

## ИГРОТЕХНИКА. ВОЗРАСТНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

Методика преподавания игр начинается, прежде всего, с техники безопасности, связанной с жизнью и здоровьем детей. В контексте игротехники – это соблюдение норм физических и психических процессов ребенка, в соответствии с его возрастной группой.

Следует различать три возрастные группы, характерные для системы временного детского коллектива в условиях летнего и круглогодичного отдыха:

1. [Младшая возрастная группа \(9-11 лет\)](#)1
2. [Средняя возрастная группа \(11-13 лет\)](#)2
3. [Старшая возрастная группа \(13-16 лет\)](#)3

**Зная основные возрастные особенности, это поможет вам не только определить физическое и эмоциональное состояние участника, но и грамотно организовать и провести любую игру, не нанося вред здоровью ребенка, а лишь укрепляя его.**

### **Младшая возрастная группа (9-11 лет).**

#### ***Физические особенности:***

- сердечно-сосудистая система отстает в своем развитии от других органов и систем, что приводит к быстрой утомляемости, особенно от однообразных движений;
- невелик запас прочности опорного аппарата, слабая мускулатура, особенно спины и брюшного пресса, что повышает возможность различных травм во время игр (растяжение связок, последствия падений и т.д.)

#### ***Основная характеристика:***

- «гипер» подвижность и активность;
- неумение долго концентрировать свое внимание на чем-либо одном («гипер» невнимательность);
- несогласованность движений;
- полное принятие им суждений и оценок взрослых.

#### ***Рекомендации по организации и проведению игр:***

1. Подвижные игры с бегом и прыжками должны быть ограничены во времени, сопровождаться частыми перерывами и сменой характера движений.
2. Недопустимы игры, связанные с большими силовыми нагрузками и с длительным неподвижным сидением.
3. Если по правилам игры ребенок должен выйти из нее, то только на короткое время, иначе он будет нарушать правила, вступая в игру самостоятельно, без разрешения.
4. Дети этого возраста любят игры, в которых они должны «замереть» на месте. Такие игры способствуют развитию необходимой функции торможения в этом возрасте.
5. Все маленькие дети любят водить в игре. Выбор водящего должен быть каждый раз обоснован: «он у нас еще ни разу не водил», «он был очень смел в предыдущей игре», «очень честно соблюдал правила». Водящий может быть выбран с помощью

считалочки (честное ранжирование\*) или им может быть назначен победитель предыдущей игры.

6. Детей надо учить играть, приучая действовать по сигналу, например, «замри-отомри» или «где наши ручки-ножки». Такое эффективное привлечение общего внимания поможет вам всегда в соблюдении требуемой дисциплины, проблематичной в этом возрасте, а также развитию быстрой реакции при построении отряда, установлении тишины и т.п.

7. Заканчивая игру, необходимо отмечать лучших, инициативных игроков.

8. Полезны простые сюжетно-ролевые игры с исполнением ролей животных («Мгновенный театр») и, конечно, разнообразные подвижные игры.

9. Содержание игры необходимо объяснять кратко и образно, применяя, где можно театральные моменты («вожатый-волшебник», «в некотором царстве...») и т.п.)

10. Больше проводить игр на развитие внимания.

*И помните!* Постоянно играя с «гипер» активными и невнимательными детьми этой группы, вожатые, прежде всего, учат их внимательно слушать и всегда находиться рядом с ними.

## **Средняя возрастная группа (11-13 лет)**

### ***Физические особенности:***

- начинается процесс полового созревания, (девочки опережают мальчиков);
- учащается сердцебиение, ускоряется развитие скелета, рук, ног;
- появляется частая головная боль;
- одновременно с этим активно развивается нервная система ребенка, отличаясь повышенной возбудимостью.

### ***Основная характеристика:***

- бурное проявление эмоций;
- повышенное стремление к спорам, неуступчивость;
- склонность к конфликтам со сверстниками и взрослыми, но легкое вступление в контакт;
- стремление к активной практической деятельности (испытать себя);
- увлечение совместной коллективной деятельностью;
- охотное выполнение поручений, но уже с оценкой к той роли, которая им выпадает, в отличие от младшего возраста;
- успех вызывает эмоциональный подъем, неудача вызывает резкую потерю интереса к делу;
- девочки - спокойные и послушные, мальчики более энергичные и эмоциональные, уклоняются от общественных дел, настойчиво ищут пример для подражания.

### ***Рекомендации по организации и проведению игр:***

1. Необходимо выбирать игры, не содержащие большие эмоциональные нагрузки.
2. Больше проводить игр на свежем воздухе.
3. Правила игры и саму игру надо проводить и «судить» в темпе (образность необязательна).
4. Чаще проводить командные игры, связанные с созданием смешанных «мгновенных» групп.
5. Коллективно-творческую деятельность объявлять и придумывать как игру.
6. Создавать «ситуацию успеха» для отдельного ребенка, группы.
7. Больше проводить игр-энергизаторов и игр на внимание, направленных на эмоциональную мобилизацию группы.

*И помните!* При необходимом оценивании в игре (поведения, исполнения, результата, готовности) подростку уже в этом возрасте требуется обоснованность вашего комментария, и этот комментарий должен быть так или иначе направлен на «ситуацию успеха». Будьте осторожны даже, на ваш взгляд, с «безобидной критикой».

## **Старшая возрастная группа (13-16 лет)**

### ***Физические особенности:***

- активный процесс полового созревания;
- завершение роста скелета;
- быстрый рост мускулатуры;
- мальчики отстают в развитии от девочек в среднем на 2 года;
- усиливаются физические различия среди детей.

### ***Основная характеристика:***

- остро ощущаемая потребность в собственной реализации;
- формируется собственная точка зрения на взаимоотношение между людьми, на моральные требования и оценки;
- подростки с острой критикой принимают мнение взрослых;
- проявляется стремление к объединению в различные группы.

### ***Рекомендации по организации и проведению игр:***

1. Игра должна быть осмысленная, деятельная, достаточно сложная.
2. Необходимо больше проводить игр на развитие мышления и игр, рассчитанных на длительную подготовку.
3. Важно, чтобы подростки осознавали необходимость игры, полезность ее!

Во временном детском объединении игра выполняет важную коллективнообразующую роль. Игра позволяет регулировать эмоциональный тонус детей и подростков, поддерживать интерес к предлагаемым им видам деятельности. Разработка игр осуществляется в процессе совместного творчества воспитателей (вожатых), детей и подростков в выборе сюжетов, ролей, игровых задач. Это не только создает у них интерес к предстоящей игре, ожидание ее, но и предотвращает многие педагогические просчеты.

Включение детей в разработку игры – залог активного участия в ее проведении. **А включение в игру вожатого - залог ситуации успеха для всего отряда и его вожатых!**

## **КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР**

### ***По видам***

**1. ИГРЫ-ЭНЕРГИЗАТОРЫ** - это мини-игры, восстанавливающие энергию всей группы, мобилизующие к дальнейшему процессу, снимающие напряжение в группе.

Данные игры являются «универсальными» в условиях работы ВДК:

- в кратковременности проведения,
- в независимости от места их проведения;

- в достижении результата за короткий период времени.

Существуют различные функции игр-энергизаторов:

- 1) *активизирующие* - мгновенно поднимающие настроение всей группе («Радио», «Какофония», «Охотники», «Дракон-самурай-принцесса»);
- 2) *мобилизирующие* - легко подготавливающие группу к серьезной работе («Ассоциации», «Раз-два-три», «Поезд»);
- 3) *расслабляющие* - быстро снимающие усталость и напряжение в группе («Дирижер», «Посикота», «Мигалки», «Рыжая корова»).

Но часто одна и та же игра выполняет две или все три функции, подчеркивая «свою универсальность» (обычно это игры, наиболее любимые участниками, никогда им не надоедающие).

Таким образом, вожатый должен владеть большим набором игр-энергизаторов, составляющих основу его «игровой копилки». Именно эти игры одновременно способствуют поддержанию отряда в постоянном тоне, высокой активности, снятию напряжения и концентрации внимания всего отряда.

*Внимание!* При проведении данных игр вожатому необходимо помнить о постоянной смене видов деятельности и эмоциональных нагрузках для той или иной возрастной группы.

**2. РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ** – это игры на развитие психических процессов (ощущения, восприятия, внимания, мышления, памяти, воображения).

Данный вид игр зачастую требует определенной подготовки ведущего (владение особыми психологическими знаниями). Поэтому мы постарались включить в сборник игры, не требующие в качестве ведущего - психолога. Но при этом, вожатый должен четко владеть рекомендациями относительно каждой возрастной группы при ведении развивающих игр. Например, для младшей возрастной группы в условиях ВДК рекомендуется уделять больше времени на игры для развития внимания, для средней – внимания и восприятия, для старшей – мышления.

И если игры на внимание разительно отличаются по форме и содержанию относительно возраста участников, то остальные игры (на другие психические процессы) часто имеют одну и ту же форму, но требуют различного содержания (или другого регламента, или определенного набора реквизита), соответственно возрасту участников. Например, игра «Черный ящик» (на развитие ощущений) для всех возрастов имеет единую форму и правила проведения, но требует различный игровой реквизит (от простого и повседневного - для малышей - к сложному и редко встречающемуся - для старших участников) и т.д.

**3. ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ** – игры на развитие познавательной деятельности, на возбуждение познавательного интереса.

Это различные виды викторин. Вожатый при разработке содержания (вопросов или заданий) той или иной викторины, прежде всего, должен помнить о возрастной группе участников. Это поможет ему и при выборе ее формы проведения.

Существуют самые различные формы викторин: от алфавитного принципа расположения вопросов (см. «Алфавит» в Приложении) до ролевых игр (см. «Чемпионат по интеллектуальному футболу»).

Викторина – очень удобная форма для различных конкурсных программ. Одна и та же форма может быть часом игротехники для одного, двух отрядов, а может составлять конкурсное мероприятие для всего лагеря или являться его частью, например, в какой-либо «вертушке».

В последнее время при составлении викторин большое внимание уделяется не только ее форме, но и подаче самих вопросов викторины (см. «Энциклопедия»,

«Морской бой»). Все чаще вопросы «больших» викторин составляют «игры на мышление», придавая им увлекательную форму. И если вожатый владеет материалом по развивающим играм на мышление, ему не составит труда составить викторину по типу этих игр (см. «Перевертыши», «Омонимы», «Метаграмма» в Приложении раздел «Развивающие игры»).

Особенно популярны и приветствуются формы телевизионных викторин, куда вставляется элемент пародии, перерождающий данную форму в целую шоу-программу: «Слабое звено», «Своя игра», «Брейн-ринг», «Кто хочет стать миллионером».

Таким образом, в условиях ВДК, мы рекомендуем проводить «интересные» викторины, составляющие конкурсные и шоу-программы, в отличие от традиционных «вопрос-ответ».

