



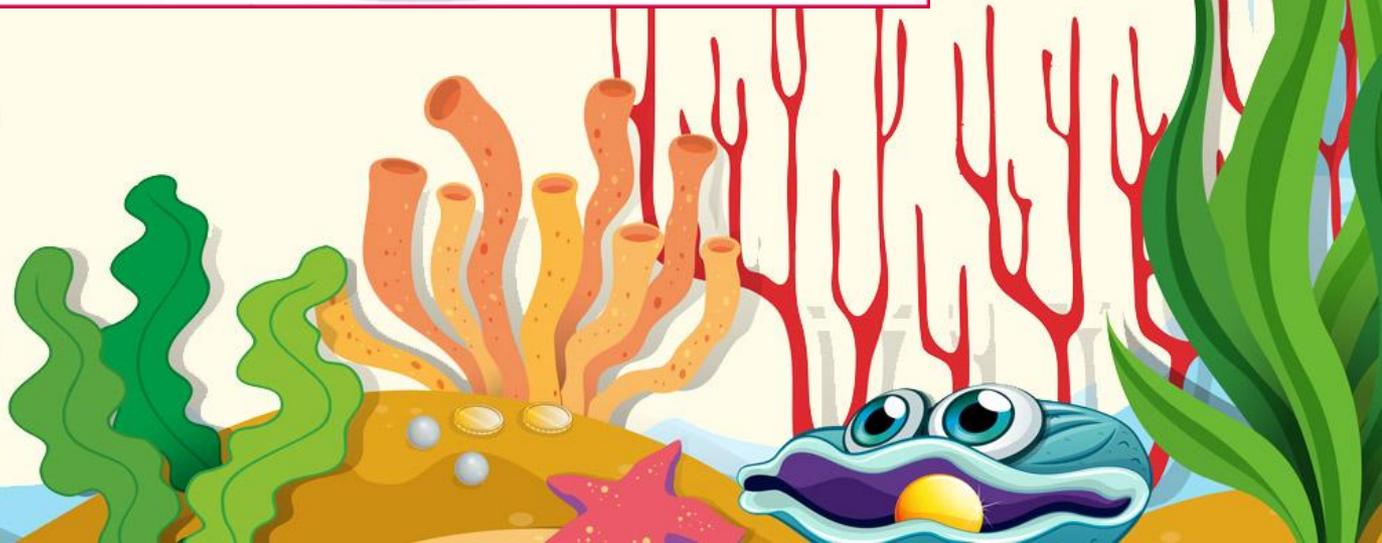
Методическая копилка игр
5 город
«Морепродукты»

На знакомство:



3

4

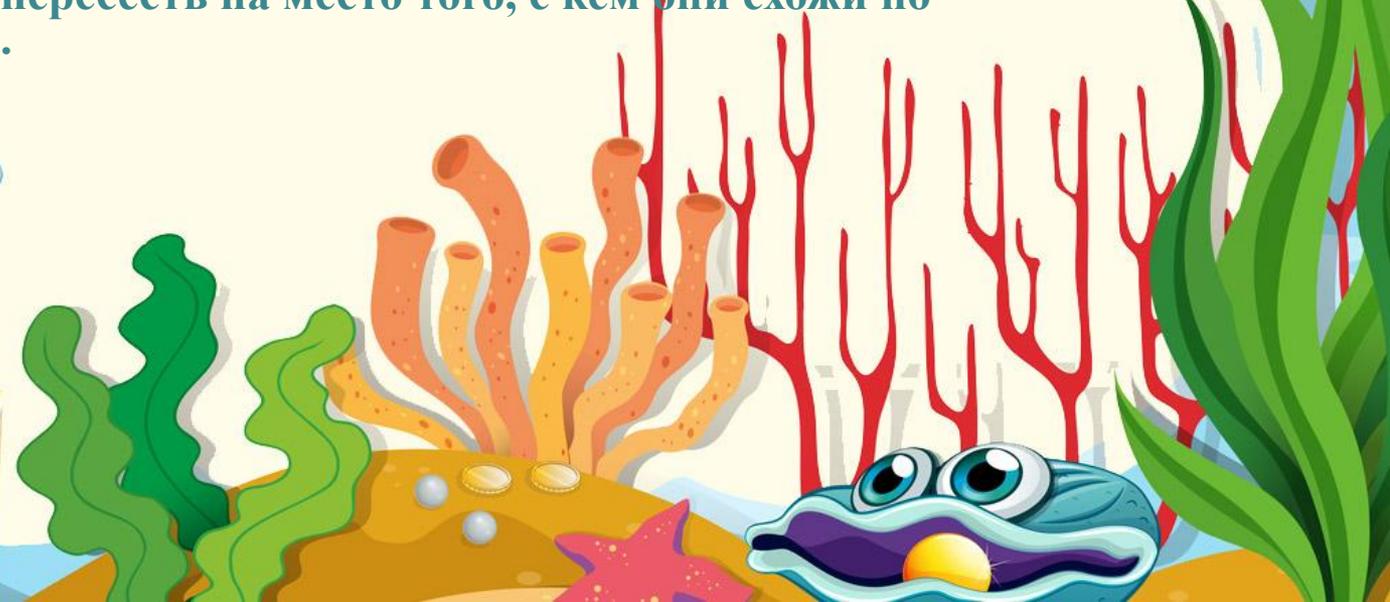


«Ураган»

Эта подвижная игра объединяет, ребятам предстоит возможность найти что-то общее с кем-то из товарищей. Только сделать нужно все очень быстро. А значит, проверяется и смекалка.

- Ведущий дает задание поменяться местами, если что-то к объединяет малышей, например:
- имя на одну букву;
- отчество;
- цвет волос;
- цвет футболки;
- наличие старшего/младшего брата и т.д.

Ребятам нужно срочно это выяснить и, не потеряв ни минуты, поменяться местами (пересесть на место того, с кем они схожи по какому-то параметру).



«Слово из имен»

