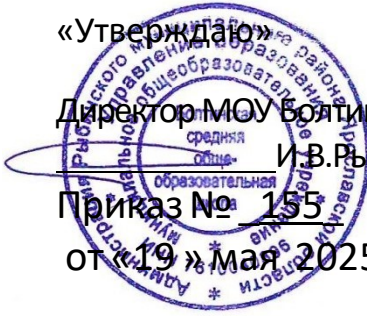

Муниципальное общеобразовательное учреждение Болтинская средняя
общеобразовательная школа

«Утверждаю»
Директор МОУ Болтинской СОШ
И.В. Рыбакова
Приказ № 155
от «19» мая 2025 года



ФИЗКУЛЬНО-СПОРТИВНАЯ
направленность
дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
« Игровичок»
(для летнего пришкольного лагеря)

Возраст : 6-14 лет

Срок реализации: одна смена пришкольного лагеря «Чайка»

МОУ Болтинской СОШ

Год разработки: 2025 г.

Автор:
Егорова Б.С. старшая вожатая
МОУ Болтинской СОШ
Захарова М.В.,
советник по воспитанию
и взаимодействию
с общественными организациями
МОУ Болтинской СОШ

Судоверфь, 2025

Оглавление

- I. Пояснительная записка. Стр. 2-4
- II. Учебно-тематический план. Стр. 4-5
- III. Содержание изучаемых разделов Стр.5-6
- IV. Методическое обеспечение программы. Стр.6-23
- V. Список литературы. Стр. 23-24

I. Пояснительная записка.

Программа составлена согласно требованиям к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей, изложенным в Письме Минобрнауки РФ от 11.12.2006 п 06-1844, нормам СанПИНа 2.4.4.1251-03; регламентирована Положением о детском пришкольном лагере МОУ Болтинской СОШ

Дополнительная образовательная программа «Игровичок» составлена применительно к условиям детского пришкольного лагеря «Солнышко», функционирующего в летний период на базе МОУ Болтинской СОШ. Данная программа имеет **досуговую направленность** и реализуется через деятельность творческого объединения «Игровичок».

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что игра, являясь ведущим видом деятельности младших школьников, которые составляют основной контингент пришкольного лагеря, занимает большую часть досуговой жизни детей, которая в условиях лагеря носит организованный характер.

Актуальность программы заключается в том, что она содействует восполнению дефицита групповых/массовых игр. Согласно исследовательским данным детство утрачивает смысл уникального возрастного периода, где подлинный источник развития живое общение и игра. Современный ребенок все реже включен в отношения сотрудничества, взаимовыручки, партнерства. Рынок игрушек насыщен всевозможными образцами, но, как показывают наблюдения, большая их часть ориентирована на индивидуальное пользование. Утрачивается передача традиций от старших детей – младшим, от взрослых – детям. Современная система воспитания и обучения не только выделила детей из мира взрослых, но и отделила их друг от друга. Телевизор или компьютер ныне лучший друг ребенка, они формируют совершенно определенного взрослого. Получается, что современное общество ориентирует своих членов на индивидуальность. Культура игры в современном детском мире теряет свои позиции. Сложившаяся ситуация побуждает поставить вопрос о формировании более серьезного и ответственного отношения к игре школьников/дошкольников - как у педагогов и родителей, так и на уровне государственной образовательной политики. Редукция игры в любом детском возрастном периоде может иметь самые печальные последствия для личностного развития подрастающего поколения.

Новизну программы можно увидеть в том, что сделана попытка представить игру в детском лагере не только как средство занятости для личностного развития подрастающего поколения, но и как объект детского познания (во что мы играем, почему

играем в эту игру, по каким правилам, когда лучше играть в эту игру, какие в нас изменения после этой игры и т.д.)

Цель: удовлетворение через игровую деятельность постоянно изменяющихся индивидуальных досуговых потребностей детей

Задачи:

- Развивать игровые умения, связанные с формированием культуры свободного времени. Вовлекать ребенка в яркий мир игр, соревнований, развлечений и праздников.
- Наполнить свободное время ребенка видами и формами игровых занятий, которые оказали бы позитивное влияние на его индивидуальность, снижали вероятность вовлечения в асоциальные группировки, препятствовали развитию вредных и опасных привычек и наклонностей.
- Формировать навыки игрового общения.
- Учить детей играть, выполняя правила игры.
- Совершенствовать знания и развитие межпредметных и социокультурных связей в субъективной культуре ребёнка, способствовать построению целостной картины мира в его мировоззрении.
- Содействовать развитию и совершенствованию отдельных психофизиологических процессов младших школьников

Данная программы составлена с учётом следующих **особенностей**, связанных с жизнедеятельностью школы:

- ✓ Блок развивающих игр формируется с учётом данных, предоставленных психолого-педагогической службой школы по начальным классам. В них предоставлена характеристика познавательных психических процессов учащихся начальной школы: ощущение, восприятие, внимание, память, воображение, мышление и речь, игры подбираются на выявленные западающие звенья.
- ✓ Другая отличительная особенность данной программы в связи с тем, что её автором и реализатором является учитель иностранных языков, заключается в том то, что она способствует активному формированию социокультурной компетенции детей. Этому способствует отдельно выделенный блок игр детей народов мира. В школе изучаются два иностранных языка: английский и немецкий, соответственно дети знакомятся с играми детей англоговорящих и немецкоговорящих стран.
- ✓ Дополнительное образование в пришкольном лагере представлено также спортивным творческим объединением, в связи с этим сбалансировано количество подвижных игр в программе «Игровичок»..

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы, по условиям принятия детей в пришкольный лагерь, от 6 до 14 лет, 80% составляют дети 7-11 лет, то есть первые-четвертые классы. Воспитанники лагеря, закончившие пятый класс, по их желанию могут заниматься вожатской деятельностью. Они привлекаются руководителем творческого объединения в качестве организаторов проведения игр после предварительного обучения и помогают руководителю в ходе

занятия. Полученные навыки организации и проведения игр вожатые могут использовать в других формах жизнедеятельности отряда.

Сроки реализации программы – одна лагерная смена, что составляет 23 календарных дня, из которых 18 рабочих дней предоставлены для работы творческих объединений. Большое значение при выборе направленности игровых занятий и подборке игр играет подготовительный этап. Учитывается опыт предыдущего года и диагностические данные текущего, так как персональный состав воспитанников изменяется всего на 30% - 40%.

Режим занятий: длительность занятия составляет 30 минут; занятия проходят в каждом отряде по графику с 9.30 до 11.45. согласно режиму работы лагеря.

