

Методическая копилка игр

**Бойца СПО «Труверы» 3 года**

**Казаевой Алины Николаевны**

**2024 г.**

Оглавление

[Распорядок дня 4](#_Toc162782124)

[Младший возраст 5](#_Toc162782125)

[Игры на знакомство 5](#_Toc162782126)

[Игры на выявление лидера 7](#_Toc162782127)

[Игры на сплочение и взаимодействие 10](#_Toc162782128)

[Игры на доверие 12](#_Toc162782129)

[Подвижные игры 14](#_Toc162782130)

[Игры в кругу 17](#_Toc162782131)

[Игры с залом 20](#_Toc162782132)

[Интеллектуальные игры 22](#_Toc162782133)

[КТД 24](#_Toc162782134)

[Вопросы к интеллектуальным играм 29](#_Toc162782135)

[Сценарии огоньков 30](#_Toc162782136)

[Легенды для огоньков 32](#_Toc162782137)

[Организационный период 34](#_Toc162782138)

[Средний возраст 42](#_Toc162782139)

[Игры на знакомство 42](#_Toc162782140)

[Игры на выявление лидера 44](#_Toc162782141)

[Игры на сплочение и взаимодействие 46](#_Toc162782142)

[Игры на доверие 48](#_Toc162782143)

[Подвижные игры 50](#_Toc162782144)

[Игры в кругу 53](#_Toc162782145)

[Игры с залом 55](#_Toc162782146)

[Интеллектуальные игры 57](#_Toc162782147)

[Вопросы к интеллектуальным играм 64](#_Toc162782148)

[Сценарии огоньков 65](#_Toc162782149)

[Легенды для огоньков 66](#_Toc162782150)

[Организационный период 70](#_Toc162782151)

[Старший возраст 78](#_Toc162782152)

[Игры на знакомство 78](#_Toc162782153)

[Игры на выявление лидера 80](#_Toc162782154)

[Игры на сплочение и взаимодействие 82](#_Toc162782155)

[Игры на доверие 85](#_Toc162782156)

[Подвижные игры 87](#_Toc162782157)

[Игры в кругу 90](#_Toc162782158)

[Игры с залом 92](#_Toc162782159)

[Интеллектуальные игры 95](#_Toc162782160)

[КТД 99](#_Toc162782161)

[Вопросы к интеллектуальным играм 105](#_Toc162782162)

[Сценарии огоньков 106](#_Toc162782163)

[Легенды для огоньков 109](#_Toc162782164)

[Организационный период 114](#_Toc162782165)

# 

# Распорядок 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 Тренинги, секции, кружки, 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/концерт

18:30-19:00 Свободное время/репетиции/BOOKS-тайм

19:00 Ужин

20:00-21:00 Дружинное мероприятие/ концерт/ дискотека

21:00-21:30 Паужин

21:30-22:00 Подготовка ко сну

22:00 Отбой

# 

# Младший возраст

## Игры на знакомство

1. «Бинго»

Участники образуют два круга - один в другом, с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны, обращённые лицом друг к другу, под слова:

"Мой лохматый серый пёсик   
У окна сидит.   
Мой лохматый серый пёсик   
На меня глядит.   
Б -И-Н -Г-О (2 раза)   
Да, Бинго звать его".

Слова " Б-И-Н-Г-О" произносятся раздельно по буквам, причём на каждую букву стоящие во внешнем круге ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву - ладоши нового человека. Последняя буква "О" говорится протяжно (удивлённо - радостно) и последние слова ("Да, Бинго звать его") пара произносит вместе, держась за руки. После чего участники представляются друг другу по именам. Так продолжается до тех пор, пока все не перезнакомятся.

1. «**Имя-жест»**

Дети стоят в кругу. Первый игрок говорит: «Меня зовут так то, я умею делать вот так» (показывает движение). Остальные ребята повторяют за ним. Затем по кругу каждый игрок представляется и показывает свое движение.

1. «Угадай мое имя»

Вместо представления игрок дает подсказки: Мое имя начинается на букву «О»; Мое имя заканчивается на букву «А»; Оно состоит из 6 букв (Оксана). Тот, кто правильно угадал имя, получает жетон.

1. «Здравствуйте»

Все встают в круг плечом к плечу. Водящий, проходя за спинами игроков, касается одного из них рукой. После этого водящий и тот, кому задели, бегут в противоположные стороны по внешней стороне круга. При встрече они должны сказать «Здравствуйте» и назвать свое имя, после чего бегут дальше, стараясь занять свободное место. Кто не успел это сделать, становится водящим. При встрече надо обязательно остановиться и назвать свое имя внятно. Если один ребенок постоянно не успевает занять место, вожатый, может сказать: «Этого нашего водящего мы запомнили. Как его зовут? (Все ответят, так как имя водящий называл несколько раз). А теперь выберем другого водящего!» Таким образом, вожатый избавит ребенка быть водящим все время.

1. «Назови себя, назови меня»

Игроки делятся на 2 команды, которые располагаются напротив друг друга на небольшом расстоянии. Одна из команд получает мяч. По сигналу ведущего первый игрок команды бросает мяч игроку 2-й команды, называя свое имя. Тот ловит мяч и возвращает его следующему игроку 1-й команды, называя свое имя. Игрок, стоящий последним, получив мяч, передает мяч в обратном направлении, но уже называет свое имя и имя того, кому он бросает мяч. И так до тех пор, пока мяч не попадет в руки 1-му игроку 1-й команды.

1. «Это – Я»

Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени (одно — женское, другое — мужское). Игроки, чьи имена назвали, кричат: «Это — Я!», и меняются местами. Задача ведущего — занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим. Если среди играющих есть только один человек с одним из двух названных имен, то он кричит:

«Это — Я», и остается на месте.

1. «Давай-ка познакомимся»

Дети становятся в круг. Ведущий начинает игру словами: «Ты скорее поспеши. Как зовут тебя, скажи...», бросая при этом мяч одному из игроков. Тот ловит мяч, называет свое имя, потом он бросает мяч другому игроку, при этом снова произносятся слова: «Как зовут тебя, скажи ...» и т.д. Когда мяч возвращается к Ведущему, он бросает его дальше по кругу, но уже со словами: «Ты скорее поспеши. Как зовут меня, скажи…» и т.д.

1. «Теремок»

К ведущему подходит первый игрок и спрашивает:

— Кто, кто в теремочке живет? Кто, кто в невысоком живет?

— Я ... (называет свое имя). А ты кто?

— Я ... (называет свое имя). К ним подходит второй игрок, и диалог повторяется.

1. «Какафония»

Группа сидит или стоит в кругу, в центр круга выходит водящий. По его команде все хором говорят:

«Коли вышел, братец, в круг, Отвечай, как нас зовут! Раз, два, три!» После этих слов все хором называют свои имена. Водящий должен назвать несколько из них (два, три, как вариант – всех, кого запомнил)

1. «Найди тезку»

Участникам игры нужно найти своих тезок, чтобы объединиться с ними в одну группу. Ведущий подает сигнал о начале игры, и ребята начинают выкрикивать свои имена. Победа достается самым активным и быстрым.

## 

## Игры на выявление лидера

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. «Кабарас»

Для проведения игры малышей 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. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции». В этом игровом тесте необходимо участие двух вожатых. Задача одного – проводить игру, второго – внимательно наблюдать за поведением ребят. Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу «счастливых». Безынициативной является та группа отряда, которая не встаёт вообще. Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.

1. «Дом»

Вместе с малышами ведущий построит дом. У дома есть крыша, так? Кто хочет быть крышей? Кто хочет быть стенами (2 человека)? В доме есть окошко, не так ли? Кто хочет быть окошком? А у окошка все время сидит пушистая кошка... Кто будет кошкой? На окне одиноко стоит большой кактус... Кто будет кактусом? Сидит кошка и видит, что вдруг начался дождик. Кто у нас дождик? Вышла кошка на крылечко... Кто у нас крылечко? ... посмотреть поближе. Она увидела лягушку. Кто лягушка? Потом появился ветер и прогнал дождь и т.д.” (конец у сказки должен быть хороший). Ролей должно хватить на всех. Игра создает веселое, но не очень взвинченное настроение, а также является индикатором ситуации в группе – люди чаще всего выбирают роль созвучную их внутреннему состоянию (следовательно, роли должны быть разнотипными, чтобы каждый нашел себе подходящую).

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. «Руки на стол!»

Играющие делятся на две равные группы и садятся по обе стороны стола. Одна группа получает какой-нибудь небольшой предмет: монету, пуговицу, резинку - и начинает передавать ее под столом. Неожиданно один из играющих другой группы громко говорит: "Руки на стол!". Тотчас вся группа, передававшая предмет, должна положить обе руки на стол ладонями вниз. У кого-нибудь под ладонью обязательно должен находиться предмет. Вторая группа должна угадать, у кого он находиться, причем угадывает один, советуясь с товарищами. Если он угадает, предмет переходит к его группе. Тогда вся группа начинает передавать предмет под столом, а первая группа угадывает, у кого он находится. Если не угадает, то предмет остается у первой группы, и она выигрывает очко. Так играют до условленного количества выигрышных очков. Соответственно, вожатый смотрит, кто чаще выигрывает, и следит за дискуссией отгадывающей команды (кто как себя проявляет, и к кому прислушиваются).

1. «Шаг вперед»

Ребята становятся в круг, 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.

1. «Слон»

Все участники за ограниченное время (1-2 мин.) должны выложить на полу из пуговиц (веток, шишек, скрепок и других мелких предметов) изображение слона. Главное условие – задание выполнять в полной тишине.

1. «Положи руку»

Ребятам предлагается положить всем сразу правую ладонь на плечо тому человеку в семейке, который им более всего симпатичен (душа семейки), 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. «Веревочка»

Для проведения этой игры возьмите веревку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо (длина веревки зависит от количества участвующих в них ребят). Ребята встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга (если под рукой нет веревки, можно просто взяться за руки). Всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник (круг, квадрат, прямоугольник, ромб, эллипс, треугольники различного вида).

В ходе выполнения этого упражнения возможны интересные наблюдения: каким образом будет организовано построение, кто возьмет на себя роль руководителя, как будет решена проблема построения фигуры вслепую?. Практика этой игры показывает, что обычно функции руководителя на себя берут лидеры.

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 стоят 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.

## 

## Игры на сплочение и взаимодействие

1. «Поздороваться носами»

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

1. «Японский театр»

В этом театре существует только три роли: красавица (побеждает рыцаря, побеждается драконом), рыцарь (побеждает дракона, побеждается красавицей) и дракон (побеждает красавицу, побеждается рыцарем) Отряд делится на две команды. Команды договариваются втайне от другой, кого будут изображать (одна команда показывает одну роль). Далее – демонстрация. Команде-победителю насчитывается 1 балл.

1. «Дотронься до»

Комментарий: Игру хорошо подходит в качестве самой первой. Очень важно зарядить 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, дотронься до «лавки» «стула», «качели», «Саши». Последняя команда «дотронься до вожатого Стаса» – чтобы все подбежали и обняли. Бегать и трогать должны обязательно все дети!!

1. «Пещерные львы»

Выбирается ведущий - пещерный лев. Все прогуливаются по комнате, и кто-то выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. “Внимание! На нас напали пещерные львы!” После сигнала опасности участники игры должны немедленно собраться в тесную группу, спрятав слабых в середину, а затем хором произнести фразу: “Дадим отпор пещерным львам”. Ведущий пытается «вырвать» кого-нибудь из группы, если ему это удается, то выбывший человек становится вторым пещерным львом. Потом группа опять разбредается по комнате, и игра повторяется.

1. «Найди»

Участники свободно разбредаются по комнате. Ведущий дает задание: "Найдите друг друга те, у кого одинаковый цвет глаз" (варианты: "Те у кого день рождения летом", "Те, в чьем имени 5 букв" и т.д.) Возможны другие варианты, когда участники объединяются в группы по месту проживания, знаку зодиака, любимому цвету и т.п.

1. «Люди к людям»

Дети разбиваются на пары. Ведущий выкрикивает название двух частей тела, которыми игроки каждой пары должны соприкоснуться (например: локоть к колену, ухо к уху, мизинец к носу и т.д.). После трех или четырех таких вариантов ведущий кричит: «Люди к людям». Это является сигналом к поиску нового партнера.

1. «Фигуры в парах»

Участники делятся на две равные группы. Одна из них образует внешний круг, а другая внутренний. По сигналу ведущего внешний круг начинает двигаться по часовой стрелке, а внутренний – против часовой. Ведущий неожиданно делает хлопок и называет фигуру, которую должны изобразить оказавшиеся друг против друга участники. Игра повторяется несколько раз. Фигуры для изображения: буква «ф», зеркало, мост, дракон, дикий орел.

1. «Паутинка доброты»

Участники и Ведущий сидят в кругу. Ведущий на своем примере показывает, что надо делать, а именно - наматывает клубок на палец, или руку, и передает его любому участнику, говоря ему при этом приятный комплимент. Участник, что получил клубок, проделывает то же самое. И так до тех пор, пока клубок не вернется обратно Ведущему. Распутать «паутинку» можно тем же самым методом, говоря комплименты.

1. «Месим тесто»

Ребята становятся в круг, 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. «Коллективный хрюк»

Весь коллектив рассаживается кругом. Начинающий поворачивается к соседу и хрюкает. Тот, услышав сигнал, мгновенно поворачивается дальше и тоже хрюкает. Таким образом, этот хрюк является как бы эстафетной палочкой.

Цель - уменьшить время прохождения хрюка по кругу обратно к начинающему. Сам хрюк надо не проговаривать по буквам: "хрю", а лучше на вздохе через нос и рот издать хрюкающий звук, так получается достаточно быстро.

1. «Опасность»

Все прогуливаются по комнате, и кто-то выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. «Внимание! На нас напали пещерные львы!».

После сигнала опасности участники игры должны немедленно собраться в тесную группу, спрятав слабых в середину, а затем хором произнести фразу: «Дадим отпор пещерным львам». Потом группа опять разбредается и игра повторяется.

## 

## Игры на доверие

1. «Коридор доверия»

Дети становятся в 2 шеренги и идет игрок с закрытыми глазами (его может вести вожатый), а обе стороны действуют как-либо в его сторону. Обязательно сказать, что бить и т.п. нельзя. Здесь вырабатывается как доверие к вожатому, так и к остальным ребятам

1. «Зеркало»

Все разбиваются по парам и становятся лицом друг к другу на расстояние вытянутой руки. Один в каждой паре играет роль зеркала. Ему нужно копировать, как можно точнее все движения партнера, который может хмуриться или удивляться, улыбаться, подмигивать – в общем, как фантазия подскажет. Потом игроки меняются местами.

1. «Веревочка»

Участники завязывают глаза и берутся руками за веревку, за которую вы будете их вести. Отправляйтесь на прогулку. Старайтесь разнообразить маршрут: проходите между деревьев, построек, по открытой местности. Время от времени останавливайтесь и задавайте вопросы типа: Где мы: на солнце или в тени? Что за почва под ногами? Какие звуки вы слышите? Где мы: на открытой местности или среди деревьев? Дует ли ветер? Как вы себя чувствуете? Какие запахи вы чувствуете? Изменилась ли поверхность, по которой мы идем?

1. «Тоннель»

Все участники встают, наклонившись вперёд, на руки, рядом друг с другом, образуя тоннель. Один из игроков проходит сквозь тоннель, не задевая ни одного игрока.

1. «Щепка в реке»

Участники встают в пары друг против друга, образуя коридорчик. Один человек без пары закрывает глаза и входит в «поток реки». Участники, образующие «поток реки», нежно передвигают его по течению при этом они могут его вертеть, менять направление и т. д. . Когда участник будет вынесен на «берег», он встает в «поток», а тот, кого он заменил, отправляется в «плавание».

1. «Зоопарк»

Игроки делятся на две группы. Первая группа — дети, изображающие животных в зоопарке; вторая группа — дети, гуляющие по зоопарку и отгадывающие, какое животное перед ними. После того как все животные будут отгаданы, дети меняются ролями.

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 предстоит преодолеть.

1. «Ладошки»

Участники садятся в круг и кладут ладони на колени соседей: правую ладонь на левое колено соседа справа, а левую ладонь на правое колено соседа слева. Смысл игры заключается в том, чтобы ладошки поднимались поочередно, т.е. пробегала «волна» из поднимающихся ладошек. После предварительной тренировки ладошки, поднятые не вовремя или не поднятые в нужный момент, выбывают из игры.

1. «Слепые лесники»

Разбейтесь на пары и завяжите глаза одному из партнеров в каждой паре. Зрячий игрок подводит напарника к дереву. Игрок с завязанными глазами исследует дерево всеми своими органами чувств (кроме зрения). Затем зрячий партнер отводит его обратно на старт. Повязка снята и игрок отправляется искать свое дерево. Потом партнеры меняются ролями.

1. «Хочешь – не хочешь»

По кругу, начиная с ведущего, дети задают друг другу такой вопрос: «Андрей, хочешь ли ты, чтобы я обнял тебя?» Получив ответ, производят соответствующие действия.

## 

## Подвижные игры

1. «Гномики и домики»

Дети разделяются по трое. И решают, кто из них «Гномик», «Левая крыша» и «Правая крыша». Ведущий говорит: «Гномики». Цель гномиков найти новый домик. Цель ведущего: занять, чей либо домик. Аналогично и с фразами «Левая крыша» и «Правая крыша». При фразе «Землетрясение». Меняются абсолютно все, составляя новые тройки.

1. «Колдунчики»

Один или несколько человек на ограниченной территории салят остальных игроков. “Заколдованные” остаются на месте и кричат “Чай, чай, выручай”. Их могут расколдовать другие игроки, дотронувшись рукой (или пролезая между ног - Американские колдунчики). Игра идёт до тех пока останется один - самый ловкий. Либо эта игра называется «Вороной конь», когда осаленные дети кричат «расколдуйте меня, вороново коня».

1. «Поезд»

Дети строятся в колонну. Первый ребенок в колонне представляет собой паровоз, остальные участники — вагоны. После того, как воспитатель дает гудок, дети начинают двигаться вперед (без сцепления). Вначале медленно, затем — быстрее, постепенно переходя на бег, произносят «Чу – чу – чу!». «Поезд подъезжает к станции», — говорит воспитатель. Дети постепенно замедляют темп и останавливаются. Воспитатель вновь дает гудок, движения поезда возобновляется.

1. «Ноги от земли»

Водящий вместе с другими ребятами ходит по залу. Как только воспитатель произнесет: «Лови!», все участники разбегаются, стараясь взобраться на любое возвышение, где можно поднять ноги над землей. Осалить можно только тех, у кого ноги на земле. По окончании игры подсчитывается количество проигравших и выбирается новый водящий.

1. «Рыбки в сети»

Площадка ограничена, двое или трое играющих берутся за руки - они сеть. Их задача ловить рыбок, задача рыб не попасть в сеть, если рыбка всё же попалась, она присоединяется к сети. Сеть не должна разрываться. Игра продолжается, пока не останется две-три рыбки, которые в следующем раунде становятся сетью.

1. «Бабкины ключи»

«Старая бабка» (ведущий) стоит спиной (всегда на одном месте), у нее в ногах ключи. Все остальные – за линией старта, где-то подальше. Бабка отворачивается – все двигаются по направлению к ключам. Бабка поворачивается (поворачивает только голову) – все замирают. Кто не успел затормозить – рискует быть послан бабкой на старт-линию и начинать всё сначала. Задача игроков – забрать ключи так, чтоб бабка не заметила, и отнести их за линию старта. Когда ключи потеряны, но еще на поле действия, бабка может заставлять людей показывать ладошки. По 1 разу на каждый её поворот. Если бабка нашла ключи – всем облом, не уследила и ключи оказались на линии – команда победила.

1. «Волки во рву»

Посередине площадки проводятся две параллельные линии шириной около метра. «Ров» можно выложить скакалками. Выбираются 1 или 2 «волка». Они становятся во рву. Все остальные играющие – «козы» размещаются на одной стороне площадки, на «пастбище». По сигналу «козы» перебегают на другую сторону, перепрыгивая через ров. «Волки», не выходя из рва, стараются осалить возможно большее количество «коз». Подсчитываются осаленные «козы», игра продолжается. «Волки» меняются после 2–3 перебежек.

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».

1. «Золотые ворота»

Двое ведущих становятся лицом друг к другу и, взявшись за руки, поднимают их вверх - это «ворота». Остальные игроки образуют цепочку, крепко взявшись за руки. «Ворота» произносят считалочку:

«Золотые ворота, Пропускают иногда

Пропускаем раз, Пропускаем два,

А на третий раз Не пропустим вас!»

Цепочка игроков в то время, пока ведущие произносят слова, должна быстро пройти сквозь «ворота». Проходить через ворота игроки должны, пока не закончились слова. Произнося самые последние слова считалки, «ворота закрываются» - участники резко отпускают руки. Те игроки, которые оказались внутри, «укрепляют ворота» - покидают своих друзей и начинают вместе с ведущими ловить оставшихся участников. Постепенно количество участников в воротах увеличивается, а цепочка становится все меньше и меньше. Два игрока, оставшихся последними, - победители, они и станут новыми «воротами».

1. «День и ночь»

Две команды стоят на середине площадки на расстоянии 1,5–2 м. Одна из них – «день», другая – «ночь». У каждой команды на своей стороне площадки «дом». Как только инструктор произносит: «день», команда должна быстро убежать в свой «дом», а команда «ночь» – догонять убегающих. После этого команды возвращаются на свои исходные места. Если произносится «ночь», то роль догоняющих выполняет команда «день». Руководитель подсчитывает осаленных, и игра продолжается, причем неожиданный вызов производится не по очереди, но одинаковое за всю игру число повторений. Выигрывает команда, осалившая больше «противников».

1. «Я змея, змея, змея»

Участники стоят в круге, через одного - мальчик, девочка. Начинает вожатый, подходя к кому-нибудь со словами: " Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?". Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берёт левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: " А придётся!", и идёт сцепление. Таким образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

## 

## Игры в кругу

1. «Кошки-мышки»

Для игры выбираются два человека: один - кошка, другой мышка. Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки - “ворота”. Задача кошки догнать мышку. При этом мышка и кошка могут бегать внутри круга и снаружи. Стоящие в кругу, сочувствуют мышке и помогают ей. Например: пропустив через “ворота” мышку в круг, они могут закрыть их для кошки и наоборот. Когда кошка поймает мышку, из числа играющих выбирается новая пара.

1. «Сантики-сантики-лим-по-по»

Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние. За это время играющие выбирают, кто будет «показывающим» (будет показывать разные движения). Все остальные играющие должны тут же повторять его движения. После того, как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает всем движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом на протяжении всей игры хором произносятся слова «Сантики-сантики-лим-по-по». В незаметный для водящего момент показывающий демонстрирует новое движение, все должны мгновенно его перенять. У водящего может быть несколько попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.

1. «Арам-Шим-Шим»

Правила игры таковы: играющие берутся за руки, а в центре круга становится ведущий. Он закрывает глаза, вытягивает вперед руку и вращается на месте. Одновременно остальные дети ведут хоровод со словами: "Арам-Шим-Шим, Арам-Шим-Шим, Арамия Гуслия покажи-ка на меня !!" В этот ответственный момент все останавливаются и смотрят, на кого указал ведущий, тот чел приглашается в центр круга. Он становится спиной к спине ведущему, толпа кричит: "И раз, и два, и три!!", хлопая в ладоши. На счет "три" оба в центре должны повернуть голову, в какую либо сторону. Если они повернули головы в одну сторону, то должны поцеловаться, иначе - пожать друг другу руки. После чего в центре остается последний человек, и игра продолжается до умопомрачения.

1. «Узнай по голосу»

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

Мы немножко поиграли,

А теперь в кружок мы встали.

Ты загадку отгадай,

Кто позвал тебя - узнай!

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

1. «Совушка»

Ребята становятся в круг. Один из играющих выходит на середину круга, он будет изображать совушку, а все остальные - жучков, бабочек, птичек. По команде ведущего: “День наступает - все оживает!” все жучки, бабочки, птички бегают по кругу, махая крылышками, совушка в это время спит, т.е. стоит в середине круга, закрыв глаза. Когда же ведущий скомандует: “Ночь наступает - все замирает!”, птички, жучки и бабочки останавливаются и стоят неподвижно, притаившись, совушка в этот момент выбегает на охоту. Она высматривает тех, кто шевелится или смеется, и уводит провинившихся к себе в гнездо - середину круга; они тоже становятся совушками и при повторении игры все вместе вылетают на охоту.

1. «Японец»

Все в тесном кругу, плечом к плечу. Ведущий за кругом. Он подходит к любому игроку, стучится к нему (по спине) и говорит:

- Я японец ….. (называет свое имя), а ты кто?

- Я японец ….. (тоже называет себя). Зачем пришел?

- Пойдем со мной гулять на гору Фудзияма.

- Пойдем.

Оба игрока разбегаются по разные стороны круга. Встречаясь, они здороваются кулачками по-японски: «Посикота – посикота». Добегая свой круг, каждый пытается встать на освободившееся место. Кому места не хватило, становится ведущим.

1. «Рыбаки и рыбки»

Участники встают в круг. Ведущий в центре крутит скакалку, остальные игроки должны успеть перепрыгнуть веревку. Кто заденет веревку, временно выбывает из игры. Выигрывают те, кто ни разу не задел веревку.

1. «Хлопки»

Игроки встают в круг. Каждый игрок получает порядковый номер. Все игроки вместе начинают ритмично хлопать: два раза в ладоши, два раза по коленям. При этом один из игроков на хлопки в ладоши говорит свой номер, а на хлопки по коленям – номер любого другого игрока. Игрок, не успевший назвать свой номер или назвавший номер уже выбывшего участника, выходит из игры. Побеждают два последних оставшихся игрока.

