задача - совершить с соседом справа такое действие, чтобы кто-нибудь из присутствующих рассмеялся. Например, ведущий берет своего соседа за нос. Все остальные по кругу должны сделать то же самое. Когда круг замкнулся, ведущий снова берет своего соседа теперь уже за ухо, коленку и т.д. Из круга выбывают те, кто засмеялся. Победитель - участник, оставшийся последним. Другой вариант этой игры, когда никто не выбывает, а каждый раз, когда кто-то начинает смеяться, все начинается заново.

2) Замок и ключ

В тройках

Двое становятся спиной друг к другу как можно плотнее, пятки соприкасаются. Задача третьего – пролезть между ними. Затем меняются ролями и т.д.

3) "Поиск бумажек"

ПРАВИЛА: Заранее режутся бумажки. Затем они прячутся на этаже корпуса: в комнатах, умывальниках, площадках, сушилке и тд и тп. Потом дети делятся на две команды и ищут эти бумажки, каждая на своей стороне. Выигрывает та команда, которая найдет больше бумажек."

4) Себе-соседу

Дети встают в круг. Левую руку держат вытянутой вперед, вверх открытой ладошкой, правую — вниз ладошкой щепоткой (будто что-то в ней держат). На слово «себе» дети правой рукой как будто что-то вкладывают в свою левую руку. На слово «соседу» — правой рукой «вкладывают» что-то в левую руку соседа справа. Все. одновременно выполняют движения и произносят: «Себе — соседу». На самом деле по кругу передается небольшой предмет (монетка или камешек.). Ведущий (в центре круга) должен заметить, у кого монетка. Когда это ему удается, он и игрок, у которого найдена монетка, меняются местами.

5) Водяной, угадай кто перед тобой.

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами: "Водяной, водяной, что сидишь ты под водой, выйди на минуточку, поиграем в шуточку". Круг разбегается (на несколько шагов) и все останавливаются. "Водяной", не открывая глаз, ищет одного из играющих, его задача - определить, кто перед ним. "Водяной" может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если водящий угадал, они меняются местами.

6) Пианино

Участники сидят по кругу. Каждый кладет свою правую ладонь на левую ногу соседа справа; левую ладонь на правую ногу соседа слева. Хлопок по коленке - нажатие клавиши пианино. Ритм передается по кругу. Чтобы запустить ритм в другую сторону участник делает двойной хлопок. Тот, кто ошибается, убирает свою ладошку. (Игра, которая покорна всем возрастам)

7) Нужный цвет

По команде ведущего необходимо дотронуться до определенного цвета, причем нельзя касаться этого цвета на себе и на ведущем. Игра “на вылет”, то есть последний коснувшийся выбывает, однако на тех, кто не играет касаться цветов можно. Довольно забавное зрелище, особенно когда остается несколько человек, и они стоят буквально на низком старте, азартно пытаясь успеть дотронуться до нужного цвета раньше соседа.

8) Ура, меня любят!

Все игроки встают в круг, лицом друг к другу, «немеют», опускают головы вниз, смотрят на носки своих ботинок. По сигналу ведущего (на счет три) все поднимают глаза и смотрят на одного из стоящих в кругу людей. Если двое встретились взглядами, они громко кричат «Ура, меня любят!!!», протягивают друг другу руки, обнимаются и выходят из круга. Круг сужается. Игра продолжается до тех пор, пока не образуются все пары.

9) Башня

Необходимо: набор для каждой группы:

коробок спичек, соломки для коктейлей, листы бумаги, скотч

Группам выдается одинаковый набор материалов для строительства «Башни». Группе необходимо построить башню из данного материала. Башня должна быть устойчивой. 10 минут дается на обсуждение задания, 10 минут на построение башни, при этом все члены группы должны сохранять молчание. Затем идёт представление моделей башни

10) Бегающий гномик

Дети становятся в круг и закрывают глаза (это важно). Вожатый начинает игру: громко топает сначала правой ногой, потом левой. Сосед, стоящий слева, услышав топот, передаёт сигнал дальше также сначала правой, потом левой ногой. Сначала бег гномика будет «тормозиться», «западать» на ком-нибудь, но постепенно скорость передачи топота будет увеличиваться и возникнет эффект бегающего по кругу гномика.

## **Игры на доверие**

1. Корабли и скалы

Половина играющих – “корабли”, половина – “скалы”. “Скалы” рассаживаются на полу, “корабли” закрывают глаза и хаотично двигаются по комнате. При приближении “корабля” “скала” издает шипящий звук, с которым “волны накатываются на камень”. Цель “скал” – не допустить “кораблекрушение”. Потом играющие меняются ролями.

1. Гусеница

Нам понадобятся несколько воздушных шаров – по числу играющих. Ребята становятся в колонну в затылок другу, положив руки на плечи впередистоящим. Воздушные шары зажимаются между животами задних и спинами передних участников. Дотрагиваться до шариков, поправлять их – нельзя. Передний игрок держит свой шарик на вытянутых руках. Цель игры – пройти таким образом по некоему заданному маршруту. На пути можно поставить стулья, натянуть веревки, положить какие-то предметы на пол.

1. Минное поле

Участники делятся на пары, одному из пары завязывают глаза и выпускают на поле с препятствиями, которое с помощью команд другого члена пары «слепому» участнику предстоит преодолеть.

1. Паровозик

Все стоят в колонне, положив руки на плечи друг другу. Глаза закрыты у всех, кроме первого, который ведет группу через разные препятствия. Если препятствие серьезное, то лучше группу о них предупреждать. Вариант: глаза открыты только у последнего, и он говорит первому и всей группе, куда идти.

1. Прогулка доверия

Нужно разбиться на пары и завязать глаза одному из партнеров в каждой паре. Зрячий игрок ведет партнера гулять. Продолжительность оговаривается заранее. После меняются местами. Участники лучше узнают друг друга.

1. Матрешка.

Все играющие стоят в кругу (плечом к плечу). В центре круга - один игрок - он " Матрёшка ". Игрок - "Матрёшка" стоит с закрытыми глазами. " Матрёшка " падает вперёд, назад, вправо, влево. Все ребята, стоящие в кругу, поддерживают " Матрёшку " руками, не дают ей упасть.

1. Стена.

Человек с закрытыми глазами быстрым 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.

1. Опасность

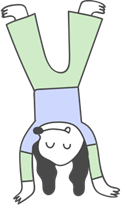
Все прогуливаются по комнате, и кто-то выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. «Внимание! На нас напали пещерные львы! (или что-либо другое)». После сигнала опасности участники игры должны немедленно собраться в тесную группу, спрятав слабых в середину, а затем хором произнести фразу: «Дадим отпор пещерным львам (или др.)». Потом группа опять разбредается по комнате, и игра повторяется.

1. Находка

Участники разбиваются на пары и становятся друг против друга. В течении 1 мин каждый должен запомнить все подробности внешнего вида своего напарника так, чтобы можно было найти его даже с закрытыми глазами. После этого ведущий просит участников закрыть глаза и разойтись в разные стороны. Когда группа основательно перемешалась, ведущий просит, не открывая глаз, молча, найти своего партнера. Ищут участники по тем приметам, которые запомнили. Пары, которые уже нашли друг друга, могут отойти в сторону, чтобы облегчить оставшимся процесс поиска.

1. Вслепую по голосу

Проводится так же, как “Прогулка доверия”, но между ведущим и ведомым нет физического контакта. Ведущий передвигается медленно, рассказывает всякие истории, не умолкая. Меняет темп и направление движения.



## **Подвижные игры**

1. Голова дракона

Играющие цепляются друг за друга как паровозик. По команде ведущего голова дракона – первый человек – пытается поймать хвост – последнего человека. Тот в свою очередь должен увернуться. Когда последний пойман, он переходит в начало цепочки.

1. Тише едешь

Один из вариантов «морских фигур», водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом ее конце, вода отворачивается и произносит: «Тише едешь – дальше будешь, раз, два, три, стоп» и оборачивается, игроки, которые в этот момент бегут к водящему, должны замереть, тот, кто не успел вовремя остановиться возвращается к стартовой черте. Победитель, первый достигший воды, сам становится водой. Весь интерес заключается в том, что фраза может быть как угодно обрезана (вносится элемент неожиданности), но последним словом все равно должно оставаться «стоп», только после него вода может обернуться.

1. Людоед

Людоед сидит с закрытыми глазами и все поочередно его трогают, тот, кого ему удастся схватить за руку, становится «людоедом».

1. Путаница

Ведущий уходит в сторону и не подсматривает. Остальные встают в круг, держась за руки, и запутываются, не расцепляя рук. Когда совсем запутались, зовут ведущего: «Бабка, бабка, нитки рвутся!» Задача ведущего – всех распутать, не расцепляя рук запутанных.

1. Капканы

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы захлопываются, т.е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами. В этой игре выявляется самый ловкий и быстрый из ребят - тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.

1. Гуси-лебеди

На площадке на расстоянии 10-15 метров чертятся две линии - два “дома”. В одном находятся гуси, в другом их хозяин. Между домами, под горой живёт волк - водящий. Хозяина гуси ведут между собой диалог:

“Гуси, гуси. Га-га-га. Есть хотите? Да-да-да. Так летите! Нам нельзя: серый волк под горой не пускает нас домой.”

После этих слов гуси стараются перебежать к хозяину, а волк их ловит. Пойманный игрок становится волком.

1. Лев и антилопы

Все игроки – антилопы. Водящий – лев. В начале игры антилопы зажмуриваются, а лев прячется. Антилопы, досчитав до 20 разбегаются по площадке, не зная, где спрятался лев. Он неожиданно выбегает из укрытия и ловит антилоп. Пойманные антилопы помогают льву ловить других.

1. Белки, шишки, орехи

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя беличье гнездо. Между собой они договариваются, кто будет белкой, кто - орехом, кто -шишкой. Водящий один, гнезда у него нет. Есть в этой игре еще и ведущий, который произносит слова: белки, шишки, орехи. Если он сказал белки, то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если ведущий говорит: орехи, то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, который становится орехом. Водящий и ведущий могут быть разными людьми, а может обе функции выполнять один человек. Ведущим может быть подана команда: белки-шишки-орехи, и тогда меняются местами сразу все.

1. Рыбак и рыбки

На полу или на площадке чертится большой круг. Один из играющих - рыбак - находится в центре круга, он приседает на корточки. Остальные играющие - рыбки, обступив круг, хором говорят: «Рыбачок, рыбачок, поймай нас на крючок». На последнем слове рыбачок вскакивает, выбегает, из круга и начинает гоняться за рыбками, которые разбегаются по всей площадке. Пойманный становится рыбачком и идет в центр круга.

1. «Поймай хвост дракона»

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают «дракона». Первый в колонне — это голова дракона, последний — хвост. По команде ведущего «дракон» начинает двигаться. Задача «головы» — поймать «хвост». А задача «хвоста», в свою очередь, — убежать от «головы». Туловище дракона не должно разрываться, т. е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».

## **Игры в кругу**

1. Тесный круг

Все встают в круг друг за другом так, чтобы носки каждого упирались в пятки впереди стоящего (боком к центру круга). Затем все одновременно и аккуратно садятся на коленки сзади стоящего. Затем пытаются одновременно шагать.

1. Лиса и зайчик

Дети стоят в кругу. Двум из них, стоящим напротив, дают игрушки: одному — лису, другому — зайца. По сигналу дети начинают передавать эти игрушки по кругу. Заяц «убегает», а лиса его «догоняет».

1. "Пиф-паф"

ПРАВИЛА: Все участники игры встают в круг, ведущий - в центр круга. Ведущий показывает на любого игрока и говорит: "Пиф". Тот должен быстро присесть. А его сосед справа и сосед слева направляют друг на друга пальцы "пистолетиком" и говорят: "Паф".

Проигрывает и выходит из игры тот, кто сделает это позже своего противника или вместо: "Паф", - скажет: "Пиф". Если человек, на которого указал ведущий, не присел вовремя, он тоже выходит из игры. Затем ведущий показывает на любого другого игрока.

Когда остаются два последних - самых внимательных - игрока, между ними происходит "дуэль". Они встают спиной друг к другу. Водящий называет любое число от одного до десяти. Если это число нечетное, то игрокам надо сделать один шаг вперёд и ждать, когда будет названо следующее число. Когда называется четное число, игроки быстро поворачиваются и "стреляют": "Паф". Выигрывает тот, кто "выстрелил" первым.

Можно модернизировать эту игру и вместо "Паф" говорить имя противника, так ребята намного быстрее познакомятся).

1. Хитрая лиса

Дети стоят по кругу, держа руки за спиной. Воспитатель проходит за кругом и дотрагивается до одного их ребят. Затем воспитатель дает сигнал открыть глаза. Дети три раза зовут лису: «Хитрая лиса, где ты?» После трехкратного произнесения этих слов лиса выходит в круг, поднимает руку и говорит: «Я здесь!». Дети разбегаются, лиса их ловит. По сигналу «В круг!» - все образуют круг и игра возобновляется с новой лисой.

1. Себе-соседу

Дети встают в круг. Левую руку держат вытянутой вперед вверх ладошкой, правой вниз ладошкой щепоткой. На слова «себе» дети правой рукой как будто что-то вкладывают в свою левую руку. На слова «соседу» – правой рукой делают движение, как будто вкладывая что-то в левую руку соседа, стоящего с правой стороны.

Все одновременно произносят: «себе – соседу» и выполняют движение. По кругу передается небольшой предмет (монетка или кольцо). Водящий, стоящий в центре круга, должен заметить, у кого предмет, тогда он и игрок, у которого найден предмет, меняются местами.

1. Скелет

Играющие располагаются по кругу на расстоянии вытянутых рук. Во время игры ребята перебрасывают мяч. Кто не поймал мяч, наказывается – при первой ошибке он продолжает играть, стоя на одной ноге, при второй он опускается на одно колено, при третьей – на оба колена, при четвертой он выбывает из игры. Если игроку удается поймать мяч в одной из поз, он возвращается на предыдущий уровень (с обоих колен – на одно, с одного – до поднятия одной ноги.

1. Аленушка, Иванушка

Выбирается двое ведущих, причем желательно разного пола. Мальчик становится Иванушкой, а девочка соответственно – Аленушкой. Им завязывают глаза. Все остальные встают в круг и не дают водящим выйти за его пределы. Задача Иванушки поймать Аленушку, говоря при этом: «Аленушка, ты где?». А Аленушка должна убежать от Иванушки, но при этом она обязана ему отвечать: «Иванушка, я здесь!».

1. "Удочка"

Развивает реакцию и ловкость ребёнка. Участники встают в круг. Ведущий в центре крутит веревку, на конце которой маленький набивной мяч. Мяч должен проходить под ногами игроков. Кто заденет веревку, временно выбывает из игры. Выигрывают те, кто ни разу не задел веревку. Выигрывают те, кто ни разу не задел веревку.

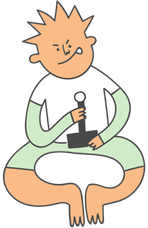
1. Телеграмма

Участники становятся в круг, держатся за руки. В центре круга - водящий. Кто-нибудь из игроков начинает: " Я отправляю поздравительную открытку Кате, в которой желаю ей добра". Как только произносит слова, лёгким пожатием руки любого из соседей, "отправляет" открытку. По цепочке открытка должна дойти до адресата. Важно слегка пожимать руки друг другу, чтобы водящий не смог перехватить почту. Как только адресат получает открытку, сразу говорит слово "получил" и, теперь он, отправляет свою открытку кому-то в кругу. Отправлять можно письма, посылки, бандероли, телеграммы и т. д. Если водящий заметил, где пожимают руку, т.е. где проходит почта, тот игрок становится водящим.

1. "Тебе - мне".

Все стоят в кругу. Каждый берет себе небольшую вещь в руку. Начинается игра. Сперва игрок поворачивается к левому соседу, предлагая свою вещь, называя ее. А потом в правую сторону, спрашивая: «А?». Так делается три раза. Причем все эти действия проделываются всеми играющими одновременно. После этого вещь отдается левому соседу и берется новая у правого соседа. И повторяется та же операция. Игра продолжается до тех пор, пока к каждому не вернется его вещь.

## **Игры с залом**

1. РЫБКА

Ведущий левой рукой изображает уровень моря, а правой Золотую рыбку. Когда рыбка выпрыгивает из моря зрители хлопают, когда она в море – нет. Рыбка начинает плавать и выпрыгивать быстрее и быстрее. Зрителям нужно быть внимательными, чтобы не ошибиться.

1. СЛОН

Ведущий спрашивает у детей: - Вы знаете как чихает слон? А хотите узнать?

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

Первая группа - ящики.

Вторая группа - хрящики.

Третья группа - потащили.

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

Вот так чихает слон.

1. ЗАМОТАЛО

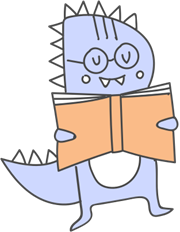
Ведущий предлагает всем в зале представить себя… шарфами. Но шарфами не обычными, а умеющими выполнять целых две простые команды: замотало и размотало. По команде ведущего «Замотало!» все «шарфы» обнимают предмет или человека, которого назовет ведущий, по команде «Размотало!» — разводят руки в стороны.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

1. Гол-мимо

Зал делится на две половины. Ведущий поочерёдно показывает то левую, то правую руку. Дети, исходя из того, какая рука показывается, кричат: Правая половина зала - Гол! (поднята правая рука) Левая половина зала - Мимо! (поднята левая рука) Если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат -"штанга" Главное для игроков, не запутаться, так как ведущий может поднять правую руку, но показать ею на левую половину зала. И наоборот

1. «Великаны и карлики».