Формы занятий различны:

по месту проведения: отрядная комната, лагерная площадь, отрядное место на территории лагеря;

по направленности занятий: социальная, коллективистская, социокультурная, развивающая;

по степени вовлеченности: групповые, массовые, парные;

по составу: с разделением на команды, без разделения на команды

Предполагаемые результаты:

- ✚ высокая или близкая к высокому степень удовлетворённости детей и их родителей игровой деятельностью в лагере (через анкетирование);
- ✚ приобретение навыков общения со сверстниками и контроля своего поведения, подчинение правилам игры (через рефлекссию);
- ✚ развитие у детей игровой фантазии (конкурсные заключительные игровые программы); совершенствование и коррекция познавательных психических процессов (диагностирование);
- ✚ использование полученных знаний в организации и проведении игр в досуговой деятельности вне условий лагеря;
- ✚ толерантность при соприкосновении с элементами инородной культуры (играми других стран)

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

- ❖ игровой марафон
- ❖ конкурсное заключительное игровое мероприятие
- ❖ вожатский конкурс «Играйте сами, играйте с нами»

II. Учебно-тематический план.

№ п/п	Направленность занятий	Игры
1.	социальная	игры на запоминание имён
2.		игры-знакомства
3.		тактильные игры
4.		игры на изучение интересов личности
5.	коллективистская	игры на создание дружеской атмосферы
6.		варианты одной игры с соблюдением различных правил

7.		игры на сплоченность с разделением на команды
8.		игры в парах
9.	социокультурная	старинные игры Руси
10.		игры детей современной России
11.		игры детей Британии
12.		игры детей Германии
13.		игры детей мира
14.	развивающая	игры на счет и логику
15.		игры на изобретательность
16.		игры на развитие слуха
17.		игры на развитие речи
18.	Итоговое культурно-досуговое игровое мероприятие.	

Блок игр социокультурной направленности заменяется на экологическую во втором потоке в связи со сменой общего направления деятельности лагеря и выглядит следующим образом:

9.	экологическая	Тайны живой природы
10.		Паутина жизни
11.		Сколько воды на земле?
12.		В некотором царстве
13.		Ключ к животному или растению

III. Содержание изучаемого курса

1. В учебно-тематическом плане игры скомпонованы по их основной направленности: социальные, коллективистские, социокультурные, развивающие. При составлении календарного плана возможны чередования, но игры **социальной направленности** (на запоминание имён, знакомство) должны быть **первоочередными**. Ребенку всегда приятно, если кто-то из сотрудников узнает его в толпе друзей и называет по имени. Одна из первых задач, которая стоит перед детьми, попавшими в группу, - научиться различать друг друга. Построение каких-либо отношений невозможно до тех пор, пока ребята не будут знать друг друга в лицо и по имени. Игры на узнавание и запоминание помогут воспитанникам запомнить, как кого зовут. Игры на изучение интересов дадут ребенку возможность быстро приобрести друзей, а воспитателю возможность адекватного задействия ребёнка в лагерных мероприятиях,

Особую осторожность рекомендуется соблюдать при организации тактильных игр. Одна из самых частых причин ссоры между воспитанниками - негативный опыт физического взаимодействия. Каждый человек реагирует на физическое воздействие по-своему. Одни любят, когда к ним прикасаются, других это приводит в ужас. Когда дети впервые вступают в физический контакт на спортивной или игровой площадке, этот опыт часто оказывается отрицательным. Столкновение, пинок или падение всегда вызывают неприятные чувства. Предложив воспитанникам игры, в которых установлены безопасные границы физического взаимодействия, мы без негативных последствий дадим выход их естественной агрессивности и в то же время поможем им научиться чувствовать, какая степень контакта приемлема для другого человека.

2. Основная задача **коллективистских игр** в период смены способствовать сплочению отряда, развивать доверие между ребятами в отряде. В разновозрастном лагерном отряде, с его многогранными отношениями, благодаря этим играм создаются благоприятные условия для подготовки детей к активному участию в общественной жизни лагеря. Педагог формирует в процессе целенаправленного педагогического воздействия те навыки и привычки поведения ребенка, начала тех личностных качеств, которые определяют характер взаимоотношений ребенка с другими людьми, и тем самым создает предпосылки развития коллективизма как качества личности. Поэтому так важно, особенно в младшем школьном возрасте, предать детским взаимоотношениям дух доброжелательности, развивать у детей стремление и умение помогать друг другу как старшим, так и младшим в отряде, общими усилиями достигать поставленной цели, значимой не только для ребенка, но и для всего отряда.

3. а) Раздел **социокультурной** направленности игровых занятий включает прежде всего исконно русские игры. Народные игры актуальны и интересны и в настоящее время, несмотря на то, что существует достаточно большое количество соблазнов в наш технократический век. Этот раздел содержит игры англоговорящих и немецкоговорящих стран, так как в школе изучают эти языки, а также других стран. Необходимо обратить внимание детей на те игры, которые прочно заняли место в русской культуре, отметить страну их происхождения.

В методическом обеспечении данной программы вы не найдёте раздела «Игры детей современной России», так как предполагается такая организация занятия, чтобы дети сами рассказали и показали, во что они любят играть. Это явится хорошей базой для выявления их предпочтений.

3.б) Раздел **экологической** направленности игровых занятий включает игры на развитие экологической грамотности детей, помогают формировать положительное отношение к природе. Изучение окружающей природы с помощью игр всегда увлекательно и эффективно.

4. Данный комплект развивающих игр подобран в соответствии с потребностью, вызванной диагностическими данными по школе. Логика и счёт, изобретательность, фонематический слух и развитие речи (которые являются западающими) требуют повышенного внимания, поэтому в блок развивающих игр в данной программе включены соответствующие игры. Каждый последующий блок может вносить свои коррективы.

Автор обращает внимание на важность заключительного этапа каждого занятия, где необходимо подвести итоги игры как объект познания: во что мы играли, для чего играли в эту игру, по каким правилам, когда лучше играть в эту игру, какие в нас изменения после этой игры, что узнали, сыграв в игру и т.д.

IV. Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы.

Правила для руководителя творческого объединения (обязательны для ведущего детской игровой программы).

Изучив теоретические источники, автор предлагает основные моменты:

- Доброжелательное отношение, внимание к каждому ребенку и коллективу детей.
- Ведущий должен проявлять больше выдумки и смекалки, знать различные варианты игр.
- Особое внимание культуре речи, эмоциональности.
- Эстетика внешнего вида ведущего.
- Нежелательны игры, во время которых дети едят и пьют.
- Нежелательно на сцене заставлять детей раздеваться и разуваться.
- Нежелательно заставлять детей поднимать тяжести, в том числе и других детей.
- Не использовать в играх острые предметы.
- Важно регулировать темп игры, не допускать пауз, вести игру в хорошем настроении, с улыбкой.
- Продолжительность игры зависит от интереса детской аудитории к игре, если зрелищный запас исчерпан, то следует снять эту игру или заменить другой.
- Добросовестная подготовка и профессионализм.
- Ведущий должен поощрять участников или команды в словесной форме («спасибо», «молодцы», «умницы» и т.д.), предлагать поаплодировать участникам за удачное выполнение игрового задания или остроумным ответ, выдавать им призы, чтобы подбодрить участников.

Советы психолога

Помните, что младшие школьники часто действуют не в соответствии с нормами и представлениями, а на основе собственных чувственных впечатлений и непосредственного опыта. Поэтому наша программа основана не на объяснениях, не на поощрениях или порицаниях, а на организации непосредственных взаимоотношений между детьми.