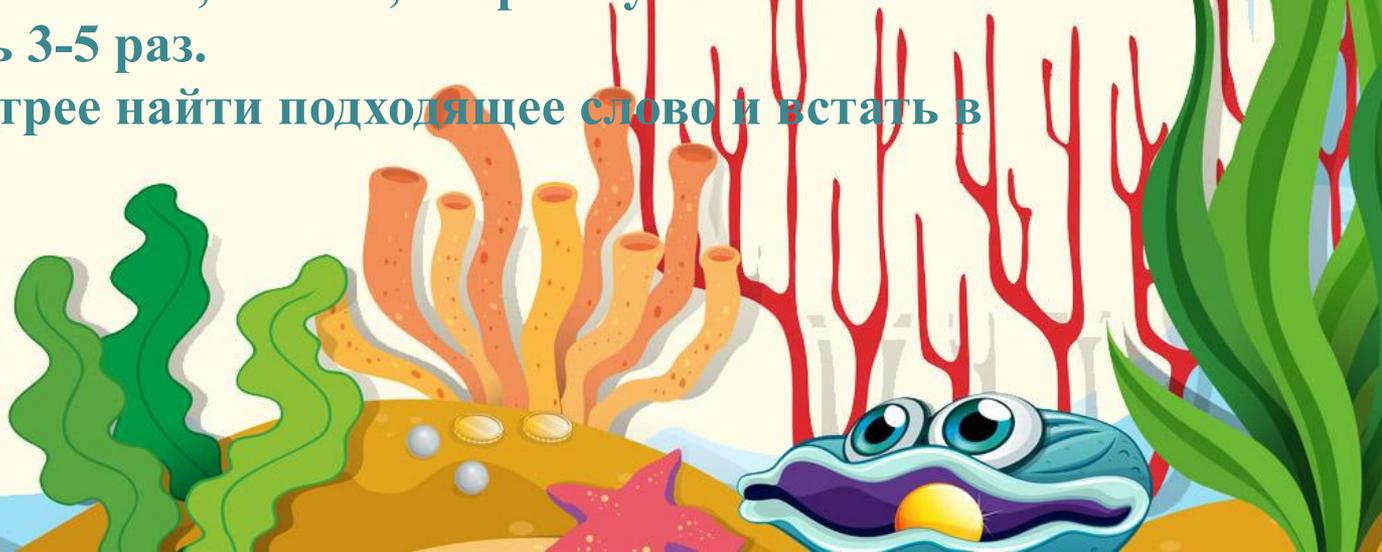
Ребята делятся на команды.

Их задачей будет быстрее составить слово из первых букв имени. Например, если в команде Борис, Лена, Оля и Толик. То слово может быть «болт». Теперь им нужно выстроиться в соответствующем порядке: первый – Борис, потом – Оля, дальше – Лена. А в конце – Толик.

Потом – из вторых букв имени составить любое слово. А что, если нет такого слова. Например, как в той же команде. Там такие буквы: «о», «е», «л», «о». Тогда можно придумать слово и то, что оно означает. Или же, использовать вторую букву «взрослого имени». Например, Толик – он же Анатолий, значит, вторая буква – «н».

Так можно играть 3-5 раз.

Цель игры – быстрее найти подходящее слово и встать в нужном порядке.



«Отгадайте, как меня зовут»

Участники игры сидят в кругу. Ведущий объявляет, что всем нужно представиться так, чтобы не назвать напрямую своё имя. Каждый может сделать по две подсказки, по которым все остальные будут угадывать имена участников игры. В подсказках можно говорить об исторических или литературных персонажах, носящих то же имя, что и игрок, давать другие ассоциации.

Например:

- Моим именем обозначают женское украшение. (Серьга — Сергей).
- Моё имя носил герой романа Гончарова «Обломов». (Илья).
- Моё имя носит героиня романа Пушкина. (Ольга, Татьяна).
- Моё имя переводится, как «победительница». (Дарья).
- Моё имя происходит от имени древнегреческой богини Деметры. (Дмитрий).

Школьники среднего и старшего возраста легко справляются с такой задачей: зашифровать своё имя и отгадать по шифровкам имена других ребят.



На сплочение:

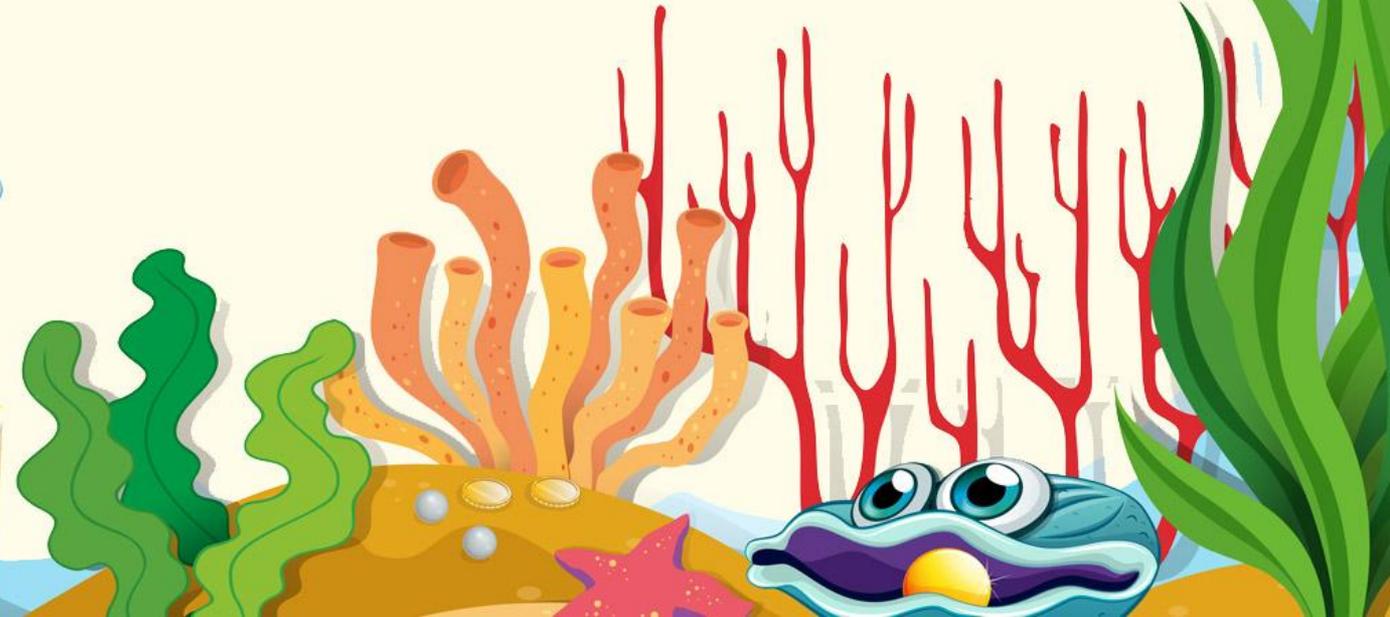


«Зеркало»

Играющие выстраиваются в колонну.

Один из них назначается "зеркалом" и становится перед колонной. Его задача объяснить без звуков и слов первому из колонны, кто находится за его спиной (как будто тот отражается в зеркале).

Далее зеркалом становится тот, кто угадывал "отражение", а "отражение" в свою очередь становится на место угадывающего.