Правила. Если ведущий говорит «Великаны», участники должны встать, если «карлики»— сесть на корточки. При этом ведущий выполняет действия с участниками — садится и встает, путая их (т. е. выполняет действия наоборот). Дети часто, смотря на ведущего, не слышат, что он говорит, а повторяют движения за ним. Поэтому участников легко запутать.



## **Интеллектуальные игры**

1. СЛЕДЫ НЕЧИСТОЙ СИЛЫ

Всем с детства знакома строка из стихотворения А.С. Пушкина: “Там на неведомых дорожках следы невиданных зверей...”. Никто никогда не видел эти следы, но можно предположить, что рядом со следами невиданных зверей были и следы нечистой силы. Представьте и нарисуйте, как выглядят следы:

Бабы-Яги;

Водяного;

Кощея Бессмертного;

Лешего;

Кикиморы.

1. Подбери пару к слову

Цель: развитие внимания, мышления и речи.

Оборудование: мяч.

Участники встают в круг, ведущий с мячом — в центре круга, он бросает мяч одному из участников и говорит: «Игрушка», поймавший должен назвать, например, «Кукла».

1. Магазин

На сообразительность. Двое – покупатели, все остальные – продавцы. Покупатели «покупают» только те товары, которые начинаются с буквы «С». Об этом «продавцы» не знают. Начинается игра. «Продавцы» предлагают разные товары. А «покупатели» выбирают что купить, а что нет. «Продавцы» должны угадать принцип игры.

1. Бывает – не выбывает

Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч надо отбить. Ситуации можно предлагать разные: папа ушел на работу; поезд летит по небу; кошка хочет есть; почтальон принес письмо; яблоко соленое; дом пошел гулять; туфли стеклянные и т.д.

1. Самый внимательный

Командам и зрителям демонстрируется большая картина (любая). Команды предупреждают, чтобы они рассмотрели ее внимательно. После этого картина отворачивается и командам по очереди задаются вопросы (3 – 4) по сюжету (типа «Сколько ступенек было на лестнице?», «Какого цвета рубашка у мальчика?», «Где лежит мячик?» и т.п.). Если текущая команда ответить не может, ответ спрашивается у другой команды. В конце конкурса картина поворачивается обратно, и все ответы объясняются, правильные ответы подсчитываются.

1. Броски слогами

На сообразительность. Игроки садятся в круг. Начинает один из играющих. Он бросает кому-нибудь мягкую игрушку и произносит какой-нибудь слог, а ловящий должен закончить слово, добавив свой слог или несколько слогов. Например: первый: «Са…», поймавший игрушку «Рай». Далее игрушка перебрасывается кому-то еще, и только что ответивший сам называет слог.

Повторяться нельзя. В этой игре важен темп; тот, кто задумался более чем на три секунды (или ответил невпопад), выбывает из игры.

1. Рифмы.

Участники должны сочинить стихотворение (четверостишие) на заданные рифмы. Например: кошка- ложка- окошко- немножко; стакан- баран- карман- обман и т.п

1. Конкурс народных сказок

Дети делятся на две команды. Ведущий говорит первые слова из названия народных сказок, участники должны сказать это название целиком. Выигрывает та команда, которая даст больше правильных ответов.

1. Иван Царевич и серый ... (волк)

2. Сестрица Аленушка и братец ... (Иван)

3. Финист - Ясный ... (сокол)

4. Царевна - ... (Лягушка)

5. Гуси - ... (Лебеди)

6. По щучьему ... (велению)

7. Мороз ... (Иванович)

8. Белоснежка и семь ... (гномов)

9. Конек - ... (Горбунок)

1. Наскальные рисунки

Ведущий раздает игрокам листы бумаги и карандаши. Объясняет задание: «Вы первобытные люди, вы не знаете алфавита и не умеете писать, однако вы можете выразить свои впечатления и переживания с помощью немудренного рисунка. Надо рисовать, то что будет продиктовано». Затем ведущий перечисляет следующие понятия- тяжелая работа, темная ночь, печаль, радость, обед, смех, болезнь, страх, справедливость и т.д. 10 минут дается игрокам для отдыха. Затем они должна подписать свой рисунок.

1. Живая картина

Каждый игрок, имея в своем распоряжении несколько человек, должен поставить с ними «живую картину», «стоп-кадр», расположив людей так, чтобы зрители поняли, какое событие произошло. Это своего рода фотография людей в какой-то момент жизни. Картины могут быть смешными и трагичными, главное, чтобы другие игроки поняли, что происходит. Например: «счастье», «совесть», «награда», «ревность», «любовь», «месть», «преступление» и т.д. Картина может выражать какую-либо поговорку. Побеждает игрок, придумавший самую выразительную «живую картину».

## **КТД**

1. Тайный друг.

Устраиваем жеребьёвку, таким образом каждому попадется свой друг. Задача участников – целый день делать приятное тому, чьё имя попалось. Главное скрывать свою личность. Можно подправить постель на кровати, подмести в комнате, нарисовать открытку и передать через N. Играем целый день, на огоньке в конце дня можно раскрыть свою личность.

1. Сделай действие для человека в углу.

Рисуем 4 заготовки: сердечко, рукопожатие, раскрытая ладонь, сомкнутая ладонь. Расположим эти знаки в видном углу холла. Любой желающий получить дозу внимания может подойти и встать рядом со знаками, задача остальных подойти, хлопнуть по любому понравившемуся знаку и выполнить его условия.

Значения знаков:

Сердечко – обнимашки / чмок в щёчку

Рукопожатие – рукопожатие

Раскрытая ладонь – пятюня

Сомкнутая ладонь – «дай кулачок»

1. ТАНЕЦ НА ПЯТОЧКАХ

Вы хотя бы раз видели Танец Маленьких Лебедей из балета П.И.Чайковского “Лебединое озеро”. Как и положено в балете, этот танец исполняется на носочках. Попробуйте повторить этот танец, только обязательно станцуйте его...

на носочках;

на пяточках;

на внутренней стороне стопы;

на внешней стороне стопы;

на коленях.

1. ТИКАНЬЕ ЧАСОВ

В отличие от электронных часов, механические часы могут издавать звук, или попросту тикать. Многим людям очень нравиться слушать тиканье часов. Но однажды случилось так, что все часы стали беззвучными. Попробуйте помочь людям, любящим слушать тиканье, и озвучьте часы. Но сделайте это необычно:

ударяя себя по животу, как по барабану;

изображая икоту;

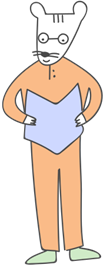
сидя на стуле и хлопая ступнями ног;

короткими вдохами воздуха через нос:

Постарайтесь, чтобы ваши звуки совпали с ходом секундной стрелки.

1. Обнималки

На всех участников делаются «обнималки» – нитка (лучше толстая типа шерсти), на которой завязана кисточка из той же нитки. «Обнималки» вешаются на шею. После вводной сказки ставится фоновая музыка (это важно, потому как создает атмосферу), участники подходят друг к другу в свободном порядке, чтобы «сказать то, что осталось несказанным». При этом они вытаскивают нитку из кисточки своей обнималки и привязывают её на нитку обнималки своего партнера. Большой плюс «обнималок» – есть чем занять руки, пока говоришь и слушаешь другого, потому что озвучиваются достаточно откровенные мысли и чувства: некоторые в таких случаях стесняются смотреть прямо в глаза.

****

## **Вопросы для интеллектуальных игр**

1. Как звали самую маленькую героиню сказок? (Дюймовочка)
2. У кого много ног? (осьминог)
3. Как в большинстве случаев начинаются сказки (жили-были)
4. Именно эта музыкальная нота – часть супа. Какая? (соль)
5. По факту это принадлежит только вам, но другие используют его чаще вас. Что это? (Имя)
6. Если одно яйцо надо варить 5 минут, то 6 яиц … (5 минут)
7. Что легче: 1 кг железа или 1 кг ваты? (они весят одинаково)
8. Сколько всего цифр существует? (10)
9. В этом году 30 февраля произошло... (даты нет)
10. Каких камней не найти в море? (Сухих)
11. Ни в одну огромную кастрюлю не войдёт … (её крышка)
12. Какая бабушка самая коварная? (Баба-Яга)
13. Какой получится цвет, если смешать жёлтый и красный? (Оранжевый)
14. Контрольная в один день у 10 учеников длилась 40 минут. Сколько длилась контрольная у одного ученика? (40 минут)
15. Какой дуб был у Лукоморья? (Зелёный)
16. Какая фигура из математики является музыкальным инструментом? (Треугольник)
17. У какого слона не существует хобота? (У шахматного)
18. День, который никогда не настаёт. (Завтра)
19. «Мумия» виноградной ягоды. (Изюм)
20. Когда ёж бывает не колючим? (Когда рождается)

## **Сценарии огоньков**

1. Знакомство с огоньком.

* Чтение правил для детей:
* Если хочешь высказаться, то не выкрикивай с места, а дождись паузы и попроси слова;
* Учись внимательно слушать, дай выговориться другому, не перебивай говорящего;
* Никого не осуждаем. Нет плохих людей, есть плохие поступки;
* Критикуй не с целью задеть, а с целью помочь, посоветовать;
* Критика должна быть конструктивной: критикуешь – предлагай, предлагаешь – действуй;
* Правило «свободного микрофона» - никого нельзя заставлять выступать на свечке или запретить кому-то говорить;
* Все сказанное на свечке не должно «выноситься» за ее пределы;
* На свечке говорят откровенно о том, что думают и что волнует;
* Береги время, давая возможность высказаться другому человеку;
* Отвечай только за себя, неси ответственность за свои слова;
* Нельзя переходить через центр круга и покидать круг;
* Не пользуйся общими фразами и клише;
* Не говори о других детях в третьем лице, но обращайся непосредственно к ним.
* Проведение первого огонька: «Расскажи мне о себе»
* Традиционная свечка для первого дня. Дети рассказывают в кругу о себе, то, что считают нужным. Рассказчику можно задать вопрос, на который он может ответить или нет, по своему усмотрению.
* Микрофоном будет светящаяся луна.
* По прохождению всего круга придумываем прощание и исполняем его.
* Задуваем свечку

1. Огонёк для рефлексии.

* Настройка на огонёк (перед входом на место огонька успокоите детей)
* Краткий повтор правил огонька
* Слушать и слышать
* Свободный микрофон
* Честность
* Уважать мнения и чувства других
* Все секреты огонька остаются на огоньке
* Вид огонька: «Конфеты»
* Вожатый предлагает каждому ребенку взять любое количество конфет. Сколько конфет – столько предложений нужно рассказать о пройденном дне.
* Микрофон – большая сделанная конфета
* Завершить традиционным прощанием
* Задуть свечки и погасить гирлянду

1. Ассоциации

Ключевая фраза: Давайте поиграем.

Сценарий: Огонек строится на основе известной игры «Ассоциации». В начале огонька ведущий говорит о традициях лагеря, традиции огонька. Фраза «Давайте поиграем» должна стать ключевой на огоньке. Ведущий задает ассоциации, на которые ребята по принципу «свободного микрофона» называют свою ассоциацию и поясняют свой выбор. Что? Почему?

Темы ассоциаций: какой сейчас наш отряд, мы, лагерь, смена, ведущие, ожидания от смены и т.д.

Ассоциации: цветы, предмет мебели, одежда, учебный предмет в школе, вид спорта,

книга, дерево.

1. Паутинка

Вид огонька: прощальный огонёк

Ход огонька: Все сидят в кругу. У вожатого в руках клубок ниток, он передает клубок одному из ребят с добрыми словами благодарности или пожеланиями. Конец ниточки он оставляет у себя и наматывает себе на палец, то же самое проделывает каждый ребенок.

В результате у каждого ребенка в руках ниточка, а в центре круга образуется замысловатая паутинка. Вожатый подводит итог и говорит о том, что за смену отряд очень сплотился и всех их вместе связывают невидимые, но очень крепкие ниточки. Он желает ребятам, чтобы эти ниточки никогда не рвались, а каждый ребенок оставляет себе на память маленький кусочек этой паутинки.

1. Фишечки

Реквизит: готовые фишечки (из картона, фломастеров), можно распечатать картинки

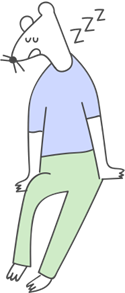
(около 50 штук), огонек

Вид огонька: огонёк знакомства, проводится в 1 день

Сценарий: дети приходят в комнату, где посередине стоит свечка, вожатый объясняет

правила огонька. Перед тем, как зажечь свечку, детям нужно взять фишечки, сколько

угодно, но постараться сделать так, чтобы хватило всем, поэтому по очереди взять (а не всем разом). После этого зажечь свечку, взять символ огонька и сказать: "количество фишек - количество предложений, сколько вам нужно сказать о себе", если вы хотите сказать больше, то поднимите фишечки вверх и скажите "хочу больше", тогда вы можете высказаться ещё. Если не хотите говорить или хотите сказать меньше, положите на пол фишечки и скажите: "хочу меньше"

****

## **Легенды для огоньков.**

Моя планета

Загон: А вы когда-нибудь задумывались сколько планет в нашей вселенной? Она безгранична и прекрасна. Миллионы планет, и кто знает кто на них живёт? что там растёт? или она пустая? холодная или жаркая?  
Представьте если бы вы могли создать собственную планету! Что бы на ней было? Как бы она выглядела? кто бы на ней жил?  
Сейчас мы это и попробуем сделать!  
Вы должны подумать и рассказать какая она-ваша планета!  
Есть вопросы?  
Я тогда начну!

Завершение: Вот видите какие прекрасные планеты у нас получились. Они все разные, также как мы с вами, тоже все разные, но при этом в каждой из наших планет есть что-то прекрасное и волшебное! Так же и с людьми. Мы все разные, но каждый из нас особенный и уникальный!

С неба звездочка упала

Детям говорится о том, что, когда падают звезды, можно загадывать желание и многие люди, увидев падающую звезду, загадывают свое самое заветное желание, и оно обязательно сбывается. Ребята пишут каждый на своей звезде (вырезанной из разноцветного картона), чего они ждут от этой смены. Вожатый собирает все звезды и вешает их на стену. В конце смены их снимают, читают пожелания, и все вместе обсуждают, что сбылось, а что нет.

МОЛЧАНИЕ И МОЛЧАНИЕ

Однажды там, где нужно было слово, встретились молчание и молчание. За один шаг до надвигающейся беды узнали друг друга две горькие обиды. Взгляды их выражали одиночество, пустоту, и в них было что-то тоскливое.  
Вдруг раздвинулась бездна, и за спинами встали твердые скалы. Ужаснулись молчание и молчание. Они увидели конец своей дороги. Немые губы сжались, но языки мучительно искали слово. Их силы были на исходе. И осталось - не жить вместе, а вместе умереть. И потянулись руки навстречу, и родилось слово: "Прости!"

Сказка о Солнечном Зайчике

Жил-был на свете маленький Солнечный Зайчик. Он был очень веселым и озорным. Ему всегда казалось, что он может достигнуть большего, чем имеет в данный момент.  
Однажды ему захотелось научиться менять свой цвет. Он так увлекся своими занятиями, что не заметил, как на него заворожено смотрит маленькая девочка.  
Ей нравилось живое цветное пятнышко на серой стене. Она смотрела не него и улыбалась.  
Солнечный Зайчик с тех пор часто появлялся на серой стене и всегда учился чему-то новому. А девочка всегда сидела напротив, смотрела не него и тихонько смеялась от счастья.  
Но однажды Солнечный Зайчик не появился. И тогда девочка поняла, что его тепло все равно согревает ее… Одного воспоминания о нем хватало для того, чтобы осветить все вокруг.  
Он тоже понял это и начал путешествовать, чтобы поделиться своим светом с другими.  
  
Где он сейчас? Быть может, в Вашем сердце тоже живет его светлый образ, как живет в моем… А быть может, для кого-то вы тоже - солнечный зайчик...

Всё в твоих руках

Восточная притча  
Давным-давно в старинном городе жил Мастер, окружённый учениками. Самый способный из них однажды задумался: «А есть ли вопрос, на который наш Мастер не смог бы дать ответа?» Он пошёл на цветущий луг, поймал самую красивую бабочку и спрятал её между ладонями. Бабочка цеплялась лапками за его руки, и ученику было щекотно. Улыбаясь, он подошёл к Мастеру и спросил:  
— Скажите, какая бабочка у меня в руках: живая или мёртвая?  
Он крепко держал бабочку в сомкнутых ладонях и был готов в любое мгновение сжать их ради своей истины.  
Не глядя на руки ученика, Мастер ответил:  
— Всё в твоих руках.