При проведении всех игр следует по возможности избегать инструкций, нравоучений и приведения положительных образцов. Следует исключить также замечания и разделение детей на хороших и плохих игроков. Гораздо важнее и эффективнее поддерживать каждого ребенка, показывать ему, что другие дети — не противники и не конкуренты, а близкие, тесно связанные с ним и во многом похожие на него люди. Отсутствие принуждения, равные права, запрет на вербальные контакты снимают у детей напряженность, замкнутость, страх, что их могут обидеть, обозвать, не принять в игру. Физический контакт с другими детьми, ласковые прикосновения и поглаживания, близость сверстника дают детям ощущение тепла, безопасности и общности с другими, ослабляют защитные барьеры, направляют внимание ребенка на другого. Если в детской компании есть проблемные дети, которые мешают другим играть (могут ударить сверстника, обозвать его или чураться и прятаться от сверстников), вы должны вводить таких детей в игру через собственное общение с ними. Подойдите к ребенку и начните играть с ним в паре, и лишь после того, как ребенок примет воображаемую ситуацию, можно переключить его на игру с другими детьми. В наиболее трудных случаях проблемного ребенка можно мягко вывести из игры, предложив ему индивидуальную игру (конструктор, кубики и пр.). Как показывает практика, через

некоторое время эти дети вновь присоединяются к общей игре, но на этот раз стараясь не нарушать ее правил.

Ни в коем случае нельзя насильно (запретами, угрозами) заставлять ребенка делать то, чего он не хочет или к чему еще не готов. Принуждениями можно только отбить интерес к игре, сделать ее бессмысленной. Задача взрослого — заинтересовать ребенка, увлечь его игрой, поддержать его малейшие проявления внимания к другому. Все это требует особой эмоциональности, выразительности и артистизма. Именно в этом заключается искусство воспитания, в особенности это важно для дошкольного педагога. Доброжелательность, установка на сюрприз и разного рода неожиданности, ваше удивление или восхищение, в общем, ваша эмоциональная выразительность и заразительность — вот главные средства в работе с детьми. Очень важный момент — выбор игры. Предложенные игры представляют собой специально выстроенную систему, в которой каждый этап опирается на предыдущий и подготавливает следующий. Внутри каждого этапа предложена желательная последовательность игр, развивающих те или иные аспекты взаимоотношений детей. Поэтому важно придерживаться той последовательности, которая представлена выше. Однако это вовсе не означает, что детей нужно знакомить со всеми играми каждого этапа, прежде чем приступить к новым. Поиграв с детьми в три-четыре игры, можно перейти к начальным играм следующих этапов. Кроме того, далеко не все описанные игры могут приниматься детьми, а некоторые могут вызвать затруднения у вас. Поэтому вы можете выбрать именно те игры каждого этапа, которые соответствуют вашим возможностям и интересам ваших детей.

При проведении игр не надо бояться повторений. Многократное повторение одних и тех же игр является важным условием их развивающего эффекта. Младшие школьники по-разному и в разном темпе усваивают новое. Систематически участвуя в той или иной игре, они начинают лучше понимать ее содержание и получать удовольствие от выполнения игровых действий. Сами дети очень любят играть в знакомые игры и нередко просят повторить какую-нибудь игру. В таких случаях ей лучше посвятить первую половину занятия, а новую игру оставить на вторую половину. Занятия последних этапов лучше делить на две части: в первой проводить игры предыдущих разделов, направленные на непосредственное выражение позитивного отношения друг к другу (типа «Муравьи», «Обнималки» и пр.), и лишь вторую половину посвящать вербальному выражению отношений или совместной предметной деятельности. Игры на непосредственное взаимодействие способствуют актуализации эмоциональных связей и чувства общности, что предотвращает возникновение конфликтов по поводу предметов и предметных действий. Заканчивать каждую игру нужно в тот момент, когда вы замечаете, что дети устали от нее, начинают разбредаться, отступают от правил игры. Необходимо собрать детей вокруг себя и, сообщив, что игра закончена, предложить попрощаться. В качестве прощания лучше всего использовать какой-нибудь ритуал, которым будет заканчиваться каждое занятие. Например, взрослый вытягивает руку, а дети подходят к нему и кладут свои ладони на ладонь взрослого, образуя круг; или дети ласково дотрагиваются до плеча своего соседа; или встают в круг и прикладывают свои ладони к ладоням соседей и пр. Вы можете вносить в предложенные игры свои варианты, которые зависят как от

конкретных обстоятельств, так и от вашей фантазии. Например, если день проведения занятия совпадает с днем рождения кого-нибудь из детей, лучше изменить ход программы и посвятить занятие этому ребенку (ведь именно в этот день группа может уделять ему много внимания, дарить подарки, восхищаться им, говорить добрые слова, радуясь вместе с ним и получая от этого удовольствие). Все это потребует определенной гибкости и умения не следовать за программой, а импровизировать и творить, исходя из особенностей конкретной группы и ситуации. Не забывайте, что раздражение, обида и разочарование, которые всегда являются следствием неоправданных ожиданий, — самый неэффективный и опасный метод воздействия на человека в любом возрасте.

Копилка игр

Игры знакомства (на запоминание имён).

Снежный ком

Эту игру лучше проводить на «огоньке знакомства», когда ребята сидят в большом тесном кругу. Начать игру должен вожатый, назвав своё имя. Сидящий слева от него должен назвать имя вожатого и своё. Следующий дальше по часовой стрелке должен будет назвать два предыдущих имени, своё и так дальше по кругу. Закончить должен опять же вожатый, назвав по имени весь отряд. Все в кругу. Один человек называет свое имя, качество на ту же букву и показывает жест. Второй человек повторяет все про первого и называет себя: имя, качество и жест и т.д. В конце все повторяют хором про каждого. Задача сложная, но реальная и выполнимая. Попробуйте – успех обеспечен.

Одинаковое имя

Собраться в группы по именам и хором прокричать свое имя. Люди с одинаковыми именами объединяются в одну группу и должны прокричать что-нибудь их объединяющее.

Вспомни имя

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

Спортлото

Очень хороший способ познакомиться поближе. Все девочки (или половина группы) получают по маленькой бумажке и шарик. Пишут свои имена на бумажках, вкладывают их в шарики, которые потом надувают, завязывают и кладут в центр комнаты. По сигналу все мальчики (или другая половина группы) хватают шарики, хлопают их, прочитывают имена и пытаются найти свою пару (когда находят, садятся на пол). Пара, отыскавшая друг друга и севшая на пол последней, проиграла.

Поздороваться за руку с максимальным количеством людей

Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку

надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку. Условие : обязательно называть свои имена.

Вариант 1:

- Здравствуй, меня зовут Саша.
- Здравствуй, а меня зовут Игорь.
- Здравствуй, меня зовут Саша.
- Здравствуй, а меня зовут Ира.