**4. ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ** - игры, имеющие в своей основе научный подход и определенную обучающую цель.

Вожатый при проведении такой игры должен владеть определенными научными знаниями в той или иной области, соответственно цели обучения. Такие игры применяются чаще всего в программах проведения профильных смен, отрядных программах, где в условиях ВДК теоретический материал необходимо преподавать посредством игровых форм.

Например, при проведении экологического курса в программе смены для участников младшей и средней возрастной группы содержится объяснение процесса «питания» деревьев, т.е. на научном языке «процесс фотосинтеза». Этому материалу школьной программы в условиях ВДК необходимо обучать только посредством игровой формы, в данном случае - «обучающей игры». Любой вожатый, владеющий материалом, может разработать такую игру. Предлагаемая нами схема (форма игры) достаточно проста и напоминает «Мгновенный театр» (см. «Игры-энергизаторы» в Приложении): каждый участник получает свою роль (корни, ветки, листья, солнце, восходящий и нисходящий поток и т.д.). Затем, участники производят процесс и поэтапно выстраиваются в определенную фигуру (в данном случае «дерево»), двигаясь и вставая, соответственно рассказу ведущего. Текст вожатый адаптирует и подает соответственно возрасту участников.

Таким образом, любой сложный теоретический материал можно усвоить с высокой результативностью для целой группы.

Предлагаемые актуальные темы для разработок обучающих игр в условиях ВДК: туризм, компьютерные технологии, экология, здоровый образ жизни (например, работа легких при курении), политико-экономическая система, право, психология и т.д.

*Внимание!* Для закрепления материала участникам игры необходимо самостоятельно воспроизвести процесс после проигрывания. Задача ведущего отследить правильность действий участников.

**5. ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ** – игры, связанные с погружением и проживанием природных образов.

Данный вид игр полезен, как смена видов деятельности в условиях ВДК и «активный отдых» участников. Рекомендуется проводить на природе или в просторном помещении с музыкальным сопровождением (звуки леса, ручья и т.п.), для более глубокого проживания участники закрывают глаза.

*Внимание!* Вожатому необходимо помнить о регламенте проведения игры относительно возраста участников: 9-11 лет – не более 10 минут, 11-13 лет – не более 15 минут, 13-16 лет – не более 30 минут. Соответственно, полный вариант текста можно сокращать, убирая подробности, касающиеся создания настроения.

**6. ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ** – игры, имеющие социальную обучающую цель, связанную с апробированием *социальных* ролей и поведением в деловых ситуациях.

Данный вид игр в настоящее время самый популярный и насчитывает более тысячи игр и тренингов, отражающих то или иное направление (деловое общение, бизнес-план и т.д.). Наши рекомендации по проведению данных игр касаются разбора полетов после игры: в виде теста или опроса. Мы постарались включить в сборник «универсальные» деловые игры, форма которых подходит на любой возраст, а содержание может изменить любой вожатый (без помощи специалиста-игротехника).

**7. СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ** – долгосрочные игры, имеющие в своей основе строение сюжета (завязка, действие, кульминация, развязка), с полным погружением и включением каждого участника в игру и проживанием полученной роли.

Сюжетно-ролевые игры – это создание организаторами специальных «экстремальных условий», погружения участников в абсолютно «иную» среду, не существующую в современной реальной жизни, но подразумевающую настоящую линию поведения людей, выход на общечеловеческие ценности, «испытание себя» в определенной ситуации. Это проживание сюжета с точным воспроизведением эпохи (костюмы, декорации, реквизит), созданием определенной атмосферы (отношения, ментальность), с обязательным проигрыванием всех этапов (завязка, действие, кульминация, развязка). Это абсолютная включенность каждого участника в процесс игры.

Сюжетно-ролевые игры по хронометражу насчитывают от нескольких часов до нескольких дней, не включая сюда обязательную подготовку к ним и «разбор полетов» после игры. Поэтому при выборе или разработке сюжетно-ролевой игры в «краткосрочных» условиях ВДК вожатый должен учитывать в первую очередь данное обстоятельство.

*Внимание!* При организации данного вида игр вожатый должен помнить, что:

- 1) разработка и проведение сюжетно-ролевой игры и «разбор полетов» проводится обязательно в присутствии психолога;
- 2) набор участников в сюжетно-ролевую игру проходит после объяснения всех правил и только на добровольной основе;
- 3) сюжетно-ролевая игра проводится только для участников старшей возрастной группы (способных уже, в отличие от младших участников, сопоставлять самооценку поведения в определенной ситуации с оценкой других участников).

## **КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР**

### ***По типу и месту проведения***

**1. ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО** – это блок игр, проводимый в день заезда и организационный период смены.

Игры на знакомство составляют целый часовой блок в день заезда, куда обязательно входят:

- 1) *Игры на узнавание имен* – игры, подразумевающие представление имен и первичной информации об участниках.

2) **Игры на сплочение, сближение** – блок, состоящий из игр-энергизаторов, снимающих напряжение и первичные зажимы в группе. Исключения составляют некоторые игры-розыгрыши (см. «Казабуба», деловые (см. «Светский раут») и подвижные игры (см. «Пятка-нос»). В принципе, это все игры, имеющие в своей основе «вынужденный» контакт с партнером или с партнерами: тактильный (дотронуться, соединиться), визуальный (лицом к лицу, внешняя оценка), вербальный (диалог, монолог перед слушателем).

3) **Игры на выявление лидера** – игры, способствующие грамотному выбору участников в систему соуправления.

*Внимание!*

- 1) При проведении «игр на узнавании имени», вожатые представляются всегда первыми!
- 2) В блок «игр на сплочение, сближение» вожатые отбирают игры в зависимости от времени проведения знакомства, и, если это огонек знакомств, то игры на сплочение должны быть «тихими»!
- 3) В «играх на выявление лидера» вожатый НЕ предупреждает участников, что эта игра на выявление лидера!

## 2. ИГРЫ С ЗАЛОМ – массовые игры, активизирующие одновременно большое количество участников (от 50 до 700 человек).

*Правила проведения игр с залом:*

- 1) четкое знание игры ведущим (текст, последовательность);
- 2) четкое объяснение правил игры залу;
- 3) постоянная активизация зала.

*Схема проведения:*

1. **Первичная активизация зала** – концентрация внимания всех участников, настрой зала на игру, например:

- «вопрос-ответ» (переключка ведущего с залом, мини-диалог);
- «преамбула» (вступление, мини-сказочка перед игрой);
- «сигнальная система» (просьба показать «ручки-ножки», повторение ритма за ведущим, обращение к соседу каким-либо движением и т.п.)

2. **Объяснение правил игры** – краткое, игровое объяснение и, если необходимо, репетиция с аудиторией (важно, чтобы ведущий отразил, что зал четко понял правила игры).

3. **Проведение игры** – это кульминация в активизации зала (иногда «первичная активизация» получается у вожатого сильнее, чем сама игра, чего допускать нельзя; это обычно происходит, когда вожатый не знает правил игры или не понимает ее смысла);

4. **Финальная точка** – это «послеигровая» активизация зала, например:

- «прощание» (с ведущим, героями сказки, фильма);
- «обращение» (к соседу «слева-справа», к себе);
- «ситуация успеха» (благодарность участникам за игру, «молодцы»);
- «интрига» (по поводу «а дальше вы увидите...»).

## 3. ИГРЫ-РОЗЫГРЫШИ – игры-шутки, имеющие в своей основе «ложные» правила.

При проведении данного типа игр, вожатый четко должен знать «настоящие» правила (для участников, посвящаемых в розыгрыш) и «ложные» (для тех, кого разыгрывают).

При выборе игры вожатый должен учитывать настроение участников в данный момент (отряд должен быть в расположенном поднятом настроении), а при выборе «разыгрываемых» – их харизматичность и «минутное» настроение (это всегда некий «лидер в хорошем расположении духа»). Если говорить о «добровольном участии», то

здесь вожатый должен быть всегда осторожным, ведь зачастую ребенку не сообщается, что его сейчас будут разыгрывать, и, как последствия, случаются «обиды». Исключения составят только «популярные розыгрыши», в которые играют повсеместно (например, «Семейка Адамс»). Здесь вожатый спросит ребят, «кто знает этот розыгрыш» (чтобы не разыграть случайно тех, кто его уже на самом деле знает) и тем самым подготовит всех к моменту, что сейчас их будут разыгрывать. Тут уже участники действительно добровольно позволят себя разыграть.

Данные игры рекомендуется проводить:

- 1) только со старшей возрастной группой, умеющей адекватно относиться к розыгрышам;
- 2) только в основной и итоговый период смены, когда участники доверяют вожатому и знают друг друга.

*Внимание!* Игры-розыгрыши всегда проводят только вожатые!

#### **4. СИДЯЧИЕ ИГРЫ – игры, проводимые в небольшом помещении, которые не требуют большой подвижности от участников.**

В принципе, это все «тихие» и «малоподвижные» игры. Из нашей классификации это – некоторые виды игр-энергизаторов, развивающие, познавательные, интерактивные и деловые игры. Не смотря на такое большое количество видов, входящих в данную группу, классически, их все-таки принято выделять отдельно, что позволяет обозначить большую группу игр одним словом – «сидячие» (необходима обязательная смена видов деятельности - подвижных игр на сидячие и наоборот).

#### **5. ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ – игры, проводимые в большом помещении или на природе, требующие длительные передвижения участников на большие расстояния.**

Здесь вожатый должен помнить о «травмоопасности» таких игр, поэтому на улице рекомендуется проводить игры на траве, песке, в помещении необходимо паласное покрытие (при этом все участники должны быть в одежде спортивного стиля).

*Внимание!* Вожатый при проведении данного типа игр должен помнить о возрастных особенностях участников, например: на младший возраст рекомендуются игры с «торможением» и «замиранием» и запрещаются игры с «вышибанием» - «кандалы», «вышибалы» и т.п.

## **ИГРОВОЕ РАНЖИРОВАНИЕ**

**Игровое ранжирование – это постоянное распределение и смена ролей.**

*Значение:*

- 1) работа в «ситуативной», «мгновенной» группе;
- 2) примеривание на себя различных ролей.

Этот термин пришел к нам в игротехнику из психологии, как обоснование необходимой подготовки участников к игре (имеется в виду психологическая подготовка).

В условиях ВДК в организационный период задача вожатого сплотить группу, что означает и познакомить, и раскрепостить. При этом, очень важен первичный контакт участников, как визуальный, так и тактильный, снимающий первичные зажимы в группе. В играх «на сплочение, сближение» этот контакт присутствует, но этого, оказывается, недостаточно. Рекомендуется разбивать участников на пары, и, если не

использовать ранжирование, то весь организационный период ваши участники будут соединяться «друг-друг», «подруга-подруга», что очень мешает грамотному сплочению группы. А ранжирование подразумевает под собой создание «мгновенных» и «ситуативных» групп (от пары до нескольких человек), способствующих оптимальному первичному контакту в организационный период смены (см. «Молекулу», «Выборы», «Мяу-гав» в Приложении).