«Дотронуться до одежды

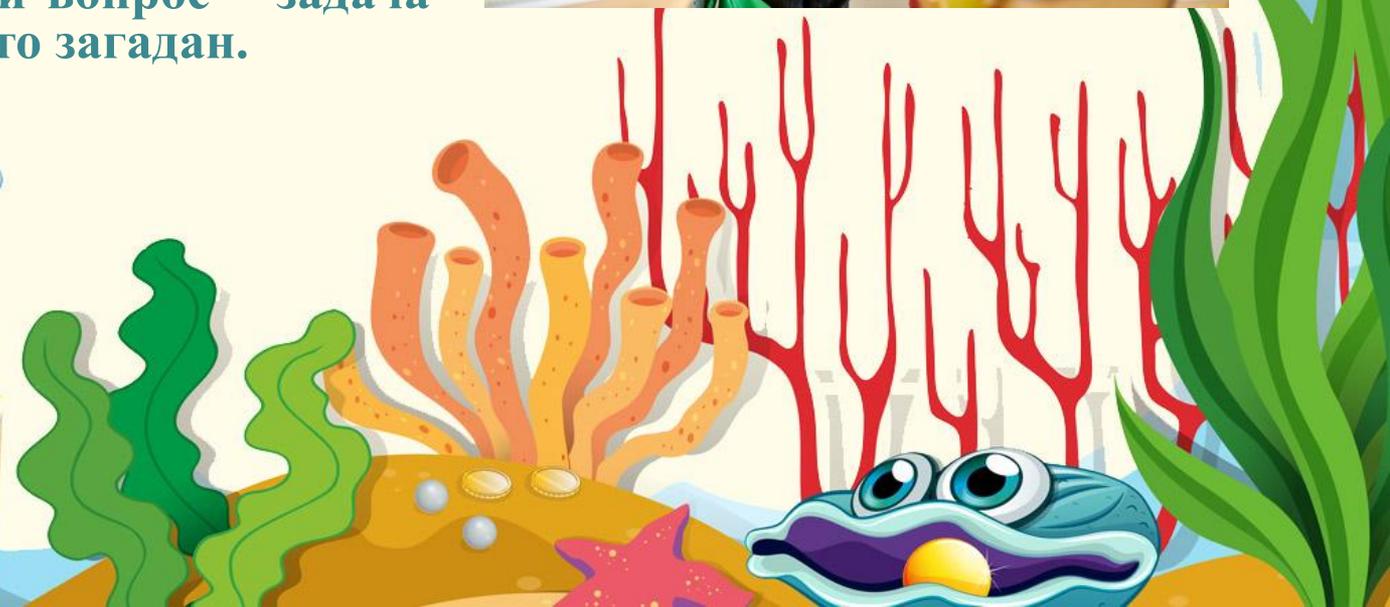
...цвета»

Играющие должны дотронуться до одежды (своей или чужой) того цвета, которого скажет ведущий. Ведущий должен успеть осалить кого-нибудь, кто не успел дотронуться. Осаленный становится водящим.

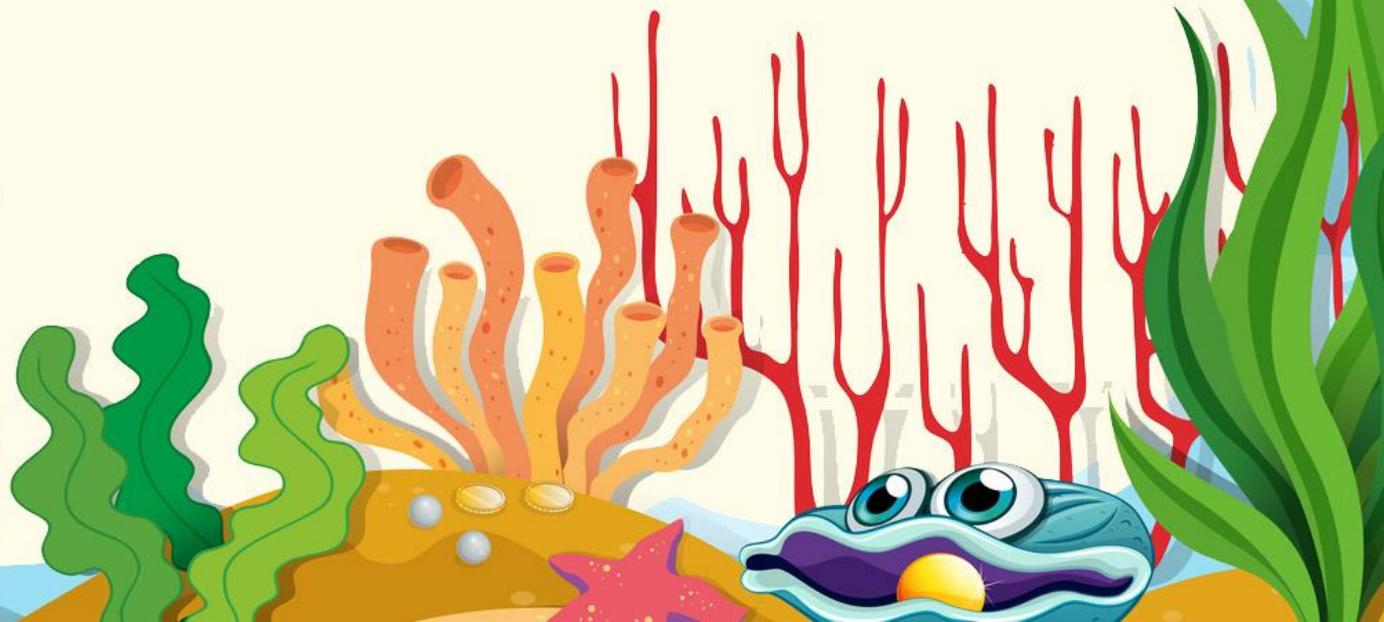


«Ассоциации»

Выбирается водящий, которому предлагается на время покинуть аудиторию. После того, как водящий вышел, оставшиеся игроки выбирают того о ком они будут рассказывать. Вернувшийся водящий задает каждому игроку по очереди вопросы – ассоциации (например – с каким деревом у тебя ассоциируется этот человек, с каким цветом, животным и т.д.). Игроки должны откровенно отвечать на заданный вопрос – задача водящего – угадать кто загадан.