# Средний возраст

## **Организационный период**

**1 день**

10.30 – заезд детей в лагерь (1 поток)

11.00 – завтрак в столовой

11.30 – начало дружинного мероприятия (станционная игра)

12.30 – заезд детей в лагерь (2 поток)

13.00 – завтрак второго потока

13.30 – распределение по отрядам

14.00-16.00 – сон-час

16.00-16.30 – полдник

16.30-18.30 – отрядное время (станционная игра «найди сокровище» с играми на знакомство: «кто? куда? на чем?», «перепись населения», «математика», «сладкий мешочек» и сплочение «поздоровайся локтями», «клоун», «интервью»)

18.30-19.00 – свободное время для распаковки чемоданов

19.00 – ужин

20.00-21.00 – дружинное мероприятие «РВС»

21.00-21.30 – паужин и обсуждение названия отряда

21.30-22.00 – подготовка ко сну

22.00 – отбой

**2 день**

8.00 – подъем

8.15-8.30 – зарядка

8.45 – операция «уют» и личная гигиена

9.00 – завтрак

9.30 – уборка домиков

9.40 – игры на знакомство: «звери», «дуэль имён», «зомби», «кто родился в мае», «суета сует».

10.20 – игры на сплочение: «90 градусов», «маленькие зелененькие человечки», «доверяющее падение», «найди пару».

11.00 – второй завтрак

11.20 – игры на выявление лидера: «титаны с ногами», «положи руку на», «счет», «обруч», «звезда танцпола»

11.40 – групповое обсуждение названия отряда

12.20 – групповое обсуждение отрядного номера для концерта открытия

13.00-14.00 – обед

14.00-16.00 – сон-час

16.00-16.30 – полдник

17.00-18.30 – вожатский концерт открытия

18.30-19.00 – составление сценария для отрядного номера

19.00 – ужин

20.00-21.00 – огонёк знакомства и посвящение детей в отряд

21.00-21.20 – паужин

21.20-21.30 – прощание и пожелание снов

21.30-22.00 – подготовка ко сну

22.00 – отбой

**3 день**

8.00 – подъем

8.15-8.30 – зарядка

8.45 – операция «уют» и личная гигиена

9.00 – завтрак

9.30 - утренняя линейка

9.40-10.00 – уборка домиков и территории

10.00-13.00 – подготовка и репетиция названия, девиза, отличительных и отрядного номера

11.00 – второй завтрак

13.00-14.00 – обед

14.00-16.00 – сон-час

16.00-16.30 – полдник

16.40 – торжественная линейка открытия лагерной смены

17.00-19.00 – детский концерт открытия

19.00 – ужин

20.00-21.00 – тематическая дискотека

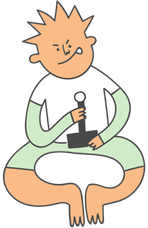
21.00-21.20 – паужин

21.20-21.30 – прощание и пожелание снов

21.30-22.00 – подготовка ко сну

22.00 – отбой

## **Игры на знакомство.**

1. Звери

Комментарий: одна из вариаций игр на первичное знакомство. Один из участников выходит в центр круга и жестами показывает животное. Первая буква названия животного должна совпадать с первой буквой имени. Цель стоящих в кругу – угадать животное, а затем и имя стоящего в центре. Играем до тех пор, пока каждый ребенок не покажет свое имя.

1. Дуэль имен

Участники выстраиваются в круг. В центре водящий – ковбой. Складывает руки «пистолетом» и в определенный неожиданный момент «выстреливает» в любого человека в кругу со звуком «бдыщь». Тот человек должен сесть, а люди, которые стоят слева и справа от него должны кто быстрее назвать имя друг друга и тоже «застрелить». Кто быстрее назвали имя правильно – побеждает, а кого «застрелили» садится и сидит до конца игры. Тот, кого «застрелил» вожатый – встает и играет дальше. Побеждает тот, кто останется стоять последним.

1. Зомби

Дети встают в круг. В центре круга находится водящий — зомби. Вожатый называет имя любого человека из круга, и зомби медленно, характерной походкой начинает идти к нему. Задача жертвы — назвать имя любого другого участника, в таком случае зомби меняет направление и идет к названному участнику. Если жертва не успевает, то сама становится зомби. Количество зомби можно увеличивать.

1. Кто родился в мае

Группа сидит в кругу. Ведущий называет личностное качество и просит выполнить какое-либо действие тех людей, которые этим качеством обладают. Варианты:

У кого есть сестра - щелкните пальцами.

У кого есть веснушки - загляните под стул.

Кто мечтал в детстве стать невидимкой - спрячтесь за спину соседа.

У кого зеленые глаза, трижды мигните.

Кто любит собак – пролайте.

Кто пьет кофе с сахаром - пробегите по кругу.

У кого рост больше 1м 70см – крикните: «Я самый большой».

Кто родился в сентябре, возьмите за руку любого и станцуйте.

Кто в семье единственный ребенок - встаньте на стул.

Кого заставили прийти сюда - затопайте и скажите «Не позволю себя заставлять».

Кто рад, что попал в нашу группу, скажите: «Ура!» и т.д.

Кто думает, что игра затянулась слишком долго, хлопните 3 раза и крикните «Хватит».

чей рост выше 180 см, крикните «Кинг-Конг»

кто любит кошек трижды мяукните,

кто хоть раз в жизни курил, крикните «Минздрав предупреждает- это опасно для жизни»

кто рад, что попал на занятие, прыгните

кто умеет играть на каком-либо инструменте, покажите, как это делается.

1. Суета сует

Участники ходят по комнате и шепчут свое имя на ушко каждому встречному так, чтобы больше его никто не слышал. Когда каждый игрок скажет свое имя примерно половине участников, дается сигнал о том, что теперь нужно подходить к участникам и шептать им на ушко их имя. Если имя забыто или неизвестно, его нужно узнать.

1. Сладкий мешочек

Все участники располагаются в кругу. Ведущий ставит в центре круга мешочек с конфетами. Каждый участник по очереди достает из мешочка конфету, разворачивает ее, продолжая фразу: «Я люблю ...... ». И так все участники по кругу.

Затем так же в порядке очередности участники кладут в мешочек фантики от конфет, при этом говоря:

«Я не люблю ..... ».

1. Кто? Куда? На чем?

Все участники образуют круг. Каждый по очереди должен назвать свое имя, а также сказать, куда он поедет и на чем (эти слова тоже должны начинаться на первую букву имени).

1. Математика

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

1. Перепись населения

Игра проходит, как эстафета. Участники бегут с одной стороны комнаты в другую, где приготовлен лист бумаги и маркер. Добежавший, записывает имя любого участника своей команды (кроме себя и уже записанных) и, взяв маркер, бежит обратно, передает ее другому участнику, и так продолжается до тех пор, пока последний не завершит список. Очень забавно смотреть, как последний участник усиленно вспоминает, чье имя еще не записано.

1. Кого нет?

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

 **Игры на выявление лидера**.

1. ТИТАНЫ с ногами.

Вожатый загоняет, что мы оказались в древнем мире и превратились в огромного многоногого Титана. Задание - дети должны встать так, чтобы земли казалось лишь определенное количество ног - нужно посчитать заранее. Начинаем с половины от количества детей в отряде (допустим, детей 20, вы должны быть Титаном с 10 ногами, чтобы каждый тупо встал на одну ногу). И далее максимально усложняем, чтобы в итоге всего несколько ног оказалось, чтобы они там встали друг на друга и т.д.

1. ПОЛОЖИ РУКУ НА

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

1. Монстр

Правила. Задача – изобразить монстра по заданным параметрам (количество рук, ног, глаз, голов)

Вариации. Молча (предварительно посовещавшись)

1. Солнышко

Один человек становится в центре и закрывает глаза. Это «солнце». Группа («планеты») становится на том расстоянии, на котором им комфортно. Также можно принимать различные позы. Затем «солнце» открывавет глаза и смотрит на образовавшуюся картинку. После этого человек, стоящий в центре может передвинуть людей на то расстояние, на котором было бы комфортно ему. В результате все видят реальную и желаемую картину отношений группы к человеку и человека к группе. Это некий вариант социометрии.

1. 90 градусов

Отряд становится в шеренгу. По сигналу вожатого 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.

1. Счет

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

1. Пчелка

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

1. Обруч

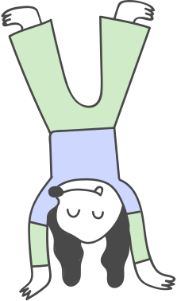
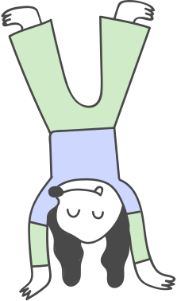
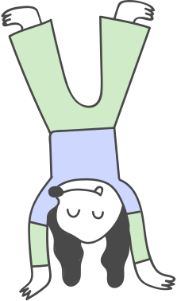
Все дети встают в круг, вытягивая к центру круга одну руку и только один палец ребром. Когда все дети готовы, на пальцы кладется обруч. Важно, чтобы обруча касались все участники и только ребром пальца! Задача: плавно опустить обруч на пол. Как правило после нескольких неудачных попыток руководство процессом и выявление стратегии берут на себя лидеры.

1. Считалки

Играющие закрывают глаза, а ведущий предлагает им досчитать, например, до десяти (число может быть произвольным). Условия счета таковы: нельзя говорить ничего постороннего, кроме чисел, а каждое из них должен произносить только один игрок. Если любые двое ребят заговорят одновременно, игра начинается сначала.

1. Звезда танцпола

Включается фонограмма популярной танцевальной мелодии и командам предлагается станцевать и показать несколько движений, характерных для этого танца. Лидер показывает движения, а команда повторяет их.



**Игры на сплочение и взаимодействие.**

1. 90 ГРАДУСОВ

Тишина. Отряд становится в шеренгу. По хлопку вожатого каждый должен повернуться на 90 градусов в правую или левую сторону. Задача команды повернуться так, чтобы все смотрели в одну сторону (любую).

1. КЛОУН

Для проведения этой игры необходимо разделиться на 2-3 команды и приготовить 2-3 коробки спичек(если в вашей группе меньше 12 человек, делить не надо пусть на время сорквнуются). Точнее нужен не весь коробок, а только верхняя его часть. Внутреннюю, выдвигающуюся часть вместе со спичками можно отложить в сторону.

Для того чтобы начать игру, все команды выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробок себе на нос. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем членам своей команды, руки при этом должны быть за спиной. Если у кого-то коробок упал, команда начинает процедуру заново.

Соответственно выигравшей считается та команда, которая закончит передачу коробка быстрее.

Недостатка смеха в этой игре не будет!

1. «Маленькие зелененькие человечки»

Комментарий: командообразующее упражнение

Возраст: любой

«Представьте себе, что вы выехали отдохнуть своей группой на природу. Вы находитесь на лугу. Вокруг полно зелененькой травки, цветочков. Бабочки летают. Чуть подальше прозрачное чистое озерцо, в котором так и хочется искупаться. Приятно пригревает солнышко. И самое классное, что здесь вся группа! Представили? По моей команде вы пойдете гулять по этому лужку: нюхать цветочки, гоняться за бабочками, греться на солнышке. А когда я закричу: «Внимание! На вас напали маленькие зелененькие человечки!», ваша задача сбиться в кучку, спрятав в середину самых слабых,   а затем хором прокричать: «Дадим отпор маленьким зелененьким человечкам!»

Дополнительно: Заранее продумайте как можно более разнообразный и релаксирующий текст, что дети «делают на природе». Очень важно будет проследить процесс, кого защищают и кто защищает. В зависимости от того, как будет выглядеть группа как команда в процессе выполнения упражнения, его   можно провести несколько раз, обсуждая после каждого их поведение.

1. «Поздоровайся локтями»

Участники становятся в круг. Рассчитываются на «один-четыре». Итак:

- «первые» складывают руки над головой, так чтобы локти были направлены в разные стороны;

«вторые» упираются руками в бедра так, чтобы локти также были направлены вправо и влево;

«третьи» кладут левую руку на левое бедро, правую руку

- на правое колено, при этом руки согнуты, локти отведены в стороны;

- «четвертые» держат сложенные крест-накрест руки на груди (локти смотрят в стороны).

За 5 минут участники должны познакомиться с как можно большим числом членов группы, просто назвав свое имя и коснувшись друг друга локтями. Затем все первые, вторые, третьи и четвертые номера собираются в своих подгруппах и в течение 5 минут здороваются и знакомятся внутри своих подгрупп.

Завершение упражнения:

Какой самый удобный (неудобный) способ знакомства?

Мини-дисскуссия на тему «Приемы знакомства».

1. «Интервью»

Цель:

развитие умения слушать партнера и совершенствовать коммуникативные навыки, сокращение коммуникативной дистанции между участниками тренинга.

Краткое описание:

Участники разбиваются на пары и в течение 10 минут беседуют со своим партнером, пытаясь узнать о нем как можно больше. Затем каждый готовит краткое представление своего собеседника. Главная задача - подчеркнуть его индивидуальность, непохожесть на других. После чего участники по очереди представляют друг друга.

1. «Печатная машинка»

Цель:

- разминка, выработка навыков сплоченных действий.

Краткое описание:

Участникам загадывается слово или фраза. Буквы, составляющие текст, распределяются между членами группы. Затем фраза должна быть сказана как можно быстрее, причем каждый называет свою букву, а в промежутках между словами все хлопают в ладоши.

1. «Доверяющее падение»

Цели:

- формирование навыков психомоторного взаимодействия;

- сокращение коммуникативной дистанции между членами группы.

Краткое описание:

Участники образуют большой круг. Один человек встает в центр круга. Он должен упасть на руки кому-либо из круга, для этого нужно закрыть глаза, расслабиться и падать назад. Каждый должен иметь возможность падать и ловить.

По окончании задания группа обсуждает впечатления от выполненного упражнения.

1. «Найди пару»

Каждому участнику при помощи булавки прикрепляется на спину лист бумаги. На листе имя сказочного героя или литературного персонажа, имеющего свою пару. Например: Крокодил Гена и Чебурашка, Ильф и Петров и т.д.

Каждый участник должен отыскать свою "вторую половину", опрашивая группу. При этом запрещается задавать прямые вопросы типа: "Что у меня написано на листе?". Отвечать на вопросы можно только словами "да" и "нет". Участники расходятся по комнате и беседуют друг с другом.

1. «Единство»

Участники рассаживаются в круг. Каждый сжимает руку в кулак, и по команде ведущего все "выбрасывают" пальцы. Группа должна стремиться к тому, чтобы все участники независимо друг от друга, выбрали одно и то же число.

Участникам запрещается переговариваться. Игра продолжается до тех пор, пока группа не достигнет своей цели.

1. «Колдун»

Краткое описание: из группы детей выбирается один водящий - колдун. Он выбирается тайно или назначается руководителем, так, чтобы другие не заметили. Его задача - «заколдовать всех» при помощи рукопожатия. Во время рукопожатия он должен осторожно «поцарапать» ладошку. Игроки свободно перемещаются по помещению и обмениваются рукопожатиями. Отказываться от рукопожатий нельзя. Тот, кого заколдовали, без проявления бурных эмоций отходит в сторону от играющих. Задача играющих -вычислить колдуна. Задача колдуна - заколдовать всех. Если два и более человек догадались, кто из группы колдун, они могут назвать его имя вслух, но если они ошибаются, то выбывают из игры. Игра ведётся до победы одной из сторон.

**Игры на доверие**

1. «Что я могу дать миру?»

Цели:

Задуматься о реальных возможностях участников группы.

Создание атмосферы открытости, искренности между участниками.

Количество участников: 10-15 человек.

Ресурсы: доска с мелом или флип-чарт с маркерами.

Время: 20 минут.

Краткое описание: Участники группы сидят в кругу. Тренером предлагается на минуту задуматься, а потом по кругу высказаться: какое одно полезное дело он может предложить миру? Дело должно быть бескорыстным, конкретным, и в нем должна быть личная ответственность, которая предполагается выполнение дела и его результат зависит лично от вас, а не от какой-то группы товарищей, власти или сверхъестественных сил.

Завершение упражнения:

На доске составляется список дел группы.

1. Титаник.

Ведущий предлагает группе ребят забраться на стулья или лавочку. Затем им объясняется ситуация: "Вы оказались на тонущем "Титанике". Корабль тонет постепенно. Нужно, чтобы спаслось как можно больше людей. После этого ведущий через каждые 15-20 секунд убирает стул или ограничивает длину лавочки.

1. Комната ужасов

В темную комнату, на которой висит табличка «Комната ужасов», заходят ведущий и участник. Ему доверительно, чтобы остальные не слышали за дверью, предлагается криком задуть свечу, приготовленную заранее. Остальные, слушая все эти вопли, начинают строить всевозможные догадки. После завершения опыта ведущий «замогильным» голосом приглашает следующего участника побывать в «комнате ужасов».

1. Падение в парах

Один человек расслабляется и падает назад на руки другому, который, разумеется, его ловит.

1. Поднятие тела

Один из членов группы, ложится спиной на пол с закрытыми глазами. Остальные окружают его и медленно поднимают на руках, мягко покачивая вперед-назад, а потом осторожно опускают на пол. Замечания. Дети очень часто выполняют упражнение следующим образом: вставшие в круг поднимают участника на указательных пальцах рук. Если учесть, что количество игроков обычно составляет не менее 10-12 человек, легко догадаться, что это вовсе нетрудно.

1. Коридор доверия

Группа стоит в две шеренги лицом друг к другу, вытянув руки вперед. Один из участников проходит между шеренгами, и остальные участники, в последний момент перед ним, поднимают по очереди руки вверх. Получается своеобразная волна из рук. Перед началом движения добровольца необходимо предупредить группу о внимательности, затем следует спросить всех, готовы ли они, и дождаться четкого ответа.