В другие же периоды смены «игровое ранжирование» заставляет участника доказывать своим партнерам по «ситуативной» группе, что он умеет работать в любой команде, при любых обстоятельствах.

Другое значение ранжирования – «примеривание на себя различных ролей» - применяется при подготовке «больших игр» (деловых и сюжетно-ролевых). Здесь вожатый использует систему «символов», несущих ту или иную психологическую характеристику. Например, для деловой игры ему требуется три лидера, он заготавливает три фигуры льва и перемешивает их с другими фигурами животных. Участник-лидер или стремящийся в лидеры обязательно вытянет фигуру льва, да еще и вперед остальных участников (см. «Символы -1» в Приложении). Такой же алгоритм применим и с предметами-символами, например: для ораторов – «микрофон», для художников – «кисточка» и т.п. (см. там же «Символы-2»).

Таким образом, игровое ранжирование – это и результативная диагностика для вожатого, составляющего «портрет» каждого участника в отряде.

Игровое ранжирование применяют и при выборе ведущего: для малышей – это считалки («честное ранжирование»), для старших участников – «голосование», «жеребий», «добровольное ранжирование».

Так же ранжирование может использоваться и во время игр или одной большой игры, где необходимо смешивать команды, менять роли участников и т.п.

*Внимание!* Вожатый, постоянно применяющий данную систему, наполняющий алгоритмы новым содержанием, может быть уверен в себе на пути грамотного сплочения своего отряда!

## ПРИЛОЖЕНИЕ. ИГРЫ

1. [Игры-энергизаторы9](#)
2. [Развивающие игры15](#)
3. [Познавательные игры26](#)
4. [Обучающие игры28](#)
5. [Интерактивные игры29](#)
6. [Деловые игры30](#)
7. [Игры на знакомство33](#)
8. [Игры с залом37](#)
9. [Подвижные игры44](#)
10. [Игровое ранжирование48](#)

### ИГРЫ-ЭНЕРГИЗАТОРЫ

«РАДИО» \* (для всех возрастных групп)

Все участники – это хор, выступающий на радио, ведущий – регулятор громкости. Участники выбирают песню для исполнения. Ведущий жестом «включает радио» и поднятием-опусканием ладони показывает уровень громкости. Участники следят за рукой ведущего, повышая до самого громкого или понижая до шепота голос. Ведущий может хлопком выключить радио: участники в это время, замолкают, но продолжают петь в уме эту песню, и по хлопку ведущего снова продолжают ее петь вслух.

### **«КАКОФОНИЯ»\***

Один из игроков удаляется за дверь. Все участники – это музыканты в оркестре, настраивающие свои музыкальные инструменты перед началом концерта. Ведущий раздает каждому участнику по слову из выбранной всеми песни. Задача каждого участника петь вместе с остальными мелодию этой песни, но проговаривать лишь (припевать) при этом только свое полученное слово. Приглашенный участник слышит при таком исполнении действительно какофонию звуков, его задача угадать, на какую песню «настраивается оркестр». Чтобы угадывающий догадался не сразу, участникам рекомендуется петь в одной громкости.

### **«САЛАТ» («БУКЕТ»)\***

Все участники – это фрукты, овощи или цветы (в том числе и ведущий). Участники в кругу рассчитываются на 1,2,3,4-й. Все цифры «1» становятся яблоками, цифры «2» - апельсинами и т.д. Ведущий в центре круга начинает рассказ (чтобы заговорить, отвлечь участников) и, как только употребляет в нем название одного из присутствующих «фруктов», все участники с названием этого фрукта должны поменяться между собой местами. Задача ведущего в это время занять любое свободное место. Не успевший «фрукт» становится ведущим. Игра продолжается. При слове ведущего «салат», меняются местами все «фрукты».

### **«ПОЧТА» («ТЕЛЕГРАММА»)\***

Все участники стоят в кругу, взявшись за руки. Это работники почты, переправляющие письма (бандероли, телеграммы, посылки). Ведущий в центре круга – почтальон. Среди участников в кругу выбирается «отправитель», говорящий фразу: «Я отправляю письмо...» (и указывает, адресата, называя имя любого участника, стоящего в кругу). После этого он пожимает легонько ладонь участника стоящего или слева или справа от себя, тем самым «отправляя письмо» только в одну какую-то сторону. Задача работников почты (остальных участников) по цепочке (пожимая легонько ладонь следующему человеку) «доставить письмо «адресату». «Адресат», который ждет письмо с той или другой стороны, почувствовав пожатие, говорит: «Получил (а)!». Задача почтальона, внимательно следя за руками, «перехватить письмо», указав на замеченное им движение рук. Кого поймали, становится почтальоном.

### **«ФЛАМИНГО И ПИНГВИНЫ»\***

Из всех участников выбирается ведущий, он – «фламинго», который ходит очень важно, высоко поднимая колени и разводя при этом руками в стороны и над головой («машет крыльями»). Все остальные участники – «пингины», которые могут передвигаться только «походкой» пингвина: поставив ноги вместе, а руки по швам с оттопыренными кистями. После «репетиции» походок начинается игра. Задача «фламинго» запятнать «крылом» как можно больше «пингинов». При этом «пингвин», которого запятнали, превращается во «фламинго» и тоже начинает гоняться соответственной походкой за «пингинами» с целью их запятнать. Игра заканчивается, когда все «пингины» превращаются во «фламинго». Затем можно сыграть наоборот: ведущий – «пингвин», остальные – «фламинго». Игра здесь закончится, когда все станут «пингинами». Этот энергизатор рекомендуется проводить в большом помещении или на большой площадке на улице.

### **«ЦВЕТА»\***

Всем участникам по команде ведущего необходимо дотронуться до того цвета, который он объявит и замереть. Кто, последний, выходит из игры. Затем ведущий называет другой цвет и т.д. Причем засчитываются цвета одежды участников, а также цвета в самом помещении.

### **«МОЛЕКУЛА»\***

Все участники – атомы, двигающиеся хаотично (под музыку). Им необходимо, по команде ведущего, каждый раз собираться в молекулы по какому-либо признаку. Например, музыка останавливается и ведущий кричит: «По трое, носками ног!» Кто не нашел свою молекулу – выбывает из игры (а можно и без выбывания). Для соединения: плечами, спинами, носами, ладонями, под руки, коленями, пятками, мизинцами.

### **«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ»\***

Участники разбиваются по парам и образуют круг, становясь в паре «человек-тень» (затылок в затылок), лицом в центр. Есть два ведущих за кругом: один убегает, другой догоняет. Убегающий может «спрятаться», забежав в круг и остановившись впереди любой пары. Теперь игрок, оказавшийся третьим снаружи («третий лишний»), становится убегающим: он срывается с места и убегает от того же догоняющего игрока и т.д. Догоняющий должен запятнать убегающего, пока он не «спрятался». Если это произошло, они тут же меняются ролями: кого запятнали, становится догоняющим, а второй игрок убегающим и т.д.

### **«МГНОВЕННЫЙ ТЕАТР»\***

Все участники – это актеры профессионального театра («звездная труппа»). Ведущий-вожатый заранее сочиняет спектакль (сказочку или легенду), где каждое растение, предмет или природное явление тоже имеет роль. Количество ролей равняется количеству детей в отряде: можно сделать несколько деревьев, звезд, птиц, каких-либо предметов, вещей и т.д. Участники вытягивают роли. По рассказу ведущего, каждый «актер», услышав свою роль, выходит на «сцену», и без подготовки (мгновенно) изображает все по рассказу автора, но только пантомимикой (исключение составляют главные роли, у которых могут быть мини-реплики). Есть обязательно человек, являющийся «занавесом». Традиционно на него идут слова ведущего: «Занавес пошел!». Текст «спектакля» будет зависеть от возраста участников: для малышей рекомендуется большая образность, для старших участников – пародия на сказки. Можно заранее приготовить элементы костюмов. «Хронометраж спектакля» не более 5 минут. По такой же схеме можно «снимать фильм».

### **«ШЕЛ КОЗЕЛ ПО ЛЕСУ...» (9-11 лет)**

Участники ходят по кругу, напевая хором слова:

«Шел козел по лесу, по лесу, по лесу,

Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу...»

В центре круга ведущий-мальчик. Его задача за это время выбрать девочку, вывести в центр круга и взять за руки. Далее все хором продолжают говорить и выполнять в такт соответствующие движения:

«Давай козел попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем

И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем,

И ножками потопаем, потопаем, потопаем!»

Далее девочка становится снова в круг, и все начинается сначала. Через некоторое время выбирают нового ведущего.

### **«ТУФЕЛЬКИ» («МАГАЗИН») (9-11 лет)**

Все участники делятся на две команды, разуваяются и усаживаются рядом в две шеренги. Их «туфельки» перемешиваются и складываются на определенном расстоянии напротив команд (или в невидном месте). Каждая команда выбирает себе «продавца», задача которого правильно и быстро обуть своих «покупателей». Победит команда, которая

быстрее всех обуется вместе с «продавцом». Можно усложнить игру, сложив всю обувь в большой мешок, или в два мешка, соответственно командам, на равноудаленном расстоянии.

#### «ПОСИКОТА» (9-11, 11-13 лет)

Участники ходят по кругу, напевая песенку. Ведущий в кругу с мягкой вещью в руке (игрушка, платок, шарф) внезапно становится между любыми двумя игроками, лицом в круг, вытягивая руку с предметом вперед. Все резко останавливаются, а эти два участника срываются с места и бегут за кругом в противоположные стороны друг от друга. Когда «бегунки» встретятся, они должны поприветствовать друг друга в «китайском поклоне» и сказать друг другу «посикота» с китайским акцентом и, далее, продолжить свое движение *по тому же направлению*. Закончив огибать круг, задача «бегунков» вырвать предмет из вытянутой руки ведущего «кто вперед». Победивший становится ведущим.

#### «КАРЛИКИ-ВЕЛИКАНЫ» (9-11, 11-13 лет)

Играющие становятся в круг. Ведущий объясняет, что если он скажет “карлики”, все должны сесть на корточки, а если скажет “великаны”, все должны встать. Кто ошибется, выходит из игры. Ведущий может намеренно подавать неправильные команды, например: “Кастрюли! Валенки! Ворота!”.

Победитель - игрок, оставшийся последним.