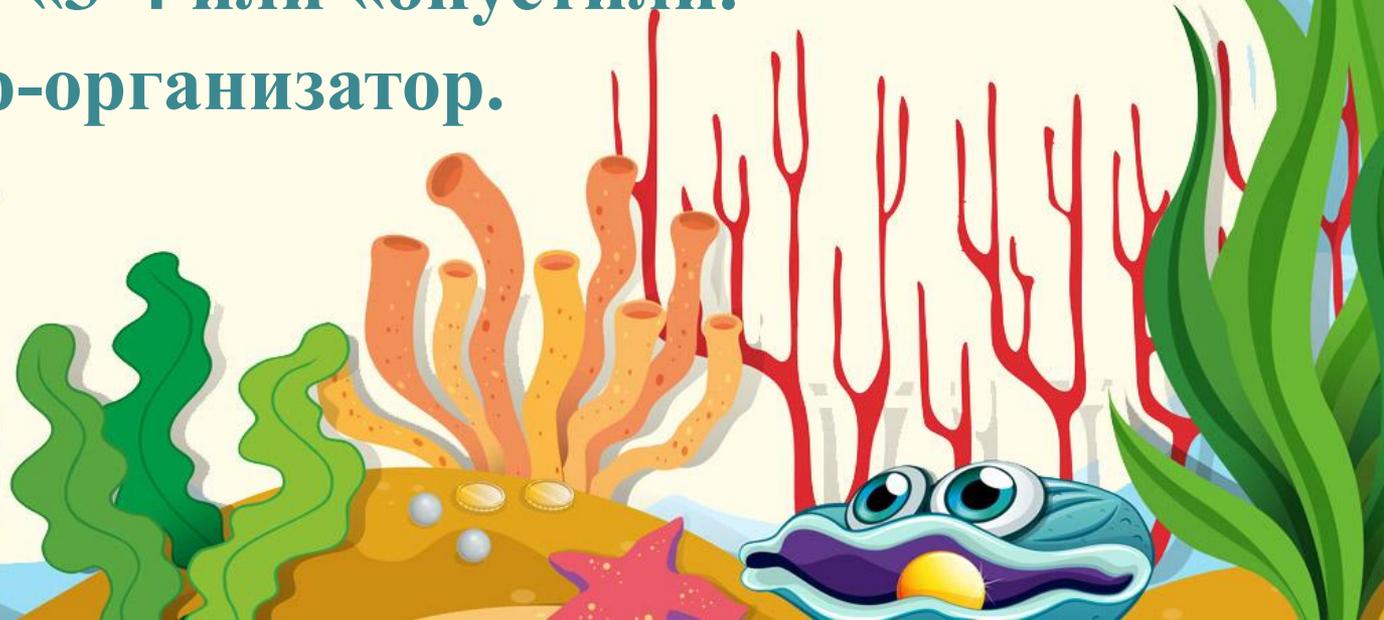
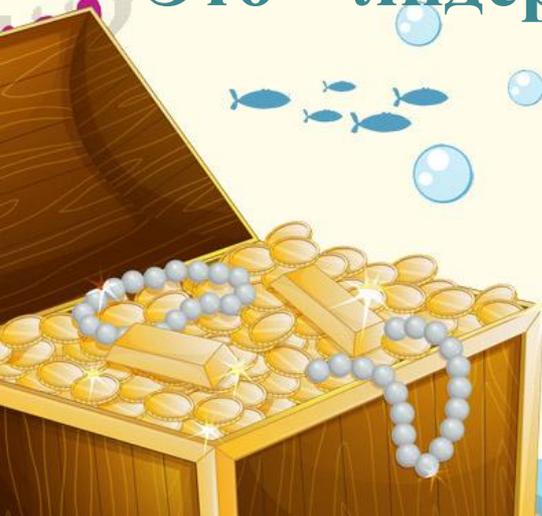


На выявление лидера:



«Делай раз, делай два»

- Играющие стоят за стульями. По команде ведущего «Делай раз!» они должны поднять стулья и опустить их, но одновременно (без дополнительной команды ведущего). Важно заметить того человека, который самый первый скамандует «3-4 или «опустили».
- Это – лидер-организатор.



«Кто быстрее»

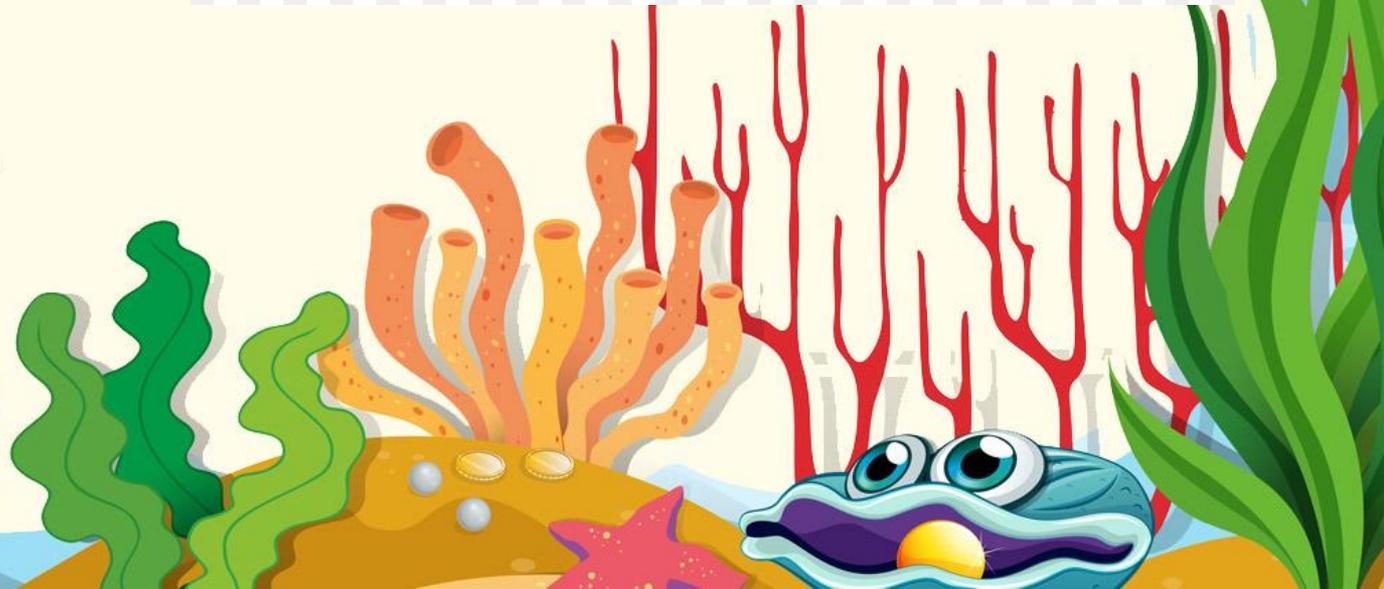
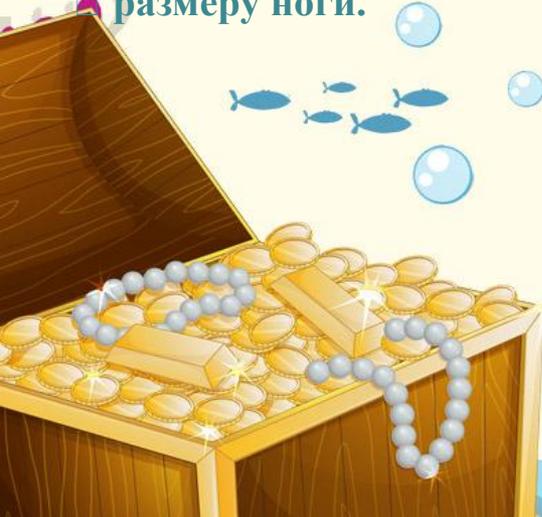
Все играющие делятся на команды. Команда выполняет задание быстро и четко. Обычно после начала выполнения задания выявляются лидеры в каждой группе.

• 1. Постройтесь, используя всех игроков команды:

- квадрат;
- треугольник;
- круг;
- ромб;
- угол;
- букву;
- птичий косяк.