1. Слепые лесники

Ведущий предлагает ребятам разбиться на пары. Пары берутся за руки. Первые номера загадывают слово и произносят его вместе с другими 3-4 словами. Задача напарников почувствовать, какое из слов загадано. Затем играющие в парах меняются ролями.

1. Слепое танго

Разбиваем детей по парам. Дети должны молчать, включаем музыку, они должны танцевать, не открывая глаз подстраиваясь под ритм.

1. Паутина

Все участники группы должны пройти сквозь паутину из веревок, натянутых между деревьями, не касаясь веревок. Игрок, коснувшийся веревки, начинает проход заново с начала.

1. Идем по компас

Выбирается объект на другом конце площадки. Все завязывают глаза и направляются к объекту. Им разрешается разговаривать друг с другом, но нельзя снимать повязки с глаз до тех пор, пока они все не решат, что достигли цели. Вожатый контролирует безопасность.

**Подвижные игры**

1. ПОДНИМИ КРУЖКУ

Требуется пластиковая кружка, которая ставится у ног игрока. Игрок должен поднять ее зубами, при этом он стоит на земле только одной ногой и не касается земли руками. Кто сможет проделать такой трюк?

1. Коснись тени

Игра для любого количества участников. Проводится на открытом воздухе при солнечной погоде. В основе лежит игра в пятнашки, но в данном случае цель водящего – осалить не самого игрока, а его тень, рукой или ногой. Осаленный игрок становиться водящим. Единственный способ спасения – спрятаться в тень. В противном случае игрок должен постоянно находиться в движении. Пока два игрока бегают, остальные остаются на месте

1. Освобождение

Играющие делятся на две команды: охрана и шпионы. Чертится круг, по периметру которого становиться охрана с завязанными глазами. В центре – заложник. Его должны освободить шпионы, незаметно проникнув между охраной и вывести его из круга. Охрана стоит примерно на расстоянии вытянутой руки друг от друга. Если до шпиона дотронется охрана, он становиться ещё одним заложником. По прошествии определённого промежутка времени охрана и шпионы меняются местами.

1. "Кондуктор"

ПРАВИЛА: Игроки стоят в кругу, держась за руки, ведущий (кондуктор) выходит в центр. Ведущий, показывая в направлении любого участника, выкрикивает: «Ты без билета!». Человек, на которого показал кондуктор, должен незамедлительно побежать змейкой под поднятыми руками участников, кондуктор должен его поймать, пробегая по тому же маршруту. Задача убегающего – вернуться на свое место. Задача кондуктора – заголить убегающего (тогда убегающий становится кондуктором).

1. Снежки

В лагере много шишек и дети ими кидаются, но вам и администрации — это не очень в кайф, а поэтому придумываем альтернативу. Берем бумагу и делаем из нее комки, много комочков, затем обматываем их скотчем и все! Снежки готовы, и ими можно безопасно, без травм кидаться и потом их можно собрать, да. А еще эта игра отлично убивает время ожидания мероприятия!

1. Не зевай!

Играющие сидят на стульях вдоль стены. Водящий, стоя перед ними, придумывает рассказ (импровизацию) с приключениями. Внезапно, обрывая рассказ в интересном месте, он восклицает: «НЕ ЗЕВАЙ!»

Все играющие должны вскочить, добежать до противоположной стены, дотронуться до нее рукой и вернутся на свое место. Водящий бежит вместе со всеми и стремится поскорее занять одно из свободных мест. Тот, кто останется без стула, становится водящим и продолжает начатый рассказ.

1. Японские салки

Играют все. Водящий преследует остальных играющих, и, если коснется кого-то, тот начинает водить. Но новому водящему труднее: он должен бежать, держась рукой той части тела, которой коснулся осаливший его, будь то рука, голова, плечо, поясница, колено или локоть. Так он должен догнать и осалить кого-либо. Если играющих много, выбирают двух или даже трех водящих.

1. Гномик, домик, крышечка

Дети делятся на гномика, домик и крышечку. Гномики присаживаются на корточки, домик и крышечка сводят над ним свои руки, соединяясь ладошками над головой гномика. Ведущий дает команду к смене позиций. Если ведущий выкрикивает: «гномик», то гномики должны поменяться местами, ведущий также занимает свободное место, тот, кто не успел, становится ведущим. По аналогии с домиком и крышечкой. Если ведущий говорит: «землетрясение», меняются все сразу.

1. Светофор

На площадке чертят две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно посередине спиной к играющим. Водящий называет какой-то цвет. Если у играющих этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может осалить перебегающего пространство между линиями игрока. Осаленный становится водящим.

1. "ВОЛНЫ ПО КРУГУ"

Стулья устанавливаются по кругу, плотно друг к другу, по количеству игроков. Один из игроков стоит в середине. Остальные усаживаются на стулья, один оставляя свободным. Игрок, стоящий в середине, пытается сесть, в то время как другие передвигаются туда-сюда, препятствуя этому. Если игроку удается занять место на стуле, то тот, который был слишком медленным, становится в круг и игра продолжается.

## **Игры в кругу**



1. Месим, месим тесто.

Ребята становятся вкруг , взявшись за руки. Дружно повторяя слова:”Месим , месим тесто. Месим, месим тесто.”,сходятся как можно плотнее. Под слова:”Раздувайся пузырь да не лопайся, раздувайся пузырь да не лопайся!”, расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в круг, и их уже “месят”. Находящиеся в кругу имеют право помогать разрывать своими спинами “пузырь”.Побеждают самые сильные и ловкие.

1. ХА-ХА-ХА

Играющие садятся в круг. Первый игрок говорит: «Ха», второй игрок говорит:  «Ха-ха», третий игрок говорит: «Ха-ха-ха», и так далее. Каждый игрок добавляет ещё  одно «ха». Каждое «ха» должно произноситься торжественно и важно. Если кто-то из  игроков засмеётся или попытается схитрить, он должен выйти из круга. Но как только  они покидают круг, им позволено всё. Вышедшие игроки могут делать всё, до чего они  только смогут додуматься, в попытках заставить других игроков рассмеяться. Касаться  игроков запрещено.

1. "Ниньзя или самурай"

Игроки начинают, встав в круг. В эту игру может играть любое количество игроков. Начинаем с того, что все вместе кладём руку на руку в центр, все близко к центру. Затем все игроки одновременно отпрыгивают и кричат/говорят "ниндзя!", вставая в боевую стойку ниндзи. Затем первый действующий игрок (выбранный заранее) делает первый ход.

Первый игрок решает, атаковать игрока слева или справа от себя (и никого другого). Они не говорят об этом решении другим игрокам, поскольку часть веселья – не знать, атакуют ли вас в первом раунде.

При атаке игрок делает плавное движение с целью ударить или шлепнуть по руке противника. Вы можете сделать только один шаг ногой или прыгнуть в направлении другого игрока двумя ногами. Если вы упадете, то вы выбыли.

Противник также может уклониться от атаки. Когда первый игрок делает свое первое плавное движение, другой игрок может попытаться уклониться от атаки. Если первый игрок ударит по руке своего противника, то противник выбывает.

°Одно важное правило - руки прятать, прижимать нельзя🙌

Шаги переходят по кругу, пока не останутся два игрока, и тогда игра начинается снова, но лишь с двумя этими игроками. Они занимают стойку ниндзи и по очереди атакуют друг друга, уклоняясь, пока не останется только один ниндзя: победитель!"

1. "Яблоко"

ЦЕЛЬ: Съесть яблоко, чтобы ведущий этого не заметил

ПРАВИЛА: Всё очень просто, ребята встают круг, плотно прижавшись друг к другу плечами. Руки в это время находятся за спиной. В центре круга стоит ведущий, который должен понять у кого сейчас находится яблоко. Ребята в кругу незаметно передают яблоко за спинами и при возможности откусывают, чтобы ведущий не увидел. Если ведущий заметил что-то подозрительное, он может попросить не более 2, рядом стоящих людей, показать руки.

Lifehack: чтобы усложнить игру можно включать музыку или громко петь какую-то песню, чтобы не было слышно хруста яблока, тем самым путать ведущего, да и с музыкой всегда веселее что-то делать

1. Луноход

Все дети встают в круг, выбирают водящего. Он становится на четвереньки и начинает передвигаться по кругу, повторяя фразу: «Я — луноход-один, я — луноход-один». Подходя к какому-либо из игроков, он может остановиться около него и повторять эту фразу. Тот, кто засмеялся или отвернулся, также становится на четвереньки и пристраивается за первым игроком (водящим). Он теперь «луноход-два». В конце концов собирается целая колонна «луноходов».

1. О-ей-ей-ей

Играющие встают в круг и рассчитываются по порядку номеров. Ведущий стоит в центре круга. Он называет любые два номера. Игроки, которым достались эти номера, должны ударить по коленкам со словами <о-ей-ей-ей> и быстро поменяться местами. Ведущий стремится занять место одного из игроков. Если ему это удалось, то оставшийся без места игрок становится ведущим.

1. Хлопки

Хлопки - веселая игра на внимание и реакцию для большой группы детей. Игроки встают в круг. Каждому игроку присваивается порядковый номер. Все вместе начинают ритмично хлопать: два раза в ладоши, два - по коленям. Хлопая в ладоши, игрок называет свой номер, а, хлопая по коленям – номер любого другого участника, стоящего в круге. Не успевший назвать свой номер или назвавший номер уже выбывшего участника, выходит из круга и прекращает игру. Побеждают два последних оставшихся игрока.

1. Мигалки

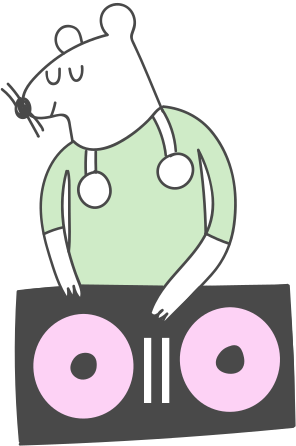
Дети встают в два круга: внутренний и внешний, лицом в центр круга, образуя пары (один из внутреннего круга стоит спиной к напарнику, смотрит на водящего; другой из внешнего круга стоит за ним на расстоянии в полшага, смотрит ему на пятки, руки держит за спиной). Водящий стоит в общем кругу без пары, он подмигивает кому-либо из внутреннего круга. Увидев, что ему подмигнули, игрок внутреннего круга старается убежать. Если напарник успевает его удержать, водящий подмигивает другому игроку, а если нет, то убежавший встает за спину водящего, а упустивший напарника игрок становится водящим.

1. "ОСТАНОВИ МЯЧ между ног"

Ведущий стоит в середине круга и пытается прокатить мяч через ноги играющих. Игроки могут защищаться от мяча только руками. Кто пропустит мяч, становится ведущим. Вариант: в центре круга может быть несколько игроков, у каждого свой мяч.

1. "ПРЕСЛЕДОВАНИЕ - ОХОТА"

Ведущий раздает карточки с ФИО какого- либо игрока. Звучит музыка. Все передвигаются по помещению. Этого участника, по возможности, незаметно преследует во время звучания музыки. При остановке музыки каждый игрок должен попытаться схватить того игрока, которого он преследовал. А тот, в свою очередь, пытается поймать своего игрока

****

## **Игры с залом**

## 

1. ЧТО МЫ ВЗЯЛИ С СОБОЙ

Ведущий перечисляет много разных предметов, что они взяли с собой в лагерь, и если дети взяли их в лагерь они кричат да/нет.

1. ОРЛЯТСКИЙ ДОЖДИК

Что бы удобней было поздравлять и радоваться победам своих друзей и товарищей, хлопать можно необычным способом:

* По левой ладошке легко постукиваем указательным пальцем правой руки.
* Потом добавляем второй палец и постукиваем двумя.
* Затем три пальца.
* Четыре.
* Пять.
* Хлопаем всей ладонью.
* Хлопаем только пальцами.
* Убираем один палец и стучи четырьмя.
* Три пальца.
* Два.
* Один.

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

1. ЧАСЫ

Ведущий: «Как быстро летит время! Часы являются необходимым предметом для каждого из нас. Давайте все вместе послушаем, как ходят часы, и посмотрим, что случается, если мы с ними обращаемся небрежно.

Правила игры: на один хлопок правая сторона зала говорит хором: «Тик». На два хлопка левая сторона зала отвечает: «Так». Ведущий сначала правильно чередует хлопки, потом дает два хлопка два раза подряд, затем - два раза по одному.

1. Хи-хи, ха-ха

Ведущий предлагает повторять вместе с ним слова и движения к ним:

раз (поднимаем правую руку вверх вправо),

два (поднимаем левую руку вверх влево),

три (опускаем правую руку вниз вправо),

четыре (опускаем левую руку вниз влево),

пять (поднимаем правую руку вверх вправо).

хи-хи (слегка наклоняемся вперед),

ха-ха (отклоняемся назад).

раз (поднимаем правую руку вверх вправо),

два (поднимаем левую руку вверх влево),

три (опускаем правую руку вниз вправо),

четыре (опускаем левую руку вниз влево).

хи-хи (слегка наклоняемся вперед),

ха-ха (отклоняемся назад).

раз (поднимаем правую руку вверх вправо),

два (поднимаем левую руку вверх влево),

три (опускаем правую руку вниз вправо).

хи-хи (слегка наклоняемся вперед),

ха-ха (отклоняемся назад).

раз (поднимаем правую руку вверх вправо),

два (поднимаем левую руку вверх влево).

хи-хи (слегка наклоняемся вперед),

ха-ха (отклоняемся назад).

раз (поднимаем правую руку вверх вправо).

хи-хи (слегка наклоняемся вперед),

ха-ха (отклоняемся назад).

все вместе кричат: «ха!».

темп произношения необходимо увеличивать от куплета к куплету.

1. Американские горки

На определенные слова зал выполняет движения.

Подъем в горку – отклониться назад и глухо произнести: «у-у-у»

Поворот налево – наклониться влево и крикнуть: «а-а-а»

Поворот направо – наклон вправо, звук: «о-о-о»

Въехали в воду – слова: «буль-буль»

Разгоняемся – визг и свист.

## **Интеллектуальные игры**

1. КОШКИ

В компании объявляется, что сейчас все будут играть в одну очень смешную игру. Все должны встать кружок, присесть и положить руки на пол. Затем ведущий просит всех повторить за ним по очереди фразу: Я (имя человека), не знаю, как играть в эту игру. Когда все скажут эти слова, ведущий поднимается, отряхивается, и говорит: «Тогда чего вы тут расселись?»

1. ПРОЧИТАЙ ВНИМАТЕЛЬНО!

Напишите это задание на листочки. Вызовите 4-7 добровольцев, которые согласны сделать все, что здесь написано. Скажите, что выигрывает тот, кто быстрее все это сделает.  прочитайте задания:

сосчитать, сколько людей находится в зале, и громко выкрикнуть число

попрыгать 10 раз

пойти и обнять хорошего друга

промяукать 3 раза

проговорить вслух русский алфавит

закрыть глаза и повернуться на 360 градусов

если внимательно прочитали задание, сядьте и сидите тихо.

Вы поняли, в чем розыгрыш? Нужно было только прочитать!!!

1. У ЛУНЫ КРУГЛОЕ ЛИЦО

Требуется палка. Лидер берет палку и рисует на земле воображаемое лицо, говоря в это время: “У луны круглое лицо, 2 глаза, нос и рот. А теперь твоя очередь рисовать”, И лидер передает палочку следующему игроку, который старается сделать то же самое. Когда он передает палочку следующему игроку, лидер говорит, правильно или нет он все нарисовал. Секрет не в том, как рисовать и что говорить, а в том как передать палку. Если игрок рисовал правой рукой, передать он должен левой. Постепенно игроки догадываются, в чем дело. Если минут пять, или больше, они не могут догадаться - не морочьте им голову и расскажите секрет!

1. БАРАШКИ

Ведущий хлопает в ладоши, задействуя при этом и удары по ногам (как в «Калинке») и после этого задает вопрос: «Сколько барашков пробежало?».  Ребятам нужно назвать число.

Фишка в том, что дети внимательно наблюдают за руками, а количество барашков зависит от количества слов в вопросе.

Сколько? – 1

Сколько барашков? – 2

Сколько барашков пробежало? – 3

Сколько барашков пробежало сейчас? – 4

И тд…

1. Назовите одним словом

1.Предмет, который имеет большую длину. (Длинный)

2.Исконный житель Росси. (Русский)

3.Группа дружных детей. (Коллектив)

4.Дорога, уложенная асфальтом. (Шоссе)

5.Помещение в школе ,где занимаются спортом. (Спортзал)

6.Больничный лист. (Бюллетень)

7.Состояние, когда человеку не спится. (Бессонница)

8.Торговец старыми книгами. (Букинист)

9.Собственная подпись. (Автограф)

10.Что можно приготовить, но нельзя съесть? (Уроки)

11.Единица исчисления времени, равная двенадцати месяцам? (Год)

1. Рука помнит

Раскладывают предметы и завязывают глаза ищущему. Затем он должен по памяти найти и переложить два предмета. Затем положить на них руки и еще раз переложить.