#### «ТИШЕ-ГРОМЧЕ» (9-11, 11-13 лет)

Участники садятся в круг, водящий выходит из круга и отворачивается спиной. У кого-нибудь из членов круга спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего - найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному предмету. Соответственно, песня поется тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

#### «ПУТАНИЦА» (9-11, 11-13 лет)

Участники делятся на две команды, и по команде ведущего-вожатого, не расцепляя рук, должны за 30 секунд запутаться («кто лучше»). По окончании времени, ведущий объявляет, что победит та команда, которая быстрее всех распутается, все также, не расцепляя рук.

#### «ДИРИЖЕР» («САНТИКИ-ФАНТИКИ-ЛИМПОПО») (9-11, 11-13 лет)

Один из игроков удаляется за дверь. Все участники – это «оркестр», среди них назначается «дирижер», который под музыку будет показывать танцевальные движения. Задача оркестра повторять эти движения вслед за дирижером (незаметно для угадывающего игрока), задача дирижера – менять постоянно движения, задача приглашенного участника - с трех попыток угадать, кто «дирижирует оркестром».

#### «ДРАКОН-САМУРАЙ-ПРИНЦЕССА» (11-13, 13-16 лет)

Участники разбиваются на две команды и выстраиваются «стенка на стенку». Ведущий-вожатый объясняет правила:

«Игра ведется до трех очков, в игре задействованы три персонажа. Давайте познакомимся с ними!» (далее называет персонажа, показывает на него определенное движение и издает при этом его звук, участники тут же все вместе повторяют):

- «Дракон» (пугающий звук «-у», встать на носочки - руки над головой);
- «Принцесса» (быстрый звук «лю-лю-лю-лю-лю», небольшие повороты из стороны в сторону – руки «держат юбочку»);

· «Самурай» (резкий звук «вжик», выпад вперед - жест рукой от себя).

После репетиции каждая команда загадывает одного из трех персонажей (чтобы не услышала команда-соперник). Затем участники снова встают «стенка на стенку» и по команде ведущего одновременно обе шеренги показывают выбранного персонажа. Каждый раз (в один ход) команда может заработать 1 балл по следующей схеме: дракон всегда побеждает принцессу, принцесса - самурая, самурай – дракона. Если команды сделали одно и то же, например обе показали «принцессу», то балл никому не присуждается, и команды вновь загадывают слово. В игре побеждает команда, набравшая три балла.

### «ОЙ-ЕЙ-ЕЙ!» (11-13, 13-16 лет)

Игроки становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Ведущий, находясь в центре, называет любые два номера. Игроки, которым достались эти номера, должны ударить по коленкам, добавив: «Ой-ей-ей!», и быстро поменяться местами. Ведущий стремится занять свободное место. Участник, оставшийся без места, становится ведущим.

### «ОХОТНИКИ» (11-13, 13-16 лет)

Участники стоят в кругу. Каждый из них может побывать охотником. Охотник – это ведущий: он «стреляет», указательным пальцем показывая на «свою добычу» - любого участника и при этом издает звук «пиу». «Добыча» при этом отклоняется назад от «выстрела», простирая руки, и издает звук «а». Одновременно с ней два участника, стоящих рядом, показывают из своих рук «крышу» над ее головой со звуком «у» (они «домик»). Далее «добыча» становится тут же «охотником» и выбирает себе «добычу» и так далее. Задача участников, делать все как можно быстрее и точнее, постепенно набирая скорость.

### «МИГАЛКИ» (11-13, 13-16 лет)

Участники рассчитываются на «1,2-й». Первые номера садятся в круг на стулья. Вторые встают позади каждого сидящего. У одного из стоящих участников стул должен быть пустым. Задача этого участника, подмигивания, переманить на свой стул любого сидящего игрока. Задача сидящих игроков внимательно наблюдать за подмигивающим участником, и если он кому-то из них «мигает», то сидящий игрок должен сорваться с места на пустой стул. Задача стоящих игроков удержать своих сидящих «пятной». Если подмигивание прошло удачно, то теперь в кругу пустой стул у другого стоящего игрока и подмигивать будет он и т.д. Через некоторое время все стоящие игроки меняются местами с сидящими, чтобы попробовать себя в другой роли.

### «БЕЛКИ, ШИШКИ И ОРЕХИ» (11-13 лет, 13-16 лет)

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя «белчье гнездо». Между собой они договариваются, кто будет «белкой», кто - «орехом», а кто - «шишкой». Водящий один, гнезда у него нет. Есть в этой игре еще и ведущий, который произносит слова: «белки», «шишки», «орехи». Если он сказал «белки», то все «белки» оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь «белкой». Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если ведущий говорит «орехи», то местами меняются «орехи», и водящий, занявший место в гнезде, становится «орехом».

Водящий и ведущий могут быть разными людьми, а можно, чтобы обе эти функции выполнял один человек. Ведущим также может быть подана команда: “белки, шишки и орехи”, и тогда меняются местами сразу все.

#### **«ДОМИКИ, ЖИТЕЛИ, ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ» (11-13, 13-16 лет)**

Все участники рассчитываются на «1,2,3-й». Первые и вторые номера образуют «домики», взявшись за руки (руки не расцепляют до конца игры). Третьи номера – это «жители», которые «поселяются» каждый в свой домик.

Ведущий кричит: «Домики!» Задача «домиков» сорваться со своего места и найти себе нового «жителя». При этом «жители» не имеют права сдвигаться со своих мест, но имеют право голоса, призывая к себе новый «домик». Задача ведущего замереть на месте, став «жителем», и тоже «звать» свой «домик». Таким образом, какой-то «житель» остается «бездомным» и становится ведущим.

Теперь ведущий кричит: «Жители!» Задача «жителей» сорваться с места и найти новый «домик» (домики стоят на месте). Здесь ведущий – «житель», который бежит в поисках своего «домика». И снова кто-нибудь из игроков остается «бездомным» – он теперь ведущий.

Далее ведущий кричит: «Землетрясение!» С мест одновременно срываются и «домики», и «жители», задача которых образовать новую тройку. Ведущий так же становится «жителем» в поисках «домика». Затем «бездомный» снова становится ведущим, и игра продолжается дальше.

#### **«ШИНКОВАНИЕ» (13-16 лет)**

Всем участникам предлагается «пошинковать». Один игрок удаляется за дверь. Остальные участники выбирают глагол (например «умываться»), который должен отгадать удаленный игрок. Он им будет задавать наводящие вопросы, на которые все должны отвечать честно. Но при этом глагол подменяют словом «шинковать». Например, спрашивают одного из участников: «Как часто вы шинкуете?» – «Я шинкую каждый день, особенно по утрам» (т.е. участник, отвечая «шинкую», подразумевает загаданный глагол «умываться»). У ведущего есть три попытки на произнесение глагола. А вопросы участникам можно задавать как поочередно, так и всем одновременно.

#### **«АССОЦИАЦИИ – 1» (13-16 лет)**

Этот тренинг рекомендуется проводить перед серьезной интеллектуальной деятельностью (например, перед сочинением сценария или перед любым мозговым штурмом). Из участников образуется цепочка. Ведущий-вожатый объясняет правила: он называет любое слово, первый участник очень быстро, не думая, должен назвать ассоциацию с этим словом, второй за ним игрок должен назвать ассоциацию со словом первого игрока, третий – со словом второго и так до конца цепочки. Главное, выдавать ассоциацию мгновенно, но при этом нельзя повторяться, перебивать, подсказывать. Если кто-то затормозил процесс, то ведущий предлагает отряду сосредоточиться, настроиться и начинает сначала (пока безошибочно ассоциации не дойдут до последнего участника). Такой энергизатор позволяет за короткое время мобилизовать весь отряд для любой мозговой деятельности.

#### **«АССОЦИАЦИИ-2» (13-16 лет)**

Эту игру рекомендуется проводить в конце основного периода смены или в итоговый период, когда все участники хорошо знают друг друга. Игрок-ведущий удаляется за дверь. Из остальных участников выбирается человек, которого по ассоциациям и наводящим вопросам должен отгадать ведущий. Например, он спрашивает любого участника: - «С каким фруктом у тебя ассоциируется этот человек?»

- «С апельсином!»
- «А у тебя?»
- «С яблоком!»
- «А у тебя?»
- «Тоже с апельсином!»
- «С каким цветом ассоциируется этот человек?» и т.д.

Вопросы участникам можно задавать как в разброс, так и всем одновременно. Загадывать рекомендуется харизматичных лидеров, готовых к любым ассоциациям. Примеры для вопросов ведущего:

- дерево;
- цветок;
- птица;
- животное;
- явление природы;
- направление в музыке;
- марка машины;
- стиль в одежде;
- блюдо;
- профессия;
- драматическая роль;
- космическое явление.

### **«РЫЖАЯ КОРОВА» («ЛЕТАЮЩИЙ КРОКОДИЛ»)** (13-16 лет)

Участники делятся на две команды. Каждая команда загадывает одно слово (существительное). Команда, вперед загадавшая слово, вызывает любого участника из команды-соперника. Ему на ухо говорится это слово, которое он только пантомимой (жестами, не проговаривая губами) должен показать своей команде, чтобы та угадала его. Устанавливается регламент. Если команда успела отгадать слово за это время, то зарабатывает балл. Если нет, то балл переходит той команде, которая загадывала слово. Далее соперник вызывается из другой команды и т.д. При этом команда своему участнику, который показывает пантомиму, может задавать наводящие вопросы, на которые он должен отвечать только кивком головы.

## **РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ**

[На внимание](#)Ошибка: источник перекрёстной ссылки не найден

[На восприятие](#)

[На ощущения](#)

[На мышление](#)

### **ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ**

#### **«ПРИЛЕТЕЛИ ПТИЦЫ...»** (9-11 лет)

Ведущий-вожатый читает стихотворение с перечислением названий птиц, среди них встречаются «чужие» слова. Задача участников хлопать в ладоши, если они слышат «чужое» слово, т.е. не название птицы.

«Прилетели птицы: голуби, синицы, мухи и стрижи, ласточки, ежи.

Прилетели птицы: голуби, синицы, аисты, вороны, галки, макаронь.

Прилетели птицы: голуби, куницы,

чибисы, стрижи, галки и ежи,  
комары, кукушки, сели у опушки.  
Прилетели птицы: голуби, старушки,  
лебеди и утки – вот какая шутка!»

По такому типу можно подбирать стихотворения с названиями животных, растений, фруктов, профессий и т.п.

#### **«ЧТО ВИСИТ НА ЕЛКЕ?» (9-11 лет)**

Ведущий объясняет игрокам: “Я буду перечислять предметы, которыми украшают новогоднюю елку. Если их вешают на нее, вы говорите “да”, а если не вешают, вы говорите “нет”.

Ведущий:

“ Яркая игрушка...

Звонкая хлопушка...

Петенька-Петрушка...

Старая подушка...

Белые снежинки...

Черные ботинки...

Зайчики из ваты...

Зимние лопаты...