И так далее пока не закончится отведённое время.

- Я поздоровался с Игорем, Ирой....

Вариант 2:

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.

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.

Откроем сердце друг другу

Каждый игрок получает жетон в форме сердечка, на котором он пишет свое имя. Ведущий идет со шляпой по кругу. Игроки громко называют свои имена и опускают сердечко в шляпу. Задача игроков: вытащить из шляпы сердечко, прочитать имя и отдать его хозяину.

Одеяло

Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянута одеяло. С двух сторон от одеяла по стулу. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал - забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая " перетянет" к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имён.

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 отдельно 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 перезнакомится.

Воробей

Все дети становятся в круг. Внутри круга стоит ведущий. Дети скачут на одной ноге по кругу в одном направлении, а ведущий внутри круга в другом направлении, и при этом приговаривает:

«Скачет, скачет воробей-бей-бей,
Собирает всех друзей-зей-зей,
Много, много разных нас-нас-нас,
Выйдут...(Леночки) сейчас-час-час».

Названные дети входят в круг, берут ведущего за руку, и игра повторяется, пока не будут названы имена всех детей.

Игры знакомства

Математика знакомства

Дети сидят в кругу. Ведущий дает задание: "Начнем считать по кругу. Тот, на кого приходится число три или кратное трем, произносит вместо цифры свое имя". Если он ошибается то в течении 30 секунд рассказывает о себе. Затем начиная с него все с начала. Эту игру можно использовать для развития памяти и внимания.

Конверт откровений

Вожатый пускает по кругу конверт или шляпу, где лежат бумажки с вопросами. Каждый участник игры вытягивает любой вопрос и, называя свое имя, отвечает на него. На втором круге можно вытягивать вопросы для того, кого выберет сам игрок («Этот вопрос я задам Даше»), так дети запомнят имена друг друга.

Построение по признаку

Разделите игроков на две команды. Игроки команд должны выстроиться в шеренгу по порядку, в зависимости от указанного вами параметра.

Параметрами порядка построения могут быть:

- по алфавиту фамилий;
- по году рождения;
- по объему волос на голове;
- по росту;
- по размеру обуви;
- по дню месяца даты рождения;
- по количеству букв в имени; и т.д.

Самый – самый

Игроки разбиваются на две команды. Ведущий предлагает выбрать в каждой команде самого, например, голубоглазого. Выбранные ребята выходят навстречу друг другу.

- Здравствуй, я Даня.
- Здравствуй, я Саша.

Далее взявшись за руки говорят: «Мы самые голубоглазые!»

И так далее по другим признакам (самые высокие, самые кучерявые, самые озорные)

Имя и фрукт

Игра на знакомство, но в любом случае забавная. Все сидят в кругу. Первый игрок представляется (например, Миша) и называет свой любимый фрукт на первую букву своего имени ("Меня зовут Миша, я люблю мандарины"). Его сосед повторяет-"Миша любит мандарины" и также представляется и говорит свой любимый фрукт, и т.д. по кругу, пока все друг друга не запомнят.). Его сосед повторяет-"Миша любит мандарины" и также представляется и говорит свой любимый фрукт, и т.д. по кругу, пока все друг друга не запомнят.

Тактильные игры

Дрозд

Игроки образуют два круга внутренний и внешний, равные по численности. Внутренний круг разворачивается спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносится фраза: <Я дрозд, и ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щечки аленькие и у тебя щечки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга> При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к своим щекам и к щекам соседа, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

Дедушка водяной

Все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами: "Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выйди на минуточку! Поиграем в шуточку!" После чего водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать - кто это. Если угадал, то угаданный, становится "Водяным".

Аура

Как у тебя с чутьем?

Участники игры разбиваются на пары и встают лицом друг к другу на расстоянии вытянутой руки. Затем, закрыв глаза, участники протягивают друг другу правую руку и касаются ладоней друг друга. Оставаясь с закрытыми глазами, игроки опускают руки и три раза поворачиваются кругом. После этого они стараются отыскать ладони друг друга.

Игры на изучение интересов личности

Кто есть кто

Каждый игрок получает лист бумаги и карандаш. За 5 минут после сигнала ведущего игроки должны познакомиться друг с другом, узнавая имя, кем хочет стать. Полученные данные записывают. 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 и кто качественнее (приготовить подарки)

Желание для фантика

У игроков собирается по одному любому предмету, которые складываются в мешок. После чего, одному играющему завязываются глаза; ведущий вытаскивает вещи по

очереди, а игрок с завязанными глазами придумывает задание для вытащенной вещи, хозяин которой должен его выполнить. Задания могут быть самыми различными: спеть песню, станцевать и пр. Только фантазия может ограничить вас в выборе.

Игры на создание дружеской атмосферы

Кукарямба

Основная цель игры – развеселить, снять напряжение, если оно есть.

Все в кругу сидят с распальцовкой: ладони в кулаках на полу, мизинцы и большие пальцы выставлены, причем мизинцы всех людей соединены (получился круг из пальцев). Первый человек обращается к соседу, называя его по имени: «Оля, ты умеешь играть в кукарямбу?». Оля должна ответить: «Нет, (называет его по имени), я не умею играть в кукарямбу». Потом Оля обращается к своему соседу и т.д. Когда очередь дойдет до первого человека, он говорит: «Я не умею, ты не умеешь и никто не умеет и я не знаю, зачем мы здесь вообще собрались?»

Если весело живется (Игра на сплочение детского коллектива)

Дети становятся в круг.

В е д у щ и й. Если весело живется, топай так. (Топает.)

Д е т и. Если весело живется, топай так. (Топают.)

В с е. Если весело живется,

Мы друг другу улыбнемся. (Поворачиваются друг к другу, улыбаются.)

Если весело живется, топай так. (Топают.)

В е д у щ и й. Если весело живется, хлопай так. (Хлопает в ладоши.)

Д е т и. Если весело живется, хлопай так. (Хлопают в ладоши.)

В с е. Если весело живется,

Мы друг другу улыбнемся

Если весело живется, хлопай так. (Хлопают в ладоши.)

В е д у щ и й. Если весело живется, щелкай так. (Щелчок пальцами руки.)

Д е т и. Если весело живется, щелкай так.

В с е. Если весело живется,

Мы друг другу улыбнемся, Если весело живется, щелкай так.

В е д у щ и й. Если весело живется, делай всё. (Топает, хлопает в ладоши, щелкает пальцами.)

Д е т и. Если весело живется, делай всё. (Топают, хлопают в ладоши, щелкают пальцами.)

В с е. Если весело живется,

Мы друг другу улыбнемся, Если весело живется – Делай все. Хорошо!

Позитрон

Хорошая возможность выразить доброе отношение друг к другу.

Мягкий мяч, который легко ловить.

Игроки садятся или встают в круг. Один игрок перебрасывает другому мяч - <положительный заряд>. Игрок, поймавший мяч, должен сказать что-нибудь хорошее и перебросить мяч другому участнику.

