

**Организация
досуга
на туристском
маршруте**

Игры

1. На знакомство
2. В автобусе
3. На сплочение
4. На катамаране
5. На привале
6. На взаимодействие
7. Вопросы – шутки
8. Игры-обманки



Игры на знакомство

НИКОГДА! НЕ ИГРАЙТЕ ИГРУ В ***СНЕЖНЫЙ КОМ!***

1. ***"Изобрази!"*** Вместе с именем можно изобразить свой любимый жест, личностное качество (ва начинающееся на первую букву предмета).



Игры на знакомство

2. «Назовись»

Начинающий называет свое имя и протягивает человеку напротив свою руку с вопросом: «А вас как зовут?». На что, тот должен назвать свое имя и задать вопрос следующему, не стоящему рядом с ним. В итоге все завяжутся в единый ком. Не расцепляя рук, все должны распутаться и встать в один общий круг.



Игры на знакомство

- ***«История»***

Разделить туристов на две команды. Определяется время для выполнения задания (3-5 минут). За это время каждая команда сочиняет о себе историю, используя реальные данные. Например: "Мы живем в Туле, Казани и Москве. Дома у нас 9 собак, 14 кошек, 2 попугая и 1 черепаха. Трех наших мам зовут Ольгами, а еще у нас два папы по имени Саша" и т.д. При этом можно усложнить задание: один человек от команды рассказывает, а все остальные показывают.

Игры на знакомство

- Шанхаец
- 2 правды – 1 ложь (наоборот)
- Одеядло
- Мое имя
- Запомни меня
- Лимон-лимон-лимон
- А вы знали, что в нашей группе есть человек, который...



Игры в автобусе

1. Песенная перепевка. Соревнования между двумя командами. Поют песни начинающие с определенной буквы, на заданную тематику, вопрос-ответ.



Игры в автобусе

- Ассоциации знакомств. Знакомится друг с другом и высказывать свою первую ассоциацию, появившись в его голове.



Игры в автобусе

- Эстафета по рядам. Быстро передать ручку, а потом спичку. Что берем в поход? Эстафета знакомств, написать свое имя.



Игры на сплочение

1. «Электрическая цепь»

Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг друга,

где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую

цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам. Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается

прежней — встать всем вместе, не разрывая благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняты



Игры на сплочение

2. «Счёт до десяти»

Сейчас по сигналу “начали” вы закроете глаза, опустите свои носы вниз и попытаетесь посчитать от одного до десяти. Но хитрость состоит в том, что считать вы будете вместе. Кто-то скажет “один”, другой человек скажет “два”, третий скажет “три” и так далее... Однако в игре есть одно правило: слово должен произнести только один человек. Если два голоса скажут “четыре”, счёт начинается сначала. Попробуйте понять друг друга без слов.

Игры на сплочение

3. «Все на борт»

Оборудование: любая обозначенная площадка (банкетка, брусок, пенка, хоба).

Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины. Нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять секунд. Второй этап: нужно сделать то же самое на площади меньшей величины

На катамаране

1. Мафия

Ведущий раздаёт участникам роли: мирные жители, не знакомые друг с другом, и команда Мафии, находящаяся в меньшинстве, но знающая друг друга.

- Как в команде мафии, так и в команде мирных, игроки могут иметь специальные статусы.

2. Игры как мафия. **Сопротивление**



На катамаране

2. Сказка

Придумать свою сказку. Каждое слово начинается с одной буквы. Например:

Старик слесарничал, столярничал, строил сараи, сушил сено, сажал салат, сельдерей, смородину, собирал сыроежки, солил, стрелял соболей. Сам середняк, старик сочувствовал Советам. Создавалась сельхозкоммуна - сам сдал скот, семена, словом, стоял стеной. Старик сам стирал себе, смазывал сапоги; старуха сидела сиднем, симулировала симптомы сердечно-сосудистого синдрома..."