Красные фонарики...

Хлебные сухарики...

Яблоки и шишки...

Рваные штанишки...”

#### **«АЗБУКА» (9-11 лет)**

Все участники – это «буквы алфавита». Каждому участнику выдается карточка с буквой алфавита. Ведущий-вожатый называет слово, задача участников – быстро выстроиться соответственно буквам в этом слове.

Задача вожатого заготовить слова и необходимое к ним количество букв. Например, в слове «дорога» - две буквы «о». Значит, в игре действуют уже две карточки с буквой «о» и т.п. Другой вариант: разбить участников на две команды, кто вперед выстроит слово и т.д.

#### **«НОС, ПОЛ, ПОТОЛОК» (9-11 лет)**

Ведущий-вожатый разучивает с детьми три движения и говорит вслух: «нос» (показывает на свой нос указательным пальцем), «пол» (пальцем – на пол), «потолок» (пальцем - на потолок). После репетиции объявляет участникам, что будет их путать: говорить одно, а показывать другое. Их задача показывать правильно. Например, ведущий говорит «пол», а показывает на потолок. Задача участников показывать верно, т.е. на пол. Для большего интереса, ведущий сначала все делает верно, и только потом путает игроков, увеличивая или сбавляя скорость.

#### **«ПТИЦА, РЫБА, ЗВЕРЬ» (9-11 лет)**

Участники сидят (стоят) в кругу. Ведущий в центре круга подходит к любому игроку и кричит одно слово из названия игры, например: «рыба!». Участник в ответ мгновенно должен сказать название какой-нибудь рыбы. Если он ошибся или долго думал, то становится ведущим, игра продолжается. Игру можно усложнить, если ведущий, подходя к игроку, будет кричать два слова, например: «рыба, зверь!». Теперь задача участника назвать и рыбу, и зверя и т.д.

### **«ПИАНИНО» («КРОКОДИЛЬЧИКИ»)** (9-11, 11-13 лет)

Все участники – это «клавиши пианино». Они садятся в линейку (или в круг) и кладут ладошки на колени своих соседей. Таким образом, у каждого участника на коленках оказываются ладошки рядом сидящих участников. Задача: стучать ладошками в строгом порядке очередности, постепенно увеличивая скорость. Участники начинают путаться в порядке очередности. Сбившийся игрок убирает одну руку за спину, игра продолжается. Если он сбивается во второй раз, то выбывает из игры. Игра заканчивается, когда остаются два игрока. Это победители.

### **«ТОРМОЗ-ТОРМОЗ»** (11-13 лет)

Участники усаживаются в круг и рассчитываются по порядку номеров, в том числе и ведущий. Далее все вместе разучивают движения в следующем порядке: щелчок одной рукой, затем – другой, затем удар два раза ладошками по коленкам одновременно, и снова щелчок одной рукой и т.д. Все участники отстукивают данный ритм на протяжении всей игры. Говорит только ведущий: на каждый щелчок он проговаривает свою цифру, например: «десять-десять», а на удары ладошками по коленкам не говорит ничего. Чтобы передать право голоса другому игроку, ему необходимо на первый щелчок сказать свою цифру, а на второй – любую цифру, действующую в игре. При этом важно не сбиться с общего ритма. Игрок, услышавший свою цифру, должен тут же подхватить ход, начиная на каждый щелчок проговаривать свой номер и т.д. Если игрок нарушает правила (сбивается с ритма, произносит не существующую цифру), то он становится «тормозом» и теперь на свои щелчки будет произносить «тормоз-тормоз». А его цифра выбывает из игры. Второй сбившийся игрок получает другое название, например «бампер», и его цифра тоже покидает игру, третий – «дверцей» и т.д. Очень важно, чтобы первый раз «пропал» вожатый, дабы не обидеть какого-нибудь ребенка словом «тормоз». Усложнить игру можно, увеличивая или сбавляя темпоритм.

### **«ТИШИНА»** (11-13 лет)

Ведущий-вожатый предлагает детям: «Давайте послушаем тишину... Сосчитайте звуки в этой комнате. Сколько? Какие? (начинает с того, кто услышал меньше всех). Сосчитайте звуки вне комнаты, на улице...».

### **«КРИВОЕ ЗЕРКАЛО»** (11-13, 13-16 лет)

Все участники – это зеркала. Кривые они или настоящие зависит только от них. «Зеркала» расставлены по кругу спиной к центру. Ведущий в центре круга подходит к любому «зеркалу», оборачивает его лицом к себе (стуча по плечу) и показывает пару интересных движений. Задача «зеркала» запомнить в точности увиденное и передать отражение любому другому «зеркалу», так же постучав по плечу, тем самым, обернув к себе лицом и показав запомненное. Любое «зеркало», которое передало «отражение» становится уже лицом в круг и молча наблюдает за картиной передачи. Игра заканчивается, когда отражение доходит до «последнего зеркала» и оно сравнивается с начальными движениями ведущего. Как правило, к финалу движения сильно меняются, отсюда вывод ведущего про кривые зеркала и, что очень важно уметь в точности передавать информацию и быть внимательными. К этому тренингу рекомендуется подбирать танцевальную музыку.

### **«ПРИДИТЕ В КОСТРОМУ»** (11-13, 13-16 лет)

Участники сидят в кругу. Ведущий приглашает всех в три города. «Придите в Киев!» - выкрикивает он и в то же самое время быстро хлопает по полу указательным пальцем вначале левой, а затем правой руки. «Придите в Краснодар» - опускает обе руки на пол ладонями вниз. «Придите в Кострому» - переворачивает руки на полу ладонями вверх. Участники учат за ним движения. После «репетиции» ведущий объявляет, что будет

«путать» участников (см. здесь «Нос-пол-потолок»). Если участник совершает ошибку, он выбывает из игры. Игра прекращается, когда остается трое человек.

#### **«ПЕЧАТНАЯ МАШИНКА»** (11-13, 13-16 лет)

Все участники – это клавиши печатной машинки, скорость работы которых зависит только от них (от их предельного внимания). Участники в кругу рассчитываются по алфавиту, получая каждый по одной или две буквы (в зависимости от количества игроков). Ведущий задает фразу, которую будут «печатать» игроки и темпоритм печатания. «Клавиши работают» как поочередные хлопки участников, соответствуя порядку букв в словах.

А в начале и в конце фразы, а также на «пробелы» между словами участники хлопают два раза подряд и все вместе.

Задача группы: «отстучать» фразу, не сбиваясь, соблюдая заданный ритм.

#### **«КОЛДУН»** (11-13, 13-16 лет)

Все участники – молчаливые жители города N, где только и делают, что жмут руки друг другу на каждом шагу. Ночью, когда жители спят, среди них появляется колдун: участники встают хаотично в пространстве и закрывают глаза. Ведущий-вожатый, рассказывая легенду об этом городе, двигается между спящими жителями и трогает за руку одного из них, тем самым, назначая колдуна незаметно для остальных игроков. Походив еще немного по «спящему городу», ведущий будит жителей (кукарекая, давая команду «подъем» и т.п.). Задача колдуна заморозить город, задача жителей – рассекретить колдуна.

Колдун замораживает с помощью незаметного почесывания ладони любому участнику при рукопожатии. Такой «замороженный житель» должен сделать еще два шага и замереть. При этом участник не имеет права ни жестом, ни взглядом выдать колдуна. Жителям, чтобы рассекретить колдуна, необходимо быть очень внимательными: если участник кого-то подозревает, то останавливает игру и указывает на подозреваемого. В случае неверного обвинения, участник становится замороженным (выбывает из игры) и процесс продолжается. При верном обвинении, побеждают мирные жители. Колдун выигрывает, если из группы в 30 человек, не замороженных остается всего лишь 4-5 участников.

Игру можно усложнить, если ввести двух колдунов.

#### **«СЫЩИК»** (13-16 лет)

Все участники – сыщики разных агентств, расследующие одно дело. Ведущий-вожатый заранее прячет в комнате мелкий предмет (например, «алмазный» маркер) таким образом, чтобы краешек его был обязательно виден. Прежде чем запустить участников в эту комнату, он делает обращение к ним – лучшим сыщикам мира – о пропаже алмазного маркера, который необходимо найти, во что бы то ни стало. И показывает им такой же маркер (чтобы знали, какой предмет искать). Далее участникам объясняется, что все они конкуренты: работают молча, ищут только глазами, и при обнаружении пропажи не должны взглядом выдать место нахождения предмета, а спокойно пройти и занять любое место на стуле (сесть в круг, отойти сторону и т.п.). Каждый сыщик держит руки за спиной до конца игры. Ведущий может комментировать процесс, объявлять первых победителей. Когда остается 5-6 человек, не раскрывших дело, ведущий рассекречивает местонахождение пропавшего предмета.

#### **«МУХА»** (13-16 лет)

Ведущий-вожатый объясняет правила: «Вообразите перед собой квадрат, разделенный на девять клеток, как в настольной игре в «крестики-нолики». Вообразите также, что в

правом нижнем углу сидит муха. Своим приказом вы можете перемещать ее либо по оси «вверх-вниз», либо по оси «вправо-влево». «Приказы» участники объявляют поочередно, но выполняют их все одновременно. Например, первый участник называет направление и количество клеток перемещения мухи - «вверх-2». При этом все мысленно ее перемещают. Следующий участник называет «влево-1», все мысленно делают этот ход. Выбывает тот участник, после хода которого муха оказывается выведенной за пределы игрового поля. Обратные ходы делать нельзя. Ведущий-вожатый является главным координатором, который отслеживает правильность ходов и выявляет выбывающих игроков (для этого поле из девяти клеток может находиться у него не мысленно, а письменно перед собой).

Игру можно усложнить: 1) превратив квадрат в куб (27 кубиков); 2) превратив квадрат в куб (27 кубиков) и представив себе, что через каждые три хода нижний слой из 9 кубиков исчезает и появляется сверху, становясь верхним слоем игрового куба. Если в одном из кубиков нижнего слоя в момент переноса окажется муха, то она переносится вместе со слоем.

При усложненном варианте игра развивает не только внимание, но и пространственное мышление.

## **ИГРЫ НА ВОСПРИЯТИЕ**

### **«ЗАПОМНИ ЭТО»\***

Участники делятся на две команды. Перед каждой командой стол с 30-ю мелкими предметами, накрытый сверху бумагой (для команд предметы дублируются). Ведущий открывает одновременно столы. Задача команд за 30 секунд запомнить наличие предметов. Далее команды должны восстановить список. В зависимости от возраста участников, можно усложнить игру: добавить количество предметов, дать задание не просто восстановить список, но и указать место расположение. Для малышей можно открыть стол на 10 секунд, потом убрать несколько предметов, задача участников, соответственно, назвать какие предметы убранные и т.п.