Вариант

Темы. Наставник предлагает группе тему для высказываний. Начните с чего-нибудь нейтрального, например, погоды, лагеря или пищи. Затем перейдите к более глубоким и личным темам, таким как наша группа и так далее. Эту игру можно использовать в течение всей лагерной смены, когда есть необходимость поделиться впечатлениями.

Игры на сплоченность с разделением на команды/в кругу

Билетики и пассажиры

Играющие парами, лицом друг к другу, становятся, образуя два круга: девочки - внутренний, мальчики - внешний. Внутренний круг - это "билетики", внешний - "пассажиры". В центре стоит безбилетник - "заяц". По команде ведущего: "поехали", круги начинают вращаться в разные стороны. Ведущий кричит: "Контролер!". "Билетики" остаются на местах, а "пассажиры" должны найти свою пару. "Заяц" хватается за тот "билетик", который ему понравился. "Пассажир", оставшийся без "билетика" становится водящим - "зайцем". При встрече "билетик" и "пассажир" знакомятся. Через некоторое время "пассажир" может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему "билетик". Игра может сопровождаться музыкой.

Сантики-фантики-лимппо

Ребята становятся в круг. Выбираются двое водящих. Один из них будет по условиям игры показывать различные смешные движения, которые все должны синхронно повторять, постоянно меняя движения. Задача второго - угадать кто это. Если угадает, то первый становится угадывающим, а ребята незаметно выбирают нового водящего. Процесс угадывания происходит под слова, повторяемые дружно всеми ребятами: "Сантики - фантики - лимпомпо".

А я еду, а я тоже, а я заяц

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место - не занято никем. В центре - водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами "а я еду". Следующий игрок - со словами "а я тоже". Третий участник говорит "а я заяц" и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чье имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего - успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

Игра на координацию движений и взаимопомощь.

Пихалки

1-2 воздушных шарика для каждой группы.

Надуйте шарик и завяжите его. Попросите воспитанников встать в круг, взявшись за руки. Их задача - не дать шарiku коснуться земли, подталкивая его любой частью тела, в том числе и руками, которые должны оставаться соединенными.

Если шарик касается земли, группа теряет право подталкивать его руками. Каждый раз, когда шарик касается земли, запрет распространяется еще на одну часть тела (ноги, колени, предплечья, голова и т.д.).

Примечание: Эту игру лучше проводить, когда нет ветра.

Варианты

Пихалки сидя. Игроки подталкивают шарик, сидя на полу.

Пихалки по команде. Выберите ведущего, который будет подавать команды: <только руками>, <только головами>, <только локтями и большими пальцами ног> и т.д.

Горячие сердца

Заморозьте несколько одинаковых блоков воды (1 литр каждый). В качестве емкости для замораживания можно использовать герметичный пластиковый пакет или пластиковые емкости. Не стоит замораживать воду в стеклянных емкостях, так как из-за расширения воды при замораживании емкости могут лопнуть. Разделите присутствующих на несколько команд. Выдайте каждой команде большой цельный кусок льда [например, 0,5 литра]. Победителем становится команда, которая первой растопит лед. Имейте в наличии несколько банных полотенец для сбора талой воды. Запретите командам раскалывать лед, и игра продлится в три раза дольше. Игру можно закончить преждевременно. В таком случае победитель определяется путем взвешивания оставшихся кусков льда.

Игры без разделения на команды/в парах

Капуста

Психологические основы игры: в этой игре главное то, что происходит узнавание других в коллективе, сосредоточение на них внимания.

Условия игры:

Скручиваем маленькую бумажку, ее заворачиваем в бумажку чуть побольше и т.д., пока не станем заворачивать в, действительно, большие листы бумаги. Получается большой «ком». На каждом листе написано какое-либо задание или предложение. Куратор бросает «ком» одному из участников. Тот должен снять, как кожуру, верхний лист, прочитать написанное вслух и передать «ком» тому, кому, как он считает, соответствует определение и задание на его листе. Можно добавлять пояснения.

Варианты предложений:

Тому, у кого карие глаза;

Тому, чей голос тебе нравится;

Тому, кто расскажет анекдот;

Тому, с кем, к сожалению, ты не дружишь;

Тому, кто прочирикает песню;

Или что еще придет на ум...

Всем встать!

Эта игра поможет вам по-настоящему подняться над землей.

Каждый игрок выбирает себе партнера; партнеры должны быть приблизительно одного роста. Партнеры садятся на пол лицом к лицу, согнув колени и упираясь ими друг в друга. Каждый игрок крепко держит своего партнера за руки. По команде ведущего игроки одновременно встают, не изменяя положения ног, а поднимая друг друга за руки. Когда двое играющих научились <вытягивать> друг друга, добавьте к ним третьего, и пусть они проделают то же самое. Посмотрите, каково максимальное число игроков, которые могут вставать вместе.

Танец в квадрате.

Звучит музыка. В центре зала, в кругу участников игры танцует только одна пара. Через 8 или 16 тактов распорядитель танцевального вечера хлопком в ладоши останавливает музыку. Танцующие поворачиваются лицом к стоящим в кругу участникам вечера и быстро выбирают себе партнера или партнершу. Это надо успеть сделать до того момента, пока распорядитель не хлопнет дважды в ладоши (интервал 3-10 секунд), после чего следует второе приглашение на танец и в кругу танцуют уже две пары. Снова раздается хлопок – команда прекратить танец. Короткий выбор новых партнеров, и уже танцуют 4 пары. Игра продолжается, и число танцующих растет, как снежный ком. Наконец наступает момент, когда танцуют все.

Близнецы

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

Зеркало

Только в этой игре разрешается передразнивать товарищей.

Каждый игрок выбирает себе партнера; партнеры встают лицом к лицу на расстоянии вытянутой руки. Один из игроков совершает произвольные телодвижения, а второй (<зеркало>) должен копировать их, став его зеркальным отражением. Обратите внимание: игроки не могут касаться друг друга; все их движения должны быть замедленными; одной ногой нужно все время стоять на земле. Через некоторое время игроки меняются ролями.

Варианты

Обратное отражение. Второй игрок копирует все действия первого, но не зеркально, а наоборот (т.е. когда первый машет правой рукой, его партнер также машет правой).

Отражение с исключениями. Заранее определенные действия <зеркалу> повторять запрещено (например, позицию <руки на поясе>).

Пятнашки по-медвежьи

Не стой на месте, торопись, по-медвежьи веселись!

Два игрока одинакового роста становятся лицом друг к другу и кладут руки друг другу на плечи. По сигналу ведущего каждый участник игры пытается наступить партнеру на носок ноги, не отрывая рук от его плеч.

Примечание: Убедитесь, что партнеры обуты в одинаковую обувь!

Старинные игры Руси

Игра "Ручеек", Россия

Игру эту знали и любили еще наши прабабушки, и дошла она до нас почти в неизменном виде. Здесь нет необходимости быть сильным, ловким или быстрым, эта игра иного рода - эмоционального, она создает веселое и жизнерадостное настроение. Правила просты. Играющие встают друг за другом парами, обычно мальчик и девочка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, которому пара не досталась, идет к истоку «ручейка» и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало "ручейка"... И, проходя под сцепленными руками,

уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так "ручеек" движется долго, беспрерывно - чем больше участников, тем веселее игра.