1. Печатная машинка

Каждому участнику игры назначается одна из букв алфавита. Ведущий предлагает представить всем, что они клавиши печатной машинки. На этой удивительной машинке можно печатать слова. Для этого “клавиши” должны по очереди хлопать в ладоши. Возьмем слово “дом”. Чтобы его напечатать, должен вначале хлопнуть человек, у которого буква “Д”, затем тот, у кого буква “О”, и наконец, тот, у кого буква.

“М”. Чем быстрее они справятся с заданием, тем лучше.

Ведущий предлагает все более длинные и сложные слова и предложения.

1. Дипломат

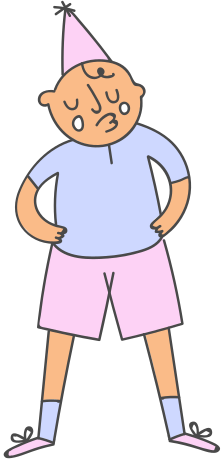
Ведущий задает играющим несложную фразу. Играющие должны придумать как можно больше дублирующих ее предложений, совершенно не используя употребленных там слов. При этом все новые фразы должны иметь именно первоначальный смысл. Побеждает тот (или та команда), кто представит наибольшее количество вариантов, соответствующих условиям.

1. Слово

Оборудование: спички или счетные палочки Ход игры: участникам предлагается встать в колонну по одному. Перед первым рассыпаны спички. Задача игроков используя по одной спичке сложить в результате слово, не договариваясь о нем заранее.

1. Рассказ по картинкам

Покажите детям несколько картинок. Например, на первой он видит девочку, играющую с мячиком, на второй – девочка уже без мячика, и на третьей – она плачет. Пусть ребята расскажут логическую историю, основанную на этих иллюстрациях. И обязательно в той последовательности, в которой вы показывали картинки.



## **КТД**

1. Магазин

Ведущий–продавец предлагает остальным приобрести у него какие-либо качества, которыми хотели бы обладать дети, а взамен отдать то, от чего бы хотели избавиться. Психологическая игра, которая не только производит положительное действие на «покупателей», но и позволяет «продавцу» лучше узнать детей. В дальнейшем дать участникам необходимые материалы и попросить создать абстрактную вещь, ассоциирующуюся с купленным качеством.

1. АССОЦИАЦИИ.

Задачи: развитие ассоциативного мышления.

Период смены: вторая половина основного периода.

Возраст детей: от 12 лет.

Продолжительность: от 30 минут.

Количество детей: весь отряд.

Место проведения: отрядное место.

Оборудование:

         Сначала вожатый объясняет значение слова ассоциация. Затем говорит: «Сейчас я загадаю одного из вас. А вы спрашиваете у меня с каким деревом, камнем, животным, растением и т.д. он у меня ассоциируется».

       После того как дети отгадают загаданного ребёнка, ведущий меняется или ведущий загадывает другого ребёнка.

1. Выставка мастеров

Организация деятельности дошкольников, направленной на создание предметов декоративно-прикладного искусства и проведение их выставки, всегда положительно воспринимается детьми, стимулирует их к созданию интересных поделок, аппликаций и рисунков, позволяет реализовать ребенку свои творческие потребности.

1. Загадки и отгадки.

Ведущий загадывает вопросы, а участники лепят ответ из пластилина, не озвучивая ответ вслух. После того, как все закончили лепить ответ, по кругу участники произносят ответ и описывают полученную фигуру.

Загадки:

* Простой вопрос для малышей: Кого боится кот?.. (не мышей! Собаку)
* Маленький работник век в труде живёт. Никогда не спит, никогда не стоит. (сердце)
* Друг на дружке ровно в ряд  
  Эти кубики стоят,  
  В каждом есть окно и вход,  
  В каждом кто-нибудь живет. (дом)
* Круглая, но не мяч.

Твердая, но не сталь.

Черная, но не сажа.

Вертится, но не юла.

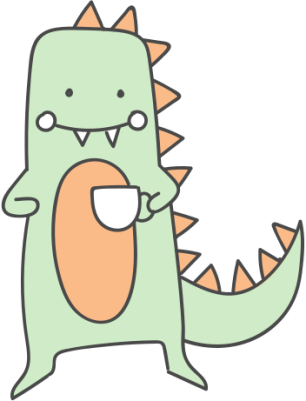
Кто же она? (Земля)

1. Букет отряда.

Каждый в отряде должен сделать как минимум один цветок из гофрированной бумаги/салфеток. Составим общий букет из них. Дальше мы можем украсить им наш уголок, использовать в выступлении или подарить его кому-то.

### **Вопросы для интеллектуальных игр**

1. Земля имеет сферическую форму и вращается вокруг солнца по… (орбите)
2. Какая третья планета от Солнца? (Земля)
3. Между орбитами каких планет расположен Сатурн? (между Юпитером и Ураном)
4. Какой океан самый глубокий? (Тихий)
5. Какой слой атмосферы не может пропускать ультрафиолетовые лучи? (Озоновый слой)
6. Какая наука изучает растения и флору? (ботаника)
7. Какая наука изучает представителей фауны? (зоология)
8. Какое море самое соленое? (Мертвое)
9. Какое самое толстое дерево на Земле? (баобаб)
10. Сколько всего континентов? (6)
11. Какая гора самая высокая? (Эверест)
12. Откуда пришли Олимпийские игры? (из Древней Греции)
13. Кто является самым крупным животным на Земле? (Синий кит)
14. Какой тип животных ест и растения, и мясо? (Всеядные животные)
15. Почему змеи высовывают язык? (Нюхают воздух)
16. У какой птицы нет перьев? (Пингвин)
17. У какой птицы прозвище «санитар леса»? (Дятел)
18. Какая птица любит блестящие штучки? (Сорока)
19. Какая птица подкидывает свои яйца в чужие гнезда? (Кукушка)
20. Какая птица самая маленькая? (Колибри)



## **Сценарии огоньков**

1. Выставка картин.

Каждому участнику предлагается нарисовать картину дня (нужны краски, фломастеры, альбомные листы).

Каждый ребенок представляет свою картину - как она называется, что на ней изображено, и Т.д. Все работы вывешиваются на стенд.

1. Книга

Берётся книжка (а лучше сказка), каждый ребёнок берёт её, открывает на любой страничке и читает любую строчку. Пытается её проанализировать и похожа ли она на сегодняшний день.

1. Шляпа

Реквизит: Вопросы на бумажках, шляпа.

Ход огонька: Написать вопросы, которые накопились за несколько дней. Они могут

касаться как хороших дел, так и не совсем хороших (о каше, уборке, удачах, проступках и т.п.). Человек вытаскивает вопрос и говорит о своем отношении к этому.

1. Моя любимая история!

Реквизит: символ огонька, огонек

Вожатый: «Наш отряд создаст историю для этого лагеря, которая может идти

поколениями».

Ход огонька: каждый человек придумывает свою историю. На огоньке каждый человек по цепочке говорит о том, какая история ему бы понравилась, а также какая история необходима его отряду. Итогом огонька может стать история отряда, к которой они могут стремиться. А также эта форма огонька может стать своеобразной подготовкой к прощальному огоньку, на котором вы можете проанализировать сказку, придуманную на первом огоньке, и сказку получившуюся.

Примечание: каждый ребенок говорит свою сказку тогда, когда у него в руках символ.

Говорят желающие

1. Комплимент

Реквизит: символ огонька, огонек

Вид огонька: заключительный огонек

Ход огонька: в руках вожатого символ огонька (заранее привезенный им на смену).

Вожатый: «Сегодня у нас прощальный вечер. И я хочу, чтобы сегодня мы сделали друг другу комплименты, которые в течение смены так и не смогли сказать. Я хочу сделать комплимент... (имя). Она была лучшим помощником, и...» Вожатый передает символ тому, кому сказал комплимент. Так дальше дети говорят друг другу. Если кому-то не сделали комплимент, вожатый его делает сам. Повторять комплимент и того, кому его делали, нельзя.

## **Легенды для огоньков**

Лучший человек

Автор: Константинова Василиса

Загон: Однажды в далеком царстве, дальнем дальнем государстве, жил был царь, он был уже пожилой, детей у него не было. И вот он захотел разделить свое царство между 10 хорошими людьми в этом государстве. Но один кусок земли был больше остальных. И решил царь отдать этот кусок самому лучшему человеку.

Механика: Ребята, как вы думаете, какими качествами должен обладать идеальный человек? Давайте сейчас каждый из вас по очереди выскажет свои мысли на этот счёт!

Финал: Вот видите, нельзя одним словом описать идеального человека, для вас всех это разное понятие, но я могу точно сказать лишь одно, что каждый из вас мог бы получить эту землю.

Хижина Волшебника

Загон: закройте глаза и представьте ,что вы попали в волшебный лес. Вы проходите по торной извилистой тропинке. Рядом с вами высокие огромные деревья. Ветер дует вам в лицо и листья колышутся как будто говорят друг другим другом. Создаётся впечатление ,что они живые. И вдруг впереди вы видите маленькие хижину , похожую на кроличью нору. Вам становится любопытно что или кто находится внутри и вы стремительно бежите к ней . Открываете тяжёлую круглую дверь и заходите внутрь. Вы оказываетесь в маленькой темной комнате окружённой пустыми шкафами и полками . Будто тут никто не живёт . Но потом замечаете в центр комнаты деревянный столик , а на столике лежит маленькая тетрадочка. Она открыта. Сверху её написано " твои  три желания "

Рядом лежит ручка. И вы понимаете ,что можете написать любые свои три желания в тетрадочке и они обязательно сбудутся.

Каждому участнику раздается маленькие листочки и ручки. Эти листочки вырванные из этой тетрадочке . Каждый по очереди должен написать по 3 своих желаниях и рассказать про них остальным. После того как каждый высказался , каждый должен отдать листочки куратором.

ИСТИНА

По одной восточной легенде, однажды боги решили создать мир. Они создали солнце, луну, землю, небо, цветы... И, наконец, они создали ИСТИНУ.  
Задумались боги: куда спрятать ИСТИНУ, чтобы человек ее не сразу нашел. Им хотелось, что бы он искал ее дольше.  
- Давайте спрячем ее на самой высокой горе! - сказал один.  
- Давайте спрячем ее в самой глубокой яме! - предложил другой.  
- Лучше спрячем ее во мраке морских глубин! - ответил третий  
- Нет! Давайте скроем ее на обратной стороне луны!  
Наконец самый мудрый Бог сказал:  
- НЕТ! МЫ СПРЯЧЕМ ЕЕ В СЕРДЦЕ ЧЕЛОВЕКА. И ОН БУДЕТ ИСКАТЬ ИСТИНУ ПО ВСЕЙ ВСЕЛЕННОЙ, НЕ ПОДОЗРЕВАЯ, ЧТО НОСИТ ЕЕ В СЕБЕ.

ДВА ДРУГА В ПУСТЫНЕ

В одном из споров, происходивших между двумя друзьями, один дал второму пощечину. Тот, кому довелось испытать на себе боль от ладони друга, написал на песке: «Сегодня я получил пощечину от самого дорого мне друга».  
Друзья шли дальше и на пути им встретился оазис, в котором они решили охладиться. Тот, который недавно испытал на себе боль от пощечины друга, был им же спасен, когда начал тонуть. Когда спасенный пришел в чувства, он сразу же решил отметить подвиг друга и решил написать на камне: «Меня сегодня спас мой друг – я мог утонуть».  
«Ты писал на песке, когда я обидел тебя, а сейчас пишешь на камне. Почему так?» - спросил друг, давший пощечину и спасший друга от утопления.  
В свою очередь спасенный друг ответил: «Правильнее писать обиды на песке, чтобы ветер помогал стирать прошлые «оскорбления». Но если тебе сделали что-то хорошее, выгравируй это на камне, чтобы ни ветер, ни дождь не смогли стереть эту надпись.  
Попробуй добро гравировать на камне, а обиду писать на песке.

О ВЕТРЕ И ЦВЕТКЕ

Ветер встретил прекрасный Цветок и влюбился в него. Пока он нежно ласкал Цветок, тот отвечал ему ещё большей любовью, выраженной в цвете и аромате.  
Но Ветру показалось мало этого, и он решил: «Если я дам Цветку всю свою мощь и силу, то тот одарит меня чем-то ещё большим». И он дохнул на Цветок мощным дыханием своей любви. Но Цветок не вынес бурной страсти и сломался.  
Ветер попытался поднять его и оживить, но не смог. Тогда он утих и задышал на Цветок нежным дыханием любви, но тот увядал на глазах. Закричал тогда Ветер:  
- Я отдал тебе всю мощь своей любви, а ты сломался! Видно, не было в тебе силы любви ко мне, а значит, ты не любил!  
Но цветок ничего не ответил. Он умер.  
Тот, кто любит, должен помнить, что не силой и страстью измеряют Любовь, а нежностью и трепетным отношением. Лучше десять раз сдержаться, чем один раз сломать.

**Старший возраст**

**Организационный период**

**1 день**

10.30 – заезд детей в лагерь (1 поток)

11.00 – завтрак в столовой

11.30 – начало дружинного мероприятия (станционная игра)

12.30 – заезд детей в лагерь (2 поток)

13.00 – завтрак второго потока

13.30 – распределение по отрядам

14.00-16.00 – сон-час

16.00-16.30 – полдник

16.30-18.30 – отрядное время (станционная игра «найди клад» с играми на знакомство: «автографы», «стульчики», «уличное знакомство», «клубочек» и сплочение «бревно», «паутина», «переправа»)

18.30-19.00 – свободное время для распаковки чемоданов

19.00 – ужин

20.00-21.00 – дружинное мероприятие «РВС»

21.00-21.30 – паужин и обсуждение названия отряда

21.30-22.00 – подготовка ко сну

22.00 – отбой

**2 день**

8.00 – подъем

8.15-8.30 – зарядка

8.45 – операция «уют» и личная гигиена

9.00 – завтрак

9.30 – уборка домиков

9.40 – игры на знакомство: «коммунальная квартира», «представиться по-разному», «собраться в группы по именам и хором прокричать своё имя», «медузы», «лимон-лимон-лимон».

10.20 – игры на сплочение: «опора», «гавань», «волшебная палочка».

10.50 – игра на доверие: «глаза в глаза»

11.00 – второй завтрак

11.20 – игры на выявление лидера: «стулья», «сели-встали», «неразбериха», «индикатор», «искра»

11.40 – групповое обсуждение названия отряда

12.20 – групповое обсуждение отрядного номера для концерта открытия

13.00-14.00 – обед

14.00-16.00 – сон-час

16.00-16.30 – полдник

17.00-18.30 – вожатский концерт открытия

18.30-19.00 – составление сценария для отрядного номера

19.00 – ужин

20.00-21.00 – огонёк знакомства и посвящение детей в отряд

21.00-21.20 – паужин

21.20-21.30 – прощание и пожелание снов

21.30-22.00 – подготовка ко сну

22.00 – отбой

**3 день**

8.00 – подъем

8.15-8.30 – зарядка

8.45 – операция «уют» и личная гигиена

9.00 – завтрак

9.30 - утренняя линейка

9.40-10.00 – уборка домиков и территории

10.00-13.00 – подготовка и репетиция названия, девиза, отличительных и отрядного номера

11.00 – второй завтрак

13.00-14.00 – обед

14.00-16.00 – сон-час

16.00-16.30 – полдник

16.40 – торжественная линейка открытия лагерной смены

17.00-19.00 – детский концерт открытия

19.00 – ужин

20.00-21.00 – тематическая дискотека

21.00-21.20 – паужин

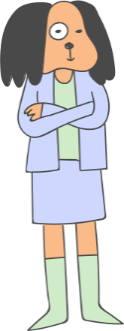
21.20-21.30 – прощание и пожелание снов

21.30-22.00 – подготовка ко сну

22.00 – отбой

**Игры на знакомство.**

1. КОММУНАЛЬНАЯ КВАРТИРА

Разбившись на пары, выставьте одну ладошку вперёд, вторую поставьте на выставленную ладошку партнёра. По очереди представьтесь и предложите жить вмест, спойте  строчку из знаменитой песни. «Привет! Меня зовут Вася, давай жить вместе! Это-о-о  коммунальная, коммунальная квартира». Дальше пары должны образовать четвёрки,  найдя себе ещё пару. Слова те же самые. В конце, когда получится один большой ком из  людей, просто все вместе допойте последнюю строчку: «Это-о-о коммунальная, комму нальная квартира! Это коммунальная, коммунальная страна!»

1. Лимон-лимон-лимон

Все стоят в кругу, ведущий в центре. Он показывает на кого-нибудь из круга и говорит: «Слева (справа)!…лимон-лимон-лимон». Пока он произносит это заклинание, тот, на кого он указал, должен успеть назвать имя соседа слева (справа). Кто ошибся или не успел, выбывает временно из игры. По команде ведущего соседи меняются, надо быстро перестроиться. Слово «лимон» можно заменить на любое другое, например, «квазипупетр»

1. Представиться по-разному

Каждый человек в кругу должен "представить себя": изобразить жест, сказать слово, прочитать стихотворение и т.п.

1. АВТОГРАФЫ

Дайте каждому игроку карандаш и листок бумаги. Затем каждый человек начинает обходить других, стараясь выяснить кто есть кто. Обходя друг друга, игроки просят каждого назвать свое имя и фамилию. Побеждает игрок, первым собравший полный список имен с правильными подписями.