### **«ПОМНИШЬ ТАМ?» (11-13, 13-16 лет)**

Для игры необходимо около 40 картонных карточек с одинаковыми рисунками на каждой двух из них (то есть 20 пар рисунков). Игра настольная или напольная. Все садятся в круг и раскладывают в центре карточки сначала лицом вверх. Две минуты все внимательно смотрят и стараются запомнить расположение. Потом карточки переворачивают обратной стороной. Участники по очереди «ходят». За один ход можно перевернуть две любые карточки. Если на них окажется одинаковый рисунок, игрок забирает их себе и ходит снова. Если нет - он переворачивает их и кладет на место, а ход переходит следующему игроку. Выигрывает тот, у кого в конце игры окажется больше всех карточек.

## **ИГРЫ НА ОЩУЩЕНИЯ**

### **«ЧЕРНЫЙ ЯЩИК»\***

Заготавливается ящик с отверстием (чтобы проходила рука). Туда кладутся различные предметы. Участник просовывает руку в отверстие, выбирает предмет и, не вытаскивая из ящика, называет его. В зависимости от возраста игра усложняется: в ящик подкладывается по одному предмету, а не все сразу; для старших участников кладутся редкие вещи (ракушки, статуэтки, предметы косметики, механические детали и т.п.) Можно разделить на команды, установить регламент (например, 15 секунд) и вызывать представителей. Победит команда, угадавшая больше всего предметов.

### «ЧТО ЭТО»\*

Участники делятся на две команды. Одна из команд вызывает соперника, ему завязываются глаза и на его вытянутую руку (прямой ладонью вверх) кладется мелкий предмет. Если участник готов сразу ответить «что это» и угадывает, то команда зарабатывает два балла. Если он не хочет рисковать, то берет подсказку – ощупывание предмета пальцами своей вытянутой руки. При таком угадывании его команда получает один балл. В зависимости от возраста игру можно упрощать или усложнять, подбирая предметы легко угадываемые и тяжело угадываемые. Для точности устанавливается регламент на обдумывание.

### «ПАРФЮМЕР» (13-16 лет)

Эта игра требует от ведущего-вожатого более тщательной подготовки, но она очень интересная для старших участников, так как проверяет обонятельные ощущения, так редко испытываемые. Заготавливаются маленькие кусочки из поролона (10x10 мм), приклеенные каждый на картонную полоску (15x100мм), как в парфюмерном магазине «пробники». Каждый смачивается определенным ароматом (хвойным, эвкалиптом, календулой, ванилью, корицей и т.п.) Сзади каждый пробник подписывается. Участнику предлагается выбрать пробник и определить запах. Так же можно разделить на команды (см. «Черный ящик»). Сразу угадываемый ответ стоит 2 балла. С подсказкой – 1 балл. Подсказкой могут быть наводящие вопросы или комментарии ведущего (что это за растение, где растет, где применяется и т.д.)

## ИГРЫ НА МЫШЛЕНИЕ

### «ВЕЛИКИЙ РУССКИЙ ЯЗЫК»

*Антонимы* – это слова с противоположным значением. На эту тему можно предложить детям (9-11 лет) загадки в стихах.

Я антоним к слову ЗНОЙ,  
Я в реке, в тени густой  
И в бутылках лимонада, –  
А зовут меня... (ПРОХЛАДА).

Я антоним к слову ЛЕТО,  
В шубу снежную одета,  
Хоть люблю мороз сама,  
Потому, что я... (ЗИМА)

Я антоним к слову СМЕХ.  
Не от радости, утех  
Я бываю, поневоле.  
От несчастья и от боли,  
От обиды, неудач.  
Догадались — это... (ПЛАЧ)

Не бываю без начала.  
Делу всякому венец,  
Называюсь я... (КОНЕЦ)

\*\*\*

Скажу я слово ВЫСОКО,  
А ты ответишь... (НИЗКО)

Скажу я слово ДАЛЕКО,  
А ты ответишь... (БЛИЗКО)  
Скажу тебе я слово ТРУС,  
Ответишь ты... (ХРАБРЕЦ)  
Теперь НАЧАЛО я скажу,  
Ну, отвечай... (КОНЕЦ)

*Анаграмма* – задача с перестановкой букв в слове для образования новых слов, обязательно имен существительных. Слово «анаграмма» произошло от греческого «анна» – пере и «грамма» – буква, то есть переставленные буквы. В слове необходимо изменить порядок букв, создав новое слово. Например, «скала» - «ласка». Есть и более сложное задание: из одного слова составить четыре или пять, например: «сетка» – «секта» – «аскет» – «тесак».

Примеры (11-13 лет):

- Колос - сокол
- Норов - ворон
- Пудель - дупель
- Апельсин - спаниель
- Банка - кабан
- Рысак - крыса
- Треск - крест
- Шкала - шакал

*Логогриф* – задача, для решения которой нужно отыскать загаданное слово и образовать от него новые слова путем исключения букв.

Примеры (11-13 лет):

1. Арифметический я знак,  
В задачнике меня найдешь во многих строчках,  
Лишь «О» ты вставишь, зная как,  
И я – географическая точка. (ПЛЮС – ПОЛЮС)

2. Я нелюбимая оценка в дневнике,  
Из-за меня у школьника мрачнеет вся природа.  
Но если внутрь меня поставить «Е»,  
То – среди женского я рода. (ДВА — ДЕВА)

3. Число я — меньше десяти,  
Тебе легко меня найти.  
Но если букве «Я» прикажешь рядом встать,  
Я все – отец, и ты, и дедушка, и мать. (СЕМЬ – СЕМЬЯ)

4. Чтоб поддерживать скворечню  
Иль антенну, я гожусь.  
С мягким знаком я, конечно,  
Сразу цифрой окажусь. (ШЕСТ – ШЕСТЬ)

5. Сперва назови ты за городом дом,  
В котором лишь летом с семьёю живем.  
Две буквы к названью приставь заодно,  
Получится то, что решать суждено. (ДАЧА – ЗАДАЧА)

6. Меня под рельсы и под гусеницы клали,  
Когда фашистские и поезда, и танки подрывали.

Две буквы лишь в меня поставит ученик любого класса,  
И мерой времени я стану — долей часа. (МИНА – МИНУТА)

7. Я важная деталь судна,  
И без меня оно по воле ветра мчится, –  
Но вставленная буквам «Ь» одна  
Меняет слова смысл – я денежная единица. (РУЛЬ – РУБЛЬ)

*Метаграмма* – задача, основанная на последовательном изменении в слове одной или нескольких букв.

1. Я приношу с собою боль,  
В лице большое искаженье,  
А «Ф» на «П» заменишь коль,  
То превращаюсь в знак сложения (ФЛЮС – ПЛЮС)

2. С буквой «Л» – в игре в футбол  
Часто слышим слово...  
С «Д» уж в слове смысл не тот —  
Мерой стало — просто... (ГОЛ – ГОД)

3. Я бываю золотой,  
А природный – костяной,  
Если «З» на «К» заменишь,  
Смысл во мне совсем иной:  
В первом классе лишь для счета  
На уроке я твоём,  
А в четвертом ты охотно  
Подсчитаешь мой объём. (ЗУБ – КУБ)

4. С «Д» – давно я мерой стала,  
С «Т» – уж нет и выше балла. (ПЯТЬ – ПЯДЬ)

5. Когда я – месяц, то, легко дыша,  
Ты, как и снег, на солнце словно таешь.  
Коль вместо «Т» в меня поставишь «Ш»,  
То под меня ты бодро зашагаешь. (МАРТ — МАРШ)

6. Он – грызун не очень мелкий,  
Ибо чуть побольше белки.  
А заменишь «У» на «О» –  
будет круглое число. (СУРОК — СОРОК)

*Арифмограф* – (пер. «цифрой пишу») – задача, предлагающая отгадать слова, в которых каждая буква зашифрована определенной цифрой.

Пример (13-16 лет):

Найдите для цифр 1, 2, 3, 4, 5 соответствующие буквы, которые в различных комбинациях образуют слога следующих значений:

- 1, 2, 3, 4, 5 – создатель какого-либо произведения, проекта, изобретения;
- 4, 3, 2, 1, 5 – основа различных супов;
- 3, 1, 2, 5, 4 – клеймо, выжигаемое на теле животных;
- 5, 4, 3, 1 – войсковое подразделение;
- 2, 1, 5 – римский политический деятель и полководец;

6. 4, 3, 1, 5, 1 – стадо овец;
7. 2, 4, 5, 4, 3 – простейшая грузоподъемная машина;
8. 4, 3, 1, 2, 1 – трава, выросшая в тот же год на месте скошенной;
9. 3, 4, 2, 1, 5 – продукт труда, предназначенный для обмена или продажи;
10. 3, 4, 5 – геометрическое тело.

Ответы:

1. Автор. 2. Отвар. 3. Тавро. 4. Рота. 5. Вар. 6. Отара. 7. Ворот. 8. Отава. 9. Товар. 10. Тор.

#### «ЛОГИЧЕСКИЕ ЗАДАЧКИ» (13-16 лет)

· В комнате горит 50 свечей, 20 из них задуют. Сколько останется?

**Ответ:** Останется 20 (задутое свечи не сгорят полностью).

· Если в 12 часов ночи идет дождь, то можно ли ожидать, что через 72 часа будет солнечная погода?

**Ответ:** Нет, через 72 часа будет снова полночь.

· На край стола поставили жестяную банку, плотно закрытую крышкой, так, что 2/3 банки свисало со стола. Через некоторое время банка упала. Что было в банке?

**Ответ:** Кусок льда.

· Когда черной кошке лучше всего пробраться в дом?

**Ответ:** Многие сразу говорят, что ночью. Все гораздо проще: когда дверь открыта.

· Из гнезда вылетели три ласточки. Какова вероятность того, что через 15 секунд они будут находиться в одной плоскости?

**Ответ:** 100% (три точки всегда образуют одну плоскость).

· На столе лежат две монеты, в сумме они дают 3 рубля. Одна из них - не 1 рубль. Какие это монеты?

**Ответ:** 2 рубля и 1 рубль (одна-то не 1 рубль, а вот другая - 1 рубль)

· Один оборот вокруг Земли спутник делает за 1 ч 40 минут, а другой - за 100 минут. Как это может быть?

**Ответ:** 1 ч 40 мин = 100 мин

· Крыша одного дома не симметрична: один скат ее составляет с горизонталью угол в 60 градусов, другой - угол в 70 градусов. Предположим, что петух откладывает яйцо на гребень крыши. В какую сторону упадет яйцо - в сторону более пологого или крутого ската?

**Ответ:** Петухи не кладут яйца.

· В 12-этажном доме есть лифт. На первом этаже живет всего 2 человека, от этажа к этажу количество жильцов увеличивается вдвое. Какая кнопка в лифте этого дома нажимается чаще других?