1. «Птица, рыба, зверь, насекомое»

Дети стоят в кругу. Ведущий бросает кому-либо из участников мячик (или просто указывает на него), говоря при этом, например, "Зверь!". Участник, поймав мячик, должен сразу же назвать какое-либо животное (заяц, слон, муравьед и др.). Соответственно, если ведущий кричит "Птица!" или "Рыба!", то тот, кому был брошен мячик, быстро называет какую-либо птицу или рыбу. В том случае, если участник, поймавший мяч, долгое время не может дать ответ или, если он повторяет то, что уже было названо ранее, он либо выбывает из игры (например, после трех таких случаев), либо выполняет "фант", либо получает "штрафное очко" (получивший наибольшее количество "штрафных очков" затем, например, выполняет какое-нибудь творческое задание).

1. «Пассажиры-билетики»

Образуется два круга: внешний и внутренний, с одинаковым количеством игроков. Один человек из внутреннего круга и один из внешнего образуют пару. (каждый должен запомнить своего партнёра). Внутренний круг – “пассажиры”, внешний “билетики”. Ведущий даёт команду “Поехали”, пассажиры бегут по часовой стрелке, а билетики - против, напевая песню “Мы едем, едем, едем в далёкие края”. Ведущий в любую минуту может объявить: "Контролёр!". Тогда все билетики должны остановиться на месте, а пассажиры должны будут встать впереди своих билетиков. Ведущий в это время пытается занять место какого-нибудь пассажира. Пассажир без места становится ведущим.

## 

## Игры с залом

1. «Австралийский дождь»

Знаете ли вы, что такое австралийский дождь? Нет?

Тогда давайте вместе услышим - какой он. Сейчас нужно будет повторять мои движения.

Следите внимательно!

* Австралии поднялся ветер (ведущий трет ладони)
* Начинает капать дождь (щелканье пальцами)
* Дождь усиливается (поочередное хлопки ладонями)
* Начинается настоящий ливень (хлопки по бедрам)
* А вот уже град, настоящая буря (топот ногами)
* Но что это? Буря стихает (хлопки по бедрам)
* Дождь стихает (Поочередные хлопки ладонями по груди)
* Редкие капли дождя падают на землю (щелчки пальцами)
* Тихий шелест ветра (потирание ладоней)
* Солнце (руки поднимаются вверх)

1. «Рыбка»

Ведущий: «Игра на внимание. Представьте, что моя левая рука – это море (делает волнообразное движение), а правая – рыбка (правой ладошкой изображает рыбку, которая плывет, извиваясь). Когда рыбка выплывает из моря, т. е. правая рука поднимается над левой рукой, то вы хлопаете в ладоши. Итак, начнем!». Ведущий первоначально делает медленные движения. Затем вводит обманные движения, ускоряет темп, устраивая овации.

1. «Нос – пол – потолок»

Ведущий показывает на нос, пол или потолок. Но называет не то на что показывает, путает зал. Играющие должны, не отводя глаз, показывать называемые ведущим части и стараться не перепутать.

1. «Ручка 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. «Пулемет»

Необходимо, повторяя движения и слова, постепенно ускорять темп. Слова следующие: «Тыр – тыр, пулемет (руками изображается стрельба из пулемета). Выше – выше, самолет (изображаются крылья самолета). Бах, артиллерия (одна рука ударяет другую). Скачет кавалерия (одна рука размахивает над головой, изображая шашку). Ура!!!»

1. «Школа огородных пугал»

Ребята повторяют за ведущим движения.

Ведущий: "Сейчас мы с вами проведем небольшую разминку. Поднимите правую руку вверх, потрясите кистью. Поднимите левую руку вверх. Покачайте руками, пошумите, как шумят березы: ш-ш-ш-ш-ш! Разведите руки в стороны. Пожужжите, как самолеты: ж-ж-жш! Помашите руками, как птица. Покричите: "Кш-кш-кш-кш!" Поздравляю! Вы закончили школу огородных пугал". (Игра-шутка с залом)

1. «Гол мимо»

Зал делится на две половины. Ведущий поочередно вверх поднимает то левую, то правую руку. Дети поочередно (в соответствии с поднятыми руками) кричат:

Правая рука - Гол

Левая - Мимо

Если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат: "штанга".

1. «Как живешь»

Ведущий задает вопрос, а зал отвечает, выполняя соответствующее движение:

Как живешь? -Вот так! - Кулак вперед, большой палец вверх.

Как встаешь? - Вот так - встать со стульев, руки вверх потянуться.

Как идешь? - Вот так! - движение, имитирующее ходьбу.

Как бежишь? - Вот так! - бег на месте.

Ночью спишь? - Вот так! - ладошки под щеку.

А молчишь? - Вот так! - палец ко рту.

А кричишь? - Вот так! - все громко кричат и топают ногами.

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.

1. «Пожалуйста»

Игра на внимание. Ведущий предлагает выполнять его команды только в том случае, если он произнесет обращение «Пожалуйста». Например: «Ребята, хлопните пожалуйста в ладоши», все должны хлопнуть. «А теперь топните», никто не должен двигаться, т.к. не было сказано «пожалуйста».

## 

## Интеллектуальные игры

1. «Бывает – не бывает»

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. «Рыбы, птицы, звери»

Игроки становятся по кругу. В центре - ведущий с мячом в руках. Ведущий бросает мяч одному из играющих и говорит: "Зверь". Поймавший мяч, должен быстро назвать кого-нибудь из животного мира и бросить мяч обратно ведущему. Если ведущий, бросив мяч, скажет "Рыба" или "Птица", поймавший называет рыбу или птиц. Игрок, не ответивший ведущему или замешкавшийся с ответом, покидает круг. Победитель: игрок, оставшийся последним.

1. «Слова из слов»

Выбирается слово, состоящее из большого количества букв. За ограниченное время участники придумывают короткие слова, состоящие из букв исходного слова. Затем повторяющиеся слова вычеркиваются. Выигрывает тот, у кого больше всего не повторяющихся слов.

1. «До чего они похожи»

Даны два слова, например: «кровать» и «шкаф». Нужно найти как можно больше общих признаков у этих предметов

1. «Крокодил»

Ведущий загадывает слово и говорит его участнику на ухо, тот должен показать это слово тот, кто угадал, встает на место показывающего.

1. «Угадай скорее»

Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.

1. «Магазин»

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. «Всюду пригодится»

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

1. «Рассказ»

Выбирается какая-нибудь буква. Участники должны придумать рассказ, все слова которого начинались бы на эту букву. (Чем больше слов, тем опять же "круче")

1. «Маскируем сказки»

Вариант: аналогичное задание: предоставляются названия сказок, где изменена всего одна буква. Участникам предстоит найти эти буквы и восстановить подлинные названия сказок.

* Гули-лебеди (Гуси-лебеди)
* Кепка (Репка)
* Лиса и мак (Лиса и рак)
* Мурочка Ряба (Курочка Ряба)
* Золотая рубка (Золотая рыбка)
* Тихо одноглазое (Лихо одноглазое)
* Шар птица (Жар птица)
* Пол и семеро козлят (Волк и семеро козлят)
* Кособок (Колобок)
* Двери в яме (Звери в яме)
* Иван – солдатский сон (Иван – солдатский сын)
* Кот и киса (Кот и лиса)

## 

## КТД

1. "ИДЕМ ПО СЛЕДУ"

**Цель:** Сплочение коллектива, выявление лидеров, развитие логического мышления. Определение и снятие проблем, существующих в отряде.

**Оборудование:**

* 2 фуражки;
* лупы из цветной бумаги;
* белая и цветная бумага;
* карандаши, фломастеры;
* две вожатских фотографии, разрезанные на мелкие кусочки;
* чемодан и дамская сумочка отрядных вожатых (с личными вещами);
* два листочка с любым рукописным текстом (написанные рукою вожатых).

**Ход дела:**

**Вступительное слово:**

Каждый из вас когда-нибудь мечтал об очень интересной и захватывающей профессии следователя. С замиранием сердца мы смотрим фильмы о раскрытии убийств, о борьбе с мафией и так далее. И сейчас мы предлагаем вам побыть в роли помощников следователя и поучаствовать в раскрытии одного из преступлений. А лучшие из лучших смогут получить дипломы Юного Следователя. Но сначала необходимо разбиться на группы.

Появляются следователь экспериментов и лейтенант Свисток, которые рассказывают ребятам о преступлении, в раскрытии которого им предлагается принять участие.

**Задания:**

**Конкурс «Лестница испытаний»**

Ребятам необходимо заполнить таблицу словами уликами, которые могут помочь в раскрытии преступления:

1 Место получения формы и пижамы?

3 Время для умывания и стирки?

5 Время дневного сна?

7 Тремя буквами все утренние дела?

9 Вечерние дела перед сном?

11.Место праздников и концертов?

13.Дом, задуманный Гагариным, а открытый Леоновым?

15.Сбор отряда для знакомства с планом на день?

**Конкурс «Помощник»**

Почти в каждом раскрытии преступления необходима помощь друга человека - собаки. Вам необходимо нарисовать рисунок Орлятской собаки, но каждый из членов команды должен приложить к этому усилия (конкурс проводится на время).

**Конкурс «Почерковеды»**

Преступником оставлена записка (записка пишется вожатыми заранее). Необходимо внимательно изучить почерк и выдать свое заключение: что за человек по характеру и т.д.

**Конкурс «На месте преступления»**

На месте преступления найдены чемодан и дамская сумочка, оставленные неизвестными лицами. Необходимо исследовать содержимое и сделать заключение о владельцах. Кому они могут принадлежать?

**Конкурс «Опрос свидетеля»**

Группам предлагается опросить свидетеля, который произносит только два слова: ДА! НЕТ! (можно пригласить в свидетели вожатого с соседнего отряда)

**Конкурс «Выдвигаем версии»**

Необходимо сделать выводы по результатам опроса.

**Конкурс «Фоторобот»**

Составить фоторобот из полосок фотографий, выбранные из общей кучи обрезков (вожатские фотографии нарезаются на полоски и перемешиваются).

**Конкурс "Обвинение"**

По составленному фотороботу определить обвиняемого (своего вожатого) и предъявить ему обвинение.

ПРИМЕЧАНИЕ: В последнем конкурсе возможен выход на имеющиеся проблемы во взаимоотношениях со своими вожатыми, волнующие детей. Важно для вожатых, помочь ребятам снять имеющиеся проблемы и дать полные ответы на возникшие вопросы. Беседа должна быть аргументированной и понятной детям. Данным конкурсом можно снять многие проблемы в отряде, а также научить ребят грамотно предъявлять свои требования и разрешать проблемы. Только, будьте готовы выслушать и неприятное!!!

1. КОСМОС

***Цель:*** Развитие фантазии через выполнение заданий в игровой деятельности

***Реквизит:*** билеты, бумага, карандаши

Сейчас мы с вами отправимся в космос. У нас есть 5 космических кораблей. Каждый из вас вытянет билет на один из них (все вытягивают заранее заготовленные билеты 5 разных цветов). А теперь займите свои места, сядьте по цветам. Мы летим на другую планету.

В ходе этого полета экипажи кораблей выполняют различные задания. После объявления очередного задания не забудьте сказать, сколько времени вы выделяете на его выполнение. Я выбираю жюри, которое под моим руководством в конце игры объявляет победителей и вручает ребятам заранее мною заготовленные призы.

**Задания:**

1. Придумать название вашего космического корабля и каждому члену экипажа - должность, на самом деле не существующую (5 мин).

2. Нарисовать свой корабль (оценивается участие всех) (5 мин).

3. Сочинить стихотворение - девиз вашего экипажа. Известны последние слова: ракета, летит, комета, метеорит (7-8 мин).

4. Восстановить записи бортжурнала. Каждому экипажу дать листочек с первой и последней строчкой. Например, первой команде, “И вот, наконец, все сборы окончены, и мы... И мы благополучно пролетели стратосферу... Никто не знал, что будет дальше...” и т.д. Должен получится общий связный рассказ (7-8 мин).

5. “Невесомость” - конкурс капитанов. Капитаны садятся в ряд. Их задача - передать друг другу мячик или апельсин сначала руками, затем ступнями, коленями, подбородками. Если мячик упал - виноватый выходит из игры или получает штрафные баллы (7-8 мин).

6. Мы прилетели на другую планету и попали на праздник. Придумать этот праздник и показать, как его празднуют (10-15 мин).

1. ЦВЕТОПИСЬ

**Задания:**

1. изобразить некоторое количество человек из группы / отряда только с помощью цвета, не используя никаких форм (деревья, солнышко, человека и т.д.).

2. Ведущий собирает работы, и все угадывают, кто где изображен. Лучше, если каждый предложивший свой вариант, попытается обосновать, почему он так решил.

3. Рисунки дарятся тем, кто на них изображен, автор может их подписать. Материалы: бумага, краски, кисточки, зубные щетки, стакан для воды.

1. ЭТИ ЗАБАВНЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Разбивка: участникам раздаются карточки, на которых нарисованы животные. Все травоядные объединяются в одну строну, все хищные в другую.

**Конкурс 1. «Пингвины».**

Пингвины очень интересно ходят, а еще ухитряются носить яйца своих детенышей между ног, чтобы те не замерзли. Игроки между коленок зажимают мяч и несут таким образом до отметки и обратно (прыгать нельзя, нужно идти). Чтобы «детеныш» не замерз, необходимо передать его следующему игроку из ног в ноги, без помощи рук.

**Конкурс 2. «Черепаха».**

Самая яркая отличительная черта этого животного – домик на спине и грациозная медлительность. Участникам эстафеты необходимо «превратиться» в черепах. Панцирем у них послужит таз, надетый на спину, а чтобы он не упал необходимо ползти на четвереньках, причем очень медленно!

**Конкурс 3. «Паук».**

В этой эстафете участвуют одновременно по 4 человека из команды. Они изображают паука: скрепляются руками, повернувшись спинами друг к другу, затем бегут до отметки и обратно, передавая эстафету следующей четверке. (Путь «паука» может быть не прямой, а извилистый – по начерченной на земле линии – «паутине».)

**Конкурс 4. «Сороконожка».**

Сороконожка, как известно, имеет много ножек и поэтому, быстро бегает. Первый участник команды бежит до отметки и обратно, затем берет с собой второго участника (второй держится за пояс первого) и с ним совершает этот путь. Потом к паре добавляется третий, четвертый и т.д.

**Конкурс 5. «Гусеница».**

В отличие от сороконожки, гусеница передвигается медленно, «волнами». Бегут все участники команды одновременно, взявшись за руки. (На пути движения «гусеницы» устанавливаются препятствия, под которые она должна пролезть или перелезть)

**Конкурс 6. «Удав».**

В этой эстафете участвует сразу вся команда, кроме трех человек. Они встают на линии эстафеты на равном небольшом расстоянии друг от друга и ничего не делают, просто стоят. А игроки остальной команды в это время превращаются в «удава». Участникам нужно выстроиться в колонну и всем игрокам положить руки на плечи впереди стоящим. Капитан будет «головой удава», замыкающий колонну – «хвостом». «Удав» готов к движению, а двигается он, как известно, извиваясь. Нашему «удаву» тоже придется извиваться, т. е. огибать игроков на линии эстафеты. Победитель определяется по «хвосту удава», т. е. по последнему участнику.

1. ШКОЛА ВОЛШЕБНИКОВ

**Цель:** развитие фантазии и художественных способностей детей, формирование навыков прикладного творчества, а так же сплочение коллектива отрядов и дружины.

**Содержание мероприятия:** Проводящими вожатыми на отведенной территории устраивается ряд станций:

Станция психологической помощи, где дети должны нарисовать свой страх и уничтожить его. Агентство паранормальных явлений, на которой «агенты» (проводящие эту станцию вожатые) выслушивают страшные истории об необъяснимых случаях, фиксируют их и дают оценку.

**Комната страха.** Здесь каждый отряд представляет свое домашнее чудовище. К каждому экспонату приставлен гид, который рассказывает биографию отрядного монстра. Приз зрительских симпатий получает самый смешной «ужастик».

**Песни про чудовищ.** Здесь посещающим станцию предлагается вспомнить песни про монстров (домовых, кикимор, леших и др.) и разучить песню «Привидения».

**Заведи отрядного домовенка.** Здесь предлагается своими руками сделать игрушку – домовенка, который будет жить в отрядном уголке и оберегать отряд от неприятностей.

**Заклинание.** На этой станции предлагаются рифмы, из которых надо придумать смешное заклинание, чтобы отпугнуть нечистую силу.

Кухня волшебника – из предложенных смешных ингредиентов (земля из-под 5-го корпуса, прошлогодняя дождевая вода с крыши столовой и др.) ребята должны составить по книге волшебных рецептов зелье от отрядных проблем (от опозданий на зарядку, от шумного сон – часа, от неожиданных прививок и др.) и передать его своему вожатому.

Правильное обращение с волшебным транспортом – «обучение» полету на метлах и конкурс «летчиков» - асов. Волшебный огород – ребята должны все вместе посадить волшебное растение, которое они забирают с собой в корпус и ухаживают за ним.

## 

## Вопросы к интеллектуальным играм

1. Моря есть - плавать нельзя, дороги есть - ехать нельзя, земля есть - пахать нельзя. (Карта.)
2. Этот овощ, с которым в песенке сравнивают кузнечика, люди едят уже более 60 веков. (Огурец)
3. Из нее делают попкорн. (Кукуруза)
4. Вещество в газообразном состоянии, образованное из жидкости. (Пар.)
5. Назовите дерево-символ России? (Берёза)
6. Какой зверёк, живущий в воде, строит плотины? (Бобр)
7. Назовите цвета радуги? (Красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, голубой, синий, фиолетовый)
8. Как называется зимнее логово медведя? (Берлога)
9. Какое крыло без перьев? (Самолёта)
10. Сколько часов в сутках? (24)
11. У деда Михея 10 овечек. Все, кроме 9 сбежали. Сколько осталось овечек? (9)
12. Над лесом летели 3 рыбки. 2 приземлились. Сколько улетело?
13. На столе лежат 2 яблока и 3 груши. Сколько овощей лежит на столе?
14. Жилище Бабы Яги? (Избушка на курьих ножках)
15. Какой страшный зверь любит малину? (Медведь)
16. Название первого летнего месяца? (июнь)
17. На этом растении гадают? (ромашка)
18. Какое дерево живет 1000 лет? (дуб)
19. Кто вырос в джунглях? (Маугли)
20. Сколько было гномов у Белоснежки? (семь)

## 

## Сценарии огоньков

«Мой лучший друг»

Вожатый вводит и рассаживает ребят. При рассадке вожатый обращает внимание на то, чтобы мальчики и девочки сидели «вперемежку», чтобы места были удобны для каждого, и чтобы каждого из ребят было видно всему отряду.

**Вожатый:** Сегодня, ребята, мы с вами проведем огонек. Но для того что бы его начать, нужно узнать **правила огонька**:

1. Когда говорит один — все молчат.
2. Никого не осуждаем. Нет плохих людей, есть плохие поступки.
3. Закон свободного микрофона.
4. Все сказанное на огоньке не должно «выноситься» за его пределы.
5. Через центр круга переходить нельзя.

Итак, ребята, начнем!

Сегодня уже седьмой день смены, и почти все из вас уже сдружились. И тема нашего сегодняшнего огонька будет ДРУЖБА. Я думаю, у каждого из вас есть друзья. И среди них есть самый близкий друг. Это человек, который вас хорошо знает, в случае чего, придет на помощь. С этим человеком можно разделить и горе, и радость. Разговаривать часами, а так же сидеть в тишине. Я предлагаю каждому из вас рассказать  отряду о вашем лучшем друге. Вы можете поделиться вашими общими интересами, или рассказать историю о том, как вы познакомились. Или может быть, с вами приключилось что-то такое, о чем вы хотите рассказать нам. Я начну, а вы продолжите. И помните, говорит только тот человек, у которого в руке находится символ.

Вожатый рассказывает свою историю и передает символ по кругу. Все ребята высказываются, пока талисман не вернется к вожатому.

**Вожатый:** Ребята! Нам всем было очень интересно узнать о ваших лучших друзьях. Мы больше узнали друг о друге. А теперь я хотела бы с вами спеть песнь о дружбе. Это известная песня, возможно, вы ее тоже знаете. Так что подпевайте. Вожатый поёт песню «Ты да я да мы с тобой» и аккомпанирует себе на гитаре.

**Вожатый**: Молодцы ребята! Вы очень дружный коллектив. И на этой ноте мы заканчиваем наш огонек.

«Моя забытая игрушка»

**Цель:** Переоценка ценностей, эмоциональное сближение отряда.

**Описание:** Тематический «огонек» посвящен детским воспоминаниям.

Ведущий:

— У каждого из нас в детстве была любимая игрушка. Мы выросли и перестали с ней играть, забыли ее, а игрушка до сих пор помнит нас, вспоминает, как мы играли вместе, и как было весело. Что бы сейчас рассказала эта игрушка? Представьте, что игрушка вдруг заговорила и поведала нам о своем хозяине: «Я большой плюшевый мишка. Я живу в шкафу. Меня подарили хозяину, когда ему было два года...»

«Волшебная планета»

Реквизит: яркая бутылка (раскрашенная красками), бумажки/стикеры, цветные карандаши, распечатанные маленькие раскраски, гирлянда, огонек, талисман, колонка с подобранной тематический музыкой.

Сценарий: детям зачитывается легенда о том, что существует отдельная планета, которая исполняет желания и в ней находятся желания всех детей на планете. Раз в год к детям в лагеря на землю спускается человечек и кладет волшебную бутылку, чтобы они написали свои желания. Он дает ограниченное количество времени – только этот вечер, а затем забирает бутылку с желаниями и отправляется на волшебную планету.

Ход огонька: детям нужно написать свои желания в полной тишине и (по желанию) раскрасить картинку, свернуть и кинуть в волшебную бутылочку.

Прощальный огонек «Комплимент»

Реквизит: символ огонька, 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.

«Мой герой»

Вожатый рассказывает легенду о мультфильмах

Сегодня нашим талисманом на огоньке будет пульт, с помощью которого мы обычно переключаем каналы на телевизоре, и сейчас я предлагаю вам, ребята, рассказать отряду, с каким героем из мультфильмов вы себя сегодня ассоциируете и почему?

После своего рассказа вы можете выбрать понравившийся цвет и раскрасить один из элементов нашей раскраски. Возможно, вы там найдёте героев, с которыми вы себя ассоциируете, или вспомните мультфильмы, о которых вы уже забыли. Первый говорит вожатый, с кем он себя сегодня ассоциирует, а потом передаём пульт по кругу, и дети рассказывают свои ассоциации.

Когда все дети поделились своими ассоциациями, вожатый говорит: Ну а теперь я предлагаю вспомнить все самые известные мультфильмы, и всем отрядом докрасить вот эту огромную раскраску, которая лежит на полу. Когда докрасили раскраску, вожатый говорит: А в конце мы с вами будем делиться друг с другом своим хорошим настроением, поэтому сейчас вам необходимо сделать 10 обнимашек и пожелать друг другу спокойной ночи. После обнимашек дети расходятся по своим комнатам и ложатся спать.

## 

## Легенды для огоньков

«Притча о дружбе»

Два друга, шли в пустыне. В один момент они поспорили, и один из них дал пощёчину другому. Последний, чувствуя боль, но ничего не говоря, написал на песке: "Сегодня мой самый лучший друг дал мне пощёчину"

Они продолжали идти, и нашли оазис, в котором они решили искупаться. Тот, который получил пощёчину, едва не утонул, и его друг его спас. Когда он пришёл в себя, он написал на камне: Сегодня мой самый лучший друг спас мне жизнь.

Тот, кто дал пощёчину и который спас жизнь своему другу спросил его: "Когда я тебя обидел, ты написал на песке, а теперь ты пишешь на камне. Почему?"

Друг ответил: "Когда кто-либо нас обижает, мы должны написать это на песке, чтобы ветры могли стереть это. Но когда кто-либо делает что-либо хорошее, мы должны выгравировать это на камне, чтобы никакой ветер не смог бы стереть это".

Научись писать обиды на песке и гравировать радости на камне. Оставь немного времени для жизни! И пусть будет легко и светло.

«Легенда сине-зеленого галстука»

Далеко-далеко, где море синее-синее, как лепестки васильков, жила-была девушка красоты неописуемой. Глаза ее были зеленее любого нефрита и глубже любого океана, добрее и мечтательнее ее было не найти. Вечерами она любила гулять по пристани, наблюдая, как солнце тонуло в пучине бескрайнего моря. В один из таких вечеров девушка встретила молодого парня, этот парень был сильным и храбрым моряком, который только что вернулся из своего далекого плавания. Он отважно кидался в пучину морскую, и никакие волны не могли сломить его корабль. Но он утонул… утонул в бездонных глазах девушки. Увидев их однажды, он больше не смог забыть их ни на секунду. Так и зародилась любовь. Но моряк часто уходил в плавание, а девушка верно ждала его, зажигая каждый вечер маяк на пристани, который освещал путь домой любимому. Порой ожидания были слишком долгими, но она верила и ждала своего возлюбленного, и он возвращался обратно. И вот молодой моряк снова ушел в плавание, а девушка ждала его возвращения на пристани. И только корабль показался вдалеке, поднялся сильный шторм, море закипело и забурлило. Волны поднимались так высоко, что начали заливать корабль, и он начал тонуть. Моряк смело бросился в воду, чтобы доплыть до берега к своей любимой. А девушка, увидев, что корабль пошел ко дну, прыгнула с причала в море, чтобы спасти своего возлюбленного. Вода поглощала моряка, но он плыл, преодолевая бушующие волны, но силы были уже совсем на исходе. И вот только встретились два влюбленных, только они протянули друг другу руки, как их накрыла огромная волна… Когда на утро море стихло рыбак обнаружил на берегу лишь сине-зеленое сплетение из одежды, а влюбленных больше никто не видел. Говорят, что в самый сильный шторм на море загорался тот маяк, освещая путь домой. И в такое время возле маяка видели силуэты двух влюбленных.

«О мультфильмах»

На нашей необъятной земле живут миллиарды человек, у каждого своя жизнь, своя история. Но при этом каждый человек когда-то был маленьким. В детстве все смотрели разные мультфильмы, у всех были любимые персонажи. Мультфильмы – это добрые поучительные сказки, которые любят дети и, конечно же, взрослые, это словно соединительная нить между поколениями.