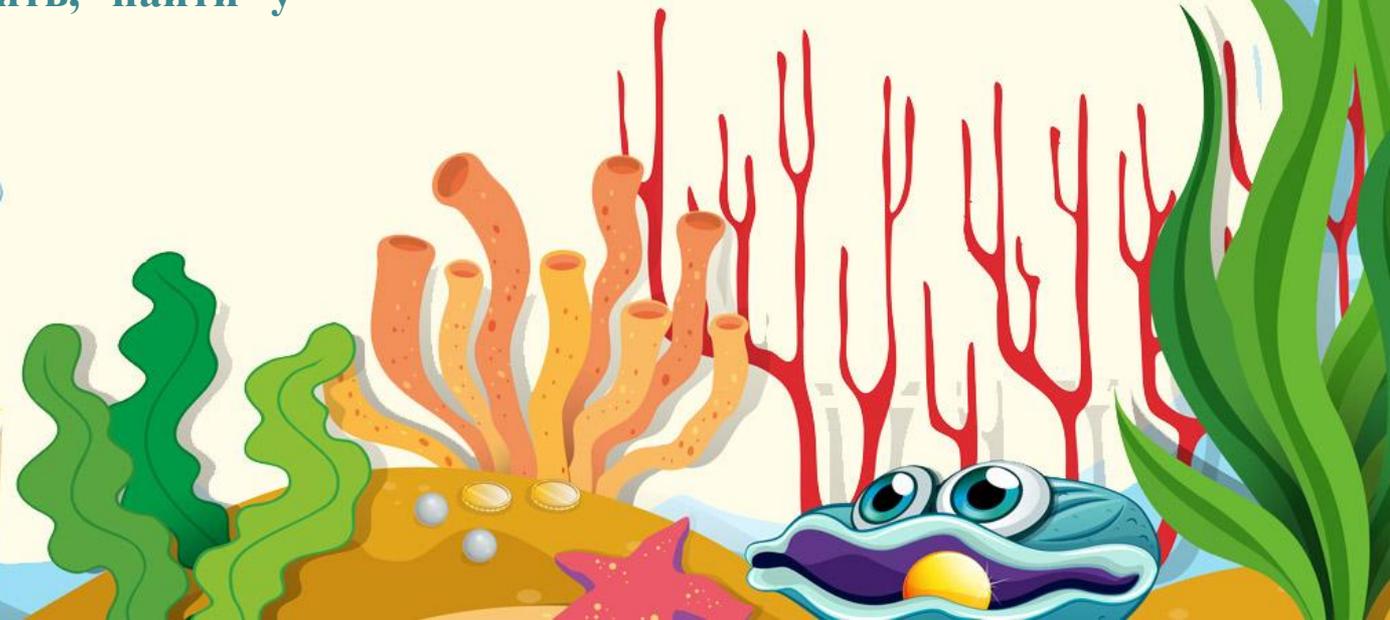
• 2. Построиться в шеренгу по:

- росту;
- цвету волос;
- алфавиту имен;
- размеру ноги.



«Пальчики»

- Играющие сидят на стульях. Ведущий показывает несколько пальцев на руки, и ровно столько человек должны подняться. Ведущий проигрывает несколько комбинаций (2, 6, 1, 5...), наблюдая при этом, кто чаще всех встает. Эти люди (их обычно по 3-4), так называемая «совесть» этой группы, т.е. которым в оргпериод можно что-нибудь поручить, найти у них поддержку.



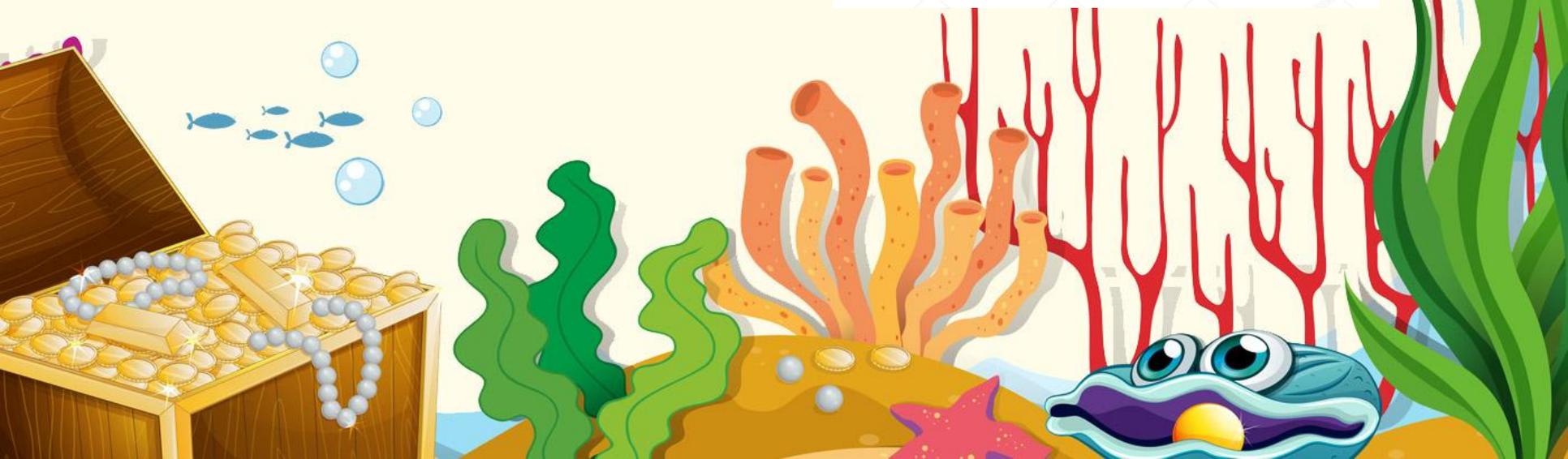
Подвижные:



«Эстафета»

Группа выстраивается в несколько колонн. Перед каждой стоит ряд кеглей. Первый человек закрывает глаза и пытается петляя их обойти, а группа подсказывает ему направление движения.

Сложность состоит в том, что когда все группы начинают кричать одновременно, выделить из общего шума команды своей группы крайне сложно.



«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».



«Освобождение»

Играющие делятся на две команды: охрана и шпионы. Чертится круг, по периметру которого становится охрана с завязанными глазами. В центре – заложник. Его должны освободить шпионы, незаметно проникнув между охраной и вывести его из круга.

Охрана стоит примерно на расстоянии вытянутой руки друг от друга. Если до шпиона дотронется охрана, он становится ещё одним заложником. По прошествии определённого промежутка времени охрана и шпионы меняются местами.



Неподвижные:



«Сделай фигуру»

По сигналу инструктора по физкультуре играющие ходят под спокойную музыку.

