

**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.



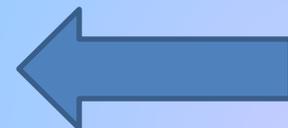
# ***Игры на знакомство***

- ***«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, появившуюся 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

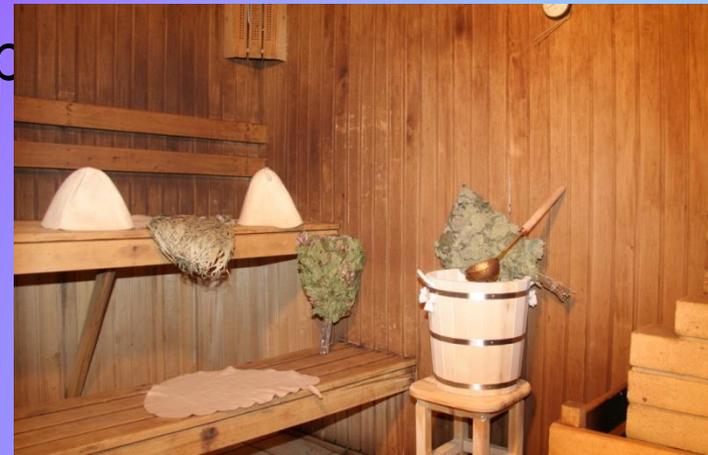
4. Отгадай персонажа;
5. Есть в контакте;
6. Шуточные вопросы



# 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.