1. СОБРАТЬСЯ В ГРУППЫ ПО ИМЕНАМ И ХОРОМ ПРОКРИЧАТЬ СВОЕ ИМЯ.

Люди с уникальными именами объединяются в одну группу и должны прокричать что-нибудь их объединяющее.

1. СТУЛЬЧИКИ.

Все играющие сидят в кругу на стульях. Ведущий встаёт в центр круга, оставляя свободным один стул. Задача игрока, у которого с правой стороны свободен стул, ударить по нему правой рукой и назвать имя любого игрока. Игрок, чьё имя названо, переходит на свободный стул. Ведущий должен занять свободный стул до того времени, пока по нему ударят игроки и назовут имя. Если ему это удалось, то игрок, с правой стороны которого находится занятый ведущим стул, становится ведущим.

У кого… поменяйтесь. Все играющие сидят в кругу на стульях (свободных стульев нет). Ведущий стоит в центре круга, он произносит некую характеристику, относящие её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок, оставшийся без стула, становится ведущим. Пример характеристик: кто любит танцевать; кто играет на гитаре; кто любит мороженое; кто умеет плавать и др.

1. «Сантики – Фантики – Лимпомпо »

Играющие становятся в круг. Ведущий отходит и отворачивается. В это время остальные договариваются, кто будет главным. После этого ведущий встает в середину круга, а остальные, – прыгая и приговаривая «Сантики – Фантики – Лимпомпо» повторяют движения «главного». Цель ведущего – угадать «главного» (можно давать несколько попыток).

1. Уличное знакомство

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

1. «Медузы»

При слове «вечеринка» ребята перемещаются по комнате в хаотичном порядке (танцуя, как медузы), как только они слышат: «Привет, медузы», они должны объединиться с кем-то дать ему «пять», назвать свое имя. Потом все повторяется.

1. Клубочек

Играющие становятся в круг. Клубочек перебрасывается от одного играющего

другому, сообщая свое имя и увлечение. После того как клубочек полностью размотается (не останется играющих без нитки) – клубочек сматывают, посредством называния имени и увлечения того, от кого пришла нить клубочка. Тот от кого начал разматываться клубочек должен назвать имя и увлечение последнего, кому пришла нить. О правилах сматывания клубочка заранее сообщать нельзя.



## **Игры на выявление лидера**

1. Семейная фотография

Тишина. Построить семейную фотографии. У каждых своих роль - отец, мать, дочери, сыновья, бабушки, дедушки, братья, сестры и т.д. Также должен быть фотограф. В конце кто-то один презентует вожатому эту фотографию.

1. Стулья

Играющие сидят на стульях. Одновременно они должны встать, обойти вокруг своего стула и одновременно сесть. Важно заметить того человека, кто первым подаст команду

1. Воздушный шар

«Вы экипаж воздушного шара, терпящего бедствие. Среди вас есть: капитан, штурман, пассажир, заяц. Что бы уберечься от падения необходимо избавиться от части лишнего груза. Первым за борт может отправиться «заяц», последним - капитан. Распределите роли между членами вашей группы» (Кто распределяет? Кто какую роль выбирает?).

1. Проводник

Ребята выстраиваются в колонну по одному в затылок друг другу, положив руки на плечи. Вожатый объясняет правила:

• Запрет на разговоры.

• У всех, кроме стоящего последним, закрыты глаза.

• Последний – машинист поезда.

• Хлопок по левому (правому) плечу – поворот влево (вправо).

• Хлопок по обоим плечам – вперед.

• Хлопок по обоим плечам двойной – назад.

• Хлопок по обоим плечам дробью – стоп.

Задача машиниста – провести паровозик несколько поворотов. После чего последний становиться –впереди всех и повторяют. По умению управлять судят о лидерах.

1. Сели-встали

Я буду называть число, ваша задача сделать так, чтобы молча и не договариваясь с

помощью слов и жестов, встало столько человек, сколько я назову.

1. Напиши зверя

Каждый пишет на бумажке какое-нибудь животное, никому его не показывая. После того, как все животные написаны, все по очереди их зачитывают. После этого предлагается, не общаясь друг с другом, еще раз написать какое-нибудь животное.

1. Искра

Все участники сидят в кругу. Задача как можно быстрее всем хлопнуть по очереди в ладоши так, чтобы получилось очень-очень быстро.

1. Карета

Все ребята делятся на две команды. И каждой команде на ушко вы даете одинаковое задание – построить карету из людей. Время на подготовку 2 минуты. Очень важно следить за всем процессом, который происходит в командах: кто руководит, кто придумывает, кому все равно,

кто строит всех членов команды. За время подготовки можно четко увидеть большую часть детей, выбрать лидеров.

1. НЕРАЗБЕРИХА

Круг. Каждый в кругу должен загадать одно слово, затем по команде ведущего все произносят своё слово один раз очень громко.

Следующая задача детей состоит в том, чтобы, не договариваясь, произнести хором лишь одно общее слово.

После завершения игры, если не удалось понять, чье это было слово – просто спросите у детей. ( Если один участник, например, будет повторять одно и то же слово, рано или поздно все будут повторять именно за ним.)

1. Индикатор

Ведущий: "У вас есть 4 типа движений: руки вверх, присесть, сойтись в центр, разойтись по стенам. Ваша задача, чтобы максимальное число людей сделали одно и то же". Потом отнимаем голос. Потом - жесты. Потом - мимику и многозначительные взгляды. Внимательное наблюдение за группой позволяет узнать, кто выпадает, кто лидер, кто подчиняется.

## **Игры на сплочение и взаимодействие**

1. ОПОРА

У каждого человека из команды есть 3 целых точки опоры: каждая нога и рука по 0,5, попа-1. Команде дается задание, сделать из себя какое-то кол-во опор.

1. БРЕВНО  
   Оборудование: любое бревно (дерево, лежащее на земле, гимнастическое бревно и т.п).  
   Команда выстраивается на бревне. Начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке.

Подсказка вожатому: лучше расположить команду, чередуя мальчиков и девочек.

1. «Лабиринт»

ПРАВИЛА: По одному слову на каждого. Один из игроков должен с завязанными глазами пройти по лабиринту, не задевая ограничивающей верёвки. Все остальные игроки могут ему подсказывать, куда идти. Да, вот проблема - каждый может сказать ровно одно слово,и говорить должны все по очереди!

1. "Паутина"

ЦЕЛЬ: Сплотить ребят в орг. период, либо же можно провести после конфликта в отряде, чтобы показать значимость каждого человека

ПРАВИЛА: Вожатый заранее натягивает нить (или обычную сеть) между 2 опорами в хаотичном порядке.

Все дети встают в одну сторону. Их задача - КАЖДОМУ пройти через сеть и оказаться по другую сторону, НО в одно отверстие можно пройти только один раз. т. е. вся команда должна пройти через сеть абсолютно разными путями.

Сначала дети пройдут в самые лёгкие и большие отверстия, а уже после начинается самое интересное, когда начинают друг друга поднимать, переносить или подкидывать

1. «От спины к спине»

РЕКВИЗИТ: листок бумаги (можно заменить одноразовой тарелкой)

ПРАВИЛА: Дети становятся в плотный круг плечо к плечу. Потом встают на четвереньки. Ведущий кладет тарелку на спину одному из играющих.

ЗАДАЧА: передать тарелку спинами"

1. Гавань

Оборудуется комната - "море".

Задача отряда - провести танкер через столкновение с другими игроками. Ведущий - это танкер. Он с завязанными глазами и его задача на своем пути не натолкнуться на другие корабли, стоящие по всей игровой площадке.

Как только танкер приближается на опасное расстояние, ближайший “корабль” начинает подавать предупреждающий сигнал (типа сирены). Кораблей должно быть не слишком мало и не слишком много.

“Танкер” сбавляет ход и пытается маневрировать, чтобы пройти через гавань без столкновений.

1. Мешочек

Группа встает кругом и, взяв друг друга под руки и протянув руки вперед, перебрасывает по кругу мешочек с горохом. Главное — его не уронить, так как в этом случае игра начинается сначала. Затем мешочек кидают через одного, потом через двоих.

1. Титаник

Это игра на сплочение команды. Команде предлагают забраться на стулья или лавочку. Далее звучит сообщение: Вы находитесь на “Титанике”. Корабль терпит крушение. Он тонет медленно. Нужно спасти как можно больше людей.” После объявления крушения, ведущий через 15-20 секунд убирает по одному стулу или ограничивает длину лавочки. В этой игре надо проявить хитрость и организаторские способности, чтобы разместить правильно игроков на стульях или на лавочке.

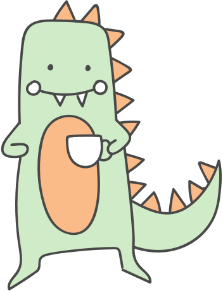
1. Переправа

участники игры садятся друг за другом, сидя на полу. Один человек становится перед этим паровозиком, участники, сидящие на полу, поднимают руки и передают этого человека по этому паровозику в самый конец. Этот человек становится замыкающим, а первый встает на его место. Игра продолжается до тех пор, пока все не переправятся от начала в конец.

1. «Волшебная палочка». Положите на стол в центре круга волшебную палочку. Объявите, что при ее помощи можно любого участника превратить в кого угодно и во что угодно. Любой участник может встать со своего места, взять палочку и, коснувшись любого участника, со словами: «Превращаю тебя в..., потому что...», превратить его во что угодно. После того как все участники превращены, а некоторые и не по одному разу, прервите игру. Отметьте в своем блокноте, кого превратили во что-то хорошее, а кого — во что-то неприятное. Запишите, кого превращали несколько раз, а кого ~ лишь однажды.

Через несколько часов раздайте участникам по листку бумаги и попросите написать, кто во что был превращен. Следите за тем, чтобы участники не списывали друг у друга. Анализируя записки, Вы сможете сделать интересные выводы на основе наблюдения, кто и чьи превращения запомнил, а чьи начисто забыл.

Вариант этой игры: можно предложить участникам не превращать других, а превращаться вместе с ними. Анализируя результаты, мы сможем сделать вывод о симпатиях и антипатиях участников тренинга.



**Игры на доверие**

1. «Глаза в глаза»

Участники выстраиваются в две линии друг напротив друга на расстоянии более 360 см. попарно смотрим друг другу в глаза 1-3 минуты. Далее пары сближаются на расстояние 120-130 см и смотрят друг другу в глаза 1-3 минуты. Далее пары приближаются на расстояние менее 40 см и смотрят в глаза 1-3 минуты.

Далее идет смена партнера и повторение упражнения.

Завершение упражнения:

В круге каждый делится своими впечатлениями, эмоциями, наблюдениями, ощущениями наиболее комфортного расстояния для общения.

1. Колдуны в деревне

Отряд делиться на колдунов и жителей деревни. Колдуны могут заколдовывать жителей каким-либо движением (запятнав, положив руку на плечо, обняв и т.д.). Заколдованный замирает и не двигается, пока его не расколдуют. Расколдовывать может другой житель, крепко обняв, проползти под ногами или поцеловав в щечку. Таким образом, задача колдунов «заморозить» всю деревню, а задача жителей – помешать этому.

1. Грязные танцы

Необходимо встать в колонну, держа соседа впереди за талию. Под музыку (можно в личном исполнении - получается еще смешнее) все дружно начинают танцевать, к примеру, ламбаду (можно любой другой танец). Через некоторое время музыка прекращается и необходимо обнять за талию соседа, который стоит перед твоим соседом впереди, музыка снова играет и все снова танцуют, но уже в более неудобном (или удобном - кому как) положении. Потом все повторяется, только надо дотянуться до того, кто на два, потом на три и так далее человека впереди тебя.

1. Робот

Играющие разбиваются на пары. Один человек в паре – “робот”, второй – “оператор”. “Робот” может делать только то, что говорит ему “оператор”, глаза у него закрыты. Вместе пара должна, например, взять какой-то предмет и переложить в другое место. Затем играющие меняются ролями.

1. Прогулка енота

Енот не пользуется зрением, он в темноте передвигается на ощупь. Попробуйте стать енотом. Завяжите глаза. И отправляйтесь на прогулку на четвереньках, передвигаясь на ощупь.

Наблюдайте за всеми участниками, чтобы никто не поранился. Для предупреждения используйте свисток или другой условный сигнал. По вашему сигналу все должны замереть.

1. Проведи по ковру

Все участники игры расположены с одной стороны расстеленного на полу ковра. Из всех выбирается один участник. Его нужно переместить по ковру не используя рук, ног, и не давая ему отдельных команд. (Все участники игры ложатся на ковёр и один игрок прокатывается по их спинам).

1. Рука к руке в темноте

В игре принимают нечетное количество участников. Игра проходит при выключенном свете. (И вызывает огромный восторг у детей различного возраста). Водящий произносит: "Все меняются местами. Рука к руке". Все участники игры, включая ведущего, ищут себе пару и берутся рука к руке. Тот, кто не успел найти себе пару, становится ведущим и продолжает игру: "Нос к носу... "Плечо к плечу"... "Ухо к уху"... и т.д.

1. ДОТРОНЬСЯ ДО

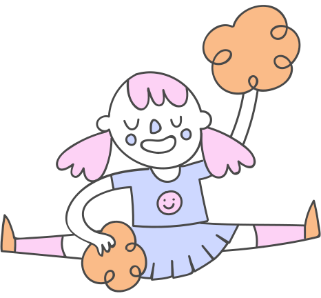
Комментарий: игра хорошо подходит в качестве самой первой. Очень важно заря дить детей, заставить побегать, развеселить.

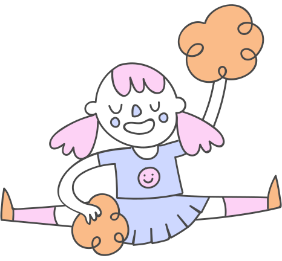
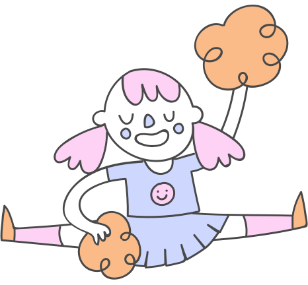
Вожатый объясняет правила: «Сейчас я буду говорить, до чего вы всем отрядом как можно быстрее должны дотронуться. И вам нужно как можно скорее это сделать!» Например, дотронуться надо до лавки, стула, качелей, Саши. Последней командой мо жет быть «дотронься до вожатого Стаса!» — чтобы все подбежали и обняли. Мимими. Бегать и трогать должны обязательно все дети!

1. ДРАКОН ИЩЕТ ПАРУ

Излагается легенда о жителях поселения и внезапно появившемся в нём драконе. В начале игры выбираем дракона. Задача участников — не быть съеденными, для этого они должны быстро найти себе пару, и обнять её, а стоять так можно не более 3 секунд (время громко отсчитывает вожатый либо сами участники, в зависимости от возраста детей). Далее ищем и обнимаем другого человека, в это время дракон перемещается среди участников и ищет «одиночек», которые выбывают из игры.

1. ПТИЧИЙ РЫНОК

Дети встают в круг и закрывают глаза. Вожатый выбирает три вида животных (допустим, курицы, собаки и кошки). На ухо каждому ребёнку шепчет его животное. Задание — не открывая глаза, найти своих «собратьев». Делать это можно только издавая звуки соответствующего животного, например, хрюканье. Задача — сбиться в кучки по животным, не открывая глаза

****

**Подвижные игры**

1. Мина

Рука одного играющего превращается в “мину”: она может находиться в песке в любом положении. Задача другого играющего - “сапера”, откопать “мину”, не дотрагиваясь до нее.

“Сапер” может действовать руками, дуть на “мину”, помогать себе тонкими палочками.

1. ХАЛК

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

1. Светофор

Участники игры должны быть очень внимательными. Когда ведущий говорит зеленый цвет, ребята должны топать ногами; когда желтый цвет – хлопать в ладоши. При красном цвете тишина.

Четыре стихии

Играющие становятся в круг, в середине его – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырёх слов: “земля”, “огонь”, “вода”, “воздух”. Если сказано “земля”, тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-нибудь домашнее или дикое животное. При слове “вода” играющий называет какую-либо рыбу. Когда звучит слово “воздух”, игрок должен дать название птицы. При слове “огонь” всем нужно несколько раз повернуться, помахивая руками. Затем мяч возвращается водящему. Тот, кто ошибся, выбывает из игры

1. "ЗАЯЧЬИ УШКИ - ИГРА НА СКРИПКЕ"

Все игроки сидят в кругу. Один игрок стоит в кругу, выбирает любого другого игрока, подходит к нему и кладет руки на голову, двигает ими в разные стороны и имитирует движения ушек зайца. Второй игрок, к которому он подошел, реагирует на это и сразу же начинает имитировать движения игры на скрипке. Это является сигналом для перового игрока, и он начинает менять имитацию движения ушек на имитацию игры на скрипке и т.д.. Эту имитицию движений нужно проводить по -возможности в разные отрезки времени. Как только какой -либо игрок сбивается и имитирует точно такое же движение как и его партнер, от он должен перейти к другому игроку. Если этот игрок сидел, то он занимает место в кругу, а тот, который стоял, занимает его место.