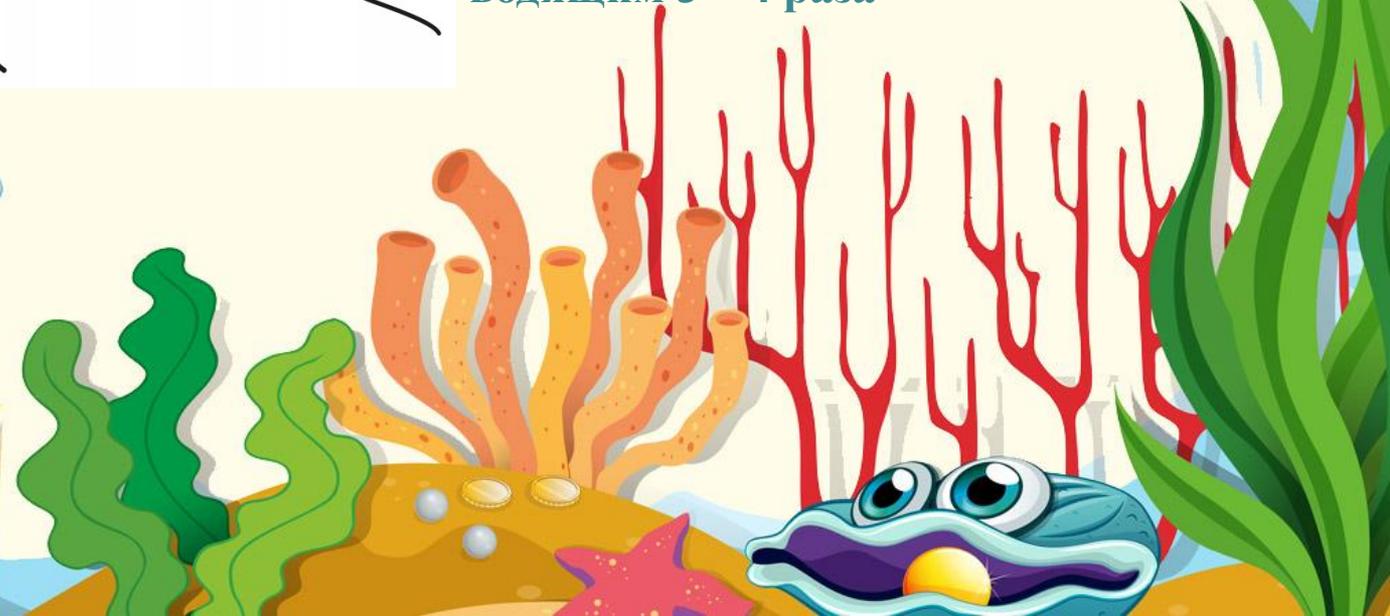
Инструктор говорит, чтобы дети приняли фигуру какого-нибудь сказочного героя или животного и т. п. Музыка прекращается, инструктор отмечает самую интересную фигуру. Игра повторяется 3-4 раза.



«Угадай на ощупь»



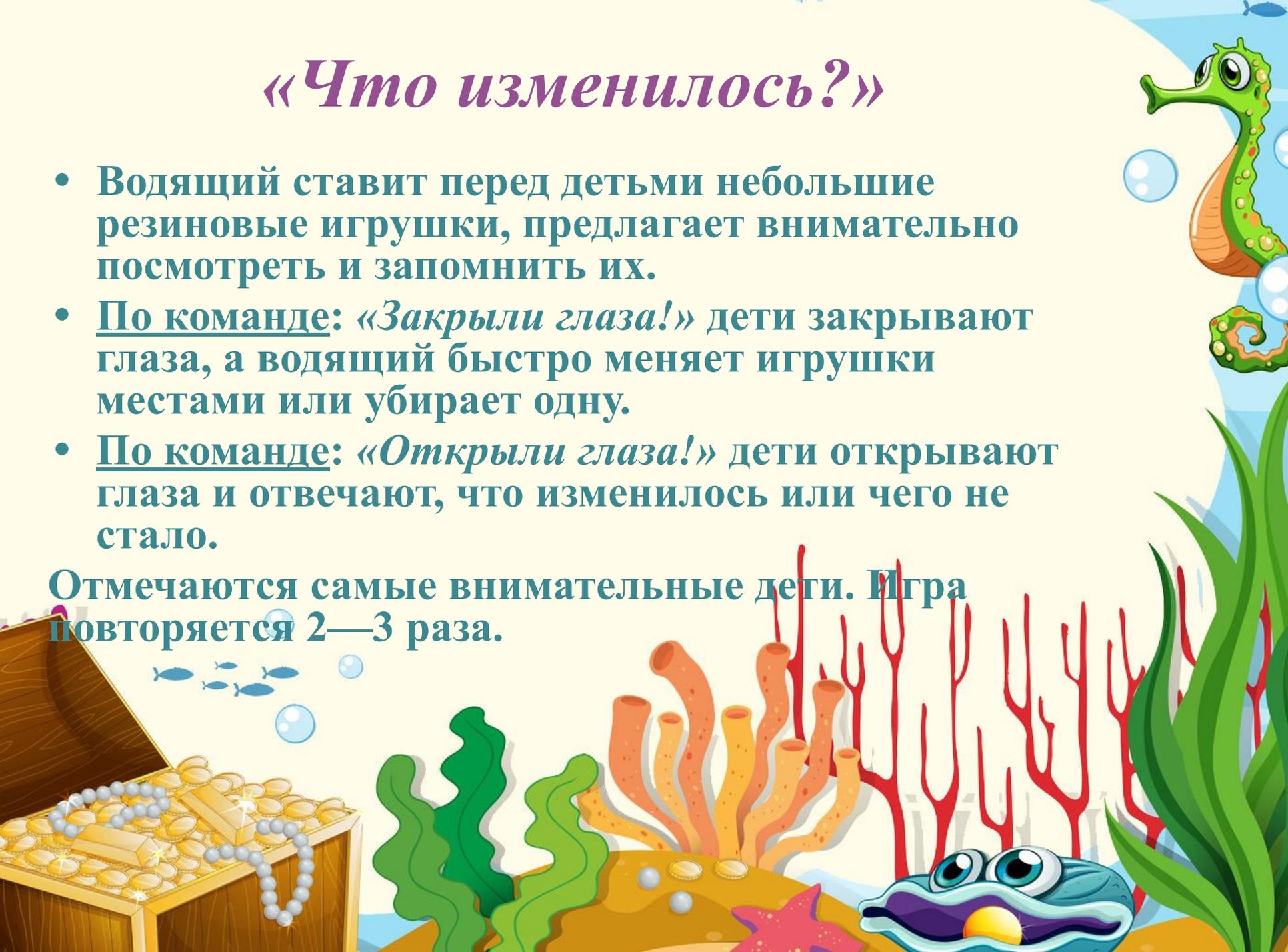
С помощью считалочки выбирается водящий, он становится в центр круга с завязанными глазами. Остальные дети стоят по кругу. Инструктор медленно поворачивает водящего, который подходит к игроку и на ощупь определяет, кто это. Отмечают самого внимательного водящего. Игра продолжается с другим водящим 3—4 раза



«Что изменилось?»

- Водящий ставит перед детьми небольшие резиновые игрушки, предлагает внимательно посмотреть и запомнить их.
- По команде: «Закрыли глаза!» дети закрывают глаза, а водящий быстро меняет игрушки местами или убирает одну.
- По команде: «Открыли глаза!» дети открывают глаза и отвечают, что изменилось или чего не стало.

Отмечаются самые внимательные дети. Игра повторяется 2—3 раза.



На свежем воздухе:



«Кот и мыши»

На расстоянии 10 метров чертят две линии: за одной - домик «кота», за другой - домик «мышей».