Сейчас я поведаю вам историю об одной девочке. Звали её Катя. Она очень любила смотреть мультфильмы, а одним из самых любимых персонажей у неё была золушка, потому что она была очень трудолюбивой и скромной. Вот настала осенняя пора, когда в школе делают поделки из природных материалов. Такое задание дали и нашей Кате. Она быстро придумала идею, решив, что хочет прожить день золушки: сначала она помогла маме с уборкой, а потом они превратили обычную тыкву с огородной грядки в золотую карету и сделали маленькую туфельку.

Иногда наш день может быть очень динамичным и ярким, а иногда бывают моменты долгожданных побед и больших переживаний, и порой даже из самых трудных ситуаций мы находим выходы и достойно проходим этот путь, как в лучших мультфильмах. Мультики являются важной частью нашей жизни, ведь именно они показывают нам в детстве, что такое настоящая дружба, любовь к родным, трудолюбие и преданность животных.

«Драконовед»

Один мальчик больше всего на свете хотел научиться побеждать драконов. Однажды он узнал, что есть школа, где обучают этой науке, и попросил родителей, чтобы они отправили его туда. Долгие годы учился мальчик в «драконьей школе», он узнал всё о драконах: их особенности, повадки, как их победить. Наконец он вернулся в свою деревню и мог победить любого дракона на свете! Да вот незадача: в его деревне, да и вообще на свете не было драконов. За всю свою жизнь «драконовед» не встретил ни одного дракона!

А так как этот человек больше ничего не научился делать, его дни проходили в лишениях и нужде. До тех пор, пока он однажды не понял: хороши те знания, которые нужны людям и приносят им пользу.

«Кто богаче»

Однажды богач решил взять своего маленького сына в деревню, чтобы показать, какими бедными бывают люди. Они провели день и ночь на ферме в кругу очень бедной семьи. Вернувшись домой, отец спросил сынишку, понравилось ли ему путешествие.

— Было замечательно, папа! — сказал он.

— И что тебе показала наша поездка?

— Я увидел, что у нас одна собака в доме, а у них — четыре пса. У нас есть бассейн в саду, а у них — бухта, из которой видно бескрайнее море. Мы освещаем ночью свой сад лампочками, а им светят звёзды.

Отец от такого ответа лишился дара речи, а сын добавил:

— Спасибо, папа, что показал мне, насколько богатыми бывают люди.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Организационный период | | | | |
| День первый | | | | |
| Время | Режимный момент | Деятельность вожатых | Деятельность детей | Игры |
| 7.30 |  | Встаём с напарником, готовим нарядную одежду по погоде, бойцовку, галстук и бейджик. Повторяем игры на знакомство. |  |  |
| 8.00 |  | Фотосессия вожатским составом. |  |  |
| 10.00-13.00 |  | Встречаем детей с напарником на указанных позициях | Прибывают в лагерь |  |
| … | Отрядное время: первая беседа | Подводим детей к их домикам, давай возможность им самим выбрать свое место, знакомство с детьми, напомнить им свое имя и рассказать, что мы их вожатые на этот сезон.  Обозначаем правила поведения в отряде и в лагере, говорим о том, что с любыми вопросами они могут обращаться к нам. Проводим инструктаж.  Когда дети уже в домике, мы каждому показываем его личное место, говорим о дисциплине в домике, которую они должны соблюдать, о режимных моментах.  Оповещаем детей о времени, к которому они должны быть готовы для следующей лагерной активности, помогаем расселиться. | 1. Слушают правила поведения 2. Задают вопросы 3. Расселяются по своим места 4. Свободное время на адаптацию |  |
| 13:00-13:30 | Обед | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После обеда опять построить детей в строй, сходить в туалет и ровным строем вернуться к домикам. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После обеда строятся, никто не разбегается | Если есть время перед обедом, можно поиграть в игру на знакомство:  «Имя-жест»  «Здравствуйте»  «Угадай мое имя» |
| 13:30 – 14:00 | Подготовка к сон-часу | Отвести детей в туалет. Развести по домикам и настроить на сон-час |  |  |
| 14:00-16:00 | Сон-час | Строгий, то есть дети под присмотром. |  |  |
| 16.00-16.30 | Полдник | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После обеда опять построить детей в строй, сходить в туалет и ровным строем вернуться к домикам. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы  2. После обеда строятся, никто не разбегается |  |
| 16.30-18.50 | Отрядное время | Проведение игр на знакомство, на сплочение, на взаимодействие  Рассказать правила  Чистота в домиках, розетки, техника безопасности Вежливость  Правило 0:0  Честность На зарядку все без исключений  Про плохое самочувствие сразу говорим  Таблетки отдаем вожатым  Ходим по дорожкам В туалет строем  Одеваемся по погоде Моем ручки 22:00 выключаем свет  Рассказать легенду, ввести детей в тематику сезона и отряда, сказать название и девиз | Дети собираются все вместе  Участвуют в играх | *Игры на знакомство:*  «Назови себя, назови меня»  «Это-я»  «Какафония».  *Игры на сплочение и взаимодействие:*  «Поздороваться носами»  «Пещерные львы»  «Дотронься до»  «Коллективный хрюк»  «Паутинка доброты»  «Фигуры в парах»  *Игры на выявление лидера:*  «Шаг вперед»  «Дом»  «Пчелка»  «Счет» |
| 19:00-19:30 | Ужин | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После ужина строим детей. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После ужина строятся, никто не разбегается | *Игры в кругу:*  «Сантики-сантики-лим-по-по»  «Хлоки»  «Кшки-мышки» |
| 19:30 – 20:00 | Звонки родителям | Отвести детей на пирс и следить, чтобы они не заходили в неположенные места (к Курме, слишком далеко) | Звонят родителям |  |
| 20:00-21:00 | РВС/ отрядное время | Провести еще несколько игр на сплочение, доверие и выявление лидера.  Начать украшать отрядное место |  | *На доверие:*  «Зеркало»  «Тоннель»  «Зоопарк»  *На выявление лидера:*  «Слон»  «Карабас» |
| 21:15 | Паужин | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После паужина строятся, никто не разбегается |  |
| 22:00 | Отбой | Заранее приготовить детей ко сну, сказать, во сколько будет подъем, объяснить режимные моменты | Готовятся ко сну |  |
| День второй | | | | |
| 7:40 | Подъем | Проснуться заранее, привести себя в порядок и разбудить детей. Одеваемся по погоде и берем с собой отличительные знаки. |  |  |
| 8:15-8:30 | Зарядка | Обязательно показывать личный пример! | Дети должны быть в кроссовках, с отличительными знаками. |  |
| 8:30-9:00 | Завтрак | Построить строй (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После завтрака строим детей. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После завтрака строятся, никто не разбегается |  |
| 9:00-13:00 | Отрядное время | Рассказать детям об обязанностях командира и комиссара, о правилах отряда (не опаздываем, со всеми здороваемся, отличительные знаки всегда берем с собой, на концерте громко хлопаем)  Сделать акцент на хорошем, из того, что уже произошло.  Подготовка номера к концерту открытия лагерной смены, репетиция названия и девиза.  Украшение отрядного места  Провести еще несколько игры на знакомство, взаимодействие, выявление лидера | Провести несколько игр  Дети выбирают командира и комиссара  Подготовка номера к концерту открытия лагерной смены, репетиция названия и девиза. | *Игры на знакомство:*  «Угадай мое имя»  «Это – Я!»  *Игры на сплочение и взаимодействие:*  «Найди»  «Опасность»  *На доверие:*  «Щепка в реке»  «Коридор доверия  *На выявление лидера:*  «Положи руку» |
| 13:00-13:30 | Обед | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После обеда опять построить детей в строй, сходить в туалет и ровным строем вернуться к домикам. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После обеда строятся, никто не разбегается | «Себе соседу»  «Японец» |
| 13:30 – 14:00 | Подготовка к сон-часу | Отвести детей в туалет. Развести по домикам и настроить на сон-час |  |  |
| 14:00-16:00 | Сон-час | Дети находятся под присмотром |  |  |
| 16:15-16.30 | Полдник | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После полдника строятся, никто не разбегается |  |
|  | Вожатский концерт | Дети под присмотром воспитателя. |  |  |
| 19:00-19:30 | Ужин | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После ужина строятся, никто не разбегается |  |
| 19:30 – 20:00 | Звонки родителям | Отвести детей на пирс и следить, чтобы они не заходили в неположенные места (к Курме, слишком далеко) | Звонят родителям |  |
| 20:00-21:00 | Огонек | Рассказать детям правила огонька. По традиции каждый рассказывает о себе — о том, чем он любит заниматься, какие ему люди нравятся и чего он ждет от этой смены. Разговор о себе начинает вожатый, рассказывая о себе, он дает схему рассказа (имя, чем занимается, хобби), затем передает по часовой стрелке символ, и рассказ продолжает уже ребенок.  Посвятить детей в традиции отряда и дать отличительные знаки, которые они должны будут носить с собой весь сезон. | Делятся своими впечатлениями и ожиданиями. |  |
| 21:15 | Паужин | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После паужина строятся, никто не разбегается |  |
| 22:00 | Отбой | Заранее приготовить детей ко сну, сказать, во сколько будет подъем | Готовятся ко сну |  |
| День третий | | | | |
| 7:40 | Подъем | Проснуться заранее, привести себя в порядок и разбудить детей. Одеваемся по погоде и берем с собой отличительные знаки. |  |  |
| 8:15-8:30 | Зарядка | Обязательно показывать личный пример! | Дети должны быть в кроссовках. |  |
| 8:30-9:00 | Завтрак | Построить строй (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После обеда опять построить детей в строй, сходить в туалет и ровным строем вернуться к домикам.  Рассказать о планах на день | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После завтрака строятся, никто не разбегается |  |
| 9:00 – 10:00 | Отрядное время | Порепетировать с детьми номер на концерт открытия, а также название и девиз | Репетируют номер, название и девиз |  |
| 10:00-13:00 | Кружки | Вожатые должны присутствовать на кружках, показывая личный пример. | Соответствующая одежда |  |
| 13:00-14:00 | Обед | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После обеда опять построить детей в строй, сходить в туалет и ровным строем вернуться к домикам. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После обеда строятся, никто не разбегается |  |
| 14:00-16:00 | Сон-час | Дети находятся под присмотром |  |  |
| 16:15 | Полдник | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После полдника строятся, никто не разбегается |  |
| 16.30 | Линейка открытия | Построить детей в строй  Не опаздывать  Все отличительные знаки с собой, бойцовка и галстук | Дети должны соблюдать дисциплину. С собой отличительные знаки, соответствующая одежда |  |
| 17.00 | Концерт открытия лагерной смены | Дети под присмотром, напомнить командиру и комиссару, что в отсутствие вожатых они следят за отрядом  После концерта обязательно похвалить детей, дать обратную связь |  |  |
|  | Свободное время | Дать детям возможность отдохнуть |  |  |
| 19:00-19:30 | Ужин | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После обеда опять построить детей в строй, сходить в туалет и ровным строем вернуться к домикам. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После ужина строятся, никто не разбегается |  |
| 19:30 – 20:00 | Звонки родителям | Отвести детей на пирс и следить, чтобы они не заходили в неположенные места (к Курме, слишком далеко) | Звонят родителям |  |
| 20:00-21:00 | Дискотека | Следить за тем, чтобы дети были на дискотеке  Показывать личный пример |  |  |
| 21:15 | Паужин | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После паужина строятся, никто не разбегается |  |
| 22:00 | Отбой | Заранее приготовить детей ко сну, сказать, во сколько будет подъем | Готовятся ко сну |  |

# Средний возраст

## Игры на знакомство

1. «Ураган»

Участники встают в круг. Ведущий командует «поменяйтесь местами те, кто…» и придумывает, кто должен поменяться. Например, «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. «Звери»

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. «Поздороваться за руку с максимальным количеством людей»

Каждый должен за определенное время (1 минута, например) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку и обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: «Кто поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?» Выявляются несколько лучших –им можно подарить заранее приготовленные символические призы.

1. «Особенное знакомство»

Каждому участнику дается (30-60 секунд), чтобы рассказать о себе, но делать он это будет особенным образом. Например, рассказать о себе без использования буквы А, рассказывая о себе и танцевать.

Как еще один вариант: можно раздать ребятам различные предметы (мыльница, ручка, часы, галстук, мягкая игрушка и т. д.). И они, используя их должны оригинально рассказать о себе.

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. «Я никогда не…»

Участники встают в круг. Первый игрок говорит: «Я никогда не…». Дальше он называет то, что никогда не делал в своей жизни (игра на честность). Например: «я никогда не прыгал с парашюта». Все игроки, которые прыгали с парашютом, должны загнуть палец. Затем ход переходит к другому игроку, и он называет то, что никогда не делал. Задача каждого игрока назвать что-то такое, что он никогда не делал, а все или большинство присутствующих делали.

1. «Почему я?»

Дети становятся в круг. Выбирается водящий. Задача водящего выбрать кого-нибудь из круга и успеть дойти до него. Задача того, кого выбрал водящий быстро произнести фразу: «Почему я, почему не …» и выбрать имя того, кто стоит в кругу. Водящий должен вместо предыдущего уже идти к новому игроку и т.д.

1. «Мы похожи»

Вначале участники беспорядочно ходят по комнате и говорят каждому встречающемуся по 2 фразы, начинающиеся со слов:

- Ты похож на меня тем, что...

- Я отличаюсь от тебя тем, что...

Другой вариант: в парах 4 минуты вести разговор на тему "Чем мы похожи"; затем 4 минуты - на тему "Чем мы отличаемся". По окончании проводится обсуждение, обращается внимание на то, что было легко и что было трудно делать, какие были открытия. В итоге делается вывод о том, что все мы, в сущности, похожи и в то же время разные, но мы имеем право на эти отличия, и никто не может нас заставить быть другими.

1. «Это - я»

Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени (одно женское, второе мужское). Игроки, чьи имена назвали, кричат: «это - Я» и меняются местами. Задача ведущего: занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим, Если из двух названных имен есть только один человек с таким именем, он кричит «Это - Я» и остается на месте.

1. «Падающий листок»

Играющие стоят в кругу лицом внутрь. Водящий, находящийся в центре круга, поднимает вверх руку с листом бумаги формата А4 и, назвав чье-нибудь имя, отпускает его. Задача того, кого назвали добежать до листка и поймать его, пока тот не приземлился на пол. Если попытка не удалась, прежний водящий остается и пытается передать листок снова, но другому игроку, иначе водящим становится тот, кто ловит листок.

## 

## Игры на выявление лидера

1. «Большая семейная фотография»

Предлагается, чтобы ребята представили, что все они – большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать фотографа. Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается дедушка, он тоже может участвовать в расстановки членов семьи. Более никаких установок для детей не дается, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постойте и понаблюдайте за этой занимательной картиной. Роль фотографа и дедушки обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других членов семьи. Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения. После распределения ролей и расстановки членов семьи фотограф считает до трех. На счет три! все дружно и очень громко кричат сыр и делают одновременный хлопок в ладоши.

1. «Счет»

Для этой игры ведущему необходимо знать точное количество участников. Задача играющих с закрытыми глазами досчитать до конца . То есть если всего 10 участников, то необходимо досчитать до 10. Каждый играющий может называть любую из 10 цифру, но только один раз за кон. Игроки не должны рассчитываться по порядку или присваивать каждому цифры. По команде ведущего любой из участников начинает. Он говорит: «Один», любой другой продолжает «два» и т.д.

Если два и более игрока называют одну и ту же цифру, счет останавливают и начинают заново. Закончить счет не так просто. Как кажется. Придется по несколько раз начинать сначала. Те ребята, которые по ходу игры чаще других начинали сет или называли цифры 1, 2, 3 и есть лидеры.

1. «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 эмоциональные ребята сразу хорошо выявляются.

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.

1. «Кто быстрее?»

Команда выполняет задания быстро и четко.

**1-й вариант.** Постройте, используя всех игроков команды: квадрат, треугольник, круг, ромб, букву, птичий косяк.

**2-й вариант.** Построиться в шеренгу по: росту, цвету волос, алфавиту имен, размеру ноги.

При построении возникает естественный вопрос: "Откуда строиться?" Желательно не давать ответа - промолчать, сделать вид, что не слышите вопроса. Здесь вы как раз и сможете отметить лидера, того, кто возьмет на себя инициативу в построении, т.е. начнет расставлять "как надо", собственно, это, возможно, и есть те люди, которые в сложной ситуации могут взять на себя инициативу.

Строиться могут также «немые» (все молчат) и «слепые» (с закрытыми глазами). Это усложнит задачу. Как правило, за это дело берутся отчаянные, смелые, энергичные, решительные люди. Таким образом, в игре можно проверить - совпадают ли потенциальные лидеры с формальными.

1. «Стульчики»

Играющие сидят на стульях. Одновременно они должны встать, обойти вокруг своего стула и одновременно сесть. Важно заметить того человека, кто первым подаст команду, или группа по команде поднимает руки, затем без команды должна одновременно опустить их.

1. «Карабас»

Участники игры сидят в кругу (можно на стульях, можно на корточках) и внимательно следят за движением руки ведущего. Ведущий говорит слово "КАРАБАС" и одновременно показывает любое количество пальцев. Сколько пальцев показал, столько должно подняться с места участников.

1. «Солнечная система»

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" открывает 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. «Фотография на память»

Группе предлагается "сфотографироваться на память" и встать перед камерой. Обычно в центре встают люди с завышенной самооценкой.

1. «Электроцепь»

Ребята сидят в кругу, ноги вытянуты в центр круга, их задача встать всем вместе с такого положения, не расцепляя круг.

## 

## Игры на сплочение и взаимодействие

1. «Ритм»

Все участники сидят в кругу. Ведущий задает ритм хлопками в ладоши. Ребята должны по кругу повторить этот ритм, при условии, что каждый хлопает только один раз.

1. «Рассказ без прилагательных»

Участники разбиваются на группы по 4 (можно по 5) человека. Каждая группа получает задание написать за 10-15 минут рассказ на определенную тему ("Как я собирался в лагерь", "Наше путешествия в лагерь" и т.д.). Но при этом в рассказе вместо определений-прилагательных должны быть оставлены пустые места. Затем группы собираются вместе и по очереди вписывают в свои рассказы прилагательные, которые наугад говорят им представители других групп. Эти прилагательные могут носить смешной (но не обидный) характер. Затем зачитываются готовые рассказы, определяется самое смешное, самое оригинальное произведение.

1. «Гонконгцы»

Сейчас мы воочию увидим, какого это – быть единым коллективом, единым целым. Для этого прошу вас выстроиться в шеренгу и взяться за руки. Первый участник начинает закручиваться вокруг своей оси. В итоге должны закрутиться все. Готово? Теперь нужно обмотать получившуюся спираль веревкой. И в этом состоянии команда должна пройти определенное расстояние, не расцепляя руки и не разрывая веревку (нитку).

1. «Семейство»

Ведущий подготавливает записочки, на которых, в зависимости от количества игроков, написаны члены звериных семейств (например: дедушка обезьяна, бабушка обезьяна, папа обезьяна, мама обезьяна, сын обезьяна, дочка обезьяна). Можно образовывать семейства лягушек, свиней и т. д. В начале игры каждый игрок вытаскивает себе карточку, но сразу не смотрит, что на ней написано. Только тогда, когда все игроки втянули карточки, их можно прочитать. Ведущий может сделать сигнал звуковой, обозначающий начало игры. Каждый игрок пытается как можно быстрее найти свою семью через звуковые подражания и движения того зверя, который написан на его карточке. Так делает каждый участник игры. Когда звериная семейка нашла всех своих членов семьи, то она должна в правильной последовательности (по старшинству - дедушка, бабушка, папа, мама, сын, дочка, ведущий игры должен заранее объяснить эти правила) сесть на один стул. Та звериная семейка, которая сделала это правильно, побеждает.

1. «Не собьюсь»

Детям предлагается в полной тишине считать вслух от 1 до 31, но они не должны называть числа, включающие тройку или кратные трем. Вместо этих чисел они должны говорить: «Не собьюсь». К примеру: «Один, два, не собьюсь, четыре, пять, не собьюсь…».

1. «Рисунки на спине»

Группа игроков встает в колонну (или 2 колонны, в зависимости от числа участников) достаточно близко гуськом друг за другом. Последний игрок получает задание передать послание первому игроку (слово или фраза). При этом остальные игроки не должны видеть слово. Последний игрок рисует пальцем на спине впереди стоящего по 1 букве. Сосед, даже если он не совсем понял, что это было, рисует пальцем на спине своего следующего соседа то, что, по его мнению, было нарисовано ему на спине. Первый игрок, после того как ему нарисовали что-то на спине, должен перенести это изображение на бумагу. В результате сравниваются два варианта – что было загадано и что дошло в итоге.

1. «Тактильный телеграф»

Дети садятся в одну линию. Каждый ребенок совмещает свою ладонь с растопыренными пальцами с ладонями правого и левого соседа. Первый игрок придумывает последовательность нажатий и передает другому. Затем первый и последний игроки обмениваются мнениями, правильно ли была передана информация, где произошел сбой.

1. «Волшебный клубочек»

Дети сидят на стульях или на ковре по кругу. Воспитатель передаёт клубок ниток ребёнку, тот наматывает нить на палец и при этом говорит ласковое слово, или доброе пожелание, или ласково называет рядом сидящего ребёнка по имени, или произносит «волшебное вежливое слово» и т.п. Затем передаётся клубок следующему ребёнку.

1. «Одноногий Джо»

Группа становится в линию. Каждый кладет одну руку на плечо игрока стоящего впереди и поднимает одну ногу. Второй рукой подхватывают ногу игрока, стоящего позади. Задача группы — пропрыгать без разрыва определенное расстояние.

1. «Левый берег, правый берег»

Дети становятся в колонну друг за другом. Ведущий (аниматор, вожатый) отходит от них на определенное расстояние и говорит, что дети должны добраться до него. НО они не могут использовать стопы ног. Каждый по очереди начиная с первого придумывает способ и добирается до ведущего. Главное условие игры в том, что если один ребенок прошел, например, на четвереньках, то больше никто не может использовать этот способ. Тот, кто прошел задание, может помогать тем, кому это только предстоит (перенести его на спине и др. главное соблюсти технику безопасности). Самое сложное достается детям, которые встали в конце колонны, так как самые легкие способы уже использованы. Дети начинают мыслить коллективно, использовать подручные вещи (других людей, стулья).

## 

## Игры на доверие

1. «Пропасть»

Для этой игры нужен парапет или длинная скамейка, возможен вариант бортика бассейна. Ребята выстраиваются на парапете (скамейке, бортике бассейна) вдоль края плечо к плечу, лицом к вам (воде). Их задача: перейти из одного конца строя в другой, по очереди, лицом к ребятам держась за них и спиной к вам (воде). Всё это должно происходить молча, если кто-то оступился или сорвался, игру следует начинать сначала. Те, кто стоят, помогают переходящим. Затем игра усложняется, ребята поворачиваются на 90 градусов, лицом в затылок друг другу. Условия те же самые. После игры – анализ.

1. «Матрешка»

Все играющие стоят в парах, затем в тройках и 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. Все участники этого этапа должны побывать в роли матрёшки, чтобы почувствовать доверие ко всем членам коллектива.

1. «Парочки»

Участников делят на пары. Парочки сообщают друг другу о том, чего никто о них не знает. Затем участники рассказывают всей группе про своего партнера.

1. «Кочки»

Каждому участнику выдается листок бумаги А4. Все собираются на одном конце комнаты, и ведущий поясняет, что впереди – болото, листы – это кочки, все участники – лягушки, а ведущие – крокодилы. Задача группы – не потеряв ни одной лягушки, добраться до противоположного конца комнаты. Наступать можно только на кочки. Крокодилы могут топить (забирать) оставленные без присмотра кочки. Наступать можно только на кочки. Если лягушка оступилась, или не все лягушки смогли перебраться на другой берег, потому что не осталось кочек, то выиграли крокодилы, и игра начинается сначала.

Обсуждение: Обсуждение в общем кругу. Участники рассказывают, что помогало или, наоборот, мешало выполнению задания. Что чувствовали те лягушки, которые шли первыми, а что чувствовали те, кто замыкали цепочку.

1. «Полет»

Реквизит: Пледы/покрывала, музыка для релаксации.

Участники разбиваются в группы по 4-5 человек, на каждую группу дается одно покрывало. Первый участник укладывается на покрывало, остальные ребята, взявшись за края, осторожно приподнимают его, и покачивают в течение 15-20 секунд. Важно, чтобы каждый ребенок принял участие.

1. «Коридор поддержки».

Участники образуют коридор, каждый по очереди должен пройти по коридору, остальные говорят ему комплименты, подбадривают прикосновениями.

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. «Слепые лесники»

Разбейтесь на пары и завяжите глаза одному из партнеров в каждой паре. Зрячий игрок подводит напарника к дереву. Игрок с завязанными глазами исследует дерево всеми своими органами чувств (кроме зрения). Затем зрячий партнер отводит его обратно на старт. Повязка снята и игрок отправляется искать свое дерево. Потом партнеры меняются ролями.

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» открывает 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.

1. «Монетка»

Участники встают в круг. И начинают предавать монетку по кругу при помощи только одного пальца. Если монетка падает, игра начинается заново.

## 

## Подвижные игры

1. «Вышибалы»

Выбирается двое водящих. Это вышибалы. Они встают по разным сторонам большой площадки. Остальные игроки перемещаются между ними, стараясь увернуться от удара. Вышибалы стремятся мячом выбить всех участников игры с поля. Неловкий выходит из игры. Двое самых быстрых становятся вышибалами.

1. «Шаги»

Игроки собираются рядом с водящим. Он высоко подбрасывает мяч, и за то время, пока он его не поймает, собравшиеся вокруг разбегаются в разные стороны. Овладев мячом, водящий останавливает разбегающихся выкриком: "Стоп!". После чего оценивает расстояние до любого игрока и говорит, за какое количество шагов дойдет до него. Водящий выполняет объявленное и, если он действительно остановился у "жертвы", дотрагивается до нее. Это и есть новый водящий.