1. "ЗАБЕГ НА ТРЕХ НОГАХ"

Участвуют две пары (мальчик и девочка). У каждой пары участников связывают левую ногу юноши с правой ногой девушки. По сигналу пары начинают бег на трех ногах (дистанция, например 10 метров). Кто пробежит быстрее, тот победитель!

1. ВЫШИБАЛА.

Как в известной игре “вышибалы”, две команды по разным сторонам площадки стараются выбить игроков мячом. Но во время игры те участники, в которых попал мяч, не уходят с поля игры, а просто переходят на другую сторону. Игра заканчивается в тот момент, когда две команды полностью поменяются сторонами. Идеальным составом является команда из 5 человек. В игре можно использовать мягкие резиновые мячики Б а также и подушки, до 4 мячей одновременно. Если на каждой стороне по 10 игроков, то число мячей может достигать 8.

1. Пол-это лава

Суть игры заключается в том, что в самое непредсказуемое время, один из играющих произносит слова «Пол – это лава», что значит остальные должны в течение 5 секунд запрыгнуть/залезть/залечь куда угодно, главное – не касаться пола ногами. В противном случае, человек выбывает из челленджа. Важно суметь моментально принять решение и быстро отреагировать.

Ведущим игры может быть кто угодно из компании. Участники игры никогда не знают, когда услышат слова и отсчёт времени. Также игроки не осведомлены о том, в каком месте начнётся эстафета. В этом то и вся суть: найти место с меньшим количеством поверхностей, на которые можно запрыгнуть и произнести «Пол – это лава», когда никто этого не ожидает.

1. Золото пиратов

Нужно сформировать группу пиратов и береговой охраны. Сделать два противоположных угла - порт и пещеру. Пираты стоят в своем углу и передают золото кому-то, чтобы не видела охрана. Когда капитан пиратов говорит рассейтесь- пираты бегут к порту, а охрана пытается поймать их. А когда поймала, то проверяет, нет ли у них в руках золота? Если есть- выиграла охрана. Если золото доставили в порт – выиграли пираты.

1. Бой петухов

Двое играющих, прыгая на одной ноге, стараются толчком плеча заставить соперника встать на обе ноги или выйти из круга.

1. Пингвины, альбатросы

Играющие делятся на пингвинов и альбатросов (рассчитываются по порядку). Вожатый показывает детям, как бегают пингвины, прижав руки к бокам и отставив ладошки, маленькими шажками. Альбатросы ходят большими шагами, но медленно, размахивая руками как крыльями в разные стороны. На ограниченной территории ходят и те, и другие, по команде ведущего альбатросы догоняют (медленно) пингвинов. Пингвин, которого задели, становится альбатросом

**Игры в кругу**

1) ОДИН В КРУГЕ  
Ход игры. Игроки становятся в круг и перебрасывают большой лёгкий мяч друг другу, пока кто-то не ошибётся и не уронит его. Этот игрок выходит в круг и становится посередине. Игроки продолжают перебрасывать мяч, но стараются, чтобы его не схватил стоящий в центре, а мяч попал в него. Если всё же центральному игроку удаётся поймать мяч, то он может бросить его в любого. В кого попадёт, тот занимает его место.  
Игра становится интереснее, если идёт в хорошем темпе и быстрой передачей удаётся заставить хорошенько повертеться и попрыгать стоящего в центре.

2)ИГРА В МОЛОТИЛКУ  
Ход игры. Игроки встают все вместе в тесный круг. Один остаётся снаружи. Он старается попасть в круг. Для этого он должен выдернуть кого-нибудь из круга. Стоящие в круге пытаются избежать этого и бегут, как карусельные лошадки, по кругу.  
Если кого-то выдернут из круга, то он водит.

1. Лягушка

Все садятся в круг. Выбирается один водящий, который отходит (можно отвернуться или закрыть глаза). В это время из игроков выбирается «жаба». Водящий возвращается и садится в середину круга. Его задача вычислить жабу, а задача жабы незаметно для водящего «убивать» остальных игроков, показывая им язык. Все игроки, кому был показан язык, театрально «умирают», при этом произнося звук «бееее...», и остаются в таком положении до конца игры. Выигрывает или жаба, или водящий.

1. АВТОБУС

Все дети толпятся на одном условно ограниченном пространстве, как можно плотнее друг к другу. Ведущий говорит о том, что они оказались в автобусе в час пик и ему с задней площадки нужно пробраться к водителю за билетом. Далее всё как в на стоящем автобусе: реплики, локти, «передайте за проезд», «остановите на следующей» и т. д. Но всё-таки участники, стоящие на пути ведущего, позволяют ему пройти, хоть и с усилием. Затем следующий игрок находит причину для продвижения по автобусу и начинает свой путь. Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не пройдёт этот сложный путь.

1. Я змея, змея

Участники встают в круг. Ведущий ходит по центру и говорит слова: «Я змея – змея – змея, Я ползу, ползу, ползу (подходит к любому участнику), Хочешь быть моим хвостом?» Участник, к которому обратилась змея (ведущий) должен назвать свое имя и ответить на вопрос (да/нет). Если ответ «Да», змея говорит фразу: «Ну тогда, пролезай внизу!» Если ответ «Нет», змея говорит фразу «А придется!» В обоих случая участник проползает между ног ведущего и берет левую руку ведущего своей правой между ног и продолжает движение с ним.

1. Невидимка

Инвентарь: любой головной убор. Игроки становятся в круг и передают за спиной друг другу шапку­невидимку. Вдруг кто-то решает, что его соседу пора стать невидимкой, и неожиданно надевает ему на голову шапку со словами: «Берегись невидимки!». Стоящие в кругу разбегаются кто куда, а невидимка спешит к мячу, который лежит в центре круга. Схватив его, он кричит: «Стой, ни с места!». Все останавливаются. Теперь невидимка может запятнать кого-нибудь мячом со своего места. Если это удается, то он бросает шапку и убегает подальше от нее. Остальные в это время стоят. Теперь в игре новый невидимка. Он подбирает мяч и, надев шапку, старается осалить мячом кого-нибудь еще. И так далее. Как только кто-то промахнется, все снова встают в круг, в центр кладут мяч, и Шапка невидимка снова идет по кругу.

1. Кролик

Для игры надо выбрать «кролика», то есть водящего. Остальные участники образуют вокруг него круг. Кто-нибудь дает команду, и игроки начинают поднимать и опускать руки. Задача «кролика» – вырваться из круга. Все стараются всячески помешать, для чего машут руками с бешеной скоростью.

Если, несмотря на их старания, «кролику» все же удается вырваться, он выбирает себе замену, например, того, кто мешал ему больше всех.

1. Мексиканский футбол

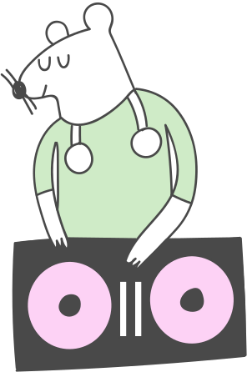
Участники встают в плотный круг с широко расставленными ногами. Ноги – это ворота. Игра проводится с помощью пустой пластиковой бутылки. Задача каждого забросить бутылку в ворота любому стоящему в кругу. Если бутылка попадает в ворота, человек становится спиной в круг, если второй раз попадает в ворота – выходит из игры. Защищать свои ворота можно только руками.

1. Токсичные сладости

Вы показываете что-нибудь типа «Сникерса» и говорите, что эту конфету вручите сейчас самому агрессивному, а занявшие второе и третье место удовольствуются «Марсом». Претенденты на призовые места должны сделать самовыдвижение. Если несколько человек претендуют на звание самого агрессивного, то группа должна определить, кому же именно достанется сей батончик из молочного шоколада. Затем Вы предлагаете кому-нибудь из участников — самому доброму, как Вы заявляете, вручить победителям конфеты. После того, как агрессивные получат свое, выньте из укромного места коробку хороших конфет для всех остальных.

1. МПС

Все стоят в кругу, и ведущий говорит, какой у каждого МПС (мой правый сосед), при этом не говорит, что это. Задача участников понять, что такое МПС, с помощью своих вопросов. Ведущий может отвечать на них только да либо нет.



**Игры с залом**

1. ПЕРЕВЁРТЫШ

Ведущий предлагает игру на внимание. На любые его фразы, играющие должны отвечать наоборот. Например, ведущий говорит <добрые>, игроки - <злые>.

Вот возможный текст игры. Ведущий: <Здравствуйте, ребята>. Играющие: <До свидания>. Ведущий: <Да, здравствуйте>. Играющие: <Нет, до свидания>. Ведущий: <Ну хорошо, до свидания>. Играющие: <Здравствуйте>. Ведущий: <Ой, ребята, какие вы хорошие>. Играющие: <Плохие>. Ведущий: <Ну плохие>. Играющие: <Хорошие>. Ведущий: <Вы же только что были плохими>. Играющие: <Хорошими> Ведущий: <Ну ладно, ладно, хорошими> Играющие: <Плохими>, и т. д.

Опять же чем больше, разнообразней и смешнее вы будете придумывать текст – тем веселее. Дети должны отвечать обязательно хором. Разумеется, все в рамках цензуры

1. ЯБЛОЧКО

- эта игра связана с передачей предмета двумя или несколькими командами. Этим предметом будет яблоко, и держать его нужно будет, зажав между подбородком и шеей, спрятав руки за спину. Начали! Команда, через которую яблоко прошло первым, выигрывает.

1. ГЕНЕРАЛЫ

Игру проводят два человека, которые делят зал на две части. Первая часть относится к первому генералу, а другая соответственно ко второму. После чего, ведущие по очереди просят своих генералов, похлопать, потопать покричать и.т.д., добавляя с каждый разом, все новое действие. Игра заканчивается, когда весь зал объединяется в одну команду и делают одни и те же действия

1. Скачки на коленях

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 (трем ладонь о ладонь). Ит.д. можно добавлять сколько угодно факторов (например, оператор, чья-то теща, Макдональдс ит.д.) Финишная прямая (очень быстро). Ура!"

1. РАЗ МОБИЛЬНИК, ДВА МОБИЛЬНИК

Задача участников, повторять слова и движения за ведущим.

Раз мобильник, два мобильник (большим пальцем и мизинцем показывают мобильник)

Пейджеры, пейджеры (руки по очереди на бедрах)

За рулем автомобиля (изображают руль)

Женщины, женщины (в воздухе рисуют фигуру женщины)

Тут разборки, там разборки (показывают руками то в одну, то в другую сторону)

Пальчики, пальчики (указательный пальчик в дело)

Ну-ка дружно, ну-ка вместе

Девочки (все девочки громко кричат)

Мальчики (все мальчики громко кричат)

1. РЕГУЛЯТОР ГРОМКОСТИ

Зал изображает звук радио, а ведущий ручку громкости у этого радио. Чем выше поднята рука ведущего тем громче звук издает зал, чем ниже тем звук становится тише. Ведущий может плавно и резко двигать рукой. Залу необходимо передавать в звуке эти изменения.

1. ЗНАКОМСТВО

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!!

1. ЗАГАДКИ - НЕСКЛАДУШКИ

Ребята должны правильно продолжить предложение.

ведущий

Ночью, голову задрав,

Воет серый злой ........ (отвечают дети)

Кто в малине знает толк?

Ну конечно серый....... (отвечают дети)

Кто любит по ветвям носиться?

Конечно, рыжая........... (отвечают дети)

Все преграды одолев,

Бьёт копытом верный..........(отвечают дети)

Зимой кору с деревьев ест?

Ну конечно серый.......... (отвечают дети)

Дубовый жёлудь любит он.

Конечно - это дикий..........(отвечают дети)

1. ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ

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

Жили у бабуси

Два веселых гуся.

Один серый, другой белый.

Два веселых гуся.

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

Жала а бабаса

Два васалах гаса.

Адан сарай, драгай балай.

Два васалах гаса.

Польский - "Э";

Испанский - "И";

Французский - "Ю";

Немецкий - "У";

Английский - "А";

Японский - "Я";

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

1. КОЛОКОЛА

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

1 группа - Блин-н-н-н-н

2 группа - Полблина

3 группа - Четверть блина

4 группа - Нет блинов, одна сметана

5 группа - Блинчики-блинчики

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

## **Интеллектуальные** **игры**

1. МИСТЕР ИКС

Игроки садятся в круг, а один выходит из комнаты. Оставшиеся игроки договариваются, что Мистер Икс - это тот человек, который сидит слева от каждого. Возвращается первый игрок и пытается узнать, кто же этот Мистер Икс. Он-то думает, что это какой-то один человек. Чтобы найти Мистера Икса, первый игрок задает вопросы, остальные отвечают “да” или “нет”.

1. Счеты тутанхамона

Игра на сообразительность. Ведущий раскладывает три спички определенным образом и говорит: «Тутанхамон придумал невероятный способ исчисления. Как вы думаете, какая это цифра? 5… Нет, это 8». Ведущий передвигает спички: «А это какая цифра? 9. Правильно». Как узнать, что за цифру показывает ведущий? В этой игре дело не в спичках, их расположение может быть любым, а в пальцах ведущего, которые показывают цифру.

1. "ТЕЛЕПАТИЯ"

Ведущий выбирает 2 водящих и просит их отойти на некоторое расстояние от играющих. После этого он объясняет всем остальным участникам правила игры. Он узнает у водящего его любимое блюдо. Затем участникам нужно узнать любимое блюдо водящего. Поэтому он будет говорить различные блюда, участники должны отвечать ему "Нет!". Ведущий предупреждает, что правильный ответ он назовет после слов "жареная картошка". После этих слов все говорят "Да!". Правила объяснены. Зовут одного водящего. Ведущий говорит: "Ты веришь в телепатию?" Затем ведущий отводит водящего в сторону и узнаёт любимое блюдо. После этого он предлагает участникам угадать его.

1. Найди родные руки

Комментарий: Проводится в конце игротеки, при условии, что ребята достаточно раскрепостятся к этому моменту.

Время выполнения 10-15 минут «Я хочу предложить вам игру, в которой ваши глаза будут отдыхать, а вести вас будут руки, уши, интуиция. Закройте глаза и начните медленно ходить по комнате. Привыкайте к новому способу ориентирования.… В этой игре нельзя разговаривать. (1 мин.) Не открывая глаз, попробуйте найти себе партнера. Возьмитесь за руки. Когда сделаете это, встаньте рядом.… А теперь почувствуйте руки друг друга. Какого размера ладони у вашего партнера, теплые они или холодные, мягкие или шершавые, нежные или жесткие?.. Попытайтесь сделать нечто вроде «тактильной фотографии» его рук, сохраните ее в памяти (2-3 мин.) Не открывая глаз, отпустите руки партнера и пройдитесь по комнате в одиночестве. (1 мин.) Попробуйте с закрытыми глазами вновь найти руки того же человека. Если вы уверены, что нашли их, встаньте рядом и откройте глаза. Понаблюдайте за остальными» Обсуждение.

1. ЛАМПОЧКА

Назначаются два добровольца - парень и девушка. Они разводятся в разные комнаты и им объясняются их роли. Парню говорят, что он должен будет войти в комнату, взять стул, и делать вид, что собирается вкрутить лампочку. Ему также сообщается, что его напарница будет ему всячески мешать, но он должен убедить ее, что так надо. Девушке говориться, что ее партнер сейчас будет вешаться, она должна отговорить его от этого. Все это, естественно, должно происходить без слов. Участники запускаются в комнату, где аудитория уже знает оба задания.

1. КУДА СМОТРИТ ПРЕДМЕТ

Все стоят в кругу, в центр круга ложится предмет, и после чего ведущий спрашивает, на кого смотрит этот предмет. Их задача понять на кого он смотрит. Предмет, смотрит всегда на того, кто первый сказал слово или издал звук вслух, при этом это слово может не относиться к игре.

1. Рисование со слов

Слуховая и зрительная память Условия: для проведения игры необходимо, чтобы один из играющих схематично изобразил на бумаге что-то не очень сложное, например, дом, из трубы которого идет дым, а в небе летают птицы.

Игра: ведущий показывает картинку одному из играющих и затем прячет ее. Тот, кто ее увидел, шепотом рассказывает второму, что на ней изображено. Второй шепотом пересказывает услышанное третьему и т.д. Последним узнает содержание картины тот, кто будет ее изображать. То, что им нарисовано, сравнивается с самой картиной, затем оценивается качество устного рассказа о ней, в котором участвовали все играющие.

1. ПАЛЕЦ - НЕ ПАЛЕЦ

Ведущий делает характерные движения пальцем (как будто мама ругает) и повторяет несколько раз: «Палец – не палец, палец – не палец, палец – не палец?» (последнее слово произносится с вопросительной интонацией)

Задача детей ответить «палец», или «не палец» показал ведущий в этот раз.

Фишка в том, что «палец» - когда ведущий вначале говорит фразу: «Вот смотрите», в любом другом случае это «не палец».

1. ЛОЖКИ

Ведущий стучит внешними сторонами ладоней друг о друга и говорит: « Я играю, в ложки, а ты?» после чего перестает стучать и предлагает сыграть ребенку.

В ложки играет лишь тот ребенок, который займет точно такую же позу, как и ведущий после того, как постучит ладонями.

1. Всюду пригодится!

Я называю предмет - «книга». Надо перечислить как можно больше способов его применения. Конечно, запрещаются безнравственные, варварские способы применения.

**КТД**

1. Комплимент

Цели:

* Сокращение дистанции общения между участниками.
* Научиться говорить и принимать комплименты.
* Развить внимательность на эмоции собеседника.