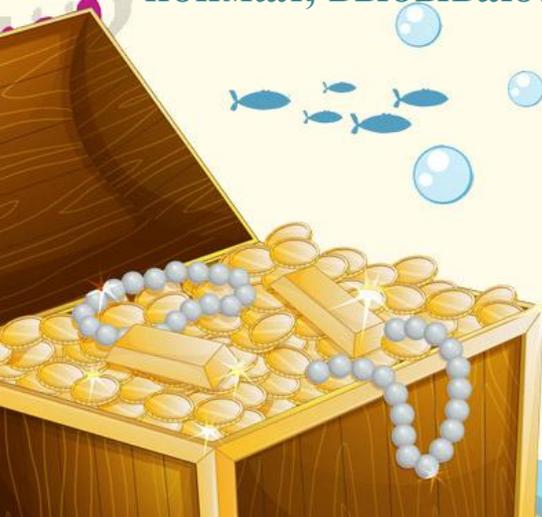
Водящий - «кот» спит в своем домике, а «мышата» идут к нему со словами:

*Вышли мыши как-то раз
Посмотреть который час.
Раз, два, три, четыре,
Мыши дернули за гири...*

(В этот момент «мыши» подходят к «коту» и даже могут его потрогать.)

*Вдруг раздался страшный звон.
Побежали мыши вон.*

После слова «вон» кот просыпается и бежит догонять мышей. Мышки должны спрятаться в своем домике. Те же, кого кот поймал, выбывают из игры или меняются ролями с котом.



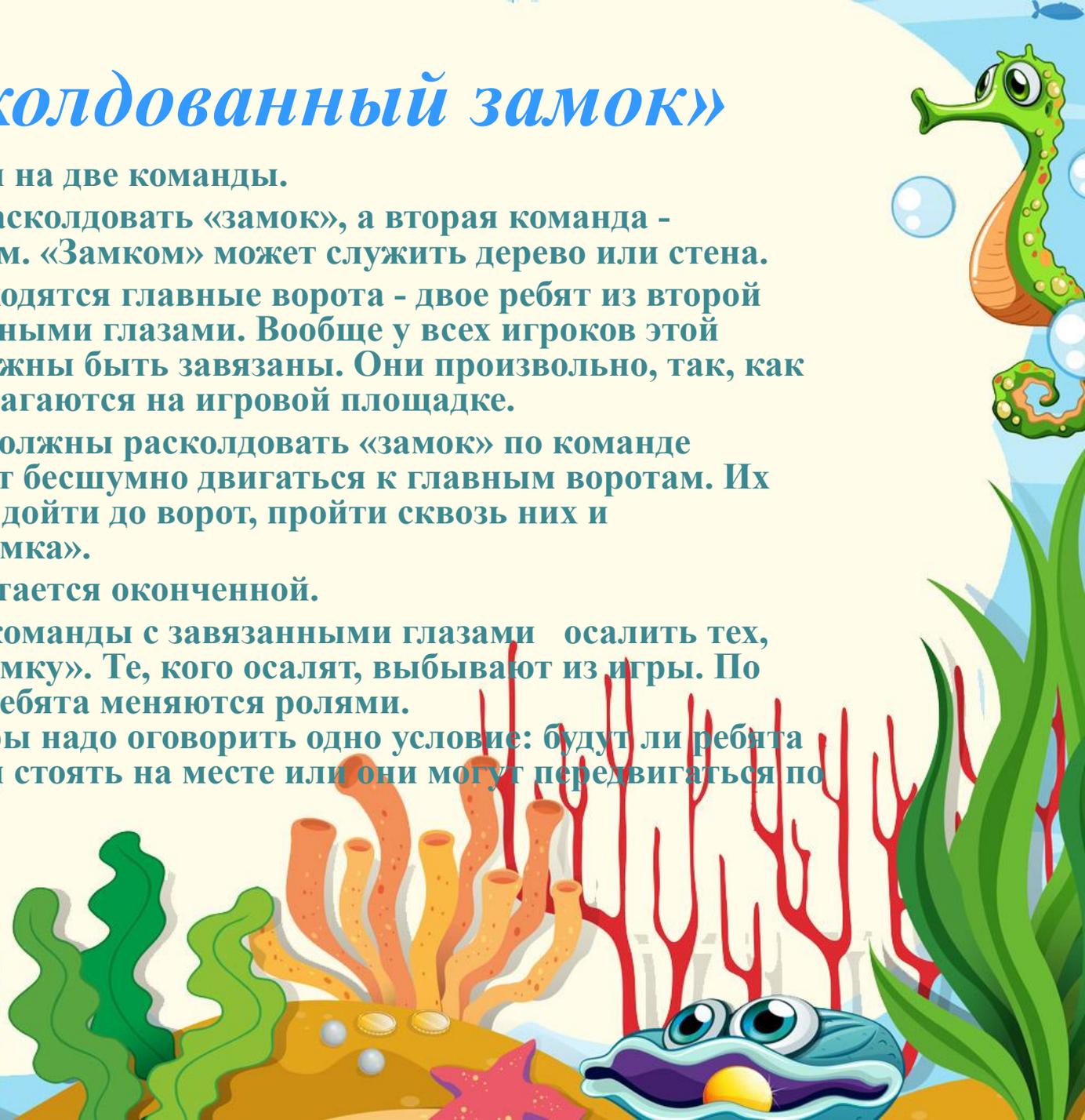
«Вороны и воробьи»

- На расстоянии 1-1,5 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 4-5 метров, и прочерчиваются еще по линии. Первые две линии - это линии старта, вторые - «домики».
- Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, т.е. на расстоянии 1-1,5 метров. Команд две, одна из них называется «воробьи», а вторая - «вороны».
- Ведущий встает между командами и называет слова: воробьи или вороны.
- Если ведущий сказал: «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать за вторую линию, т.е. спрятаться в «домик». Все пойманные воробьи становятся воронами.
- Если ведущий говорит «воробьи», то воробьи бегут и ловят ворон. Игра может продолжаться до тех пор, пока в одной команде не останется играющих. Или игра идёт определенное количество раз, и тогда побеждает команда, в которой больше играющих.