Условие: шаги должны быть разные. Варианты шагов:

* "Гиганты" — большие шаги-прыжки;
* "Лилипуты" — мелкие, частые;
* "Зайчик" — прыжки на носочках ноги вместе;
* "Зонтик" — в прыжке нужно сделать полный поворот вокруг себя;
* "Ниточкой" — ступни ставятся вплотную пятка к носку;
* "Утята" — присесть и шагать, не выпрямляя ног, в приседе;
* "Лягушка" — высокие прыжки вперед из приседа.
* Шаги нужно объединять, группировать.

1. «Заяц без логова»

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это - «логово зайца». Выбираются двое водящих - «заяц» и «охотник». Заяц должен убегать от охотника, при этом он может спрятаться в «логово», т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от «охотника». Если «охотник» осалит «зайца», то они меняются ролями.

1. «Прятки»

Водящий становится в условленном месте с закрытыми глазами. Это место называется “кон”. Пока водящий громко считает до 20-30, все играющие прячутся на определённой территории. После окончания счёта водящий открывает глаза и отправляется на поиски спрятавшихся. Если он увидит кого-то из укрывшихся игроков, он громко называет его имя и бежит на кон. В знак того, что игрок найден, надо постучать на кону о стенку или дерево. Если найденный игрок добежит до кона и постучит там раньше водящего, то он не считается пойманным. Он отходит в сторону и ждёт окончания игры. Водящий должен “застукать” как можно больше игроков. В следующий раз водящим становится тот игрок, который был найден и “застукан” последним. (Или по решению играющих - первым.) Каждый раз, когда водящий далеко отходит от кона, спрятавшиеся игроки могут незаметно подкрасться к кону и постучать там. В этом случае они не будут считаться обнаруженными.

1. «Жители, домики, землетрясение»

Играющие встают в пары, а по серединке стоит житель. Если ведущий говорит: Жители, то жители должны покинуть свои домики и найти себе другое убежище, а домики в это время стоят. Если ведущий говорит: домики, то жители теперь стоят, а домики ищут себе новых жителей. Если ведущий говорит: землетрясение, то всё рушится и пары, которые образовывали домики, расходятся и должны образоваться новые домики и жители в них. Кто останется один тот и голя.

1. «Пиф-паф»

Все стоят в кругу, в центре ведущий с закрытыми глазами. Он раскручивается и показывает пальцем на какого-то человека, говорит: «Пиф!». «Пифнутый» человек садится на корточки, а 2 человека которые были по бокам, стреляют друг в друга, говоря: «Паф!». Кто из них кого вперед «пафнет».

1. «Третий лишний»

Играющие становятся парами по кругу лицом к центру так, что один из пары находится впереди, а другой — сзади него. Расстояние между парами — 1—2 м. Двое водящих занимают место за кругом: один убегает, другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается «третьим лишним» и должен убегать от второго водящего. Если догоняющий коснется убегающего, то они меняются ролями.

1. «Принцесса, самурай, дракон»

Дети делятся на 2 или больше команд. Совещаются втихаря, и выбирают себе одну из этих трех ролей. Игра проходит по принципу камень – ножницы - бумага, на счет три ведущего показывают определенное движение (самурай – «достают меч» и кричат угрожающе, дракон – поднимают руки верх, расставляют пальцы и рычат, принцесса поет ля-ля-ля и «держится за подол платьишка»), кто кого? Принцесса влюбляет в себя самурая, самурай убивает дракона, дракон съедает принцессу.

1. **«**Невидимки**»**

Игра может проводиться на местности с кустарниками и другими местами укрытия. Все играющие становятся в круг спиной к центру. В центре – водящий.  
По первому сигналу все расходятся в разных направлениях, останавливаются и поворачиваются лицом к водящему. По второму сигналу игроки приближаются к водящему перебежками, ползком, стараясь не быть обнаруженными. По третьему сигналу все встают в рост. Побеждает тот, кто оказался ближе всех к водящему. Игроки, которых обнаружили, выбывают из игры и подключаются, когда выбирается новый водящий.

1. «Терминатор»

Выбирается водящий. Игра состоит в том, что по сигналу все игроки разбегаются в разные стороны, а водящий бросается за кем-нибудь из них вдогонку. Его задача: осалить кого-нибудь, но это сделать не так-то просто, потому, что он не имеет права салить игрока, присевшего на корточки (на корточках нельзя сидеть более 15 секунд), а также игрока, застывшего в неподвижной позе. Единственное, что водящий может сделать с "застывшим" игроком - это заставить его зашевелиться или рассмеяться. При этом не разрешается дотрагиваться руками до "застывшего", но зато можно щекотать его травинкой или чем-нибудь подобным. Осаленный или "размороженный" становится водящим.

## 

## Игры в кругу

1. «Себе соседу»

Для игры понадобится небольшой предмет: колечко, ключик, пуговица, брелок и т.д. Участники становятся в круг, руки вытягивают в стороны: ладонь левой руки - ковшиком, ладонь правой - как будто что-то держат пальцами. Одновременно повторяя слова: "себе - соседу", все игроки перекладывают из своей левой ладони в левую ладонь соседа справа небольшой предмет. Задача водящего: угадать у кого он в ладони.

1. «Брось улыбку»

Игроки сидят в кругу. Лидер начинает игру - улыбается, потом прикрывает рот ладонью, словно стирая улыбку. Когда он убирает ладонь, улыбка исчезла. Лидер «бросает» улыбку» другому игроку, который «ловит» ее руками и «наносит» ее на свое лицо, потом «стирает» и «бросает» другому. Тот кто засмеется или улыбнется не в свою очередь теряет “жизнь”.

1. «Жираф - слон – птица»

Все стоят в кругу. Водящий неожиданно на кого-нибудь показывает и говорит одно из трех слов (жираф, слон, птица). Если произнесено слово «жираф», то этот игрок поднимает обе руки вверх, а его два соседа – справа и слева должны присесть на корточки. Так они изобразили жирафа. Если «слон»: игрок делает из рук хобот, а игроки справа и слева делают уши к нему. Если «птица» – сам игрок делает клюв из рук, а соседи подгибают одну ногу, дальнюю от игрока, и отводят в сторону руку. Игрок, который замешкался или сделал не ту фигуру, выбывает из игры.

1. «Ходим кругом»

Участники игры образуют круг. Внутри круга – ведущий. Играющие медленно двигаются и поют:

Ходим кругом друг за другом,

Эй, ребята, не зевать!

Все, что (имя ребенка) нам покажет,

Будем дружно повторять!

Ведущий показывает движения, например, как прыгает лягушка, хлопает в ладоши, крутится на месте и т.п. Играющие повторяют как можно точнее его движение. Затем ведущий подходит к любому игроку и низко кланяется. Тот становится ведущим и игра продолжается.

1. «Прорвись в круг»

Цель упражнения: - стимуляция групповой сплоченности; - снятие эмоционального напряжения. Члены группы берутся за руки и образуют замкнутый круг. Предварительно ведущий, по итогам прошедших занятий, определяет для себя, кто из членов группы чувствует себя меньше всего включенным в группу и предлагает ему первым включиться в исполнение упражнения, т. е. прорвать круг и проникнуть в него. То же самое может проделать каждый участник.

1. «Лягушка»

Все дети становятся в круг, выбирается один фермер он становиться в центр круга и один вода, он выходит за круг. Вода говорит: наступила ночь - уснул фермер, заснули все комары и лягушки, заснули соседи. В это время вода идёт по кругу за спинами стоящих и дотрагивается до спины одного из детей - этот человек теперь лягушка остальные комары. Вода: "Наступило утро, и лягушка вышла на охоту!" Все открывают глаза, теперь задача воды определить кто лягушка. Задача лягушки съесть как можно больше комаров - показывая разным участникам язык (кому показали - тот садиться), за спиной у лягушки... После нахождения прожорливой рептилии выбирается новый фермер, а бывший становиться водой...

1. «Ой-ой-ой»

Все стоят лицом в круг. Каждый играющий получает свой порядковый номер, по количеству игроков. Номера закрепляются за играющими до конца игры. Выбирается человек, который начинает игру. Он называет два номера, которые должны поменяться, а водящий занять их место, при этом названные «номера» говорят: «Ой-ой-ой» и меняются местами. Тот, кто не успел поменяться, становится водящим.

1. «Летит голубь»

Игроки садятся в круг. Ведущий называет различные предметы и добавляет слово "летит", поднимая быстро руки. Игроки должны повторить его движение, но только в том случае, когда называемый предмет подходит по смыслу к слову "летит". В противном случае руки остаются неподвижными. Тот, кто ошибается, выходит из игры.

1. «Платочек»

Все становятся в круг. Один водящий за кругом. Он пробегает за спинами игроков и кому - то под ноги бросает платочек (если нет носового платка, бросали скомканную бумажку и тому подобное). Игрокам оборачиваться и подглядывать нельзя. Итак, кинул платочек и побежал дальше по кругу. А тот, кому кинули, хватает платочек и за ним. Надо догнать и осалить. А ведущему убежать и стать на место этого игрока в кругу. Если игрок с платочком догнал - отдает платочек и становится на свое место в кругу, если нет, то дальше с платочком бегает он.

1. «Неслышно за мячом»

Эту игру можно проводить только при полной тишине. Играющие встают в круг, в центре водящий, вокруг него на полу несколько больших и малых мячей. Водящий закрывает глаза и по сигналу ведущего один, двое или трое играющих неслышно подходят к лежащим предметам, тихо берут какие-либо из них и возвращаются на свои места. Водящий старается услышать или угадать, когда играющий берет предмет. Если он более-менее уверен, что услышал, то говорит: "Стой!" - и показывает рукой в направлении играющего, и тот выходит из игры, когда водящий прав. Если водящий не угадал, посылают новых игроков брать предметы.

## 

## Игры с залом

1. «Звездный дождь»

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

Одна капелька (все хлопают по ладони одним пальцем).

Две капельки (все хлопают по ладони двумя пальцами).

Три капельки (все хлопают по ладони тремя пальцами).

Четыре капельки (все хлопают по ладони четырьмя пальцами).

Пошел проливной ливень (все хлопают в ладоши).

И посыпался "звездный дождь" (бурные аплодисменты стоя).

Затем все повторяется в обратном порядке и наступает тишина (дождь прекращается).

1. «Попробуй не ошибись»

Сможете ли вы сейчас повторить за мной три коротенькие фразы? – спрашивает ребят ведущий. Никто конечно в этом не сомневается. «Сегодня идет дождь», - говорит ведущий. Все уверенно повторяют эту фразу. «А завтра, думаете, будет хорошая погода», - говорит он. Ошибки снова нет. «Вот вы и ошиблись», - радостно заявляет ведущий. Ребята в недоумении :»Почему?» Ведущий объясняет: «Вот вы и ошиблись» - это была моя третья фраза. Никто не повторил.

1. «Колпак мой треугольник»

Ведущий: ребята, мы с вами споем еще одну песню, только каждое слово поочередно мы будем заменять различными движениями. Но сначала разучим слова:

Колпак мой треугольный

Треугольный мой колпак,

А если не треугольный,

То это не мой колпак.

(Ребята поют)

Ведущий: А теперь слово «колпак» - мы показываем, рукой на голову, а слово «колпак» не произносим. Затем на слово «мой» ребята касаются рукой груди, а само слово не произносят. На слово «треугольный» ребята должны показать три пальца, вытянув руку вперед, а затем переводя ее на пояс.

1. «Гол! Мимо!»

Ведущий: а теперь представьте, что вы присутствуете на футбольном матче, где проходит матч между командами «Динамо - Москва» и «Динамо - Киев». Одна половина зала болеет за «Динамо - Киев» другая за «Динамо - Москву». Когда я подниму руку, команда кричит «ГОЛ!», левую «МИМО!», а две руки «ШАЙБУ!», скрещенные руки «Штанга!».

1. «Плохие - хорошие»

Ведущий предлагает залу немного поспорить с ним: он будет говорить залу разные фразы, а задача всех в зале громко прокричать слово, противоположное последнему в фразе, например:

Ведущий: - Ну что же, друзья, здравствуйте!

Зал: - До свидания!

Ведущий: - До свидания?

Зал: - Здравствуйте!

Ведущий: - Какие все тут хорошие!

Зал: - Плохие!

И так далее.

1. «Волна»

Ведущий. Все вы помните игру «Море волнуется раз…». Давайте поиграем – изобразим волнующееся море. Каждый ряд – волна. По команде «1-й ряд, волна» все, кто сидит на 1-м ряду, должны по очереди привстать и снова сесть, как будто прокатилась волна. Я буду называть номер ряда, а вы – «волноваться». Победителем станет тот ряд, чья волна получится самой плавной и быстрой.

1. «Три движения»

Ведущий показывает три движения. Например: первое - руки согнуты в локтях, кисти на уровне плеч; второе - вытянуты вперед; третье - руки подняты вверх. Ребята должны запомнить номер каждого движения. Ведущий показывает одно движение, при этом называет номер другого. Играющие должны делать только те движения, которые соответствуют названому номеру (а не те, которые показывает ведущий).

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.

1. «Замотало»

«При слове „замотало“ нужно обнять себя, а при слове „размотало“ — руки развести в стороны». Слова ведущего могут быть следующими: «Замотало — размотало. Замотало на соседа слева — размотало. Замотало на соседа впереди — размотало».

1. «Всех запомнил»

Добрый вечер, 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?

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

## 

## Интеллектуальные игры

1. «Дай название картине»

Берутся репродукции картин художников. Внимательно рассмотрите картину. Задача конкурса - придумать оригинальное название, а потом сравнить с авторским. Победитель: игрок, называющий наиболее оригинальный вариант.

1. «История наоборот»

Игра на развитие памяти. Первый участник по желанию рассказывает небольшую историю. Задача второго рассказать ее наоборот, начиная с конца.

1. «Переписываем стихи»

Суть этого конкурса состоит в том, чтобы перевести отрывок из известного стихотворения или произведения на современный молодежный язык, используя все варианты сленга. Игра проходит чрезвычайно интересно. Существуют различные варианты игры. Так, например, ведущий зачитывает отрывок, а игроки как можно быстрее его переделывают, или же – обратный вариант, когда ведущий читает уже переделанный текст, а остальные его угадывают.

1. «Шерлок Холмс»

Выбирают сыщика Шерлока Холмса. Он на время удаляется. Игра: Игроки выбирают главаря. Его роль состоит в том, чтобы показывать различные движения (прыгать, хлопать в ладоши, смеяться и т. д.), которые все играющие должны в точности повторять. Возвращается Шерлок Холмс, наблюдая внимательно, он должен определить, кто Главарь, кому подражают все игроки. Главарь старается вводить новое движение. Если Шерлок Холмс угадал Главаря, он победил. После чего выбирается новый Главарь и новый Шерлок Холмс, игра продолжается. Победитель: Игрок, лучше всех показавший себя сыщиком.

1. «Категории»

Выбирается заранее около 20 различных категорий (Например, город, фильм, песня и т. п.). Из них выбирается одна или несколько. Ведущий называет любую букву [алфавита](http://www.pandia.ru/text/category/alfavit/). Задача участников - написать как можно больше слов на эту букву.

1. «Тшшшш»

Сидим в кругу. Каждый выбирает себе предмет и начинает мысленно описывать его. Вожатый случайно вызывает кого-нибудь, и он начинает озвучивать вслух свой рассказ, с того места, на котором мысленно находился, когда его вызвали. Одного и того же человека можно спросить два раза, чтобы народ не прекращал думать.

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. «Шляпа»

Играют парами. По очереди. Каждый загадывает сначала несколько слов, бумажку сворачивает и кидает в шапку. Выбирается тот, кто владеет часами и следит за временем. Каждой паре дается 30 секунд. Один из партнеров вытаскивает бумажку из шапки и пытается объяснить слово другому, не употребляя однокоренных слов. Получилось -оставляет бумажку себе. И так далее, пока время не кончилось. Затем отдается следующий паре по кругу. Выигрывает та пара, у кого к концу игры скопилось больше бумажек. Кроме того, если вытянутое слово оказалось слишком "интеллектуальным", можно бросить его обратно в шляпу один раз за всю игру.

1. «Лесенка»

Называется любая буква. На эту букву придумываются слова: первое слово из 3-х букв, второе - из 4-х, т.е. каждое последующее слово длиннее предыдущих на одну букву. Слова пишутся в виде лесенки одно под другим. Побеждает тот, у кого лесенка оказалась длиннее.

1. «Рюхи»

**Ход игры:**

**I этап.**

1. Люди делятся на команды (5-10 чел.)
2. Ведущий говорит заранее подобранное слово, не объясняя его значения.
3. Действия участников:

а) каждая команда придумывает свое объяснение слова, заведомо ложное с целью обмануть соперников (даже если знает настоящее значение слова);

б) сдает свой листочек, на котором написан ответ ведущему;

1. Ведущий собирает все листки и читает написанные в них ответы, включая свой правильный ответ;

**II этап.**

1.Ведущий возвращает командам листки и ставит им задачу написать правильный ответ:

2. Команды выбирают, по их мнению, правильный ответ и снова сдают его ведущему;

**III этап.**

1. Ведущий зачитывает правильный ответ и подсчитывает баллы команд.

Подсчет баллов:

Команда, написавшая ответ какого-либо соперника получает 0 баллов;

Команда, обманувшая соперников 2 балла;

Команда, написавшая правильный ответ 1 балл.

**Предлагаемые слова для игры:**

* Барчук - (устар.) мальчик из барской семьи.
* Басок – (разг.) Несильный бас.
* Бебехи – Всякие домашние вещи.
* Безбрачие – (книжн.) Сохранение девственности; холостая или незамужняя жизнь.
* Вьюшка – крышка закрывающая печную трубу.
* Выя-то же что и шея.
* Голик – веник из сухих прутьев.
* Городошник – игрок в городки.
* Гульден – денежная единица Нидерландов.
* Гуано - разложившийся помет морских птиц.
* Турнепс - кормовая репа.
* Турухтан – болотная птица, родственная кулику.
* Турусы – пустые разговоры, болтовня.
* Трепак – русский народный танец с дробным протоптыванием.
* Супонь – ремень, стягивающий хомут.
* Ступка – небольшая ступа.
* Стригунок - годовалый жеребенок, которому обычно подстригают гриву.
* Стояк – вертикальный брус, вертикальная труба.
* Сексот – сокращение: секретный сотрудник.
* Осокорь – дерево, родственное тополю.
* Осинник – осиновый лес.
* Опорос – (спец.) роды свиньи и самок других животных.
* Мормышка – искусственная приманка для рыб.

## 

КТД

1. «Праздничный вечер «Здесь ароматный торт, царит веселье…»

**Цель:** Сплочение коллектива. Предоставление возможности каждому ребенку выявить и раскрыть свои способности, лучше узнать друг друга. Первая творческая работа микрогрупп.

**Оборудование:**

* цветные коржи из бумаги (для каждой группы свой);
* фломастеры, цветные карандаши, краски, клей и т.д.
* белая и цветная бумага;
* оборудование для шумовых оркестров (банки, ведра, пустые бутылки (не стекло), целлофан и т.д).
* магнитофон с кассетами;
* торт, чай, стаканы...

**Краткое описание**: Ребята попадают в "кондитерскую мастерскую" (специально оформленная комната для данного вечера), где вожатый предлагает помочь ему "испечь" торт. А чтобы это сделать – необходимо принять участие в веселых конкурсах, подготовить творческие художественные номера. И только от общего участия зависит - получится "торт" или нет. Каждая команда приготовила "домашнее" задание на тему: "ЭТО МЫ!". Эти представления и войдут в основу торта (коржи), которые необходимо промазать кремом, повидлом, украсить розочками и цветами. А для этого необходимо принять участие в различных конкурсах и заданиях.

**Советы организаторам:** Каждая группа, после выступления (показа "домашнего" задания) прикрепляет на стенд свой "корж" (заранее заготовленную цветную полосу). Дальнейшее украшение может происходить по результатам каждого конкурса (можно просто красками, а можно заранее заготовить нарисованные цветы, воздушные шары и другие украшения). В конце дела, когда торт будет закончен, можно погасить в комнате свет и в темноте поставить рядом с рисунком настоящий торт, что станет для ребят вкусным и приятным сюрпризом. Возможно, устроить чаепитие и небольшую дискотеку.

**Конкурсная программа:**

1. Нарисовать дружеский шарж (торт) на любую соседнюю команду.
2. Сочинить необыкновенную веселую историю на тему: "Если бы я был кондитером..."
3. Создать шумовой оркестр и сочинить рапсодию во славу торта.
4. Какая команда назовет большее количество пословиц и поговорок, скороговорок и считалок.
5. Всей командой изобразить в пантомиме:

* тающее мороженое;
* печеное яблоко;
* горящую свечу;
* клубнику со сливками;
* стакан газировки;

1. Кино-аукцион: какая команда назовет большее количество названий фильмов где в названии упоминается праздник.
2. Кольцовка песен на тему: праздник.
3. Придумать подарок и подарить его соседней команде.
4. Сочинить пожелание всем и зачитать его.
5. День тезок (или Фестиваль однофамильцев)

В этот день в лагере в установленных местах собираются ребята, у которых одинаковые фамилии и имена. Ребята могут объединяться только по именам и соревноваться друг с другом. Гали выступят против Наташ на конкурсе кольцовки песен про несчастную любовь. Игори проведут шахматный турнир с Володями на завоевание сладкого приза. В лагере состоится соревнование хоровых «капелл», все члены которых либо Тани, либо Оли, либо Марины. В этот день можно провести веселый турнир на самую длинную и самую короткую фамилию. А можно провести конкурсы на самого высокого Петрова, самого сильного Ильина. А можно собрать в одну «связку» Ивановых, Иванищевых, Иваненко, Иваношвили. Дело, конечно же, не столько в том, кто из них умнее, сильнее, находчивее. Главная польза в том, что в наше не очень доброе время ребята смогут чуточку подобреть друг к другу, а Гали, Веры или Олеги просто будут дружить друг с другом.

1. «Времена года»

Ребята делятся на 4 команды в зависимости от месяца рождения: зима, весна, лето и осень. Каждая команда получает первое задание: вспомнить как можно больше песен, в которых упоминается их время года (на подготовку задания отводится 5 минут). После выполнения этого задания команда получает следующее: придумать рассказ, все слова которого начинались бы с одной буквы (соответствующую букву команда получает в ходе жеребьевки). Для этого конкурса следует подбирать наиболее распространенные согласные буквы, например: М, Н, Р, С и т.д. Затем командам может быть предложен конкурс художников, в ходе которого участникам предстоит нарисовать с закрытыми глазами какое-нибудь животное, например: жирафа, корову, слона или бегемота. Каждый конкурсант рисует только одну часть тела животного.

1. «Фотоэкстрим»

Требуется сделать несколько (5-10) постановочных снимков по строго заданным условиям. В задании максимально подробно описывается, что должно быть изображено на снимке. Каждое задание сводится к искусственному созданию какой-либо экстремальной, нестандартной, очень весёлой ситуации, которую необходимо зафиксировать фотографией. Качество самих снимков не учитывается, и в отличии от «Фотоохоты» здесь самое сложное придумать «КАК» и «ГДЕ» сделать кадр, в то время как «ЧТО» должно быть изображено на кадре заранее чётко определено авторами сценария.

1. «Школа Частных Детективов»

Все участники делятся на три команды. Для того, чтобы поделить, можно перед началом раздать карточки с изображением трубки, скрипки и пенсне. В зависимости от того, какой кому рисунок попался, тот в такой команде и будет играть. Так же можно при раздаче набрать жюри – три знака с лупой. Ведущие же играют роли лейтенанта Коломбо и миссис Марпл.

Внеконкурсное задание: Соответственно выбранному знаку (трубка – Мэгре, скрипка – Шерлок Холмс, пенсне – Эркюль Пуаро) придумать название и девиз.

**1 Задание:** Выборы капитанов команд, которые передают образ сыщика.

**2 Задание:** Аудиоскопия – определить на слух предметы, по которым ведущий стучит ручкой (стучать можно по дереву, стеклу, пластмассе, бумаге, железу…).

**3 Задание:** Дактилоскопия – из 20 экземпляров обведенных рук с различными линиями необходимо выбрать две одинаковые.

**4 Задание:** Сыщикология – викторина по детективам.

1. По какому адресу проживал Шерлок Холмс? (Лондон, Бейкер-стрит, 221-б)
2. Кто по национальности Эркюль Пуаро? (бельгиец)
3. Какой породы была собака Коломбо? (бассет-хаунд)
4. Как звали напарника Мэгре? (у него не было напарника)
5. Все знают Ватсона, как «доктор Ватсон», а как его имя? (Джон)
6. Кто автор рассказов про Эркюля Пуаро? (Агата Кристи)
7. Чем занялся Холмс, оставив свое занятие расследованиями? (пчеловодством)
8. В каком городе жил Коломбо? (Лос-Анджелес)
9. Как звали помощника Пуаро? (Гастингс)
10. Каким видом спорта занимался Холмс? (боксом)
11. Кто сыграл Пуаро а английской версии одноименного сериала? (Девид Суше)
12. Кто по званию Мэгре? (комиссар полиции)
13. Кто такая миссис Хадсон? (хозяйка дома по Бейкер-стрит)
14. Кто автор рассказов про Мэгре? (Жорж Сименон)
15. Что сейчас находится по адресу: Лондон, Бейкер-стрит, 221-б? (музей восковых фигур мадам Тюссо)
16. Чем в своей внешности больше всего дорожил Пуаро? (усами)
17. Какой актер признан лучшим Шерлоком Холмсом? (Василий Ливанов)
18. Каковы главные атрибуты Коломбо, без которых он уже не будет самим собой? (плащ и сигара)

**5 Задание:** Наблюдательность – все выходят из помещения, в это время ведущий прячет календарик, который потом надо будет найти. Главное условие поиска – тот, кто его увидел, должен не говорить остальным, где он, а просто сесть на свое место.