У медведя во бору

Игра для самых маленьких. Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают "медведем". На площадки для игры очерчивают 2-ва круга. 1-ый круг – это берлога "медведя", 2-ой – это дом, для всех остальных участников игры. Начинается игра, и дети выходят из дома со словами:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

И на нас рычит.

После того, как дети произносят эти слова, "медведь" выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из деток. Если кто-то не успевает убежать в дом и "медведь" ловит его, то уже сам становится "медведем" и идет в берлогу.

Зайки

Игра проводится на открытом пространстве. Из всех игроков выбирается один охотник, все остальные изображают зайцев, стараясь прыгать на двух ногах. Задача охотника поймать самого не проворного зайца, осалив его рукой. Но в игре существует одно немаловажное условие, охотник не имеет права ловить зайца, если тот находится на "дереве". В контексте данной игры деревом будет являться любая щепочка или же пенек. Это условие сильно усложняет охотнику жизнь, что часто во время игры приводит его в негодование. Однако, как только удастся осалить одного из зайцев, он тут же становится охотником, принимая на себя незавидную обязанность – ловить зайцев.

Удочка (Рыбка, Поймать рыбку)

Все игроки образуют круг. Выбирается один водящий, который становится в центр круга. Водящему выдается веревочка. Водящим может быть и взрослый. Водящий начинает вращать веревочку. Задача всех игроков в кругу перепрыгнуть через нее и не быть пойманными. Вариантов развития игры 2-ва.

1-ый вариант: без смены водящего (взрослый). В данном случае те, кто попался на удочку, выбывают из игры и выходят за пределы круга. Игра проводится до тех пор, пока в кругу не останутся самые ловкие и прыгучие дети (3-4 человека). 2-ой вариант: со сменой водящего. Та "рыбка", которая попадает на удочку, занимает место в центре круга и становится "рыбаком".

Правила игры в Молчанку

В классическом варианте молчанки игроки рассаживаются в кружок так, чтобы видеть друг друга. Но, конечно же, играть можно не только сидя, но и занимаясь своими делами, играя в игрушки. Начинается игра с «аппетитного» стишка:

Ехали цыгане (бояре), кошку потеряли.

Кошка сдохла, хвост облез.
Кто слово промолвит, тот ее и съест!
А кто улыбнется — кошкиной крови напьется

Или попроще:

Кошка сдохла, хвост облез.
Кто промолвит, тот и съест!

Есть ещё более политкорректный «народный» вариант:

Первенчики, червенчики
Летали голубенчики
По свежей росе,
По чужой полосе,
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок — молчок!

После того, как произнесено последнее слово стиха, все игроки замолкают. Проигравшим считается тот, кто, забывшись, заговорит, засмеётся или даже просто улыбнётся. Он должен будет исполнять желание товарищей. А тот, кто продержался дольше всех — молодец, он считается победителем.

Вдобавок, особенно вредные игроки пытаются рассмешить своих товарищей. Для этого все средства хороши: они корчат рожи, изображают всякие смешные позы, передразнивают серьёзные лица друзей. Нельзя лишь щекотаться, щипаться, да вообще прикасаться!

Напоследок — ещё несколько вариантов стихов для молчанок. В скобках — различные варианты слов:

Чок, чок, чок,
Зубы на крючок,
Кто слово скажет,
(Кто заговорит) -
Тому в лоб щелчок!

Шел Молчан
По крутым горам.
Кто не молчал -
Того за уши драл!

Кони-кони, мои кони, мы сидели на балконе,
Чай пили, чашки мыли, по-турецки говорили:
«Чаб-чаляби, чаб-чаляби!»
Прилетели журавли, и сказали всем: «Замри!»
А кто первый отомрет — тот получит шишку в лоб!
Не смеяться, не болтать, а солдатиком стоять!

Кони-огони сидели на балконе,
Чай пили, чашки били,
По-турецки говорили:
«Чоби, ачоби, челяби и чоби».
Начинается игра!
Мы набрали в рот воды и сказали всем:
— Замри!

У гражданки Соколовой
Бегемот сидит в столовой,
Чешет вилокoю живот,
Скатерть новую жуеt.
Он кричит: «Ри-ри-ри-ри!»
Кто играет, тот — замри!

Тише, мыши, кот на крыше:
Кошку за уши ведеt,
Кошка драна, хвост облез...
Кто промолвит, тот и съест!

Игры детей Британии

Варианты салок

Игра в салки такая же древняя в Англии, как и во всех других странах. Однако интересно отметить, что здесь по традиции водящего называют чертом. В Линкольншире его называют рогатым. А если рогатый касается игрока, это называется сожжение касанием.

Самый старый вариант английских салок. Очень широкую площадку делят на три полосы, средняя — ад. В ней, взявшись за руки, стоят двое игроков, обычно девочка и мальчик. Они черти. Остальные игроки находятся на двух крайних полях и через ад стараются перебежать из одного поля в другое, перебегают они тоже парами. Черти стараются их схватить, и, если это удастся, схваченные также становятся чертями, то есть водящими. Последняя, не попавшая в ад пара выигрывает.

Телoхранители. Это как бы предыдущая игра наоборот. Выбирают одного дьявола, и остальные игроки его преследуют. Если кто-то настигнет его и схватит, тогда он становится дьяволом. Однако у дьявола имеются три телoхранителя, они стараются защитить дьявола и осалить игрока, преследующего черта, и тогда тот обязан бежать за телoхранителем.

Привидение. На земле очерчивают дом, в нем стоит игрок — привидение. Этот игрок сам решает, когда отправляться в путь и в каком направлении, остальные игроки на почтительном расстоянии тенью следуют за ним и кричат ему вследа насмешливые слова, дразнят его. Привидение вдруг поворачивается, и игроки в испуге бросаются врассыпную. Привидение должно бежать назад, в дом, и если на пути оно сможет схватить игрока, то этот игрок выходит из игры.

Обезьяньи салки. Обычные салки, но в них водящий по-обезьяньи подражает тому, кого он преследует. Если преследуемый неожиданно поскачет на одной ноге, или присядет на корточки, или пустится в пляс, водящий точно повторяет его движения. Это дает преимущества преследуемому, и он пользуется этим, чтобы не попасть в руки водящего.

Петух на насесте. Игроки проводят две параллельные линии и выстраиваются на них. Посередине между линиями на одной ноге стоит петух. Один из игроков стремится добраться до противоположной линии тоже на одной ноге. Если петух настигнет его в пути, то, обхватив друг друга, они стараются вывести один другого из равновесия. Если победит бегун, он может продолжать путь; если победит петух, то побежденный становится петухом, и теперь водят двое. Затем делает попытку новый игрок и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока на линии останется один игрок, который не стал петухом. Он считается победителем.