На катамаране

3. Угадай «Кто ты?»»

Каждому участнику крепится скотчем на лоб бумажка с загаданным персонажем. Суть в том, что все участники игры видят бумажки всех других игроков, кроме своей собственной. Задача – отгадать какой персонаж (личность) прикреплен на твоём лбу.



На катамаране

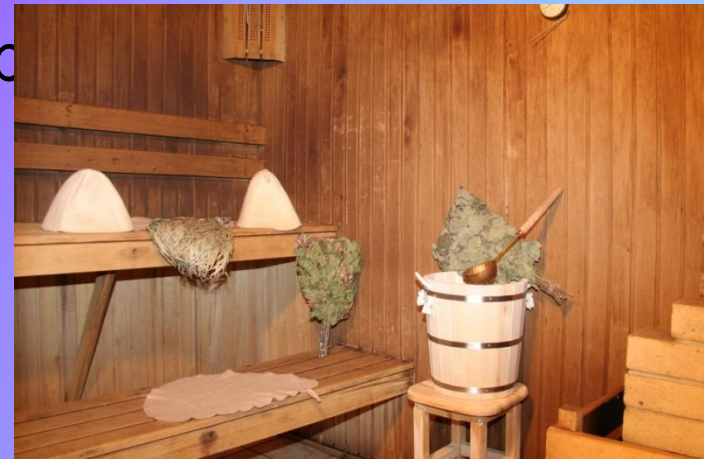
4. Отгадай персонажа;
5. Есть в контакте;
6. Шуточные вопросы



На привале

1. «Разоблачение»

Для проведения конкурса необходимо заранее подготовить четыре альбомных листа с надписями «баня», «ДЕТСКИЙ УТРЕННИК», «РОДИЛЬНЫЙ ДОМ», «НА ПРИЕМЕ У ТЕРАПЕВТА», которые прикрепляются на спины участникам. Те, в свою очередь, не должны знать их содержание. Счастливики становятся к гостям спиной и по очереди интервьюир



На привале

2. Кастрюлька в 3 раунда

1 раунд – объяснить словами

2 раунд – объяснить жестами

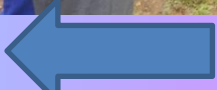
3 раунд – объяснить одним словом



На привале

3. Игра «111» или 24 часа

30 заданий написаны на листе. Их надо выполнить за 24 часа по очереди. Есть наставник, который принимает эти



На привале

- Лягушка (в кругу);
- Отгадай песню (у костра);
- Скульптуры;
- А я не тормоз (в кругу);
- Философы (у костра);

На взаимодействие (знакомство)

1. Корресподент

- Участники по очереди вытаскивают листики и отвечают на вопросы, которые там находятся.
- *Примеры вопросов:*
- - Расскажите о самом смешном случае из вашего детства.
- - Ваш самый запоминающийся отдых.
- - Расскажите любой курьезный случай из вашей жизни.



На взаимодействие

2. Киллер

Цель игры – переживание острых ощущений человека, за которым ведется охота. Переживание чувств охотника, который ведет охоту на свою жертву. Развитие специфических навыков.

Пропаганда здорового и активного образа жизни.

Суть игры заключается в охоте за жертвой. Каждый участник является охотником и жертвой одновременно.



На взаимодействие

3. Тайный друг

Это ролевая игра. Ведущий предлагает всем поучиться быть тайными друзьями, приходить на помощь в трудную минуту, делать сюрпризы и подарки, оставаясь незамеченным. После этого предлагает юношам вытянуть имена девушек, а девушкам - имена юношей. Игра проходит в течение 1-2 дней. В конце второго дня тайные друзья могут рассекретиться и назначить встречи. Важно, чтобы никто не остался без внимания.



Вопросы-шутки



1. Да-нет-ки

Разгадать данетку - значит решить головоломку, в которой описана странная, загадочная ситуация. Ведущий рассказывает часть странной, запутанной истории, а отгадывающие должны восстановить всю ситуацию. Разрешается задавать только такие вопросы, на которые ведущий сможет ответить "Да", "Нет" или "Несущественно".