**6 Задание:** Основы кинологии – определение предмета по запаху

**7 Задание:** Составление фоторобота – нарисовать портрет преступника. Это был худощавый молодой человек с черными волосами, которые были коротко подстрижены. Темные глаза с восточным разрезом придавали ему сходство с предками из Индии. Уши его были плотно прижаты к черепу так, что при взгляде на него анфас было видно только серьгу в левом ухе. Рот постоянно приоткрыт, что наводило мысль о его умственной отсталости. У него была сломана переносица в результате очередного турнира по боксу. Молодой человек обладал широким подбородком с бородавкой под нижней губой с правой стороны. Густые брови рассекала глубокая морщина, проходившая через весь его широкий лоб. Его практически постоянно небритое лицо рассекал шрам на правой щеке, на котором еще виднелись следы от хирургических швов.

**8 Задание:** Улики – по предложенным трем уликам придумать и разыграть преступление (улики подбираются по обстановке, можно предложить: кость, нож, перо, фартук, миску, гитару, ключи, блокнот, шарф, расческу…). По итогам каждой команде вручается диплом об окончании Школы Частных Детективов.

## 

## Вопросы к интеллектуальным играм

1. Его дают человеку раз и навсегда (Имя)
2. Что в море является ориентиром для моряка? (Полярная звезда)
3. С какого возраста начинается долгожительство? (90 лет)
4. Как в старину называли глаз? (Око)
5. В какое время года сутки короче? (Одинаковые)
6. На берёзе 8 веток, на каждой ветке по 5 сучков. На каждом сучке по 2 яблока. Сколько всего яблок? (Яблоки на берёзах не растут.)
7. Назовите трёх русских былинных богатырей. (Добрыня Никитич, Илья Муромец, Алёша Попович)
8. Кто из птиц селится на крышах домов и по преданию приносит
9. счастье? (аист)
10. Как можно пронести воду в решете? (заморозить)
11. Чего больше яблок или фруктов? (фруктов)
12. У какого животного не только полосатый мех, но и полосатая кожа? (тигр)
13. Что у зайца сзади, а у цапли впереди? (Буква Ц)
14. Как легко спрыгнуть с лестницы в 5 метров и не повредить ничего? (Надо прыгать с первой ступеньки)
15. Как называется популярность видео, которое обязательно должен повторить каждый? (Тренд)
16. Если увидел зелёного человечка, то… (переходи дорогу)
17. Любимое занятие на досуге (Хобби)
18. Партия, исполненная одним человеком (Соло)
19. Древесные или травянистые лазящие или вьющиеся растения (Лианы)
20. Название этой игры переводится как корзина и мяч (Баскетбол)
21. У тридцати двух воинов один командир. (Зубы и язык)

## 

## Сценарии огоньков

«Расскажи мне о себе»

**Цель:** Сформировать у каждого ребенка представление об отряде и о себе в этом отряде, а также более глубокое знакомство друг с другом. Самое главное здесь — создать такую атмосферу, когда хочется рассказать о себе и узнать немного о других, — немного таинственную, романтическую, обязательно очень доброжелательную и доверительную.

**Задача:** Углубить знакомство ребят друг с другом, сформировать доброжелательное отношение к каждому члену отряда.

**Описание:** Это эффективная форма создания доверительных отношений в группе и знакомства в отряде. Значение его в организационный период: определяет эмоциональный настрой и содержание взаимоотношений в первые дни существования отряда.

При проведении «огонька» знакомств необходимо создать необычную обстановку. Например, ребята идут на «огонек», особой тропой, не лишенной «опасностей», и поэтому мальчики помогают девочкам. При рассадке вожатый обращает внимание на то, чтобы мальчики и девочки сидели «вперемежку», чтобы места были удобны для каждого и чтобы каждого из ребят было видно всему отряду.

Начинается «огонек» с настроя:

• поются 2-3 песни, которые все знают;

• небольшое вступительное слово вожатого, в котором он в непринужденной форме высказывается о начале смены, о задачах и традициях «огонька» «Расскажи мне о себе»;

• рассказываются легенды об «огоньке» знакомств, которые повествуют о том, что будет происходить дальше;

• по традиции каждый рассказывает о себе — о том, чем он любит заниматься, какие ему люди нравятся и чего он ждет от этой смены;

• разговор о себе начинает вожатый, рассказывая о себе, он дает схему рассказа (имя, чем занимается, хобби, о людях и об идеальных отношениях с людьми и т.д.), затем передает по часовой стрелке символ, и рассказ продолжает уже ребенок;

• завершается «огонек» словами вожатого, в которых он высказывает надежду, рисует оптимистическую перспективу этой смены. Завершить «огонек» можно так: попросить всех ребят встать в круг, рассказать легенду о возникновении традиции.

Заканчивают «огонек» вожатые заключительным словом и дарят всем небольшие подарочки на счастье (эмблемки, отрядные талисманчики). Атмосфера, стиль взаимоотношений, которые создаются во время «огонька» знакомств, являются эталоном общения в отряде на протяжении всей смены.

«Летопись отряда»

Дети вместе с вожатыми становятся в орлятский круг. Один из вожатых приветствует детей, рассказывает о лагере, о его законах, о лагерной легенде. После этого второй вожатый зажигает большую свечу и объясняет, что это символ отряда, и теперь на каждом огоньке эта свеча будет зажжена. Вожатый начинает рассказывать про себя (имя, возраст, хобби...), тем самым задаёт алгоритм, по которому далее про себя будут рассказывать дети. После рассказа вожатый пишет своё имя на деревянной подставке свечи и передаёт её далее. Дети делают то же самое, как бы вписывая себя в отряд. В конце свеча попадает ко второму вожатому, который, рассказав о себе, предлагает каждому ребёнку сделать свою свечу наподобие общей, только меньшего размера. Дети делают свечи и пишут на них свои имена. Украсить свечи можно подручными материалами. Эти свечи будут храниться у детей до конца смены. Впоследствии можно будет на каждом огоньке делать следующее: первый вожатый зажигает свою свечу от отрядной свечи, следующий ребёнок зажигает свою свечу от свечи этого вожатого, так огонь передаётся по кругу.

«Зеркало»

Вожатые заранее пишут на бумажках эмоции, качества, чувства по количеству детей. Важно писать не только хорошие, но и плохие, а также нейтральные. Далее дети вытягивают одну из бумажек и рассуждают, насколько им свойственна выбранная эмоция, что они о ней думают.

Реквизит: подготовленные бумажки с чувствами и эмоциями по кол-ву детей, шляпа или любой другой предмет, куда можно сложить бумажки.

Механизм: дети передают шляпу по кругу, оставляя вытянутую бумажку у себя.

Если позволяет время, есть такие дополнительные вопросы: Без какой эмоции вы бы не смогли жить? Если бы можно было оставить только одну эмоцию - чтобы это было?

«Огонек воспоминаний»

Цель: сплочение, создание благоприятной обстановки

Инвентарь: ручки, листочки, шапка, украшение для огонька.

Детям предлагается на листочках написать какую-нибудь смешную/запоминающуюся историю из жизни/детства/сезона. После того, как все напишут, бумажки складываются в шапку и мешаются. Далее шапка проходит по кругу, каждый вытягивает бумажку и зачитывает историю, затем пытается угадать, кто написал историю.

## Легенды для огоньков

«Легенда об орлятском круге»

В былые времена, в старинные годы... Давным-давно... Жили на берегу моря люди. Это было племя красивых и сильных людей, любящих жизнь и красоту, любящих друг друга... Но ничто не длится долго. Пришла война. Пришла необходимость, всем мужчинам уйти воевать. А как же любимые женщины, матери, сестры, дочери. Не забрать их с собою... И тогда все мужчины, чтобы не мерзли их любимые, сложили посреди пещеры свои горящие сердца. И ушли... Ушли воевать, защищать свой дом, свои семьи. Сердца горели ровным и теплым огнем. Но ворвался злой ветер, и начал тушить сердца мужские. И тогда женщины, дочери, матери, сестры встали в круг вокруг горящих сердец и загородили их от ветра. Много они простояли, но защитили сердца от ветра. А когда мужчины вернулись домой, то были встречены своими любимыми. И вот с тех пор повелась традиция - вставать в круг, который и назвали впоследствии “Орлятским”. Встают в этот круг только самые близкие друзья. Встают не просто так. Встают, чтобы поговорить, пообщаться. Сказать друг другу что-то самое сокровенное, самое важное. В “Орлятском” кругу есть свои традиции и свои законы:

Слева друг и справа друг,

Чуть качнулся Орлятский круг.

Тут лишь о главном услышишь слова.

Руки в размахе крыльев орла:

Справа на плечи, а слева на пояс.

Тихо звучит о серьезном твой голос.

Круг неразрывный нельзя разорвать.

В центр, лишь прощаясь, можно ступать.

Эти правила объясняются очень просто: Правая рука лежит на плече соседа справа, чтобы ты знал, что в трудную минуту ты всегда можешь опереться на своего друга. Левая рука лежит на поясе соседа слева, чтобы твой друг всегда был уверен в твоей поддержке. Когда хочешь выйти из круга, или войти в него, то дождись окончания разговора или песни и сделай это так осторожно, чтобы злой ветер не смог ворваться в круг и затушить горящие Орлятские сердца, лежащие в центре круга. Потому и нельзя топтаться в центре - кто же ходит по сердцам.

А когда уезжают друзья, то сумки и чемоданы ставятся в центр круга, чтобы увезти с собою частицу большого отрядного сердца, бьющегося ровно и горящего большим теплым огнем.

«Закон поднятой руки»

Когда-то давным-давно враждовали два племени. Никто уже и не помнит, из-за чего начался этот спор. Но два племени враждовали и люди убивали друг друга. Никто не мог пойти и предложить другому мир, потому что это сочли бы за трусость, а никто не хотел быть трусом. Ведь трусов и в том, и в другом племени наказывали жестоко: им простреливали ладонь правой руки...

И продолжали гибнуть горячие и самые молодые, самые смелые и здоровые, самые красивые. И обоим племенам грозило вырождение.

И вот тогда один старый и мудрый человек сказал: "Люди вы можете считать меня трусом. Вот вам моя правая рука и если вы сочтете, что это трусость, вы можете стрелять, но прежде выслушайте".

И он предложил заключить мир и отправился с этим предложением другое племя, вытянув вперед правую руку. Вот так был рожден закон правой руки, который гласит: «Люди! Я хочу сказать вам что-то важное. Вот вам моя правая рука. Если вы сочтете мое предложение недостойным, то можете стрелять, но прежде выслушайте».

«Нити судьбы»

И сколько себя помню, моя мама занималась рукоделием. Её руками творились настоящие шедевры: от искусно связанного шарфика, который я могла носить годами, до крошечных украшений из бисера, ими не стыдно было хвастаться перед девчонками из соседнего двора, которые так же, как и я любили всякие милые изящные вещички. Самой большой любовью мамы была вышивка.

Целыми вечерами она могла сидеть и считать, считать эти бесконечные крестики самых разных цветов. Никогда не могла понять, как она их различает, где здесь моток ниток изумрудного цвета, где малахитового, а где болотный цвет.

Как-то раз я решила узнать у неё, о чём она думает, сидя часами за вышивкой. Вот что она мне ответила:

- Я представляю себя волшебницей, которая творит судьбу. Посмотри на канву. Изначально она чисто белая, похожа на жизнь человека в самом начале его пути, не так ли? Крестик за крестиком я создаю неповторимый рисунок, используя нитки разных цветов. В течение жизни человек совершает различные действия: плохие или хорошие, обдуманные или спонтанные, руководствуясь как холодным разумом, так и зовом сердца. Из ниток получается картина - это вся жизнь человека.

Посмотри, как она выглядит с обратной стороны. Здесь видны все недочёты, которые когда-либо совершались автором. Где-то оборвалась нитка, получился узелок - препятствие, преодолев которое человек станет сильнее. Иногда я делаю лишний крестик, обязательно нужно его распустить, чтобы рисунок, задуманный изначально, не сбился. Так и у людей всегда есть возможность исправить свою ошибку - извиниться за неудачно сказанное слово или устранить последствия какого-то поступка. Главное сделать это вовремя, пока есть возможность что-то изменить.

Не бойтесь добавлять в свой рисунок самые яркие цвета - впечатления, полученные от путешествий, приключений и просто хороших встреч с родными и близкими вам людьми.

В конце жизни мы видим тот рисунок, который у нас получился. Не забывай, что всё в наших руках и только от нас зависит - большой картиной или маленьким неказистым рисунком окажется проделанная нами работа - прожитая нами жизнь, насколько красочной мы смогли её сделать.

«Самое главное»

Один мудрец взял пустой кувшин и наполнил его доверху небольшими камнями. Собрал своих учеников и задал им первый вопрос: «Скажите полон ли мой кувшин?»  
На что те ответили: «Да, полон».

Тогда мудрец взял полную банку с горохом и высыпал содержимое в кувшин с камнями. Горох занял свободное место между камнями. Задал мудрец второй вопрос: «Полон ли теперь мой кувшин?»  
Ученики вновь подтвердили, что полон. Тут мудрец взял коробку с песком и его тоже высыпал в кувшин. Песок просочился сквозь горох и камни и занял все свободное место.

Сказал мудрец: «Я хотел, чтобы Вы осознали, что кувшин – это наша жизнь. Камни – самые главные составляющие жизни каждого. Горох – это вещи, которые иметь приятно, но это не самое важное. Песок символизирует мелочи, которых полно в жизни любого человека.

Если сначала кувшин наполнить песком, не останется места для гороха и тем более камней. Так же и в жизни: если тратить время на пустяки, не останется времени на самое главное.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Организационный период | | | | |
| День первый | | | | |
| Время | Режимный момент | Деятельность вожатых | Деятельность детей | Игры |
| 7.30 |  | Встаём с напарником, готовим нарядную одежду по погоде, бойцовку, галстук и бейджик. Повторяем игры на знакомство. |  |  |
| 8.00 |  | Фотосессия вожатским составом. |  |  |
| 10.00-13.00 |  | Встречаем детей с напарником на указанных позициях | Прибывают в лагерь |  |
| … | Отрядное время: первая беседа | Подводим детей к их домикам, давай возможность им самим выбрать свое место, знакомство с детьми, напомнить им свое имя и рассказать, что мы их вожатые на этот сезон.  Обозначаем правила поведения в отряде и в лагере, говорим о том, что с любыми вопросами они могут обращаться к нам. Проводим инструктаж.  Когда дети уже в домике, мы каждому показываем его личное место, говорим о дисциплине в домике, которую они должны соблюдать, о режимных моментах.  Оповещаем детей о времени, к которому они должны быть готовы для следующей лагерной активности и даем им свободное время на расселение. | 1. Слушают правила поведения 2. Задают вопросы 3. Расселяются по своим места 4. Свободное время на адаптацию |  |
| 13:00-13:30 | Обед | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После обеда опять построить детей в строй, сходить в туалет и ровным строем вернуться к домикам. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После обеда строятся, никто не разбегается | Если есть время перед обедом, можно поиграть в игру на знакомство:  «Имя-жест»  «Здравствуйте» |
| 13:30 – 14:00 | Подготовка к сон-часу | Отвести детей в туалет. Развести по домикам и настроить на сон-час |  |  |
| 14:00-16:00 | Сон-час | Строгий, то есть дети под присмотром. |  |  |
| 16.00-16.30 | Полдник | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После обеда опять построить детей в строй, сходить в туалет и ровным строем вернуться к домикам. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы  2. После обеда строятся, никто не разбегается |  |
| 16.30-18.50 | Отрядное время | Проведение игр на знакомство, на сплочение, на взаимодействие  Рассказать правила  Чистота в домиках, розетки, техника безопасности Вежливость (наказание за маты) Правило 0:0 (пунктуальность) Честность Посещение всех мероприятий в полном составе  На зарядку все без исключений  Про плохое самочувствие сразу говорим  Таблетки отдаем вожатым  Ходим по дорожкам В туалет строем, если ночью то с вожатым Одеваемся по погоде Моем ручки 22:00 выключаем свет  Рассказать легенду, ввести детей в тематику сезона и отряда  Спросить идеи по названию отряда и девиза | Дети собираются все вместе  Участвуют в играх и в обсуждении идей | *Игры на знакомство:*  «Суета»  «Это-я»  «Три факта».  *Игры на взаимодействие:*  «Молекулы-хаос»  «Японский театр» «Клубок»  «Дотронься до одежды … цвета»  «Фигуры в парах»  *Игры на сплочение:*  «Зеркало» (+ на выявление лидера)  «Досчитай до 20» (+ на выявление лидера)  *Игры на выявление лидера:*  «Сделай шаг вперед»  «Скульптура» |
| 19:00-19:30 | Ужин | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После ужина строим детей. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После ужина строятся, никто не разбегается | *Игры в кругу:*  «Лягушка»  «Жители, домики, землетрясение»  «Пиф-паф»  «Третий лишний» |
| 19:30 – 20:00 | Звонки родителям | Отвести детей на пирс и следить, чтобы они не заходили в неположенные места (к Курме, слишком далеко) | Звонят родителям |  |
| 20:00-21:00 | РВС/ отрядное время | Провести еще несколько игр на сплочение, доверие и выявление лидера.  Начать украшать отрядное место |  | *На доверие:*  «Зеркало»  *На выявление лидера:*  «Слон»  «Пчелка» |
| 21:15 | Паужин | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После паужина строятся, никто не разбегается |  |
| 22:00 | Отбой | Заранее приготовить детей ко сну, сказать, во сколько будет подъем, объяснить режимные моменты | Готовятся ко сну |  |
| День второй | | | | |
| 7:40 | Подъем | Проснуться заранее, привести себя в порядок и разбудить детей. Одеваемся по погоде и берем с собой отличительные знаки. |  |  |
| 8:15-8:30 | Зарядка | Обязательно показывать личный пример! | Дети должны быть в кроссовках, с отличительными знаками. |  |
| 8:30-9:00 | Завтрак | Построить строй (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После завтрака строим детей. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После завтрака строятся, никто не разбегается |  |
| 9:00-13:00 | Отрядное время | Рассказать детям об обязанностях командира и комиссара, о правилах отряда (не опаздываем, со всеми здороваемся, отличительные знаки всегда берем с собой, на концерте громко хлопаем и тд)  Сделать акцент на хорошем из того, что уже произошло.  Подготовка номера к концерту открытия лагерной смены, репетиция названия и девиза.  Украшение отрядного места  Провести еще несколько игры на знакомство, взаимодействие, выявление лидера | Провести несколько игр  Дети выбирают командира и комиссара, название и девиз отряда  Подготовка номера к концерту открытия лагерной смены, репетиция названия и девиза. | *Игры на знакомство:*  «Почему я?»  *Игры на сплочение и взаимодействие:*  «Мы похожи»  «Семейство»  *На доверие:*  «Слепец и поводырь»  *На выявление лидера:*  «Индикатор» |
| 13:00-13:30 | Обед | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После обеда опять построить детей в строй, сходить в туалет и ровным строем вернуться к домикам. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После обеда строятся, никто не разбегается | «Себе соседу» |
| 13:30 – 14:00 | Подготовка к сон-часу | Отвести детей в туалет. Развести по домикам и настроить на сон-час |  |  |
| 14:00-16:00 | Сон-час | Дети находятся под присмотром |  |  |
| 16:15-16.30 | Полдник | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После полдника строятся, никто не разбегается |  |
|  | Вожатский концерт | Дети под присмотром воспитателя. |  |  |
| 19:00-19:30 | Ужин | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После ужина строятся, никто не разбегается |  |
| 19:30 – 20:00 | Звонки родителям | Отвести детей на пирс и следить, чтобы они не заходили в неположенные места (к Курме, слишком далеко) | Звонят родителям |  |
| 20:00-21:00 | Огонек | Рассказать детям правила огонька. По традиции каждый рассказывает о себе — о том, чем он любит заниматься, какие ему люди нравятся и чего он ждет от этой смены. Разговор о себе начинает вожатый, рассказывая о себе, он дает схему рассказа (имя, чем занимается, хобби, о людях и об идеальных отношениях с людьми и т.д.), затем передает по часовой стрелке символ, и рассказ продолжает уже ребенок.  Посвятить детей в традиции отряда и дать отличительные знаки, которые они должны будут носить с собой весь сезон. | Делятся своими впечатлениями и ожиданиями. |  |
| 21:15 | Паужин | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После паужина строятся, никто не разбегается |  |
| 22:00 | Отбой | Заранее приготовить детей ко сну, сказать, во сколько будет подъем | Готовятся ко сну |  |
| День третий | | | | |
| 7:40 | Подъем | Проснуться заранее, привести себя в порядок и разбудить детей. Одеваемся по погоде и берем с собой отличительные знаки. |  |  |
| 8:15-8:30 | Зарядка | Обязательно показывать личный пример! | Дети должны быть в кроссовках. |  |
| 8:30-9:00 | Завтрак | Построить строй (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После обеда опять построить детей в строй, сходить в туалет и ровным строем вернуться к домикам.  Рассказать о планах на день | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После завтрака строятся, никто не разбегается |  |
| 9:00 – 10:00 | Отрядное время | Порепетировать с детьми номер на концерт открытия, а также название и девиз | Репетируют номер, название и девиз |  |
| 10:00-13:00 | Кружки | Вожатые должны присутствовать на кружках, показывая личный пример. | Соответствующая одежда |  |
| 13:00-14:00 | Обед | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После обеда опять построить детей в строй, сходить в туалет и ровным строем вернуться к домикам. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После обеда строятся, никто не разбегается |  |
| 14:00-16:00 | Сон-час | Дети находятся под присмотром |  |  |
| 16:15 | Полдник | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После полдника строятся, никто не разбегается |  |
| 16.30 | Линейка открытия | Построить детей в строй  Не опаздывать  Все отличительные знаки с собой, бойцовка и галстук | Дети должны соблюдать дисциплину, без опозданий приходить. С собой отличительные знаки, соответствующая одежда |  |
| 17.00 | Концерт открытия лагерной смены | Дети под присмотром, напомнить командиру и комиссару, что в отсутствие вожатых они следят за отрядом  После концерта обязательно похвалить детей, дать обратную связь |  |  |
|  | Свободное время | Дать детям возможность отдохнуть |  |  |
| 19:00-19:30 | Ужин | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После обеда опять построить детей в строй, сходить в туалет и ровным строем вернуться к домикам. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После ужина строятся, никто не разбегается |  |
| 19:30 – 20:00 | Звонки родителям | Отвести детей на пирс и следить, чтобы они не заходили в неположенные места (к Курме, слишком далеко) | Звонят родителям |  |
| 20:00-21:00 | Дискотека | Следить за тем, чтобы дети были на дискотеке  Показывать личный пример |  |  |
| 21:15 | Паужин | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После паужина строятся, никто не разбегается |  |
| 22:00 | Отбой | Заранее приготовить детей ко сну, сказать, во сколько будет подъем | Готовятся ко сну |  |

# Старший возраст

## Игры на знакомство

1. «Знаки зодиака»

Игроки группируются по знакам зодиака. Готовят о себе сообщения для других игроков об особенностях своих характеров. Можно пользоваться популярной литературой. Главное, чтобы все выступления были оригинальными и в каждом принимали участие все члены команды.

1. «Правда или ложь»

Участники встают в круг, по очереди представляются, а потом говорят о себе три факта, два из которых – правда, а один – ложь. Остальные должны догадаться, что именно является ложью. Ведущий устраивает голосование, где все голосуют за вариант 1, вариант 2, вариант 3 (например, по поднятой руке или числу выставленных пальцев). После этого, ребенок объявляет, что было ложью.

Дополнительно: Вожатому необходимо внимательно следить за микроклиматом в группе, акцентировать внимание на игровом моменте и исключая эмоциональные комментарии особо активных и критичных участников («Да ты все врешь», «Не заливай», «Сам думай» и пр.)

1. «Кто есть кто»

Каждый игрок получает лист бумаги и карандаш. За 5 минут после сигнала ведущего игроки должны познакомиться друг с другом, узнавая имя, кто кем хочет стать. Полученные данные каждый записывает на свой листочек. Выигрывает тот, кто успел больше всех узнать и записать. Иногда дается таблица, по которой нужно опросить как можно больше участников. Там могут быть различные утверждения. Например: любит мороженое, есть 2 брата, обожает животных, любит учиться, умеет танцевать, сочиняет стихи, часто бывал(а) в лагерях, слушает попсу, любит мандарины и т.д. Обязательно узнать у каждого отвечавшего фамилию и имя. Выявляются 2 победителя: кто быстрее всех расспросил и кто качественнее (приготовить подарки).

1. «Догадайся сам»

Участники игры садятся в круг. Ведущий сообщает о том, что внезапная случайность сковала уста всех игроков. И они не могут прямо представится и познакомится с остальными. Разрешено лишь делать подсказки, в которых есть 2 слова-ассоциации, или исторические личности, по которым можно узнать ваше имя.

Корень моего имени схож со словом, обозначающим женское украшение;

Я-сестра Ольги Лариной (Таня);

Я-тезка Маяковского (Владимир);

Мое имя означает большое чувство (Любовь) и т.д.

1. «Знакомство по парам»

Участники разбиваются по парам, желательно по принципу наименьшей «знакомости». В течение 10 минут рассказывают друг другу о себе, потом представляют партнера другим участникам, говоря о нем от первого лица, стоя за спиной и положа руки на плечо сидящего впереди партнера. Затем упражнение обсуждается.

1. «Моя эмблема, мой девиз»

Каждый игрок получает бумагу и карандаш. По сигналу ведущего каждый придумывает и рисует то, что может быть эмблемой и пишет ту фразу или слово, которое может служить его девизом (это может быть пословица, фраза из песни, крылатое выражение, название кинофильма и т.д.). Потом делаем выставку работ, где каждый рассказывает о себе, о своей работе.

1. «Интервью»

Каждый игрок получает карточку, на которой написано имя каждого из участников. По сигналу ведущего нужно найти напарника, имя которого написано на карточке, и взять у него интервью. Перечень вопросов определяется организаторами игры. Все сведения нужно написать на листе. Все заметки помещаются в газете «Давайте познакомимся!». Выигрывают те, кто справится с заданием раньше остальных игроков.