Салки по кругу. 15—20 игроков становятся в круг, в затылок друг другу. По свистку ведущего игроки бегут по кругу. Кого настигнет бегущий сзади, тот выбывает из игры. По новому свистку игроки резко останавливаются, поворачиваются и бегут в другую сторону, стараясь догнать бегущего впереди.

Перекрестные салки. Очень древний вариант английских салок. Водящий преследует игрока, который может освободиться от преследования, если другой игрок пробежит между ним и водящим. Тогда водящий обязан бежать за игроком, пересекшим его путь.

Цепные салки. Игрок, которого настигли, берет преследователя за руку и бежит вместе с ним дальше. Осаленный также присоединяется к цепи и т. д. К концу игры бежит целая цепь, стараясь захватить оставшихся игроков. Затрудняет игру то, что нового игрока может поймать лишь последнее звено цепи.

Прихлопни комара. Преследуемые держат в руках какой-нибудь предмет, обычно гимнастическую булаву. Водящий может преследовать лишь того игрока, у кого в руках булава. Если же преследуемый попадает в тяжелое положение, он передает или перебрасывает кому-нибудь булаву. Теперь его уже ловить нельзя, и водящий преследует получившего булаву. Если водящий схватит его, он становится водящим, а прежний водящий берет булаву.

Бег с переменой направления. В игре принимают участие восемь-десять человек. На расстоянии двадцати метров проводят две параллельные линии. Между ними в середине выстраиваются участники. Они выбирают судью. Все игроки по свистку судьи бегут в сторону одной из линий. Дело судьи помешать игрокам достигнуть линии. Когда одна из линий в опасности, судья свистит, и тогда все должны повернуться и бежать в противоположном направлении. От быстроты реакции судьи зависит, чтобы никто не достиг линии. Если это кому-то все же удастся, игра заканчивается, а выигравший игрок становится судьей.

Игры детей немецкоговорящих стран

ПОЖАРНАЯ КОМАНДА. Германия

Играют 10 и более человек.

Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (удары бубна, барабана). Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предмет одежды. Игра продолжается. Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!». Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем.

НАЙДИ ПЛАТОК! Австрия

Играют четверо и более человек.

Инвентарь: платок.

Ход игры. Игроки выбирают водящего, который прячет платок, а остальные в это время зажимаются. Платок прячут на небольшой территории, которую заранее отмечают. Спрятав платок, игрок говорит: «Платок отдыхает».

Все начинают искать, поиски направляет спрятавший. Если говорит «тепло», идущий знает, что он близко от места, где находится платок, «горячо» - в непосредственной близости от него, «огонь» - тогда надо брать платок. Когда ищущий удаляется от того места, где спрятан платок, то водящий предупреждает его словами «прохладно», «холодно». Тот, кто найдёт платок, не говорит об этом, а незаметно подкрадывается к игроку, который к нему ближе всего, и ударяет его платком. В следующем туре он и будет прятать платок.

ДОБРОЕ УТРО, ОХОТНИК! Швейцария

Играют 10-15 человек.

Ход игры. Игроки становятся в круг, выбирают охотника, который ходит за спинами игроков. Нождаанно он прикасается к плечу игрока. Тот, до кого дотронулись, поворачивается и говорит: «Доброе утро, охотник!», и тут же идёт по кругу, но в направлении, противоположном тому, куда идёт охотник. Обойдя полкруга, они встречаются, игрок вновь произносит: «Доброе утро, охотник!». И оба бегут, чтобы занять пустое место в круге. Тот, кто не успел это сделать, становится охотником.

Автогонки. Германия

В Германии детишки любят играть в игру «Автогонки». Это своеобразное соревнование между ребятами, в котором двое участников привязывают каждый свою машинку, одним концом к 10 м веревке, а другим к палочке. Задача каждого из ребят, по команде ведущего, первым притянуть к себе машинку, наматывая веревку на палочку.

Игры детей мира

Игра "Укради знамя", Италия

Две команды размещаются каждая у своей черты на некотором расстоянии друг от друга, посередине стоит ведущий. Он держит косынку и выкрикивает номера. Игроки, чьи номера он назвал, бегут к нему. Тот, кто выхватит у ведущего косынку и первым вернется на свое место, зарабатывает очко.

Игра калабаса!(по домам), Перу

Игроки чертят себе домики-круги, а водящий остается "бездомным". Все хором кричат "Калабаса!" (По домам!) и разбегаются по своим кругам. "Бездомный" обращается к одному из игроков: "Ты продаешь яйца?" Тот отвечает: "Я - нет, а он, может быть, продает" и указывает на товарища, к которому и направляется "бездомный". Тем

временем игроки должны поменяться местами. Если водящий успевает занять чужой дом, то он становится его хозяином, а оставшийся вне круга водит.

Игра "Пунипуни", Новая Зеландия

Это игра маори, в которую играют двое. Игроки стоят лицом друг к другу на расстоянии около 2м. Один вытягивает руку в направлении другого, а тот с закрытыми глазами пытается найти руку товарища, дотянуться до нее и скрестить пальцы. При этом оба не должны сходить с места.

Игра «Лавата», Болгария

Дружно танцуем мы, тра-та-та, тра-та-та.

Танец весёлый наш – это Лавата.

Так поют дети, идя по кругу, взявшись за руки. Ведущий в центре круга выкрикивает: «Руки были?». Дети хором отвечают: «Были!». Ведущий спрашивает: «Плечи были?». Дети хором отвечают: «Нет! Мои плечи хороши, а соседа лучше!».

Взявшись теперь за плечи, они вновь идут по кругу и поют песенку. Ведущий в центре круга выкрикивает: «Руки были?». Дети хором отвечают: «Были!». Ведущий спрашивает: «Плечи были?». Дети хором отвечают: «Были!» Ведущий продолжает спрашивать: «Уши были?». – «Нет! Мои уши хороши, а соседа лучше!».

Взявшись теперь за уши, они вновь идут по кругу и поют песенку.

Так танец-игра продолжается, добавляются колени, носы и т. д.

Игры на счет и логику

Счёт на пальцах

А ну-ка проверь: быстро ли ты умеешь считать? Сам удивишься!

Каждый участник выбирает себе пару; партнеры встают лицом друг к другу на расстоянии вытянутой руки и закладывают руки за спину. Игроки хором считают до трех. На счет <три> каждый игрок выбрасывает руки вперед, показывая некоторое количество пальцев (по собственному усмотрению). Побеждает игрок, который первым правильно назовет число пальцев на обеих руках у них обоих. Сыграйте несколько раз, потом поменяйтесь партнерами и повторите сначала.

Вариант

Через некоторое время добавьте к двум игрокам третьего; затем четвертого. В конце концов вы можете вовлечь в игру целую группу воспитанников (но пусть они показывают пальцы только одной руки, иначе считать придется слишком долго).