**Ответ:** Независимо от распределения жильцов по этажам, кнопка "1".

#### «ТАМОЖНЯ» (13-16 лет)

Ведущий – таможенник. Участники – пассажиры, везущие через таможенную границу какой-либо груз. Ведущий загадывает принцип пропуска через таможенную границу. Например, он будет пропускать пассажиров, везущих груз, первая буква которого совпадает с первой буквой имени пассажира. Участники выстраиваются в очередь. Ведущий спрашивает: «Что везете?» Пассажир Виталий отвечает: «Картошку». Таможенник, соответственно не пропускает его и Виталий становится снова в очередь. Задача участников догадаться по какому принципу работает таможенник. Эту игру можно проводить несколько раз, если усложнять принцип. Например, вторая буква в имени, фамилии, первая буква цвета волос, пропуск пассажиров, у которых в одежде есть белый цвет и т.д.

### «КРЕСТ-ПАРАЛЛЕЛЬ» (13-16 лет)

Участники сидят на стульях в кругу. Ведущий-вожатый говорит участникам, что в игре есть четыре положения: «крест-параллель», «параллель-крест», «крест-крест», «параллель-параллель». Задача каждого участника по кругу вслух говорить соседу одно из «положений». Ведущий при этом комментирует, «верно» или «неверно» было названо «положение». Задача всех участников: догадаться, по какому принципу выбирается и называется «положение» соседу. Разгадка: слово «крест» обозначает скрещение ног или положение «нога на ногу», а «параллель» – любую другую позицию ног. Соответственно, игрок следующему игроку должен говорить «положение», в котором первое слово обозначало бы положение ног его самого, а второе – положение ног того, кому говорят. Например, у меня ноги скрещены и у соседа – «нога на ногу», значит, я говорю ему: «крест – крест». (Ведущий в этом случае комментирует: «верно») Далее этот «сосед», продолжая, видит у следующего игрока не скрещенные ноги. Теперь правильный ответ: «крест-параллель» и т.д. Необходимо играть, пока большинство игроков не догадается до принципа игры.

### «ЗАРЯДКА ДЛЯ МОЗГОВ» (13-16 лет)

Участники делятся на команды. Предметный смысл игры — по предложенным описаниям восстановить первоначальную фразу, являющуюся известным крылатым выражением, фразеологизмом, поговоркой и т.п. Каждая «шифровка» состоит из трех описаний: каждое последующее описание все более прозрачно намекает на искомое выражение. Очки начисляются той команде, которая первой правильно назвала фразу, но их количество определяется по особой системе. Если фраза угадана после ее «перевода» на:

- наукообразный русский — 20 очков;
- юридический русский — 10 очков;
- на язык антонимов (перевертышей) — 5 очков.

Когда вопросы будут исчерпаны, предложите участникам сделать аналогичную «зарядку для мозгов» и зашифровать другую фразу (их варианты можно предварительно написать на бумаге), после чего продолжите игру.

Варианты толкования фраз

1. Частному лицу, ощущающему выброс в кровь адреналина при мысли о гипотетической возможности встречи с одним из представителей псового семейства хищников, следует отказаться от прогулок в местах с густой древесной растительностью.
2. Если вы не имеете гарантий обеспечения личной безопасности в случае нападения кровожадного маньяка серой наружности, настигающего свои жертвы в зоне скопления деревьев, растущих на большом пространстве с сомкнутыми кронами, следует прислушаться к внутреннему голосу инстинкта самосохранения и отказаться от легкомысленного пребывания на этой территории.
3. Зайцам симпатизировать — дома не сидеть.  
(*Волков бояться — в лес не ходить*)

1. Высокая обувь, охватывающая голени, нуждается в кушанье из сваренной или запаренной крупы.
2. Классическая пара нарушает общественный порядок собиранием подаяния в виде термически обработанного натурального продукта растительного происхождения.
3. Кроссовки щей обьелись.  
(*Сапоги каши просят*)

1. Тонкая лепешка из кислого жидкого теста, испеченная на сковороде раньше всех других, имеет весьма неэстетичный уплотненный вид, не типичный для данного класса мучных изделий по формообразующему признаку.

2. Результат первой попытки приготовления продукта угощения на масленичной неделе не следует квалифицировать как компрометирующее свидетельство кулинарной репутации хозяйки по веским причинам объективного характера.

3. Последний пельмень не кучкой.

*(Первый блин комом)*

1. Организм (отряд «Двукрылые», подкласс «Крылатые», класс «Насекомые», тип «Членистоногие») переместил свою массу на результат переработки продукции садового участка горячим способом.

2. Особь, являющаяся механическим передатчиком ряда кишечных заболеваний, в силу этого представляющая непосредственную опасность для здоровья окружающих, по неосторожности нарушила санитарно-эпидемиологические правила и совершила деяние, которое может повлечь за собой нанесение вреда здоровью людей.

3. Вылетел комар из плова.

*(Села муха на варенье)*

1. Время года, навевающее на человека меланхолическое настроение, способно производить неотразимое впечатление на его орган зрения.

2. Юридически установлен факт обольщения зрительного анализатора пленительной красотой страшной силы, физическим носителем которой является предшествующий зиме сезонный период.

3. Радостное время — неприятность для ушей.

*(Унылая пора — очей очарованье)*

1. Не относись с пренебрежением к временным интервалам, равным 1/360 часа.

2. Даже самые маленькие единички времени имеют равные права с большими временными периодами на достойное к себе отношение, исключаящее высокомерие и снобизм.

3. Рассуждай о вечности снизу.

*(Не думай о секундах свысока)*

1. Индивид в возрасте от двух до пяти лет физически переместился в направлении лица одноименного мужского пола, находящегося с ним в кровнородственных отношениях по восходящей линии.

2. Субъект права, с ограниченной дееспособностью по возрастному признаку в течение ближайших 13-15 лет, нанес визит своему родственнику по мужской линии, законным наследником первой очереди которого он является.

3. Дылда-дочь от мамы смылась.

*(Крошка-сын к отцу пришел)*

1. Отсутствие вербальных сигналов есть химический элемент.

2. В ходе допроса следователь опроверг народную мудрость, не квалифицируя отказ обвиняемого давать показания как эквивалент драгоценного металла.

3. Красноречие — жестянка.

*(Молчание — золото)*

1. Химическая реакция, обязательным элементом которой является кислород, распространилась на материал, использованный для изготовления предмета гардероба, принадлежащего лицу, совершившему преступные действия в виде тайного хищения чужого имущества и последующего присвоения его (как, очевидно, и данного предмета гардероба).

2. Частный случай нарушения общественного порядка, не представляющий серьезной опасности для жизни и здоровья окружающих, но вызвавший справедливое возмущение законопослушных граждан, проявившийся в возгорании головного убора, якобы находившегося в личной собственности у пострадавшего, который на самом деле был уличен в корыстном противоправном безвозмездном изъятии и обращении имущества в свою пользу.

3. На милиционере валенки мокнут.

*(На воре шапка горит)*

1. Получение индивидом большой дозы информации и ее добросовестное усвоение чреваты ускорением приближения биологической смерти.

2. Причиной летального исхода является передозировка субъекта в процессе освоения научных фактов.

3. Плохо учись — дольше проживешь.

*(Много будешь знать — скоро состаршься)*

1. Срезаны под корень стебли злаков на пашнях; небольшие, чаще лиственные леса не имеют на себе покровов.

2. Закончен сельскохозяйственный цикл работ, и небольшие лиственные лески шокируют добропорядочных грибников своим внешним видом, напоминающим облик завсегдатаев нудистских клубов.

3. Огороды засеяны, клумбы — в одежде.

*(Нивы сжаты, рожи голы)*

1. Однажды Всевышний сделал птице средней величины из отряда воробьиных презент в виде небольшого количества пищевого продукта полутвердой массы, приготовленного из заквашенного особым способом молока.

3. Всеядная птица с серо-черным оперением при невыясненных обстоятельствах за непонятно какие заслуги получила от небесного прародителя вознаграждение натуральным продуктом.

4. У орла один раз нечистый украл кружочек колбасы.

*(Вороне как-то бог послал кусочек сыра)*

## **ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ**

### **“ВЕРЮ - НЕ ВЕРЮ” \***

Участники делятся на 3-4 команды. За каждый правильный ответ команда получает балл. Время на обсуждение каждого вопроса 10 секунд. Ответ, по истечении времени, называют только капитаны команд. Побеждает команда с самым большим количеством баллов. Здесь приведены примеры для средней и старшей возрастной группы.

1. В Японии ученики на доске пишут кисточкой с цветными чернилами. *(Да)*

2. В Австралии практикуется применение одноразовых школьных досок. *(Нет)*

3. Авторучка была изобретена еще в Древнем Египте. *(Да)*

4. Шариковая ручка сначала применялась только военными летчиками. *(Да)*

5. В Африке выпускаются витаминизированные карандаши для детей, имеющих обыкновение грызть «что попало». *(Да)*

6. В некоторые виды цветных карандашей добавляется экстракт моркови для большей прочности грифеля. *(Нет)*

7. Римляне носили штаны. *(Нет, они носили туники и тоги)*

8. Если пчела ужалит кого-либо, то она погибнет. *(Да)*

9. Некоторые пауки питаются собственной паутиной. *(Да)*

10. В одном корейском цирке двух крокодилов научили танцевать вальс. *(Нет)*

11. На зиму пингвины улетают на север. *(Нет, пингвины не умеют летать)*
12. Если камбалу положить на шахматную доску, она тоже станет клетчатой. *(Да)*
13. Спартакие воины перед битвой опрыскивали волосы духами. *(Да, это единственная роскошь, которую они себе позволяли)*
14. Мыши, подрастая, становятся крысами *(Нет, это два разных отряда грызунов)*
15. Некоторые лягушки умеют летать. *(Да, в тропических лесах Азии и Африки)*
16. Дети могут слышать более высокие звуки, чем взрослые. *(Да)*
17. Глаз наполнен воздухом. *(Нет, глаз наполнен жидкостью)*
18. Утром вы выше ростом, чем вечером. *(Да)*
19. В некоторых местах люди по-прежнему моются с помощью оливкового масла. *(Да, в некоторых жарких странах, где не хватает воды)*
20. Летучие мыши могут принимать радиосигналы. *(Нет)*
21. Сова не может вращать глазами. *(Да)*
22. Лось является разновидностью оленя. *(Да)*
23. Жирафы по ночам отыскивают с помощью эха листья, которыми питаются. *(Нет)*
24. Дельфины - это маленькие киты. *(Да)*
25. Рог носорога обладает магической силой. *(Нет)*
26. В некоторых странах жуков-светляков используют в качестве осветительных приборов. *(Да)*
27. Мартышка обычно бывает размером с котенка. *(Да)*
28. Дуремар занимался продажей лягушек. *(Нет, пивок)*
29. Мойву эскимосы сушат и едят вместо хлеба. *(Да)*
30. Радугу можно увидеть и в полночь. *(Да)*
31. Больше всего репы выращивают в России. *(Нет, в Америке)*
32. Слон, встречаясь с незнакомым сородичем, здоровается следующим образом: кладет ему хобот в рот. *(Да)*
33. Настоящее имя Ганса Христиана Андерсена было Свенсен. *(Нет, Ганс)*
34. В медицине диагноз “синдром Мюнхгаузена” ставится пациенту, который много врет. *(Нет, такой диагноз ставят пациенту, у которого постоянное желание лечиться)*
35. Рост Конька-Горбунка составляет два вершка. *(Нет, три)*
36. Первое место среди причин гибели от несчастных случаев в Японии в 1995 году заняли туфли на высоком каблуке. *(Да, почти 200 японок погибли от падения с высоких каблуков)*