1. «Рассказать о себе в трех словах»

Каждый сидящий в кругу называет свое имя и 3 любых слова, которые, как ему кажется, его наиболее полно характеризуют. Крайне желательно, если стоит условие не повторять уже сказанные слова – тогда детям придется думать, включать фантазию и находить интересные слова, которые потом могут с ними ассоциироваться.

1. «Платочек»

Все стоят в кругу, лицом в круг. Водящий идет за кругом с платочком. Неожиданно для всех между двумя игроками опускается платочек. Эти игроки разбегаются в противоположные стороны по внешней стороне круга. При встрече они здороваются, называют друг другу свои имена и бегут дальше. Если имя не вспомнил – остаешься стоять на месте там, где встретил человека. Задача: добежать до своего места и первым схватить платочек. Кому это удастся, тот становится водящим.

1. «Калейдоскоп»

Игроки делятся на группы с одинаковыми именами. Каждая группа составляет интересный рассказ о своем имени, для этого ребята могут использовать любые источники: книги, журналы, интернет. В каждом выступлении должны быть задействованы все игроки из группы.

## 

## Игры на выявление лидера

1. «Ковер»

Вся группа стоит на коврике. Нужно перевернуть его на другую сторону. Если кто-то наступил на пол - упражнение начинается сначала.

1. «Шаг вперед»

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

1. «Скульптура»

Вожатый предлагает командам построить скульптурную экспозицию "Наша команда” в течение 5 минут. По тому, кто возьмет на себя роль прораба, судят о лидерах.

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.

1. «Паутина»

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию». Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатию» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек, и не тот человек, который стоит рядом). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое словесное общение.

1. «Наш любимый зверь»

Каждый участник загадывает свое животное. По сигналу ведущего все произносят свое животное. Затем участникам дается несколько попыток, в течение которых они должны назвать одно и то же животное. Участникам запрещено обсуждать выбор животного словами.

1. «Хочу все знать»

Лидерам (возможно, выявленным в ходе диагностических игр) дается список фактов, которые они должны выяснить в группе. Например : - сколько пуговиц всего на одежде членов группы, - общий рост в сантиметрах всех членов группы, - общий возраст в группе, - список хобби членов группы и т.д.

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. «Киностудия»

Руководитель игры предлагает всем следующую ситуацию: «Представьте, что вам предлагается снять фильм, для чего необходимо назвать того человека, который сможет организовать съёмки фильма». После того, как все назовут одну-три кандидатуры режиссёра, выявляются лидеры из тех, кто набрал наибольшее количество выборов. Они выбирают поочередно своих помощников, при этом выбор следующего осуществляется после совета с уже выбранными помощниками. После того как образовались микрогруппы по 4-5 человек, всем остальным предлагается выбрать себе «киностудию» и присоединиться к этим микрогруппам. Каждой киностудии предлагается подготовить в течение 15-20 минут пантомиму (сценку) на тему жизни коллектива, где работают или учатся ребята. После проведения этого коллективно-творческого дела ведущий просит в каждой микрогруппе провести анализ и определить, кто оказался в ходе подготовки «кинофильма» реальным лидером.

1. «В тесноте, да не в обиде»

Отряд становится в круг. Их задача, оставить на земле n-количество ног

## 

## Игры на сплочение и взаимодействие

1. «Оценка группы»

Участники делятся на две группы. Задача каждой - предположить (сделать оценку)

* общий вес противоположной группы,
* общую длину обуви противоположной группы,
* общее количество домашних животных противоположной группы,
* общий возраст противоположной группы,
* общий рост противоположной группы.

1. «Шпионы в ночи»

Два конкурирующих игрока (агенты служб безопасности) пытаются с закрытыми глазами узнать по возможности больше информантов и привести их в свою службу. Все участники свободно ходят по помещению. Если их касаются агенты служб безопасности, то они останавливаются. Агент должен определить, кто из участников стоит перед ним, назвав имя игрока. При затруднении агент имеет право попросить игрока произнести какое-либо одно слово и таким образом после этого назвать имя предполагаемого участника. Если имя названо правильно, то агент уводит игрока в свою службу. Побеждает тот агент, который за определенное время игры (например, 7-10 мин.) приведет в свое агентство как можно больше игроков.

1. «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, передает 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.

1. «Клоун»

Для проведения этой игры необходимо разделиться на 2 - 3 команды и приготовить 2 - 3 коробки спичек. 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 коробку 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.

1. «Ассоциации»

Играющие выбирают кого — либо из присутствующих. Водящий должен угадать его. Для этого он задает вопросы: «Предположим, задуманный вами человек будет мебелью. Какой предмет он вам напоминает?» Анализируя ответы играющих, водящий пытается узнать, кто загадан. Интересен вариант, когда загадан сам водящий. Ассоциации дают как по внешности человека, так и по его характеру.

Эта игра проводится на самом позднем этапе.

1. «Клубок»

Дети садятся в круг. Ведущий берет клубок, наматывает кончик нити на ладонь, потом бросает клубок любому участнику со словами: «Ты мне нравишься, потому что…» или «Мне нравится, как ты…». Далее этот участник также наматывает нить на ладонь и бросает клубок другому человеку, продолжая фразу «Ты мне нравишься, потому что…».

1. «Считаем до двадцати»

Участники расходятся по помещению. Они должны равномерно распределиться по комнате и ни в коем случае не образовывать ряд или круг. Как только каждый найдет удобное для себя место, он закрывает глаза. Цель упражнения: группа должна посчитать от одного до двадцати. (При небольшом количестве игроков достаточно досчитать до десяти.) При этом действуют следующие правила: один игрок не может назвать два числа подряд (например, четыре и пять), но в ходе игры каждый участник может назвать больше одного числа. Если несколько игроков одновременно назвали одно и то же число, игра начинается сначала. Участники не должны заранее договариваться о стратегии игры.

1. «Печатная машинка»

Ведущий: Можем ли мы слаженно работать в группе? Давайте проверим. Попытаемся воспроизвести процесс печатания на машинке отрывка из хорошо известной вам песни или стихотворения. Каждый по очереди произносит по одной букве (Б-У-Р-Я М-Г-Л-О-Ю Н-Е-Б-О…). В конце слова – все встают, на знаке препинания – топают ногой, в конце строки – хлопают в ладоши. Ещё одно условие игры: кто ошибётся, выходит из игры, покидает кресло. Начинаем по кругу. Итак, первый участник произносит первую букву, второй – вторую и т. д. Не забывайте о знаках препинания. По окончании игры можно оценить, кто вышел в победители.

1. «Носок-пятка»

Все становятся в круг очень плотно друг к другу так, чтобы носок упирался в пятку впереди стоящему. Когда встали как надо, все начинают в таком положении медленно приседать – получается, что каждый садиться на колени к предыдущему. Если успешно сели, то надо попытаться так немного продержаться.

1. «Ура! Меня любят»

Участники образуют круг. Смотрят на носки своей обуви. По хлопку ведущего они должны посмотреть кому-то одному из присутствующих в глаза. Если пара совпала, они произносят слова «Ура! Меня любят!!!» и выходят из круга. Игра продолжается, пока не совпадут все пары. Игра проводится с четным количеством игроков.

1. «Отгадай сказку»

Задача водящего — задавая вопросы, отгадать задуманную сказку. Водящий выходит из комнаты, для того чтобы дать возможность загадать сказку. На самом деле сказка не загадывается.

Ведущий объясняет условия игры участникам: «Мы будем отвечать «да», если вопрос водящего будет заканчиваться на гласную букву, «нет» — на согласную, «может быть» — если вопрос заканчивается на «ь». Игра продолжается до тех пор, пока ведущий не сдастся.

1. «Луноходы»

Дети стоят по кругу. Водящий входит внутрь круга, становится на четвереньки и говорит: «Биб-биб, я луноход -1». Задача играющих: смотреть и не улыбаться. Тот, кто улыбнулся, становится луноходом-2 и т. д., до тех пор, пока все не станут луноходами.

## 

## Игры на доверие

1. «Тропа доверия»

Люди плотно стоят в две шеренги лицом друг к другу. Человек разбегается и бежит между двумя шеренгами. Люди стоят слишком плотно, и они по очереди расступаются перед ним, создавая эффект волны. Человек видит расступающуюся перед собой шеренгу лиц.

1. «Доверчивое падение»

Человек стоит на высоте (стул, стол и т.п.). Группа стоит сзади в две шеренги, вытянув вперед руки и образуя коридор. Человек складывает на груди руки (чтобы не задеть окружающих по лицу) и падает на выставленные руки стоящих внизу. Падать можно спиной или лицом.

Техника безопасности: Для стоящих. Стоять следует плотной группой, ноги должны стоять устойчиво (позиция на упор, вытянутые вперед руки согнуты в локтях, руки каждого человека проходят между руками напарника, то есть руки стоящих в обоих шеренгах чередуются. Hаиболее сложно удерживать кости таза. Головы отклонить назад. Если в группе есть очень слабый человек, то его может страховать более сильный, стоящий сзади и подсовывающий свои руки под его. Для падающего. Руки должны быть сложены на груди. Нельзя сгибать ноги в коленях. Перед падением необходимо спросить, готова ли группа и дождаться четкого ответа. Желательно, чтобы начавший упражнение выполнил его до конца, но сильно принуждать к этому нельзя. Если человек долго не решается, можно использовать следующий способ: Все встают не шеренгами, а плотной кучкой и вытягивают руки в сторону падающего. В результате он видит в группе друзей, готовых поддержать его. Так выполнить упражнение гораздо легче, но желательно потом повторить в первоначальном варианте. Упражнение должно выполняться с максимальной осторожностью и внимательностью. Ни в коем случае нельзя допустить ситуации, когда группа человека не поймает, так как это сильно подрывает доверие к группе. Если же это произошло, по возможности следует обсудить ситуацию и очень осторожно повторить.

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. «Карусель»

Разбившись на пары, ребята образуют два круга (внешний и внутренний). "Внутренние" встают спиной к "внешним" и падают, уверенные, что их поддержат. После этого внутренний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары (расстояние между кругами, можно варьировать).

1. «Звёздочки на полу»

Отряд делится на две группы. Первая группа ложится на пол в хаотическом порядке. По желанию дети могут широко расставлять руки и ноги по полу. Задача второй команды ходить в хаотическом порядке между лежащей первой группой. Первая группа желательно должна лежать с открытыми глазами и наблюдать что происходит. Затем группы меняются местами.

1. «Живая лестница»

Участники разбиваются на пары и встают в две шеренги. Каждая пара сплетает руки – это получается ступенька. “Ступеньки” разбиваются по восходящей. Верхняя ступенька не должна быть выше высоты плеч. Всходящий игрок взбирается по “ступенькам” распределяя свой вес равномерно и опираясь на каждую ступеньку только одной ногой или рукой. Освободившееся пара перебегает в конец “лестницы”, образуя там новую “ступеньку”.

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. «Слепец и поводырь»

Участники разбиваются на пары по принципу наименьшей привязанности. «Поводырь» ведет участника с завязанными глазами по комнате, преодолевая различные препятствия с помощью устных рекомендаций. Для создания более напряжённой атмосферы можно предложит «Слепцу» выступить в роли инопланетянина, ничего не знающего об этом мире. Тогда задача «Поводыря» осложнится объяснениями предметов, цветов, вкусов, движений.

Игра завершается обязательным обсуждением полученных результатов.

1. «Подъем доверия»

Участники встают в две колонны по разные стороны скамейки. Желающий ложится на скамейку. Участники подсовывают под него руки На счет три поднимают его над головами и начинают медленно передавать назад. Как только “груз” достиг конца человековода, вверх поднимают следующего игрока, стоящего в первом ряду, и до тех пор пока не вынесут всех желающих.

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.

## 

## Подвижные игры

1. «Третий лишний»

Играющие становятся парами по кругу лицом к центру так, что один из пары находится впереди, а другой — сзади него. Расстояние между парами — 1—2 м. Двое водящих занимают место за кругом: один убегает, другой его ловит. Спасаясь от погони, убегающий может встать впереди любой пары. Тогда стоящий сзади оказывается «третьим лишним» и должен убегать от второго водящего. Если догоняющий коснется убегающего, то они меняются ролями. Никто не должен мешать игроку убегать от преследователя.

Разновидности игры

1. Стоящий сзади в паре «третий лишний» должен не убегать, а догонять второго водящего.
2. Игроки стоят в парах лицом друг к другу и держатся за руки. Убегающий может встать между руками любой пары. К кому он встанет спиной, тот «третий лишний» и должен убегать.
3. Играющие прогуливаются по кругу парами, держат друг друга за руки, а свободные руки на поясе. Убегающий, спасаясь от преследования, может в любой момент взять кого-нибудь под руку. Тогда стоящий с другой стороны становится убегающим. Эту же игру можно проводить под музыку.
4. «День и ночь»

Посередине площадки проводят линию, по обе стороны от нее в 20—30 шагах отмечают два города. Играющие делятся на две равные группы: одна из них — ночь, другая — день. Встают на расстоянии 1 м от средней линии, через 2 шага друг от друга. Против каждой группы находится дом противника.

Когда все встали на свои места, ведущий бросает жребий — дощечку, окрашенную с одной стороны в черный цвет. Если дощечка упала белой стороной, ведущий громко кричит: «День!» Игроки из группы дня поворачиваются и, пробегая между игроками ночи, быстро бегут к своему дому. Те бегут за ними и стараются их запятнать. Запятнанные переходят в группу ночи.

Ведущий вновь бросает жребий, игра продолжается. Побеждает группа, где больше осаленных игроков.

1. ****«Одиннадцать»****

Ребята по кругу бросают друг другу волейбольный мяч, просчитывая в уме количество бросков. Одиннадцатый мяч ловить нельзя, его нужно отбить. Кто не отбил – становится в круг. Следующий на счет одиннадцать должен отбить мяч так, чтобы он попал по игроку в центре круга. Не удалось – тоже уходит в круг.

1. «Это нужно отыскать»

Участники делятся на несколько команд. Каждая команда получает список вещей, которые она должна принести ведущему через 5—10 минут. Та команда, которая принесет наибольшее число вещей из списка, побеждает в конкурсе.

**Список предметов:**

* Что-нибудь съедобное.
* Вода.
* Ремень от брюк.
* Часы.
* Рубашка.
* Предмет, начинающийся на букву «с».
* Предмет, заканчивающийся на букву «р».
* Ботинок.
* Предмет женской одежды.
* Шнурок.
* Что-нибудь красного цвета.
* Что-нибудь мокрое.
* Расческа.

1. «Жители, домики, землетрясение»

Играющие встают в пары, а по серединке стоит житель. Если ведущий говорит: Жители, то жители должны покинуть свои домики и найти себе другое убежище, а домики в это время стоят. Если ведущий говорит: домики, то жители теперь стоят, а домики ищут себе новых жителей. Если ведущий говорит: землетрясение, то всё рушится и пары, которые образовывали домики расходятся и должны образоваться новые домики и жители в них. Кто останется один тот и голя.

1. «Принцесса, самурай, дракон»

Дети делятся на 2 или больше команд. Совещаются втихаря, и выбирают себе одну из этих трех ролей. Игра проходит по принципу камень – ножницы - бумага, на счет три ведущего показывают определенное движение (самурай – «достают меч» и кричат угрожающе, дракон – поднимают руки верх, расставляют пальцы и рычат, принцесса поет ля-ля-ля и «держится за подол платьишка»), кто кого? Принцесса влюбляет в себя самурая, самурай убивает дракона, дракон съедает принцессу. Игра идет на очки и может продолжаться долго.

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. «Тише едешь – дальше будешь»

Вначале находят просторную ровную площадку и очерчивают ее двумя линиями. Дистанция, которую предстоит перебегать, зависит от размеров площадки. Желательно, чтобы она была больше 10 м. После того как подготовка территории завершена, с помощью считалки или жребия назначают ведущего. Он становится за линию и поворачивается спиной к полю. Остальные уходят за полосу на другом конце периметра. Чтобы водящий не подглядывал, ему надевают повязку на глаза.

По команде: «Начали!» выбранный игрок говорит: «Тише едешь – дальше будешь!». Чтобы запутать собравшихся, он может произносить эту фразу по-разному: повторять слова несколько раз, тараторить или намеренно растягивать предложение. В то время, когда водящий говорит, остальные дети бегут, стараясь быстрее добраться до противоположного конца площадки. На слове «стоп» они обязаны замереть на месте. Если, обернувшись, наблюдатель заметит движение кого-либо, он исключает «проштрафившегося» из игры или возвращает его за стартовую линию.

Новым ведущим становится победитель или тот, кто позже других игроков добрался до финиша. Чтобы усложнить передвижение, на открытой площадке устанавливают предметы, которые мешают детям быстро добегать до назначенного пункта. Это могут быть большие мячи, крупные мягкие игрушки, скамейки-банкетки или стулья.

1. «Убийца»

Группа стоит в кругу. Руки сцеплены за спиной. При этом левая рука согнута в локте и держит правую руку соседа слева. Ведущий, обходя круг снаружи, незаметно выбирает «убийцу», дотрагиваясь до его плеча. «Убийца» жмет руку соседа N раз. Сосед жмет следующему N-1 раз и т.д. Тот, кто получает одно, последнее, рукопожатие, считается убитым и выходит из круга. Задача группы – единогласно определить «убийцу». При неудачной попытке – «убийца» посылает новый «импульс».

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» - 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. «Тормоз»

Все играющие встают в круг и рассчитываются по номерам. Каждый должен запомнить свой номер. Затем все перемешиваются и 1й номер говорит сначала свой, свой номер, затем свой, чужой. Тот чей номер назвали говорит тоже самое: свой, свой, затем свой, чужой. Кто ошибается, того сначала называют по имени, а номер при этом не называя, затем его называют любым предметом, а затем уже тормозом.

1. «Лев потерялся!»

Играющие стоят в кругу с закрытыми глазами. Ведущий обходит круг со стороны спин и дотрагивается до каждого рукой. Незаметно одного из игроков отмечает львом (прикрепляет стикер). После того, как ведущий дотронется до всех и прикрепит табличку, он дает команду: “Лев потерялся!”. Игроки начинают смотреть друг на друга и определять кто лев. Тот, кто заметил льва, должен, не давая понять льву, что он лев, скрыться в убежище. Как только лев догадается, он должен издать рев. Все, кто не успел спрятаться в убежище, считаются проигравшими.

1. «Руки вверх»

Игроки встают в круг. Водящий ходит внутри круга и, остановившись перед кем-нибудь говорит ему громко: "Руки вверх!" Тот, к кому он обратился, должен стоять спокойно, а его соседи должны быстро поднять руки: сосед справа - левую, а сосед слева - правую. Кто ошибётся, тот сменяет ведущего.

1. «Обезьяна»

Ведущий говорит, что каждому игроку он сообщит тихонько в тайне от других название животного, которого тот будет изображать. После этого все становятся в круг, держась за плечи соседа. Когда ведущий называет вслух какого-то животного, игрок, который изображает этого животного, должен поджать ноги и на несколько секунд повиснуть на плечах у соседей. Ведущий сообщил всем игрокам название одного и того же животного, например – обезьяна или жираф, тогда все одновременно пытаются поджать. Главное ведущему сделать вид, что он называет всем разных животных.

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.

1. «Математика»

Дети стоят в кругу. Вожатый даёт задание: «Начнём считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное трём, произносит вместо цифры своё имя».

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. «Выбор»

Участники игры располагаются по кругу. По команде вожатого каждый из них указывает рукой на любого из своих товарищей. В результате возникает несколько пар из тех, кто указал друг на друга (взаимный выбор). Эти пары выходят из игры. Последующие раунды проводятся до тех пор, пока не останутся две пары. Они считаются победителями.

1. «Столбики»

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.

1. «А-рам-шим-шим»

Водящий стоит в центре круга с закрытыми глазами и вытянутой вперед рукой. Все играющие бегут по кругу со словами:

А-рам-шим-шим,

А-рам-шим-шим,

Арамия-гусия,

Покажи-ка на меня.

На последние слова круг останавливается, и играющие смотрят, на кого указывает рука водящего. Тот, на кого показал водящий, входит в круг и встает спина к спине с водящим. Все хором произносят: «Раз, два, три». На счет «три» стоящие в центре одновременно поворачивают голову. Если они повернули головы в одну сторону, то выполняют какое-то задание ребят - поют, танцуют, читают и т.д. После этого первый водящий уходит, а второй занимает его место. Если они повернули головы в разные стороны, то никакого задания им не дается, первый водящий уходит, а второй начинает игру с начала. Когда в эту игру играют более старшие ребята, они иногда вводят такое правило. Если в центре мальчик и девочка, и они повернули головы в одну сторону, то они должны поцеловаться. Если же в центре два мальчика или две девочки, то они пожимают друг другу руки.

## Игры с залом

1. «Нос-пол-платок»

Правой рукой покажите на пол и назовите: «Пол». Затем покажите на нос, скажите: «Нос», а потом поднимите руку вверх и скажите: «Потолок». Делайте это не торопясь. Пусть ребята показывают с Вами, а называть будете Вы. Ваша цель запутать ребят. Скажите: «Нос», а сами покажите в это время на потолок. Ребята должны внимательно слушать и показывать правильно. Хорошо, если Вы весело прокомментируете происходящее: «Я вижу, у кого-то в четвертом ряду нос упал на пол и там лежит. Давайте поможем найти отвалившийся нос». Игра может повторяться несколько раз с убыстрением темпа. В конце игры можно торжественно пригласить на сцену обладателя «самого высокого в мире носа».

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

1. **«Футбол»**

Ведущий стоит на сцене, так, чтобы все, сидящие в зале, видели его. Он спрашивает зрителей, хотят ли они услышать, как по-настоящему кричат болельщики на матче?

**Задание:** при взмахе правой руки ведущего правая половина зала кричит: "Гол!"  
А при взмахе левой руки левая половина зала кричит: "Штанга!"  
Ведущий может взмахивать по одному разу каждой рукой или по несколько раз подряд одной рукой, а потом поднимает обе руки вверх, и зал одновременно кричит оба слова. Получается такой же шум, как во время матча.

1. «Запрещенное движение»

Ведущий условливается с ребятами, какое движение нельзя делать, например: присесть, захлопать в ладоши, помахать руками. Затем руководитель показывает различные движения, которые играющие должны в точности повторять за ним. Чем более разнообразны и забавны эти движения, тем интереснее игра. Неожиданно руководитель показывает запрещенное движение. Можно усложнить игру: договориться о том, что есть два движения, которые повторять нельзя, а вместо них надо делать другие. Например, когда руководитель кладет руку на затылок, играющие должны присесть, скрестив ноги, а когда он наклоняется вперед, они должны два раза хлопнуть в ладоши. До начала игры надо все движения хорошенько прорепетировать.

1. « Танец Планет»

На каждое название планеты, своё движение. Необходимо выбрать помощников, которые и будут показывать движения, например так:

- В нашей солнечной системе, сколько планет находится? Правильно девять. Давайте вспомним их названия: МЕРКУРИЙ, ВЕНЕРА, ЗЕМЛЯ, МАРС, САТУРН, НЕПТУН, ЮПИТЕР, ПЛУТОН, УРАН. А сейчас я выберу добровольцев, которые будут мне помогать. Дети выходят на сцену, где ведущий показывает им танцевальные движения, соответствующие каждой планете.

* МЕРКУРИЙ – пусть это будут хлопки. Ну-ка покажите мне их.
* ВЕНЕРА – фонарики
* ЗЕМЛЯ – приветики
* МАРС – давайте удары, как в боксе
* САТУРН – планета с кольцами, давайте руками делать кольцо, вот так …
* НЕПТУН – бог морей, волны руками
* ЮПИТЕР – попрыгаем
* ПЛУТОН – египетский танец
* УРАН – караван

1. «Чайничек с крышечкой»

Чайничек — чертит руками в воздухе перед собой две параллельные вертикальные линии.

С крышечкой,

Крышечка — чертит рукой в воздухе перед собой горизонтальную черту.

С шишечкой,

Шишечка — сжимает руку в кулак.

С дырочкой,

С дырочки — указательным и большим пальцами показывает дырочку.

Пар идет.— показывает руками идущий пар.

1. «Регулятор громкости»

Встаёте на сцене лицом к залу и объявляете, что ваши вытянутые руки являются своеобразным регулятором громкости в зале. Горизонтальное положение (руки в стороны) - тишина, вертикальное (одна вверх, другая вниз - максимум). В печении полминуты крутите руки, поднимая и опуская громкость зала, обязательно дав возможность вдоволь покричать "с разрешения" вожатого. Потом резко ставите руки в горизонтальное положение, и в результате полная тишина в зале. Либо: руки внизу – полная тишина, чем выше руки – тем громче.

1. «Театр»

Зал делится на четыре части. Первая исполняет роль правой кулисы (правой рукой как будто отодвигают шторку со словами: «вжик, вжик»). Вторая – левая кулиса (тоже самое левой рукой). Третья группа будет оркестром. Каждый изображает какой-либо инструмент. Звучат фанфары. Четвертая группа – это зрители. Бурные аплодисменты. Итак, все готовы? Начинаем. Правая кулиса открылась. Левая кулиса открылась. Оркестр – фанфары. Аплодисменты зрителей. Представление начинается!

1. «Чихание слона»

Ведущий спрашивает детей, слышали ли они как чихает слон, и предлагает им его чихание послушать. Для этого он делит всех на три группы. По сигналу, первая группа начинает кричать: «Ящички!»; вторая: «Хрящики!»; третья: «Потащили!». Сначала группы по очереди проговаривают слова. Затем по сигналу ведущего группы одновременно громко кричать. После этого ведущий говорит: «Будьте здоровы!».

1. «Колпак мой треугольник»

Ведущий: ребята, мы с вами споем песню, только каждое слово поочередно мы будем заменять различными движениями. Но сначала разучим слова:

* Колпак мой треугольный
* Треугольный мой колпак,
* А если не треугольный,
* То это не мой колпак.