Игры на изобретательность

Животные на спине

Каждому человеку на спину вешается картинка (или название) животного так, чтобы он его не видел. Чтобы отгадать, человек может задавать вопросы окружающим, на которые те отвечают да или нет. (Например: "У меня есть перья? Я хищник? Я живу в воде? и т.п.). Желательно, чтобы вопросы задавали всем. Если человек быстро отгадывает животное, ему на спину можно повесить следующее. Вместо животных можно использовать другие тематические подборки картинок: птиц, одежды, мультяшных героев и так далее.

Чемодан

Замечательная проверка памяти и неиссякаемый источник смеха.

Участники встают в круг. Один из них начинает игру, говоря: <Я отправляюсь в дальние страны и пакую чемодан. Я кладу в него...> - и называет какой-нибудь предмет. Второй игрок повторяет те же слова, называет предмет, <положенный в чемодан> первым участником, и добавляет свой.

Продолжайте игру по кругу до тех пор, пока у участников игры хватает изобретательности и памяти.

Игры на развитие слуха и ритма

Паровозик.

Зал делится на две половины. По взмаху руки ведущего одна половина хлопает в ладоши обычно. Вторая часть детей хлопает в ладоши, сложив их "лодочкой". Ведущий поочерёдно взмахивает то левой, то правой рукой. Реагируя на взмах руки - зал поочерёдно хлопает, изображая стук колёс поезда, постепенно убыстряя темп. Если ведущий поднимает вверх над головой обе руки - дети кричат "ТУ-ТУ"!!!

Испорченный телефон

Что можно сообщить по неисправному телефону?

Все садятся в круг. Один из играющих говорит короткую фразу (желательно состоящую из таких слов, которые можно легко перепутать) на ухо игроку, сидящему с ним рядом (фразу нельзя повторять). Принявший сообщение участник передает его следующему, стараясь, чтобы никто не слышал.

Последний игрок, получив сообщение, произносит его громко, чтобы сравнить, насколько оно отличается от первоначального варианта.

Игра "Кто меня позвал".

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

- Меня позвал ты, Антон.

Если ребенок догадался, кто его позвал, но не помнит имени, предложите ему спросить об этом позвавшего.

Первой реакцией детей обычно бывает желание показать пальцем. Это нужно исправлять. Такие диалоги важны для детей. Они прививают им навыки общения.

Игры на развитие речи

Игра «Целое животное».

Можно играть в компании 3—4 человек. Ведущий даёт задание: например, описать белочку. Все дети говорят по очереди по одному предложению:

- У белочки рыжая шубка и пушистый хвост.
- Она маленькая и юркая.
- Белка умеет быстро прыгать с одного дерева на другое.
- Это животное обитает в лесу.
- Белочка любит грызть орешки.

Проигрывает тот, кто не придумает следующее предложение. В конце игры можно предложить одному из её участников описать белку или дать задание всем — нарисовать это животное.

Игра в слова. Участники по очереди называют слова, начинающиеся с последней буквы предыдущего слова. Можно играть, называя слова на определённую тему, например на фруктовую: *груша — абрикос — слива — айва — апельсин — нектарин...*

Игра «Балда» чрезвычайно полезна ученикам, пропускающим при письме в слове буквы. Один участник загадывает слово, указывая, из какой оно области (транспорт, цветы, деревья), и обозначая его первую и последнюю буквы, а общее их количество заменяется чёрточками. Например, слово *клён* будет выглядеть так: *к - - н*. Другой называет буквы, стараясь угадать пропущенные. Верно названная буква встаёт на своё место, а неверно названная — превращается в буквы слова *балда*. Игра прекращается, когда слово угадано, а также в том случае, если составлено слово *балда*.

Игры экологической направленности

Игра «Паутина жизни»

Место проведения: холл, лес. Участники: дети разных возрастов, не менее 5 человек. Цель: экологические связи с природой, взаимодействие организмов и компонентов неживой природы, антропогенное воздействие на природу. Оборудование: веревка, нитка. Ход игры. Участники встают в круг и постепенно разматывают клубок, оставляя у себя в руках часть веревки, т.е. получается подобие паутины. Затем участники отклоняются назад, так что веревка натягивается, если один из них уходит, веревка ослабевает. Игра наглядно показывает взаимосвязи в природе и трансформацию экосистемы в целом. Возможен другой вариант: дети стоят в кругу, веревку держат одной рукой. Ведущий, создавая экосистему, называет детей (можно раздать карточки) разными компонентами этой экосистемы (живые + неживые) после создания экосистемы. Ведущий рассказывает легенду (здесь будет стройка, лесоповал, осушение болота и т.п.). Компоненты от этого гибнут по очереди, соответственно происходит ослабление и нарушение связей.

Игра «Тайны живой природы». Учащиеся делятся на две команды. Перед ними на экране игровое поле, которое представлено пятью группами вопросов о живой природе (рыбы, птицы, звери, насекомые, деревья). Каждая группа распределена по цветам (красный, желтый, зеленый, синий, фиолетовый). В каждом вопросе имеется 3 подсказки. Задача 5 каждой команды ответить на вопрос, используя наименьшее количество подсказок. За правильный ответ с первой подсказки команда получает 3 балла, если команда отвечает правильно со второй подсказки – 2 балла, если с третьей – 1 балл. В игре побеждает та команда, которая наберет больше баллов. Участники команд поочередно выбирают категорию вопроса, совещаются в течение 30-50 секунд и стараются правильно ответить на вопрос с первой подсказки. Если команда использовала все три подсказки и не дала правильного ответа, на этот вопрос может ответить команда соперников, сохраняя за собой право очередного выбора вопроса. При выборе отдельных категорий необходимо выполнить задание. В этом случае участвуют обе команды и зарабатывают баллы по усмотрению ведущего. Для избегания конфликтной ситуации при ответах детей имеет

смысл выбрать капитанов команд и принимать в качестве правильного ответа команды тот ответ, который озвучит капитан.

V. Список литературы.

Жарков А.Д. Культурно-досуговая деятельность как педагогическая проблема //Образование и общество. – 2007. – №2. (Интернет-ресурс: education.recom.ru)

Детские праздники. Сценарии, игры, конкурсы. – М. :РИПОЛ классик, 2010. – с. : ил. – (Веселимся от души)

Интернет- источники:

Гришина Н. В. «Проблемы игры в дошкольном возрасте»
<http://nsportal.ru/detskiy-sad/upravlenie-dou/2014/10/09/problemny-igry-detey-doshkolnogo-vozrasta>

Ковтун В.В. «Технологии детских игровых досуговых программ в организациях дополнительного образования детей»
<https://docviewer.yandex.ru/?url=http%3A%2F%2Fduyc.ru%2Fmetod%2Ftexprog.doc&name=texprog.doc&lang=ru&c=56cf48f8926d>

Смирнова В. М. «Методические рекомендации по проведению игр»
<http://www.psihologu.info/biblioteka-psikhologa/83-e-o-smirnova-v-m-kholmogorova-konfliktnye-deti/1264-metodicheskie-rekomendatsii-po-provedeniyu-igr.html>

<http://www.portal-slovo.ru/pedagogy/38186.php>