Количество участников: 5-15 человек.

Ресурсы: не требуются.

Время: 10-15 минут.

Краткое описание:

Обсудить в группе, какого значение комплиментов в жизни каждого человека. Участники встают в круг, рассчитываются на «первый», «второй». «Вторые» номера встают напротив правых «первых» номеров. Если общее количество участников нечетное число, то тренер включается в упражнение - берет себе того человека, кому не хватило пары.

Задание: «первые» номера говорят комплименты «вторым», начиная с фразы «Ты мне нравишься потому, что...», на что «вторые» номера отвечают «Спасибо, а я еще ...».

На это задание отводится 2 минуты. По истечении времени «вторые» номера говорят комплименты по той же схеме, на что «первые» номера отвечают.

Завершение упражнения:

- Что вам было приятнее: наблюдать за игрой, слушать

комплимент или говорить его? Почему?

Что вы чувствовали, когда говорили комплимент?

Что вы чувствовали, когда принимали комплимент?

Что вы узнали нового о себе?

1. “Аватар – образ души”

1. Представьте себе любой объект, который больше всего похож на вас и максимально отражает ваш внутренний мир. Это может быть животное, птица, неодушевленный предмет или что-то еще, выбор не ограничен.

2. Нарисуйте его так, как вам удобно. Задуманное можно изобразить очень детально, схематично набросать или даже перерисовать подходящую картинку с теми изменениями, которые вам нужны.

3. Не забудьте про важные нюансы и подробности. Не торопитесь, работайте вдумчиво, медленно. Важно, чтобы работа хорошо отражала ваше состояние сейчас.

4. Рассмотрите полученный результат, полюбуйтесь им. Поразмышляйте над образом, который вы выбрали, над оттенками, которые были использованы, над отдельными кусочками, их расположением и связью с соседними. Спросите себя: “Откуда появились те или иные детали? Что больше нравится в созданном вами образе? Что вызывает неприятные чувства? Что хотелось бы поменять?

1. Идеальный человек.

Устраиваем опрос: «черта характера, которую вы больше всего цените в себе ли в других». Материалы: бланк с различными личностными качествами для выбора, чистые листы бумаги а4 и художественные инструменты. Задача: выбрать 3-5 шт. из предложенного списка, и нарисовать человека, содержащего в себе эти черты. Вопрос: как по вашему мнению выглядит рисунок человека, который имеет в себе все те черты, которые вы выбрали. По желанию можно представить своё творение перед отрядом, так же можно сделать общий стенд с полученными человечками.

1. Залипааательно пластилинно.

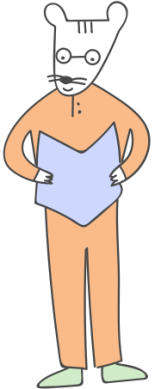
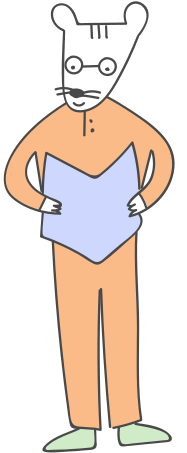
Делимся на 2-3 группы. Материалы: пластилин, повязки на глаза. Задача: выбрать каждому участнику понравившейся цвет пластилина, его количество, и сесть в круг. Участникам завязываются глаза. Инструкция: сначала разогрейте пластилин у себя в руках, и скатайте из него однородный шарик и сделайте из него любую фигуру по желанию. Теперь задача всей группы слепить общую скульптуру. Как вы будете это делать? Поочередно! Сейчас я выберу первого участника, второй должен будет прикрепить свою часть к фигуре первого, третий прикрепляет свою фигурку к общей и тд. Соединяйте крепко, чтобы наша скульптура не сломалась.

После окончания процедуры можно развязать глаза и увидеть результат. Пофантазируйте, что у вас получилось? Сравните свои скульптуры между группами, презентуйте их. Поделитесь своими впечатлениями.

1. Домашний боулинг

Материалы: цветная бумага, пластиковые бутылки, краски, клей, салфетки, тенистый мячик.

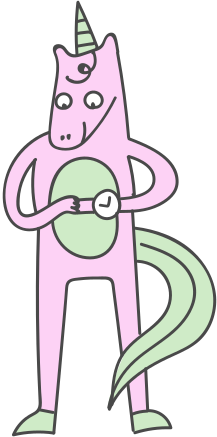
Соорудить игру, в которую можно играть хоть в одиночку, хоть всей семьей, проще простого, потому что «оборудование» найдется буквально в каждом доме. Берем мяч, лучше из ПВХ — будет меньше шума, но подойдет любой спортивный или игровой мячик и 10 пластиковых бутылок. Импровизированные кегли можно сделать яркими, наполнив фантиками или цветной бумагой. Правила просты: мяч, как шар в настоящем боулинге, нужно направить на выстроенные кегли — чем точнее бросок, тем больше «кеглей» упадет. Для большей заинтересованности ребенка, придумайте ему интересный призовой фонд. А текущие результаты записывайте на большом листе бумаге.



**Вопросы для интеллектуальных игр**

1. Какое животное имеет самую длинную шею? (Жираф)
2. Какое животное самое упрямое? (Осёл)
3. Какое животное самое медлительное? (Ленивец)
4. Кого называют «Царь зверей»? (Лев)
5. От кого произошёл человек? (Обезьяна)
6. У каких котов нет шерсти? (Сфинксы)
7. Какая змея может быть наречием? (уж)
8. Какая наука изучает строение клетки? (цитология)
9. Какая страна самая маленькая на Земле? (Ватикан)
10. Если искупать коня, какой он будет? (Мокрый)
11. Какой год имеет больше времени, чем любой другой? (В високосном)
12. Что у зайца сзади, а у цапли впереди? (Буква Ц)
13. Как легко спрыгнуть с лестницы в 5 метров и не повредить ничего? (Надо прыгать с первой ступеньки)
14. У скольких месяцев в году 28 дней? (У всех)
15. Что в России на первом месте, а во Франции на втором? (Буква Р)
16. Что надо получить в Тик-Токе, чтобы начать зарабатывать? (Рекламное предложение)
17. Что пишут злобные хейтеры? (Комментарии)
18. Самое популярное число в русских сказках? (Три)
19. Если увидел зелёного человечка, то… (переходи дорогу)
20. Назовите денежные единицы этих стран:

* Индия (рупия)
* Италия (лира)
* Китай (юань)
* Норвегия (норвежская крона)
* Польша (злотый)
* Япония (йена)



**Сценарии огоньков**

1. Ниточки.

Перед началом свечи детям предлагают взять ниточку. Кусочки разноцветных ниточек может быть разной длины 10 −30 см. Во время обсуждения каждый ребенок наматывает ее на палец, высказывая свое мнение. Т.О. выбрав нить той или иной длины, ребенок заявляет о своем желании выступить и настраивается на развернутую оценку дня или короткую реплику.

1. Черный и белый стул

Все участники по очереди садятся в центр круга – на воображаемый стул. Перед тем как сесть на стул, участник должен выбрать – черный он или белый. Черный – отряд говорит о недостатках, слабостях, промахах и пр. Белый – говорят достоинствах, сильных сторонах характера и пр.

Готовясь проводить упражнения такого рода, не забывайте анализировать актуальное состояние отряда, эмоциональную готовность участников, их индивидуальные психологические и возрастные особенности. А также, спланируйте свое поведение в случае эмоционального срыва или слишком импульсивной реакции кого-то из участников. Разделите между собой ответственность за самых впечатлительных участников – в то время как один окружной ведет свечку, другой должен внимательно наблюдать и контролировать их состояние. После выплеска эмоций и выхода из конфликта обязательно проведите какое-нибудь легкое упражнение, выводящее ребят на положительные эмоции.

1. «Есть пи похожие люди?»

Цель: Разрешение или предупреждение конфликта какого-либо рода.

Реквизит: Листы бумаги, огонёк.

Содержание: Вожатый задает вопрос: «Есть ли похожие люди?» Вопрос обсуждается при соблюдении всех законов «огонька». Затем вожатый каждому выдает по листу бумаги:

— ребята, сейчас я попрошу вас проделать над листочком некоторые операции. Главное условие: все нужно делать в идеальной тишине и с закрытыми глазами. Согните лист пополам, затем оторвите правый верхний угол (проделать эту операцию четыре раза).

После этого дети открывают глаза, разворачивают листочки и смотрят, что получилось.

— Люди могут походить в чем-то друг на друга, могут быть кардинально разными, могут чем-то отличаться. Даже близнецы, внешне похожие друг на друга как две капли воды, всегда имеют разный характер, чаще противоположный. Значит, нет абсолютно одинаковых людей, каждый человек индивидуален, неповторим. И каждый человек, каким бы он ни был, заслуживает доброго отношения, понимания, уважения, любви. Чувствуете ли вы такое отношение от каждого в отряде? А как сами относитесь к другим? (Вопросы для размышления.)

1. Круг молчания

Вид огонька: конфликтный огонёк

Цель: Снятие конфликтов в отряде.

Ход огонька: Все сидят в кругу спиной к центру, а если кто-то хочет высказаться,

разворачивается лицом к центру. Остальным говорить строго запрещено. Так

напряженность внимания, обстановка провоцируют эмоциональный выплеск, снятие

личного эмоционального напряжения, снимает конфликт.

1. Это мои чувства!

Легенда:

Жила была девушка, у нее были хорошие отношения со всеми. Посчастливилось ей

ощутить любовь и другие чувства в некоторых ситуациях с самого детства. А самые яркие - учеба в школе, семейные взаимоотношения и первая любовь.

Девушка когда-то училась в школе в 8, где задавали очень много домашнего задания, так

как ей предстояло сдавать экзамены. Ей было страшно и лениво, но ей приходилось

Смешанные чувства она ощущала не только на учебе, но и со своими родственниками. У

нее были разные отношения с разными родственниками: хорошие и плохие. Она

благодарна тем, кто ей дарил положительные эмоции и в ответ их дарила. А

отрицательные эмоции она решила отпустить.

И самое главное для нее – это ее первая любовь. У нее были безумно теплые отношения к парню. Она чувствовала бабочки в животе. У нее была прекрасная молодость, где она

встретила самого любимого человека (потому что первый). Они проводили очень много

времени вместе. Каждый день они друг друга радовали теплыми словами, поступками,

подарками, общением.

Сценарий:

Обсуждение своих чувств и эмоций, теплые воспоминания. После каждой истории про девочку идут высказывания детей, где они говорят: 1. как относитесь к учебе и думаете ли про экзамены уже .2. За что благодарна родителям, за что благодарна себе, но родственники этого не замечали, что было плохого и что самое обидное. 3.Самый теплый день, который был у вас с вашим близким человеком.



## **Легенды** **огоньков**

Уголок моего детства

Материалы: ватман, карандаши, фломастеры, свечка, игрушка  
Легенда: Каждый говорит свое имя и рассказывает про свое место из детства, в котором он любил находиться. Нарисовать это место, подписать город, тем самым создастся карта нашей группы, тем самым нас объединив. Рассказать об этом.  
закончить:  
подарить сердца, при этом прочитать стихи:

Мне старый человек сказал,   
И я навек запомню эту фразу:   
"Не могут быть красивыми глаза,   
Которые не плакали ни разу.   
  
Не может быть красивою душа,   
Которая ни разу не страдала,   
И человек красив только тогда,   
Когда есть сердце, а не кусок металла!"

Цепь сердец

Атрибут: светящиеся браслеты, перед мероприятием разломать браслеты, соединить в цепочку у себя на шее, должно получиться подобие ожерелья

Легенда: Когда то, давным давно, в огромном королевстве царили хаос и разруха. Солнце принесло засуху в эти края. Некогда процветающее государство стало воплощением смеси всех ужасных качеств человека: зависть, злость, лень, безразличие, гордыня, жадность. Люди будто существовали сами по себе, выживая, как кто может. Но однажды, в эту страну пришёл странник. Он был глубоко опечален тем, что народ забыл о самом главном, о том, что человека олицетворяет его доброе сердце и душа. О том, что есть поддержка, дружба, понимание. И тогда он горько заплакал. На его слезы откликнулось само небо, извергнув громогласный шум дождя. Люди выбежали на улицу, дабы посмотреть на чудо, что низверглось с небес. Капли, попадая на жителей королевства, растворяясь, исцеляли их раненые сердца от всех пороков. Когда дождь окончился, исчез и странник. А люди, оглядевшись, поняли, как были неправы в своих поступках. Ведь теперь их сердца соединяла невидимая нить. И только спустя долгое время, жители поняли, что странника звали Любовь.

Проведение: ребята садятся в круг. Куратор просит рассказать их о том, что оставило наибольшие впечатления за этот период. Что заставило сплотиться отряд. Далее, после того, как участник высказался, куратор снимает с себя одно звено цепи (один браслет) и отдаёт участнику. Слово переходит тому, кого выскавжийся участник сам выберет. Он должен сказать причину своего выбора.

Закончить словами: "У каждого из вас осталась частичка общей цепи, которая соединяет всех нас. Это что-то общее, что нельзя разрушить. Помните, что мы есть друг к друга"

Хрупкие подарки

Как-то в одно селение пришёл и остался жить старый мудрый человек. Он любил детей и проводил с ними много времени. Ещё он любил делать им подарки, но дарил только хрупкие вещи. Как ни старались дети быть аккуратными, их новые игрушки часто ломались. Дети расстраивались и горько плакали. Проходило какое-то время, мудрец снова дарил им игрушки, но ещё более хрупкие.  
  
Однажды родители не выдержали и пришли к нему:  
  
— Ты мудр и желаешь нашим детям только добра. Но зачем ты делаешь им такие подарки? Они стараются, как могут, но игрушки всё равно ломаются, и дети плачут. А ведь игрушки так прекрасны, что не играть с ними невозможно.  
  
— Пройдёт совсем немного лет, — улыбнулся старец, — и кто-то подарит им своё сердце. Может быть, это научит их обращаться с этим бесценным даром хоть немного аккуратней?

Две свечи

«Жаль мне тебя», - сказала незажжённая свеча своей зажжённой подруге. «Короток твой век. Ты всё время горишь, и скоро тебя не станет. Я много счастливее тебя. Я не горю, и, следовательно, не таю; лежу спокойно на боку и проживу очень долго. Твои же дни сочтены».  
Ответила горящая свеча: «Я нисколько не жалею об этом. Моя жизнь прекрасна и полна значения. Я горю и воск мой тает, но от моего огня зажигается множество других свечей, и мой огонь от этого не убывает. И когда воск и фитиль сгорит, то огонь мой – душа свечи – соединится с огнём пространства, частицей которого он являлся, и я снова вольюсь в свой великолепный и сияющий огненный дом. А здесь я светом своим разгоняю мрак ночи; радую глаза ребёнка на праздничной ёлке; оздоровляю воздух у постели больного, ибо возбудители болезней не выносят живого огня; возношусь символом молитвенного устремления перед священными изображениями. Разве короткая жизнь моя не прекрасна?! И мне жаль тебя, незажжённая моя сестра. Жалка твоя участь. Ты не выполнила своего назначения; и где душа твоя – огонь? Да, ты пролежишь в сохранности долгие годы, но кому ты нужна такая, и какая радость и польза от тебя?  
Право, «лучше гореть, нежели почивать», потому что в горении жизнь, а в спячке – смерть. И ты жалеешь меня, что я скоро сгорю и перестану жить, но ты, в твоём сохранном бездействии и не начинала существовать, и так и умрёшь, не начав. А жизнь пройдёт мимо».  
Так говорили две свечи.

СВЕЧА И МОТЫЛЁК

Давным-давно жила свеча. Стояла она на узорном, ручной работы столике в красивом серебрянном подсвечнике. Спокойным ровным светом она освещала небольшое пространство вокруг себя. По вечерам собиралась возле неё вся семья: дети затевали нешумные игры, отец читал газету, а мать садилась со штопкой или рукоделием. Так было и, казалось, так будет.  
Но однажды залетел в открытое окно мотылёк. Летал вокруг свечи и смеялся.  
"Что ты смеёшься?"- спросила свеча.  
"Потому и смеюсь, что ты слепа и не видишь ничего."  
"Да, но я даю свет."  
"Свет? Да разве это свет? Ты сама ничего не видишь в этом свете. Ты даже не знаешь что в комнате есть ещё большой деревянный стол со стульями, стеклянный шкаф с красивой посудой и массивный резной комод для белья. А ты говоришь – свет",- мотылёк снова засмеялся.  
"А что, бывает свет, который может осветить всё сразу?",- удивлённо спросила свеча. И добавила: "Как–будто ты сам можешь дать такой свет."  
Мотылёк застыл в воздухе. И вдруг... Яркая вспышка света, осветившая и стол, и шкаф, и комод в дальнем углу комнаты, ослепила всех. Неожиданно наступила темнота. После небольшой заминки удалось зажечь светильник. И все увидели... ...Мотылька нигде не было, свеча погасла.  
И только на самом краю подсвечника застыла капелька воска.  
Много лет прошло с тех пор. Никто не знает что лучше – короткая яркая вспышка или пусть тусклый, но ровный свет. Но до сих пор свеча плачет и свет её дрожит от слёз, а мотылёк летит на огонь и сгорает в нём, вспыхивая ярким светом.