

ИГРЫ – ЛЕДОКОЛЫ В ДОП



Создатель: Филатов С.А.



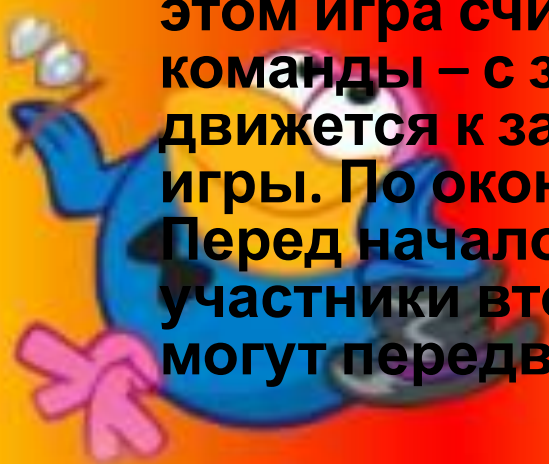
«Собери имя»

- Каждый участник делит лист бумаги на 6 частей и пишет свое имя 6-ю разными вариантами, как можно более интересными. Закончив, он разрезает лист на 6 частей и аккуратно сворачивает каждую записку.
- Вожатый собирает записки, перемешивает их хорошенько и предлагает каждому по кругу вытащить 6 любых записок. По сигналу все открывают записки. Каждый пытается получить обратно все 6 своих записок с помощью переговоров с теми, кто их держит. Нельзя отдавать записку, не получив взамен другую. Побеждает тот, кто нашел свою шестерку первым.



«Заколдованный замок»

- Участники делятся на две команды. Первая должна расколдовать замок, а вторая – помешать им в этом. Замок может служить шведская стенка или дерево, если игра проводится на свежем воздухе. Около замка находятся главные ворота – двое ребят из второй команды с завязанными глазами. Вообще у всех участников этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно располагаются на игровой площадке.
- Участники, которые должны расколдовать замок, по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к главным воротам. Их задача – незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до замка. При этом игра считается оконченной. Но задача второй команды – с завязанными глазами осалить тех, кто движется к замку. Те, кого осалили, выбывают из игры. По окончании игры ребята меняются ролями. Перед началом надо оговорить условие, будут ли участники второй команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.



«Капканы»

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



"Два кольца"

- Группа стоит взявшись за руки вокруг нарисованного на земле кольца. Внутри этого большого кольца находится маленькое. Человек может находиться только либо вне большого кольца, либо внутри малого. Задача каждого - заставить других наступить на запретную территорию и при этом удержаться самому.



«КОСМОНАВТЫ»

- По краям площадки чертят 6-8 треугольников - "ракетодромы". Внутри каждого из них рисуют круги - "ракеты", но обязательно на несколько кругов меньше, чем играющих. Все участники встают в круг в центре площадки. По команде ведущего идут по кругу, взявшись за руки, говоря слова: "Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!" После этого все бегут к "ракетодрому" и занимают места в "ракетах". Кто не успел занять место - выбывает из игры.



«Паук»

- На линии старта начертите два круга. Разделите ребят поровну на две группы, по 15-20 человек, и каждую группу поставьте в круг. Теперь обвяжите обе группы веревками, получилось два "паука". По команде "марш!" оба "паука" начинают наперегонки перебираться к финишу, где начерчены два других круга, в которые они должны встать. "Пауки" спотыкаются, не бегут, а еле ползут, все играющие должны быть или полностью босыми или все в ботинках, иначе ногам больно бывает. Попробуйте - узнаете почему!



«Верблюд»

- Играющие встают в круг и кладут руки друг другу на плечи. Вожатый говорит, что сейчас каждому на ухо скажет название какого-то животного, а потом встанет в центр и будет произносить названия, и чье животное будет названо, должен поджать ноги и повиснуть на соседях. Вожатый подходит к каждому и говорит: "Верблюд". Это надо делать очень аккуратно, чтобы другие не слышали, что говорится соседу. Затем вожатый встает в центр и говорит: "Слушайте внимательно! Сейчас я буду называть животных. Возможно, что некоторых я вообще не называл, так что точно помните свое животное. Итак: Кошка! Лошадь! Верблюд!!!" .



«Веселый счет»

- Для проведения этого конкурса заранее заготавливается комплект карточек с цифрами от 0 до 9 на каждую команду. Команды выстраиваются в шеренгу напротив ведущего, перед которым стоят по два стула. Каждый игрок получает карточку с одной из цифр. После того, как ведущий для команд зачитает пример, игроки с цифрами, составляющими результат» выбегают к ведущему и садятся на стулья так, чтобы можно было прочесть ответ. Допустим, это был пример: $32 + 4$. На стулья рядом с ведущим должны сесть ребята, у которых в руках карточки с цифрами 3 и 6, так как сумма 32 и 4 равна 36. Команда, у которой получилось сделать это быстро и правильно, зарабатывает очко. Счет идет до пяти очков.



«Морской волк»

- В игре участвуют две команды по два человека. Ведущий дает задание: "Если на море сильный ветер, моряки знают одну хитрость - они завязывают ленточки бескозырки под подбородком, плотно закрепляя их тем самым на голове. Бескозырка - одна на команду". Каждый игрок выполняет команду одной рукой.