Ведущий: А теперь слово «колпак» - мы показываем, рукой на голову, а слово «колпак» не произносим. Затем на слово «мой» ребята касаются рукой груди, а само слово не произносят. На слово «треугольный» ребята должны показать три пальца, вытянув руку вперед, а затем переводя ее на пояс.

## 

## Интеллектуальные игры

1. «Шляпа»

Каждый загадывает сначала несколько слов, бумажку сворачивает и кидает в шляпу. Выбирается тот, кто владеет часами и следит за временем. Каждой паре дается 30 секунд. Один из партнеров вытаскивает бумажку из шляпы и пытается объяснить слово другому, не употребляя однокоренных слов. Получилось - оставляет бумажку себе. И так далее, пока время не кончилось. Затем шляпа передается следующей паре по кругу. Выигрывает та пара, у кого к концу игры скопилось больше бумажек. Кроме того, если вытянутое слово оказалось слишком "интеллектуальным", можно бросить его обратно в шляпу один раз за всю игру.

1. «Это – мой нос»

Игроки садятся в круг. Ведущий начинает, говоря своему соседу слева: "Это--мой нос", но в то же время касается своего подбородка. Сосед должен ему ответить "Это-мой подбородок", показывая на свой нос. Получив правильный ответ, он поворачивается к своему соседу справа и говорит ему: "Это-моя левая ступня", показывая ему правую ладонь. Его сосед должен ответить: "Это моя правая ладонь", указывая на свою левую ступню и т.д. Следует всегда показывать часть тела, отличную от той, о которой говорят.

1. «Рассказ»

Выбирается любая буква алфавита. Участники должны придумать рассказ, все слова которого начинались бы на эту букву. Чем больше слов в рассказе, тем интереснее.

1. «Рассказ 2.0»

Предлагается придумать рассказ, при этом каждый ребенок называет по очереди по 1 слову. Рассказ должен получиться логичным и завершенным. Можно усложнить задание и предложить детям называть слова по алфавиту.

1. «Энциклопедия»

Участники – это команды ученых, которым необходимо грамотно «пополнить энциклопедию». Командам предлагается незнакомое слово из настоящей энциклопедии, значение которого они должны придумать таким образом, чтобы другая команда поверила в его правильность. После написания значения данного слова, команды сдают листки ведущему, который перемешивает их с листком настоящего значения слова и зачитывает по очереди. Далее команды выбирают ответ, который считают правильным. Задача команд: определить настоящее значение (1 очко). Если они принимают за настоящее – значение другой команды, то за «грамотный обман» (соблюдение стилистики), команда, написавшая такой ответ, зарабатывает дополнительный балл. После – ведущий зачитывает правильный ответ. Побеждает команда ученых, набравших наибольшее количество очков.

1. «Аукцион»

Весь отряд или часть отряда разбивается от трех до шести групп. Группы должны иметь равные составы. Подготовку к этому мероприятию нужно провести заранее.

Правила игры: Каждая из групп должна к этому мероприятию подготовить от одного до трех предметов (это зависит от количества групп, чтобы мероприятие не затянулось, но и не было слишком коротким).

Каждая из команд по очереди выставляет на аукцион свой предмет. Командам дается по три минуты на обсуждение этого предмета, т.е. они собирают всю информацию об этом предмете.

Пример: На аукцион выставлен башмак, что о нем можно сказать? Башмак черного цвета, 37-го размера, ботинки бывают мужские и женские, верх ботинка может быть сделан из кожи, кожзаменителя, замши, ботинки такого-то вида появились тогда-то и тогда-то и т.к.

По истечении 3 минут по кругу каждой команде предоставляется по 20 секунд, за которые надо как можно больше рассказать об этом предмете. Пока не начнут повторяться. Если команда не может сказать о предмете ничего нового - она вылетает. Оставшаяся одна команда как победитель получает этот предмет. Справедливости ради каждой из команд предоставляется по очереди слово сказать о предмете первой. Рекомендую всегда начинать обсуждение с команды, которая идет сразу же за командой предоставившей этот предмет на аукцион. Внимание: перед проведением мероприятия, дети не только должны подготовить предметы, но и заранее собрать о своих предметах как можно больше информации. Выигрывает команда, которая "купила" больше всех предметов. Иногда возникает ситуация, когда все команды набирают одинаковое количество предметов. В этом случае у ведущего должен быть заготовлен свой предмет, который он выставит на аукцион. Этот предмет и выявит победителя.

1. «Детектив»

Сейчас я вам раздам по несколько полосок бумаги. Это части одного детектива. Вы должны разгадать его, пользуясь следующими правилами: полоски бумаги с текстом нельзя показывать друг другу и складывать вместе. Детектив считается разгаданным, если определен убийца и объяснено, из чего это следует. Начинайте!

* Лифтер видел мистера Келли идущим в квартиру мистера Скотта в 12:25 вечера
* Лифтер заканчивал работу в 12:30 вечера
* Было установлено, что тело мистера Келли было оттранспортировано на длительное расстояние
* Мисс Смит видела мистера Келли , идущим к дому мистера Джонса в 11:55 вечера
* Жена мистера Келли исчезла после убийства
* После убийства полиция не смогла найти мистера Скотта
* Когда полиция постаралась найти мистера Джонса, то выяснилось, что он исчез
* Лифтер сказал, что мисс Смит была в вестибюле дома, когда он уходил с работы
* Мисс Смит часто сопровождала мистера Келли
* Мистер Джонс говорил мистеру Келли, что собирается убить его
* Мисс Смит сказала, что никто не покидал дом между 12:25 и 12:45 вечера
* Кровь мистера Келли была обнаружена в машине мистера Скотта
* Кровь мистера Келли была найдена на ковре в холле за квартирой мистера Джонса
* При осмотре тела мистера Келли у него обнаружена пуля в бедре и ножевое ранение на спине
* В 12:00 вечера мистер Скотт выстрелил в человека, пытавшегося ворваться в его квартиру
* Лифтер сообщил полиции, что он видел мистера Келли в 12:15 вечера
* Пуля, обнаруженная в теле мистера Келли, была выпущена из пистолета мистера Джонса
* Когда лифтер видел мистера Келли, его рана немного кровоточила, но он выглядел довольно неплохо
* Нож с отпечатками крови мистера Келли был найден в саду мисс Смит
* На ноже, найденном в саду мисс Смит, были обнаружены отпечатки пальцев мистера Скотта
* Мистер Келли расстроил бизнес мистера Джонса, переманив его покупателей
* Лифтер видел, что жена мистера Келли часто уходила из дома вместе с мистером Скоттом
* Тело мистера Келли было обнаружено в парке
* Тело мистера Келли было обнаружено в 1:30 ночи
* Как заявил медэксперт, мистер Келли был убит за 1 час до того, как его нашли в парке

Решение детектива: После получения поверхностного пулевого ранения от мистера Джонса, мистер Келли пришел в квартиру, где был убит мистером Скоттом с помощью ножа в 12:30 вечера, потому что мистер Скотт был в любовной связи с женой мистера Келли.

1. «На одну букву»

Дети делятся на две команды. Вам предстоит соревнование. В течение 30 секунд (или любого другого времени) вы должны по командам найти и запомнить все предметы вокруг вас на букву (например «С»). Нужно выбрать букву, на которую вокруг наибольшее количество предметов. Теперь команды по очереди начинают называть слова. Побеждает команда, которая последней назовет слово на указанную букву.

1. «Да-Нетки»

Суть этой замечательной игры для всех заключается в том, что ведущий загадывает слово или рассказывает условия какой-то совершенно необычной ситуации, а игроки (дети или взрослые) должны разгадать слово или объяснить ситуацию, задавая такие вопросы, на которые можно дать один из пяти ответов: "да"; "нет"; "и да и нет"; "об этом нет информации"; "это не существенно".

1. «Кубраи»

Кубраи – вид шарад, когда слово нужно разгадать по частям. Загаданное слово разбивается на части (например: шарада = шар+ада), после чего каждое слово заменяется на “противоположное” (для шарады получается куб+рая, откуда и название). После чего в скобках пишут область из которой взято загадываемое слово. куб рая (загадка) Ну и еще один пример с разгадкой: пес лета (съедобное) Ответ: котлета.

Примеры кубраи:

Барану хвост (астрология) Куб ешь (собаки) Пятерка тенора (продукт, съедобное) Темя очей (млекопитающее) Буфет обут (в будке) Движение я (анатом.) два молчание (общение) потолок или этих (учебное заведение) перед поляна (преграда) Пятёрка семинар (Собрание чего-либо) Хрю носа (Единица объема жидкостей и сыпучих веществ) гайка глазика (сплетница) му нет (горе) роза кпрф (всему пример) С верхом (пространство) медлен лютик (животное) мадам или ты (церковн.) (2 решения) мото шах (станок) пчела нет (воен.) землю гладил (здание) Антилоп (город) Раута такса (музыкальн.) грабитель севера (уголовник) продай Волгу (божок) Антилоп (нас. пункт) гол вокзал (документ) вред юса (болезнь) за спиной (градостроительство)

## КТД

1. «Спрут»

Цель игры: Уничтожить соперника

Реквизит и оборудование:

* посадочные места для двух команд;
* место ведущего (стол, удобный стул, микрофон, бутылочка минералки, корзиночка фруктов);
* список вопросов разной степени сложности (очень легкие, легкие, 50 на 50, сложные);

ВНИМАНИЕ! Вопросы подбираются такие, чтобы ответы были конкретные и краткие (Лучше всего брать вопросы из кроссвордов)

* прайс-лист
* карточки с изображением револьвера (кольта, пистолета Макарова, духового ружья, берданки) - 2 шт.;
* пули (лучше нарисованные) - 5-7 шт.;
* бронежилеты (также сойдут нарисованные, но если достанете настоящие – считайте себя гением подготовки лагерных мероприятий) - 5-7 шт..

**Правила игры:**

Оптимальное количество игроков в команде -12 человек.

Команда выбирает капитана, функции которого заключаются в поддержании дисциплины, бодрости духа и подачи сигнала на ответ.

Каждая команда за один ход имеет право выбрать один вопрос по степени сложности и ответить на него. В случае правильного ответа, набранные очки зачисляются в банк (можно назначить специальных банкиров для каждой команды). При любом исходе событий, следующий ход делает противоположная команда.

Если команда набрала достаточное количество очков для приобретения товара (пистолет, пуля, бронежилет), она может купить любой вышеперечисленный предмет (НО ТОЛЬКО ОДИН ЗА РАЗ). Покупка осуществляется перед вопросом.

Когда команда приобретет пистолет, он остается у нее до конца игры. Из пистолета (при наличии пули) команда "убивает" игроков другой команды. Пуля после выстрела исчезает. Выстрел можно сделать перед вопросом (НО ТОЛЬКО ОДИН ВЫСТРЕЛ).

Бронежилет нужен для защиты самого умного игрока команды. Если в этого игрока сделан выстрел, то его не убивают, но бронежилет аннулируется.

Игра заканчивается, когда все игроки любой из команд "убиты" или когда закончились все 500 миллионов вопросов у ведущего.

**ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА:**

* ВЕДУЩИЙ ВСЕГДА ПРАВ
* МЕРТВЫЕ МОЛЧАТ
* Прайс-лист - большая бумага с перечислением товара и цен на товар. Написана крупным шрифтом.

**Примерные цены на товар:**

* Пистолет - 25 баллов
* Пуля - 35 баллов
* Бронежилет - 35 баллов

**Примерные вопросы к игре СПРУТ**

* Нормальный шрифт - легкие вопросы;
* Курсив - 50 на 50;
* Жирный шрифт - сложные вопросы.

1. Надпись на кадре в кинофильме (титр)
2. Почетная известность (слава)
3. Настоящая фамилия Горького (Пешков)
4. Оливковое масло, употребляемое в церковном обиходе (елей)
5. Короткометражная кинокартина (ролик)
6. Цирковая площадка (арена)
7. Виноградный стебель (лоза)
8. Плотная шелковая ткань с разводами (муар)
9. Начало спортивных соревнований (старт)
10. Мера веса драгоценных камней (карат)
11. В старину: питейное заведение (кабак)
12. Грызун - символ шинанайцев (хомяк)
13. Жидкий металл (ртуть)
14. Водяной удав (Анаконда)
15. Портовое сооружение для ремонта судов (док)
16. Бег по пересеченной местности (кросс)
17. Домашнее пиво (брага)
18. Газ, соединение трех атомов кислорода (озон)
19. Погонщик собак или оленей, запряженных в нарты (каюр)
20. Объявление о спектакле, концерте, кинофильме, лекции (афиша)
21. Доля, норма допускаемого (квота)
22. Корабельный повар (кок)
23. Подвижная часть электромотора (ротор)
24. Укрытие в виде глубокого рва с насыпью (окоп)
25. Растительный мир (флора)
26. Аппарат для искусственного выведения птенцов домашних птиц (инкубатор)
27. Учение о морали (этика)
28. Винтовой конвейер (шнек)
29. Измерительная шкала в угломерных инструментах (лимб)
30. Совокупность выразительных средств в творчестве художника (палитра)
31. Деньги, выдаваемые вперед, в счет заработка (аванс)
32. Абсолютная скорость исполнения музыкального произведения (темп)
33. Криволинейное перекрытие проемов в стене (арка)
34. Символ христианской веры (крест)
35. Орган власти в Древних Афинах (ареопаг)
36. Большой веер (опахало)
37. Шотландская овчарка (колли)
38. Текстильный банан (абака)
39. Белый хлеб в виде большой плоской лепешки (лаваш)
40. Водяные часы (клепсидра)
41. Диаметр снаряда, определяющий мощь огнестрельного оружия (калибр)
42. Серия рисунков, образующая связное повествование (комикс)
43. Деталь гусеницы танка (трак)
44. Длиннохвостый попугай (Ара)
45. Красная строка (абзац)
46. Ароматическая смола, применяемая при религиозных обрядах (ладан)
47. Крепкий спиртной напиток, который готовят из риса (арак)
48. Общая спешная работа на корабле (аврал)
49. Место стоянки и ремонта транспортных средств (парк)
50. Пасущийся скот (стадо)
51. Женская одежда в Индии (сари)
52. Черноморская парусная плоскодонная лодка (шаланда)
53. Лубяная или берестяная корзина (короб)
54. Продольные нити, идущие параллельно вдоль ткани (основа)
55. Деревянное гребное военное судно (галера)
56. Строение для хранения зерна, муки, припасов (амбар)
57. Лестница на судне (трап)
58. Большой рогожный мешок (куль)
59. Пожитки, имущество, домашние вещи (скарб)
60. Дословная выдержка из текста (цитата)
61. Обезжиренное молоко (обрат)
62. Общее название кровососущих насекомых (гнус)
63. Большой вязанный или тканый платок (шаль)
64. Русский живописец, автор панорамы "Бородинская битва" (Рубо)
65. Ребро чеканной монеты (гурт)
66. План предстоящих расходов и поступлений (смета)
67. Прибор для определения пройденного расстояния (одометр)
68. Водный покров Земли (океан)
69. Прибор для измерения атмосферного давления (барометр)
70. Ораторское искусство (риторика)
71. Небольшая железнодорожная станция (полустаночек)
72. Верхняя одежда древнеримских полноправных граждан (тога)
73. Шкура барана (руно)
74. Намеченные заранее мероприятия (план)
75. Ёлектрод электрических приборов (анод)
76. Толстая просмоленная нитка для шитья обуви (дратва)
77. Охотничья сумка для дичи (ягдташ)
78. Специальный стол для ручных работ (верстак)
79. Стремительное наступление (атака)
80. Королева спорта (гимнастика)
81. Двугорбый верблюд (бактриан)
82. Речь обособленной или профессиональной группы (арго)
83. Основной орган по управлению войсками (штаб)
84. Башмаки на деревянной подошве (сабо)
85. Стебель и листья корнеплодов (ботва)
86. Бог войны в греческой мифологии (Арес)
87. Монарх, его семья и приближенные к ним лица (двор)
88. Мюзикл с участием Лайзы Миннелли (Кабаре)
89. Сладкий картофель (патат)
90. Рабочий объем двигателя (литраж)
91. Вечерняя еда (ужин)
92. Кристалл вместе с интегральной схемой (чип)
93. Имя писателя Булычева (Кир)
94. Ил как лечебное средство (грязи)
95. Актриса, сыгравшая жену Берримора в фильме И. Масленникова УСобака БасскервиллейФ (С. Крючкова)
96. Живот по - простому (пузо)
97. Маленький бутерброд (тартинка, канапе)
98. Роды у кошек (окот)
99. «Выборы»

**Цель:** Выявить лидеров, которые способны работать в органах самоуправления.

**Этап I.**

К игре готовятся 3 плаката с надписями «Да», «Нет», «Может быть», которые вывешиваются на стенах отрядного места. После ответа на поставленные в игре вопросы все участники подходят к тем плакатам, которые соответствуют их ответу.  
Ведущий просит объяснить, почему был выбран именно этот ответ. Желающий участник поднимает руку, и ведущий даёт ему какой-либо предмет (например, игрушку). Тот участник, у которого в руках оказывается предмет, имеет право на ответ.  
Во время обсуждения участники могут менять своё мнение и переходить к другому плакату.

**Примерные вопросы для обсуждения:**

* Интересуют ли вас политические события в стране?
* У вас есть комплексы?
* Вы часто бываете правы?
* Гордитесь ли вы своей страной?
* Необходимо ли сейчас высшее образование?
* Любовь бывает только по расчёту?

**Этап II.**

Все участники отряда делятся на микрогруппы по 4-5 человек.  
Обсуждение происходит в микро-группах. На заданный вопрос микро-группа выбирает один из вариантов ответов – «Да», «Нет», «Может быть». Принцип ответов на вопросы, как и в первом туре.

**Примерные вопросы для обсуждения:**

* Можно ли всё купить за деньги?
* Лучше быть умным, чем богатым?
* Имеют ли мужчины и женщины в нашей стране равные права?
* Теряют ли современные дети нравственные ценности?

**Задачи вожатого.**

В течение всех обсуждений организовывать работу в микро-группах, не вмешиваясь в содержание обсуждаемых вопросов. Если необходимо, то фиксировать в своей таблице тех, кто проявляет организаторские, творческие, интеллектуальные, аналитические, ораторские способности, общается с окружающими уважительно и тактично. По окончании обсуждения каждого вопроса, исходя из наблюдений, вожатый выдаёт жетоны (красный, синий и жёлтый). Обсудили все, подошли на ту сторону, где они считают ответ более близок им. («Да», «Нет», «Не знаю»). Пять участников, которые набрали наибольшее количество красных жетонов, становятся сменными командирами отряда в течение следующих 5 дней. Каждый из них набирает себе команду из остального состава отряда согласно структуре органов самоуправления. Каждая команда во главе со своим командиром работает в течение одного дня. В итоге за 5 дней практики работы в органах самоуправления проходят все члены отряда. Ежедневно подводятся итоги работы команды, и правление передаётся следующей команде.

1. «Кораблекрушение»

**1 задание** - Для начала нужно выбрать капитана корабля. Могут быть выдвинуты кандидатуры, ребята совещаются и выбирают одного. Можно, чтобы кандидаты представились, объяснили, почему они могут стать капитанами. Выборы могут быть в любой форме, можно просто поднимать руку, когда называют того, кого ты хочешь выбрать. Так же можно раздать детям жетоны, и они будут давать их понравившемуся капитану. Так же дети должны тоже разобрать себе роли, кто будет матросом на судне, кто просто пассажиром и каким.

**2 задание** – Итак, капитан выбран, теперь нужно отправляться в путь. Все дети садятся кучкой, и дается следующее задание – в корабле появилась пробоина, и он начинает тонуть. Детям дается список предметов на корабле, им нужно выкинуть все ненужное, чтобы корабль доплыл до острова впереди. Ребята решают это группой.

**3 задание** – Когда дети доплывают до необитаемого острова, им дается следующее задание. Остров, на котором они находятся, имеет свойство частично уходить под воду, поэтому часть суши уменьшается. Поэтому дети должны уместиться все на «уменьшающемся» острове. Островом может служить плед, который можно каждый раз подгибать, или можно просто начертить очертания острова, каждый раз делая меньше поверхность. Задача детей, чтобы все остались на суше.

1. «Синема»

**Цель КТД:** эффективное взаимодействие ребят в отряде в процессе творческой деятельности.

**Подготовительный этап.** Разбиваем отряд на группы («киностудии»). Формы разбивки могут быть разнообразны: по номерам, по цветам, по названиям цветов и т. д.

**Задания «киностудиям»:**

1. Придумать название своей «киностудии».
2. Нарисовать эмблему своей «киностудии». Каждой группе для этого раздаются листы, маркеры и фломастеры либо карандаши и краски.
3. Написать и озвучить девиз, рекламный слоган, который будет отражать сущность «киностудии».
4. Каждая «киностудия» называет фильмы, которые ей известны. Побеждает то, кто больше назовет.
5. Командам раздаются карточки (по 1 на команду) с названиями разных форм передач: «Прогноз погоды», «Новости», «В мире животных» и т. д. «Киностудиям» необходимо представить своим коллегам данные формы, задействовав всех участников своей группы, а остальным — отгадать, что за передачи была представлена.
6. Мимикой и жестами каждая «киностудия» показывает известного киногероя, а остальные «киностудии» должны отгадать, кто это. Обязательное условие — принимать участие должны все члены «киностудии».
7. Ведущий озвучивает названия фильмов, которые перевернуты наоборот, а остальные участники определяют обычное название.

Например: «Черная луна моря» — «Белое солнце пустыни», «Василий Иванович остается на прежнем месте работы» — «Иван Васильевич меняет профессию», «Ненависть и орлы» — «Любовь и голуби».

1. «Киностудиям» необходимо снять один и тот же фильм, например «Колобок», в разных жанрах (комедия, сериал, ужасы). Остальные угадывают, в каком жанре был снят фильм.
2. «Подмастерья»

Ребята делятся на команды. Им дается задание, на обсуждение которого дается по 5-7 минут. Самая оригинальная команда получает приз.

1 задание - составьте пробную инструкцию по использованию: швабры; тряпки; веника; ведра.

2 задание - придумать новые, оригинальные названия инвентарю по уборке территории и корпуса.

3 задание - Прорекламируйте садовый инвентарь: грабли; лопату; мотыгу; лейку.

## 

## Вопросы к интеллектуальным играм

1. Какое слово всегда пишется неправильно? (Неправильно)
2. Сколько месяцев в году имеют 28 дней? (Все месяцы)
3. С какой скоростью должна бежать собака, чтобы не слышать звона сковородки, привязанной к ее хвосту? (Собаке нужно стоять на месте)
4. Из какой посуды нельзя ничего поесть? (Из пустой)
5. Шли два отца и два сына, нашли три апельсина. Стали делить — всем по одному досталось. Как это могло быть? (Это были дед, отец и сын)
6. Как правильно говорить: «не вижу белый желток» или «не вижу белого желтка»? (Желток обычно жёлтый)
7. Сорока летит, а собака на хвосте сидит. Может ли это быть? (Да, собака сидит на собственном хвосте, рядом сорока летает)
8. В каком месяце болтливая Светочка говорит меньше всего? (В феврале – самом коротком месяце)
9. Сидит человек, но вы не можете сесть на его место, даже если он встанет и уйдёт. Где он сидит? (На Ваших коленях)
10. В одной руке мальчик нёс один килограмм железа, а в другой столько же пуха. Что было тяжелее нести? (Одинаково)
11. Мужчина вел большой грузовик. Фары на машине не были зажжены. Луны тоже не было. Женщина стала переходить дорогу перед машиной. Как удалось водителю разглядеть ее? (Был яркий солнечный день)
12. Двое одновременно подошли к реке. Лодка, на которой можно переправиться, выдерживает только одного человека. И все же без посторонней помощи каждый переправился на этой лодке на другой берег. Как им это удалось? (Они плыли с разных берегов.)
13. Каких камней в море нет? (Сухих)
14. У человека — одно, у коровы — два, у ястреба – ни одного. Что это? (Буква О)
15. Два человека играли в шашки. Каждый сыграл по пять партий и выиграл по пять раз. Это возможно? (Оба человека играли разные партии с другими людьми.)
16. На какой вопрос нельзя ответить «да»? (Ты спишь?)
17. Шел Кондрат в Волгоград, а навстречу ему 100 ребят. У всех ребят по лукошку, и в каждом лукошке по 4 кошке. Сколько ребят  шло в Волгоград? (Один Кондрат)
18. Какими нотами можно измерить расстояние? (ми ля ми)
19. Если поставить вверх ногами – то оно увеличивает? (Число 6)
20. Что в России на первом месте, а во Франции на втором? (Буква Р)

## 

## Сценарии огоньков

«Звезды откровений»

Цель: Сближение отряда.

Инвентарь: Вырезанные из желтого картона звезды с вопросами.

Описание: Вожатый заранее вырезает звезды и пишет на обратной стороне незаконченные фразы или дети на самом «огоньке» пишут на звездах волнующие их вопросы. Звезды раскладываются вокруг свечи вопросом вниз. Каждый по очереди берет любую звезду и должен продолжить фразу или ответить на вопрос как можно подробнее.

Примеры фраз:

• Больше всего в людях я ценю...

• Для полного счастья мне не хватает...

• Мое заветное желание...

• Самая волнующая меня проблема сейчас — это...

• Самый счастливый момент моей жизни...

• Больше всего в людях я не люблю...

• Больше всего я боюсь...

Прощальный огонек

Дорогие друзья, мы вместе с вами прожили очень много дней в нашем чудесном лагере, вместе мы прошли отведенный нам отрезок времени, узнали много нового, многому научились и нашли много друзей. Наш коллектив можно сравнить с механизмом в котором каждый из вас – это деталь, каждая своеобразная, индивидуальная, ничем не похожая на другую, но играющая свою роль. Пришло время сказать друг другу слова благодарности за то, что мы есть друг у друга. Как вы заметили, мы объединили вас в 5 групп, выборочно я буду подходить к каждой из групп, и просить ее подняться. В этот момент все кроме этой группы должны закрыть глаза и держать их закрытыми до того момента, пока я не попрошу выбранную мною группу сесть – это первая задача, а вторая сидеть на своих местах, расслабится и наслаждаться этим вечером.