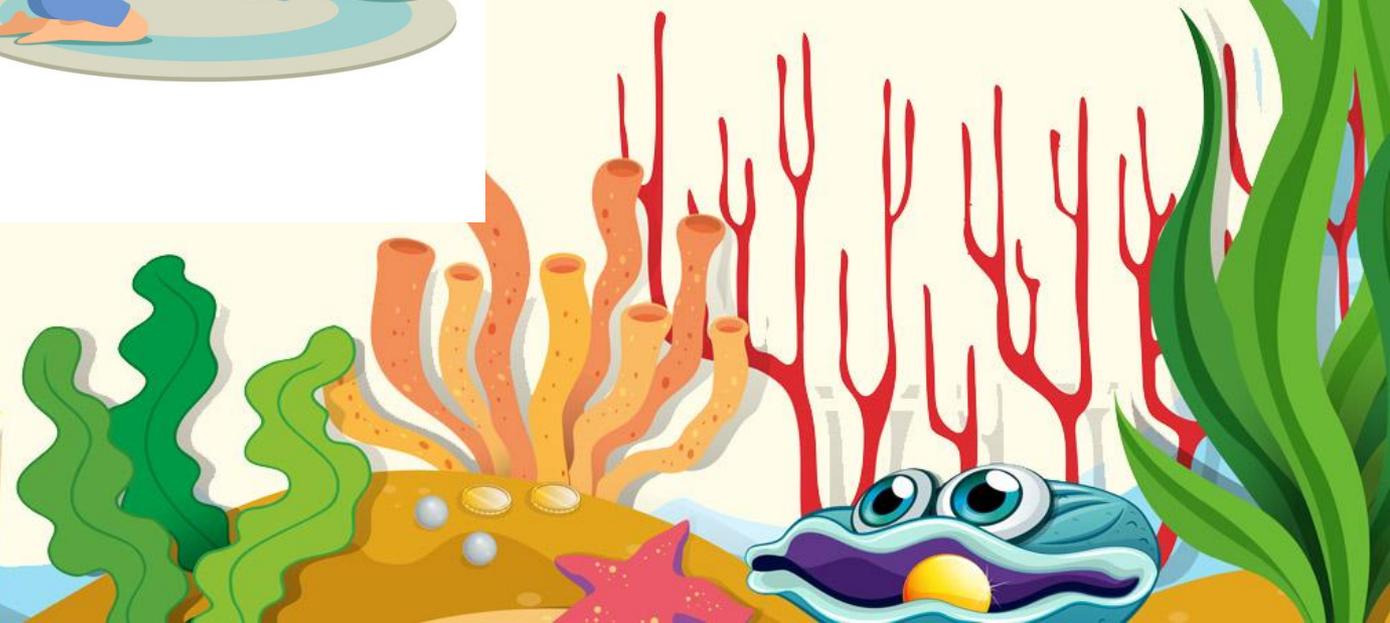


«Заколдованный замок»

- Играющие делятся на две команды.
- Первые должны расколдовать «замок», а вторая команда - помешать им в этом. «Замок» может служить дерево или стена.
- Около «замка» находятся главные ворота - двое ребят из второй команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке.
- Игроки, 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 осалят, выбывают из игры. По окончании игры ребята меняются ролями. Перед началом игры надо оговорить одно условие: будут ли ребята из второй команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.



В помещении:



«*Рассказ без прилагательных*»

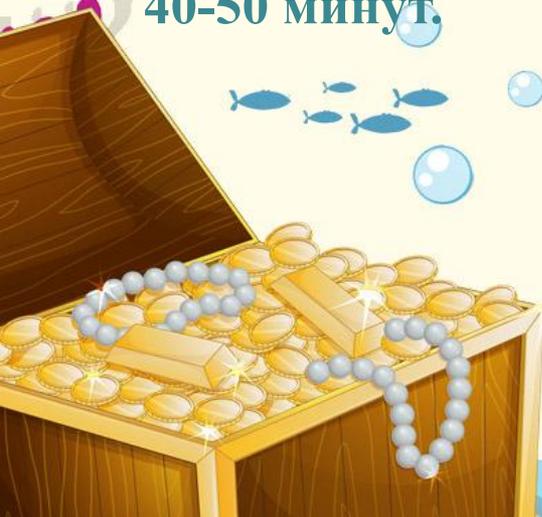
Участники разбиваются на группы по 4 человека.

Каждая группа получает задание написать за 10-15 минут рассказ на какую-нибудь 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 говоря им представители других групп. Эти прилагательные могут носить смешной (но не обидный) характер.

Зачитываются готовые рассказы, определяется самое смешное, самое оригинальное произведение. Продолжительность игры 40-50 минут.



«Угадай, кто это»

Тот, кто начинает, выбирает кого-то из игроков и описывает его так: Он маленький, веселый и темноволосый. Все смотрят друг на друга. Может, это Катя, Таня или Костя?

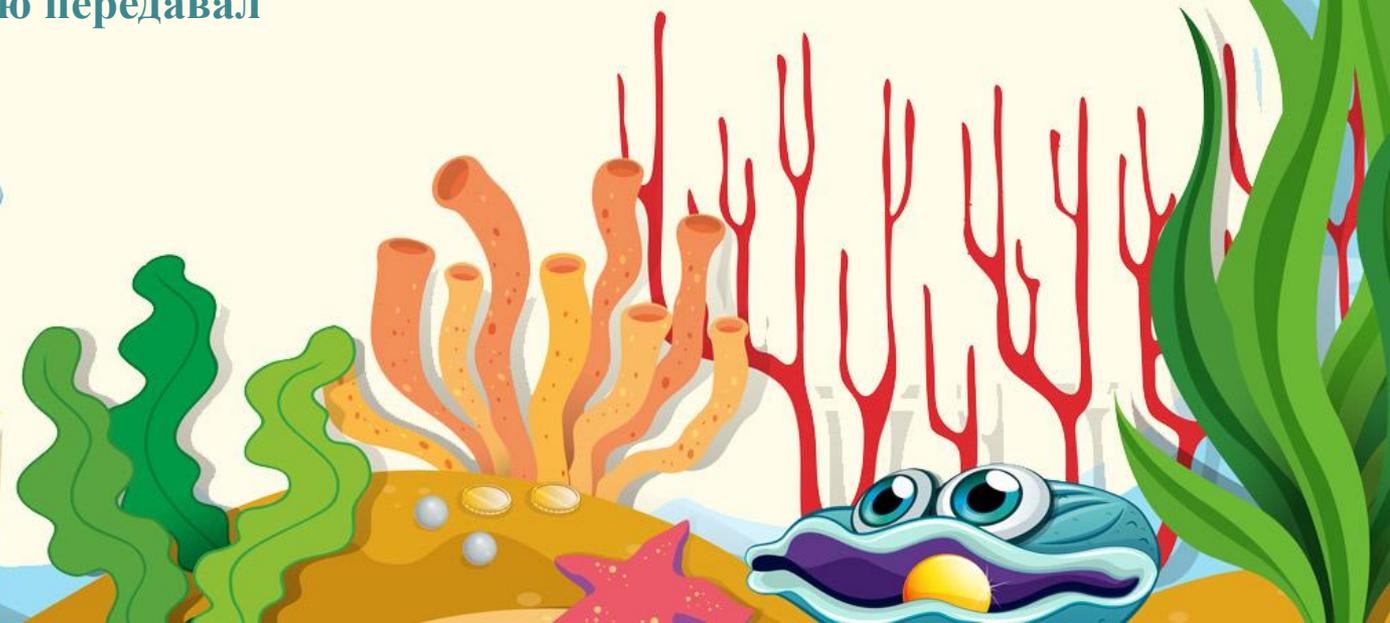
Если никто не может угадать, описание можно уточнить: на этом человеке черные лакированные туфли, красная кофта и в волосах заколка. Теперь, конечно, всем ясно, что это Юля.



«Чепуха»

Двое играющих в тайне от других играющих договариваются о теме, на предмет которой они будут общаться невербальными средствами. Начинают разговор.

Очевидцы, догадавшись, о чем идет речь, подключаются к беседе. Когда все будут вовлечены в игру, с последнего подключившегося начинают выяснять предмет общения – кто как понял тему беседы и какую информацию передавал сам.



Спасибо за
внимание!