Да-нет-ки

Мужчина собрался ехать на работу на автомобиле, но обнаружил, что одна из шин спущена. Ничего не предпринимая, он сел в машину и проехал 20 километров до работы, а затем обратно до дома, без малейших затруднений. Как?

Ответ: Шина была спущена на запасном колесе, которое лежало в багажнике



Вопросы -шутки



- 1. Кто больше всех кричит, а меньше всех делает? (Начальник.)
- 2. Как поймать 9 слонов? (Поймать 10 и одного отпустить.)
- 3. Ни пуха, ни пера... Что это? (Раскладушка.)
- 4. Кто во времена Ивана Грозного носил самые большие сапоги? (У кого была самая большая нога.)
- 5. Кто сидит спиной к президенту? (Шофер.)
- 6. Ученика удалили с урока... За что? (За дверь.)
- 7. Что не войдет даже в самую большую кастрюлю? (Ее крышка.)
- 8. Как можно снять колесо мчащегося автомобиля? (Фотоаппаратом.)
- 9. Какой предмет в одежде самый громкий? (Галстук.)
- 10. Какая птица носит название танца? (Чечетка.)
- 11. Когда у кошки бывает 2 головы? (Когда она держит в зубах мышь.)
- 12. Кто зимой без снега жить не может? (Снеговик.)
- 13. Кто ходит сидя? (Шахматист.)

Игры-обманки

1. Баня-баня-баня
2. Луна
3. Я возьму в поход
4. Лампочки
5. Мое любимое блюдо
6. Черная магия



Настольные игры



Разные конкурсы

- 1. Кто быстрее «пришьет»

Две команды игроков должны на скорость «пришить» всех членов команды друг к другу. Вместо иголки используется ложка, к которой привязана нитка или бечевка. «Пришивать» можно через ремешок, лямку, петлю на брюках, и т.д.



Разные конкурсы

2. Что загадали?

Все загадывают одну вещь на человеке. А другой должен отгадать.



Разные конкурсы

*Фантики

*Песенный конкурс

*Ж-5

И разные другие



**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**

Мое имя

- В начале игры участники придумывают себе забавные, не обидные прозвища.

Затем каждый по часовой стрелке оглашает своё прозвище добавляя в конце своё истинное имя, например:

- Я острый перчик, Аня.

- Я тухлый помидор, Ваня.

Задача каждого участника придумать себе наиболее смешное "имя".

Первый хихикнувший игрок, получает штраф - добавочное прозвище от предыдущего игрока, например:

- Я острый перчик, тушёный в томате, Аня.

Как правило, уже на третьем кругу участники хорошо запоминают имена друг друга, кроме того, дружный смех обеспечен.

Запомни меня

- Игра довольно интересна для группы, где все мало знакомы. Выбирается пара игроков.

Предварительно изучив внешность друг друга, они отворачиваются. Остальные участники начинают поочередно задавать каждому из них вопросы о внешности напарника, например:

- Какого цвета глаза у твоего напарника?
 - Какой формы серьжки у твоей напарницы?
 - Есть ли родинки на лице твоего напарника?
- и т.д.

Из этой пары проигрывает тот, кто раньше даст 3 неправильных ответа. Далее игра продолжается с остальными участниками. Можно продолжить игру, найдя абсолютного победителя, устроив вторые и третьи раунды между выигравшими игроками.

ЛИМОН-ЛИМОН-ЛИМОН

- Все сидят в кругу (или за столом). Ведущий показывает на кого-нибудь из сидящих и говорит: "Слева(справа) второй(третий/четвертый)!.. лимон-лимон-лимон". Пока он произносит это заклинание, надо успеть назвать имя второго (третьего/четвертого) соседа слева (справа). Кто ошибся или не успел съедает кусочек лимона.