Что же касается группы, которая будет выбрана:

Вы поднимаетесь и ждете когда я произнесу слова «Дотроньтесь до того кто (например) на ваш взгляд добрый», услышав это подойдите по очереди к тем людям с которыми у вас ассоциируется данное определение и аккуратно коснитесь их. Как только вы коснулись всех, повернитесь лицом ко мне, чтобы я смог увидеть и понять, что готовы продолжать дальше, чтобы атмосфера стала душевной, я прошу каждого из вас соблюдать полную тишину, все свои слова вы можете передать прикосновениями. Включается музыка

1 группа

- До того кому вы доверяете

- До того кого вы обожаете

- До того кто заставляет чувствовать вас особенным

- До того кто много вам помогает

- До того кто про вас не забывает

- До того кого вы никогда не забудете

2 группа

- До того кто принимает правильные решения

- До того с кем бы вы хотели застрять на необитаемом острове

- До того с кем вам приятно находиться рядом

- До того кто будет поддерживать вас в будущем

- До того кого вы считаете классным

- До того кого вы рады видеть

3 группа

- До того кто знает как заставить тебя смеяться

- До того кто прекрасный и снаружи и внутри

- До того кого вы хотите узнать лучше

- До того кто смог вас выслушать

- До того кто может быть хорошим другом

- До того без кого было бы печально

Вожатый читает легенду «Сердца».

Язык нежности и прикосновений понятен всем и не требует перевода. Он проникает в саму суть. Помните, как в канун Нового года ожил Щелкунчик от прикосновения? А как благодаря поцелую принца пробудилась ото сна Спящая красавица? Ласка и нежность, который мы получаем во время прикосновений, придают смысл и радость нашему бытию.

«Мое сердце»

Вожатый подготавливает рамку с нарисованным сердцем и само сердце. У каждого ребенка есть рамка с сердцем и вырезанное сердце. Ребята могут раскрасить сердце как хотят. Далее каждый человек должен поговорить со всеми в отряде и, пока идет разговор, оторвать и от своего сердца такой кусочек, какой он считает нужным отдать этому человеку. Кусочек можно подписать. Когда все поговорили, каждый берет собранные кусочки сердца и вклеивает в рамку.

Инвентарь: листок с напечатанными сердцами, пишущие принадлежности, клей.

«Пять языков любви»

Существует 5 языков любви:

1. Слова поощрения (Слова поощрения — один из пяти основных языков. Есть те, кому очень важно, чтобы их оценили по достоинству и вовремя похвалили. Когда такими людьми восхищаются, они благодарны и готовы на подвиги и любые просьбы)

2. Время (Для того, кто говорит на языке времени, главное — проводить время вместе любимыми. Быть вместе означает уделять внимание друг другу, а не просто находиться рядом.)

3. Подарки (Для многих любить и отдавать — одно и то же. Так, для кого-то зримые символы любви заключаются в подарках. Символы имеют эмоциональную ценность. При этом цена подарков абсолютно не важна, ведь главное — внимание.)

4. Помощь (Если вам кажется, что ваш партнёр не помогает, а вы устали всё делать сами, то ваш язык — помощь. Для такого типа людей помогать — это делать что-то для другого.)

5. Прикосновение (Для некоторых людей единственный способ почувствовать любовь —  прикосновения. Таким людям очень важно держаться за руки, нужно, чтобы их постоянно обнимали, целовали, трогали. Тактильные рецепторы для таких людей являются определяющими)

Сейчас перед вами 5 кораблей, которые символизируют 5 языков любви. На них «алые» паруса, как символ из одноимённой песни про любовь. На парусах написаны языки любви.

У каждого человека есть фото души. Каждый цвет в фото души символизирует и отражает определенные душевные качества, данные всем нам от рождения, и у каждого человека свой индивидуальный цвет души. В фото души есть 10 цветов – белый, фиолетовый, темно-синий, светло-синий, голубой, зеленый, розовый, желтый, оранжевый и красный. Каждый цвет — это олицетворение энергии и качества души, необходимые для жизни в любви и реализации своего предназначения.

Красный - жизненная и физическая сила

Оранжевый - движение энергии, чувственность, открытость

Жёлтый цвет - сила воли, упорство, активность

Зелёный - сердечность, человечность, мягкость

Розовый - нежность, трепетность, любовь духовная

Голубой - самовыражение разума, многообразие творческих способностей

Светло-синий - интеллектуальные способности, аналитические способности, умение адаптироваться к ситуации

Тёмно-синий - глубина сознания, мистические и экстра-сенсорные способности, познание, мудрость

Фиолетовый цвет - вдохновение, осознание своего жизненного пути, цели

Белый - уверенность в себе, безупречность

Ход: Участники выбирают один из предложенных цветов блёсток, и берут бутылочку с ними в руки. Задача каждого высказаться о том, какой язык любви присущ именно ему, как он хотел бы получать любовь и поддержку от людей вокруг и высыпать свои блёстки в кораблик с названием одного из 5 языков любви, про который он говорил. Так участники высказываются по кругу, высыпая блёстки в кораблики. После того, как последний участник высыпал свои блёстки, проводящий собирает все кораблики и высыпает содержимое в одну сухую ёмкость. Далее перемешивает все блёстки в одной ёмкости и по чуть-чуть участники всыпают в опустошённые баночки блёстки из общей ёмкости. При этом проводящий говорит вывод из огонька.

Вывод: Для каждого человека важна любовь и каждый человек нуждается в ней. Поэтому очень важно понимать разные языки любви. Я хочу, чтобы вы понимали и принимали не только язык любви, который свойственен вам, но и чужой. Теперь я хочу подарить капельку любви от всех пяти языков, от каждого и каждому из вас. (Участники наполняют свои баночки из общей ёмкости, и вешают на шею бутылочку с блестками всех цветов души и всех 5 языков любви, чтобы всегда носить у сердца)

«Жизнь – это я, это мы с тобой…»

Перед огоньком вожатый настраивает подростков, напоминает правила поведения на огоньке, взявшись за руки, отряд отправляется на место проведения. Подростки садятся в круг, играет фоновая музыка.

Вожатый: В нашем мире множество людей, готовых бороться ради других, готовых совершать подвиги. Люди, которые умеют перебороть свои страхи, которые готовы идти к своей цели несмотря ни на что.

Вожатый настраивает детей на дальнейшее действие, рассказывается легенда о подвиге.

Вожатый: что совершил этот юный мальчишка? (ответы детей)

Вожатый: Подвиг – такое знакомое нам слово, но каждым человеком оно расценивается по-разному. Мы знаем множество подвигов, впечатляющих до глубины души: Данко, пожертвовавший свою жизнь ради людей, Орленок, спавший свой народ, Леня Голиков и многие другие. Но и среди нас тоже есть герои. Кто-то на самом деле спасал кому-то жизнь, кто-то помог своему другу принять важное решение, кто-то исполнил мечту своих родителей, а кто-то победил в конкурсе и достиг своей самой главной цели.

Перед вами лежат свечки, но они не горят, как вы думаете, кто сможет их зажечь? (ответы детей)

Именно сегодня у нас появилась прекрасная возможность вспомнить вашу жизнь и найти ваш «подвиг», возможно, о котором вы даже не задумывались, именно он сможет зажечь пламя.

Задумайтесь сейчас, есть ли в вашей жизни, чем вы гордитесь, совершали ли вы какие-то поступки, которые можно назвать подвигом?

Сейчас вы сможете рассказать нам это. После того как вы поделитесь с нами историей, вы можете выбрать любую свечку и поджечь ее.

Первым рассказывает свою историю один из вожатых, чтобы показать пример детям и настроить их на нужную волну. Рассказы детей (если дети затрудняются, то им задаются наводящие вопросы: чем ты гордишься? Какое твое самое главное достижение? Ты выигрывал в каких-то конкурсах? и т.д.)

После рассказов детей подводятся итоги:

Вожатый: сегодня мы поняли, что вам есть чем гордиться. Каждый из вас является гордостью для своих родителей, каждый достоин похвалы и чувства восхищения. Вы – герои, которых можно поставить на один ряд с теми, кого вы видите вокруг нас, просто надо немного вырасти. Вы – большее, чем вы думаете, наши подвиги соединились в единое пламя, они словно звезды на небе, которые ежедневно горят, освещают небо и создают невероятную атмосферу. Чаще смотрите на звезды и вспоминайте о том, что вам есть чем гордиться!

## Легенды для огоньков

«Легенда о звезде»

Далеко-далеко на Небе жила одинокая Звезда. Ей было холодно и грустно одной, и она много путешествовала в надежде найти друзей. Однажды, двигаясь в ночном безмолвии Космоса, далеко внизу, на Земле, она увидела задорных и беспокойных людей. Эти люди возводили на берегу моря детский лагерь. По вечерам их вдохновляли мечты о том, как сюда приедут дети, и как их веселый звонкий смех будет будоражить вековую тайгу и суровые молчаливые сопки.

Позже, среди шума прибоя и пения птиц, Звезда услышала звонкие голоса детей. На борту белоснежного лагеря играли дети. О, как захотелось Звезде спуститься на Землю и стать свидетельницей этого земного чуда, родившегося на берегу Тихого океана! Но суров закон Космоса! Звездам нельзя опускаться на Землю, иначе они погибнут, непременно погибнут! Однако желание было сильней, и Звезда устремилась к Земле.

С тех пор прошло много лет. Лагерь каждую смену наполняется веселыми детскими голосами, и каждый раз отправляется в удивительное путешествие, а Звезда ...

Нет, она не погибла. Достигнув детской страны, Звезда разлетелась на тысячи мелких осколков, которые приносят людям счастье.

Вы не находили осколка одинокой Звезды? Улыбнитесь ночному небу, и вы обязательно все увидите!

Легенда «Сердца»

Один раз Учитель спросил у своих учеников: — Почему, когда люди ссорятся, они кричат? — Потому, что теряют спокойствие, – сказал один. — Но зачем же кричать, если другой человек находится с тобой рядом? – спросил Учитель. – Нельзя с ним говорить тихо? Зачем кричать, если ты рассержен? Ученики предлагали свои ответы, но ни один из них не устроил Учителя. В конце концов он объяснил: — Когда люди недовольны друг другом и ссорятся, их сердца отдаляются. Для того чтобы покрыть это расстояние и услышать друг друга, им приходится кричать. Чем сильнее они сердятся, тем дальше отдаляются и громче кричат. — А что происходит, когда люди влюбляются? Они не кричат, напротив, говорят тихо. Потому, что их сердца находятся очень близко, и расстояние между ними совсем маленькое. А когда влюбляются еще сильнее, что происходит? – продолжал Учитель. – Не говорят, а только перешептываются и становятся еще ближе в своей любви. — В конце даже перешептывание становится им не нужно. Они только смотрят друг на друга и все понимают без слов.

«Друг познается в …»

Один молодой парень спросил очень богатого человека, в чём секрет его успеха. Как ему удалось из нищего мальчишки превратиться в преуспевающего бизнесмена?

Ответ был прост: «Я научился правильно выбирать друзей!» — Слышал, выражение «друг познаётся в беде»? – спросил его бизнесмен.

— Да! Я руководствуюсь этим правилом, – честно признался юноша.

— Забудь его, оно в корне не верно. Друг познаётся в радости! Юноша смутился и очень этому удивился.

— Смотри, – продолжал учитель, – когда у тебя проблема, тебе плохо, ты бежишь и делишься ею со своим другом. Теперь проблема у вас обоих. Вы оба грустные, оба озадаченны. Правильно?

— Да! – ответил юноша, – и мой друг помогает мне её решить!

— Первую проблему, может, и поможет решить, но все последующие точно нет. Он будет просто сидеть и жалеть тебя.

— Это тоже хорошо, он меня поддерживает! – настаивал на своём юноша.

— Это ужасно! Ведь ты тоже начинаешь себя жалеть, вместо того, чтобы решать свою задачу. Мне повезло, – продолжал учитель, – в моей жизни были друзья, которые не жалели меня и уж тем более не решали мои проблемы. Они только радовались со мной моим успехам! На самом деле, если у тебя проблема, реши её самостоятельно, а уж потом иди к другу и вместе отпразднуйте твою победу. Жалеть другого человека очень легко. А вот искренне радоваться чужим успехам – этому нужно учиться. Вот это и есть настоящая дружба, та, которая помогла мне стать успешным..!

«Недовольные люди»

Попал человек в рай. Смотрит, а там все люди ходят радостные, счастливые, открытые, доброжелательные. А вокруг всё как в обычной жизни.

Походил он, погулял, понравилось. И говорит архангелу:

— А можно посмотреть, что такое ад? Хоть одним глазком!

— Хорошо, пойдём, покажу.

Приходят они в ад. Человек смотрит, а там вроде бы на первый взгляд всё так же как в раю: та же обычная жизнь, только люди все злые, обиженные, видно, что плохо им тут. Он спрашивает у архангела:

— Тут же всё вроде так же, как и в раю! Почему они все такие недовольные?

— А потому что они думают, что в раю лучше.

«О подвиге»

«Много лет назад жили веселые, сильные и смелые люди. Но в их поселении случилась беда, к ним шли воинственные племена, готовые забрать все из жизни этих людей. Они решили забрать самое дорогое, что есть у мужчин – семьи.

С трех сторон их поселение окружали дремучие леса, а с четвертой – бескрайняя степь, но враги подступали со степи. Жить в страхе было невозможно, некоторые люди не выдерживали это чувство и бежали в сторону болота, желая обрести свободу, но топкое болото забирало к себе в глубины людей, они гибли один за другим. Все жители приняли решение, что нужно бежать, не понимали куда, с одной стороны – непроходимый лес, а с другой их поджидали враги. Отчаяние росло с каждой минутой все больше. Люди были готовы отдать свои жизни в рабство, лишь бы остаться в живых. Один мальчик, подросток, 16-ти лет не мог больше ждать, он старался убедить людей, что стоит отсюда убираться. Сначала его никто не слушал, ведь что может сказать маленький мальчишка. Его глаза говорил за него, в них было столько уверенности и любви к людям, что постепенно люди стали соглашаться с ним. Тогда они отправились в путь, конечно, с ним пошли не все, но безвыходная ситуация пугала народ все больше, что они сдались и решили догнать отважную команду под предводительством мальчишки.

Ежедневно их путь становился трудней, каждый раз на пути их поджидала опасность, но юноша все равно шел вперед. Страх неизвестности пугал их, сомнения в нерослом мальчишке порой одолевали их, но у них не оставалось другого выхода. Шли они долго и мучительно, но лес становился все больше и страшнее, вдруг перед ними выступила непроходимая стена, стена деревьев, колючих и непроходимых. Она оставляла большие царапины путникам, что им пришлось остановиться. Деревья казались великанами, а их скрип – самыми настоящими раскатами грома, Страх наполнял их все больше. Даже мальчишка испугался, Страх неизвестности одолевал его, полнейшая Темнота пугала его. Они остановились на ночлег, когда все люди заснули он решил пойти искать лазейку, несмотря на свои чувства.

Юноша шел долго, пламя его факела погасало, как вдруг он нашел небольшое отверстие, в которое мог залезть. Его терзали чувства, ведь он был совсем ребенок. Как вдруг раздался раскат грома, сверкнула молния и шквал дождя обрушился на него, в ту же секунду он оказался внутри. Все было как во сне, он увидел себя. «Чего ты боишься?» - спросило его отражение. «Я боюсь не спасти их, боюсь, не оправдать их ожидания, лишить жизни людей, поверивших в меня» - ответил мальчик и зарыдал. Воспоминания нахлынули на него, он вспомнил, как он был счастлив на своей земле, он вспомнил лица его друзей и родителей, вспомнил лица людей, идущих за ним, они будто твердили ему «Все в твоих руках, мы в тебя верим, ты наш герой!» Его отражение как будто видело все это и сказало ему: «Никогда не сомневайся в себе, я в тебя верю!». Стоило мальчику открыть глаза, как все пропало, исчезло его отражение, гром утих, а впереди виднелся свет. Он встал на ноги и закричал: «Я смогу, осталось сделать один шаг». Он выбежал к свету и увидел деревню, пылающую своей жизнью, яркое солнце и светящиеся от счастья глаза людей, ему так все 76 напоминало его родину. Он немедленно побежал обратно, разбудил его родных. Не прошло и минуты, как все его люди стояли под ярким солнцем и наблюдали за происходящим» ...

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Организационный период | | | | |
| День первый | | | | |
| Время | Режимный момент | Деятельность вожатых | Деятельность детей | Игры |
| 7.30 |  | Встаём с напарником, готовим нарядную одежду по погоде, бойцовку, галстук и бейджик. Повторяем игры на знакомство. |  |  |
| 8.00 |  | Фотосессия вожатским составом. |  |  |
| 10.00-13.00 |  | Встречаем детей с напарником на указанных позициях | Прибывают в лагерь |  |
| … | Отрядное время: первая беседа | Подводим детей к их домикам, давай возможность им самим выбрать свое место, знакомство с детьми, напомнить им свое имя и рассказать, что мы их вожатые на этот сезон.  Обозначаем правила поведения в отряде и в лагере, говорим о том, что с любыми вопросами они могут обращаться к нам. Проводим инструктаж.  Когда дети уже в домике, мы каждому показываем его личное место, говорим о дисциплине в домике, которую они должны соблюдать, о режимных моментах.  Оповещаем детей о времени, к которому они должны быть готовы для следующей лагерной активности и даем им свободное время на расселение. | 1. Слушают правила поведения 2. Задают вопросы 3. Расселяются по своим места 4. Свободное время на адаптацию |  |
| 13:00-13:30 | Обед | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После обеда опять построить детей в строй, сходить в туалет и ровным строем вернуться к домикам. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После обеда строятся, никто не разбегается | Если есть время перед обедом, можно поиграть в игру на знакомство:  «Кто есть кто»  «Догадайся сам» |
| 13:30 – 14:00 | Подготовка к сон-часу | Отвести детей в туалет. Развести по домикам и настроить на сон-час |  |  |
| 14:00-16:00 | Сон-час | Строгий, то есть дети под присмотром. |  |  |
| 16.00-16.30 | Полдник | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После обеда опять построить детей в строй, сходить в туалет и ровным строем вернуться к домикам. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы  2. После обеда строятся |  |
| 16.30-18.50 | Отрядное время | Проведение игр на знакомство, на сплочение, на взаимодействие  Рассказать правила  Чистота в домиках, розетки, техника безопасности Вежливость (наказание за маты) Правило 0:0 (пунктуальность) Честность Посещение всех мероприятий в полном составе  На зарядку все без исключений  Про плохое самочувствие сразу говорим  Таблетки отдаем вожатым  Ходим по дорожкам В туалет строем, если ночью то с вожатым Одеваемся по погоде Моем ручки 22:00 выключаем свет  Рассказать легенду, ввести детей в тематику сезона и отряда  Организовать деятельность по придумыванию названия и девиза | Дети собираются все вместе  Участвуют в играх и в обсуждении идей | *Игры на знакомство:*  «Правда или ложь»  «Моя эмблема, мой девиз»  «Интервью».  *Игры на сплочение и взаимодействие:*  «Шпионы в ночи»  «Печатная машинка»  «Носок-пятка»  «Ура! Меня любят»  *Игры на выявление лидера:*  «Шаг вперед»  «В тесноте, да не в обиде» |
| 19:00-19:30 | Ужин | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После ужина строим детей. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После ужина строятся, никто не разбегается | *Игры в кругу:*  «Тормоз»  «Руки вверх»  «Мистер Икс»  «Мигалки» |
| 19:30 – 20:00 | Звонки родителям | Отвести детей на пирс и следить, чтобы они не заходили в неположенные места (к Курме, слишком далеко) | Звонят родителям |  |
| 20:00-21:00 | РВС/ отрядное время | Провести еще несколько игр на сплочение, доверие и выявление лидера.  Начать украшать отрядное место |  | *На доверие:*  «Доверчивое падение»  «Тропа доверия»  *На выявление лидера:*  «Скульптура»  «Ковер» |
| 21:15 | Паужин | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После паужина строятся, никто не разбегается |  |
| 22:00 | Отбой | Заранее приготовить детей ко сну, сказать, во сколько будет подъем, объяснить режимные моменты | Готовятся ко сну |  |
| День второй | | | | |
| 7:40 | Подъем | Проснуться заранее, привести себя в порядок и разбудить детей. Одеваемся по погоде и берем с собой отличительные знаки. |  |  |
| 8:15-8:30 | Зарядка | Обязательно показывать личный пример! | Дети должны быть в кроссовках, с отличительными знаками. |  |
| 8:30-9:00 | Завтрак | Построить строй (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После завтрака строим детей. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После завтрака строятся, никто не разбегается |  |
| 9:00-13:00 | Отрядное время | Рассказать детям об обязанностях командира и комиссара, о правилах отряда (не опаздываем, со всеми здороваемся, отличительные знаки всегда берем с собой, на концерте громко хлопаем)  Сделать акцент на хорошем из того, что уже произошло.  Подготовка номера к концерту открытия лагерной смены, репетиция названия и девиза.  Украшение отрядного места  Провести еще несколько игры на знакомство, взаимодействие, выявление лидера | Провести несколько игр  Дети выбирают командира и комиссара, название и девиз отряда  Подготовка номера к концерту открытия лагерной смены, репетиция названия и девиза. | *Игры на знакомство:*  «Платочек»  *Игры на сплочение и взаимодействие:*  «Клоун»  «Луноходы»  *На доверие:*  «Поднятие тела»  «Живая лестница»  «Звездочки на полу»  *На выявление лидера:*  «Индикатор»  «Проводник»  «Киностудия» |
| 13:00-13:30 | Обед | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После обеда опять построить детей в строй, сходить в туалет и ровным строем вернуться к домикам. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После обеда строятся, никто не разбегается | «Себе соседу»  «Столбики»  «Обезьяна» |
| 13:30 – 14:00 | Подготовка к сон-часу | Отвести детей в туалет. Развести по домикам и настроить на сон-час |  |  |
| 14:00-16:00 | Сон-час | Дети находятся под присмотром |  |  |
| 16:15-16.30 | Полдник | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После полдника строятся, никто не разбегается |  |
|  | Вожатский концерт | Дети под присмотром воспитателя. |  |  |
| 19:00-19:30 | Ужин | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После ужина строятся, никто не разбегается |  |
| 19:30 – 20:00 | Звонки родителям | Отвести детей на пирс и следить, чтобы они не заходили в неположенные места (к Курме, слишком далеко) | Звонят родителям |  |
| 20:00-21:00 | Огонек | Рассказать детям правила огонька. По традиции каждый рассказывает о себе — о том, чем он любит заниматься, какие ему люди нравятся и чего он ждет от этой смены. Разговор о себе начинает вожатый, рассказывая о себе, он дает схему рассказа (имя, чем занимается, хобби, о людях и об идеальных отношениях с людьми и т.д.), затем передает по часовой стрелке символ, и рассказ продолжает уже ребенок.  Посвятить детей в традиции отряда и дать отличительные знаки, которые они должны будут носить с собой весь сезон. | Делятся своими впечатлениями и ожиданиями. |  |
| 21:15 | Паужин | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После паужина строятся, никто не разбегается |  |
| 22:00 | Отбой | Заранее приготовить детей ко сну, сказать, во сколько будет подъем | Готовятся ко сну |  |
| День третий | | | | |
| 7:40 | Подъем | Проснуться заранее, привести себя в порядок и разбудить детей. Одеваемся по погоде и берем с собой отличительные знаки. |  |  |
| 8:15-8:30 | Зарядка | Обязательно показывать личный пример! | Дети должны быть в кроссовках. |  |
| 8:30-9:00 | Завтрак | Построить строй (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После обеда опять построить детей в строй, сходить в туалет и ровным строем вернуться к домикам.  Рассказать о планах на день | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После завтрака строятся, никто не разбегается |  |
| 9:00 – 10:00 | Отрядное время | Порепетировать с детьми номер на концерт открытия, а также название и девиз | Репетируют номер, название и девиз |  |
| 10:00-13:00 | Кружки | Вожатые должны присутствовать на кружках, показывая личный пример. | Соответствующая одежда |  |
| 13:00-14:00 | Обед | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После обеда опять построить детей в строй, сходить в туалет и ровным строем вернуться к домикам. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После обеда строятся, никто не разбегается |  |
| 14:00-16:00 | Сон-час | Дети находятся под присмотром |  |  |
| 16:15 | Полдник | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После полдника строятся, никто не разбегается |  |
| 16.30 | Линейка открытия | Построить детей в строй  Не опаздывать  Все отличительные знаки с собой, бойцовка и галстук | Дети должны соблюдать дисциплину, без опозданий приходить. С собой отличительные знаки, соответствующая одежда |  |
| 17.00 | Концерт открытия лагерной смены | Дети под присмотром, напомнить командиру и комиссару, что в отсутствие вожатых они следят за отрядом  После концерта обязательно похвалить детей, дать обратную связь |  |  |
|  | Свободное время | Дать детям возможность отдохнуть |  |  |
| 19:00-19:30 | Ужин | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы.  После обеда опять построить детей в строй, сходить в туалет и ровным строем вернуться к домикам. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После ужина строятся, никто не разбегается |  |
| 19:30 – 20:00 | Звонки родителям | Отвести детей на пирс и следить, чтобы они не заходили в неположенные места (к Курме, слишком далеко) | Звонят родителям |  |
| 20:00-21:00 | Дискотека | Следить за тем, чтобы дети были на дискотеке, мотивировать к активности  Показывать личный пример |  |  |
| 21:15 | Паужин | Построить строй возле домиков (один вожатый впереди, другой идет сзади)  Перед входом обязательно помыть руки, снять головные уборы и убрать распущенные волосы. | 1. Перед входом моют руки, снимают головные уборы и убирают волосы 2. После паужина строятся, никто не разбегается |  |
| 22:00 | Отбой | Заранее приготовить детей ко сну, сказать, во сколько будет подъем | Готовятся ко сну |  |