### «СТАРТВОРД»\*

Для этой игры Вам понадобится интересный и не очень сложный кроссворд. Все команды получают по одному экземпляру этого кроссворда, причем вопросы к нему есть только у ведущего. Команды расходятся таким образом, чтобы не видеть друг друга, и выбирают «координатора», «мозговой центр» и «гонцов». Координатор держит перед собой лист с кроссвордом и посылает гонцов с заданием (например «... 12 по вертикали») к ведущему. Задача гонцов – добежать до ведущего, запомнить вопрос (например, «У него есть хобот») и как можно быстрее вернуться в команду. Мозговой центр угадывает слово. В каждый момент гонец может спросить у ведущего только одно слово. Побеждает команда, быстрее других разгадавшая кроссворд. Вопросы составляются в зависимости от возраста участников.

### «ЭНЦИКЛОПЕДИЯ» (13-16 лет)

Участники – это команды ученых, которым необходимо грамотно «пополнить энциклопедию».

Командам предлагается незнакомое слово из настоящей энциклопедии, значение которого они должны придумать таким образом, чтобы другая команда поверила в его правильность.

После написания значения данного слова, команды сдают листки ведущему, который перемешивает их с листком настоящего значения слова и зачитывает по очереди. Далее команды выбирают ответ, который считают правильным.

Задача команд: определить настоящее значение (1 очко). Если они принимают за настоящее – значение другой команды, то за «грамотный обман» (соблюдение стилистики), команда, написавшая такой ответ, зарабатывает дополнительный балл. После – ведущий зачитывает правильный ответ. Побеждает команда ученых, набравших наибольшее количество очков.

Примеры из энциклопедий для подготовки ведущего:

*Лопари* – употребляемое в литературе название народов саамов.

*Обрат* – устаревшее название обезжиренного молока, которое возвращалось из молзаводов хозяйствам для кормления телят.

*Перкаль* – тонкая хлопчатобумажная техническая ткань из не крученой пряжи.

*Речица* – город в Гомельской области, пристань на Днестре.

*Сутра* – в древнеиндийской литературе лаконичное и отрывочное высказывание.

*Кимбунду* – язык народа бамбунду.

*Дынька* – в русской архитектуре 15-17 веков декоративная деталь, утолщение в столбах, колонках, в наличниках окон.

*Гокча* – прежнее название озера Севан.

*Скоция* – ассиметричный архитектурный облом с вогнутым профилем из двух дуг разного радиуса.

Еще возможен стендовый вариант игры. Каждое утро в течении 4-6 дней на стенде вывешиваются 1-2 новых слова. До обеда принимаются варианты (в почтовый ящик), которые в тихий час вывешиваются на стенд (без подписи). До полдника принимаются ответы (кто, во что поверил). К ужину вывешиваются результаты тура.

## **ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ**

### **«АВТОМОБИЛЬ»\***

Участники – это основные детали автомобиля, без которых он, например, не заведется, или не поедет. Каждый участник получает свою роль - название детали. Задача участников за определенное время грамотно составить детали, встав (присев) на положенное место. По окончании времени, ведущий проверяет «сборку» (при «нарушениях» наглядно переставляет участников в положенное место). Для закрепления материала, роли снова перемешиваются и автомобиль собирают заново.

В зависимости от возраста участников «детали сборки» упрощаются или усложняются. Например, можно собирать кузов автомобиля (дверцы, колеса, бампер и т.д.), а можно собирать агрегатный отсек (двигатель, аккумулятор, коробка передач и т.д.).

### **«ЦВЕТОК» (9-11 лет)**

Принцип игры тот же (см. «Автомобиль»). Цель – показать взаимосвязь элементов экосистемы через жизнь цветка. Все участники получают роли: пчелы, стебли, корни, лепестки, тычинки, пестик, пыльца. Далее ведущий озвучивает сам процесс. Участники выполняют свои роли по ходу рассказа ведущего. Можно сделать несколько цветков, добавить для образности солнышко, ночь, когда цветки спят и т.д. Для закрепления материала процесс повторяется или выполняется какое-либо задание ведущим.

### **«Легкие» (11-13, 13-16 лет)**

Принцип игры тот же. Цель – показать какие изменения происходят в организме человека при курении. Роли: легкие, плевра, сосуды, вена, аорта, сердце, никотин, головной мозг. Участники делятся на две команды: одна из них будет показывать процесс работы здоровых легких, другая – легкие при курении. Развить игру можно, показывая процесс работы «курящих» легких одного человека через год, через 10 лет и т.д. Результативность воздействия материала на участников про никотиновую зависимость посредством обучающей игры намного эффективнее, чем лекционная подача материала.

## **ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ**

### **«ПРЕДСТАВЬ СЕБЯ ДЕРЕВОМ»\***

Все участники – это деревья, проживающие свой годовой цикл (лето-осень-зима-весна). Ведущий – рассказчик. Задача участников *с закрытыми глазами* представить услышанное, «прожить» данный образ (руки – ветви, тело – ствол, ноги – корни). *Внимание!* Для группы детей 9-11 и 11-13 лет рассказ необходимо сократить, опустив второстепенные детали и сжав некоторые описания, предназначенные для создания определенного настроения. Игру можно проводить как на природе, так и в помещении. Слова ведущего:

«Деревья играют очень важную роль в жизни Земли. Они создают половину кислорода, содержащегося в нашей атмосфере. Они закрепляют почву и предотвращают эрозию почв. Они дают пищу и убежище бесчисленному множеству животных. Зимой они нагревают воздух вокруг себя, а летом – охлаждают его. Деревья пробуждают в нас мысли о красоте, благородстве, силе и спокойствии.

Представьте себе, что вы идете к большому лиственному дереву (пауза). Вот вы вышли на лесную поляну. Остановитесь, повернитесь лицом к солнцу и почувствуйте, как вы превращаетесь в большое лесное дерево. Расставьте ноги на ширину плеч и почувствуйте свои мощные корни, которые проходят через ваши колени, лодыжки, через подошвы ног и достигают земли. Они прорастают сквозь мягкий верхний слой почвы и уходят все дальше и дальше вниз, в глинистую почву. Продолжайте мысленно представлять себе, как ваши корни углубляются в землю, пока не достигнут отметки 9 метров от поверхности земли (пауза).

Осторожно покачайтесь вперед и назад. Почувствуйте, как прочно вы вросли в землю (пауза). Окиньте мысленным взором свой могучий ствол и убедитесь, какой он большой и круглый (пауза). Ваша кора гладкая или шершавая? Она темная или светлая? (Пауза). Теперь окиньте взглядом свой ствол до самых верхних ветвей. Пройдите мысленно вдоль них, наблюдая, как они становятся все тоньше и тоньше, как они тянутся к небу.

Сейчас лето, жизнь прекрасна. Дни длинные. Солнышко пригревает. Легкий ветерок покачивает ваши ветви. Почувствуйте, как ваши корни удерживают вас. Какие у вас листья? Они крупные и заостренные, или маленькие и округлые?

Впитывайте энергию теплых солнечных лучей, посылайте ее в листья и вырабатывайте пищу, используя для этого солнечный свет, воздух и воду, которую вы добываете из земли. Теперь отправьте пищу вниз по веткам к стволу. Почувствуйте, как она движется вниз по веткам к корням. Запасите ее здесь. Лето – это время, когда вы создаете запасы пищи.

Вы высасываете воду из почвы своими крошечными корневыми волосками, находящимися глубоко под землей. Эти волоски пронизывают всю почву вокруг вас, и касаются почти каждой ее частички. Поднимите эту воду вверх. Почувствуйте, как сначала она движется тоненькими ручейками, а потом – широкими потоками. Вот она поднимается по стволу, все выше и выше. Скорость ее подачи достигает ста километров в час. Она поступает в ветви и добирается до листьев. Здесь она испаряется, насыщая окружающий воздух влагой.

Приближается осень, дни становятся короче, солнечного света все меньше. Производство пищи полностью прекращается. Становится холоднее, и сок из листьев начинает опускаться по ветвям в ствол и далее в корни. Здесь, глубоко под землей, питательные вещества запасаются до следующей весны.

Посмотрите, как ваши увядающие листья становятся золотыми, желтыми и красными! Все это происходило уже не раз - вы теряете свои листья много лет подряд. Сбросьте свои листья и погрузитесь в спячку. Вы готовитесь к приближению зимних холодов, пытаетесь защитить себя от них. (Пауза).

Над горизонтом нависли грозовые тучи, небо потемнело. Ветер раскачивает ваши ветки. Первые крупные дождевые капли бьют по вашим ветвям, на которых осталось еще несколько листочков. Ураганный ветер проносится по лесу и срывает листья, бросая их на землю. Посмотрите на землю под вами – она вся усыпана вашими листьями и листьями других деревьев. (Пауза). Начинается сильный дождь, и ваши ветви промокают насквозь. Послушайте, как капли воды падают с ветки на ветку и затем на землю. (Пауза).

Зима только начинается. Со стороны моря налетает невероятно сильный шторм. Послушайте, как завывает ветер при его приближении. Сильные порывы ветра подхватывают ваши ветви и грубо раскачивают их.словно корабль в штормовом море, вас бросает вперед и назад, вперед и назад, вперед и назад. Только благодаря своим мощным корням вы не падаете на землю.

Шторм начинает ослабевать. Ветер стихает. И снова в лесу покой. Ваши ветви совсем голые, а под вами чуть поблекший ковер из желтых и красных листьев. Ваш застывший силуэт выделяется на фоне хмурого серого зимнего неба. Температура падает, и, наконец, летят первые снежинки. Почувствуйте холод снега, накапливающегося на ваших ветвях. Только 1% ваших тканей остался живым – тонкий слой жизни, расположенный под самой корой (пауза). Но в ваших крошечных почках уже заложены листья и цветы будущего года. Найдите их у себя на кончиках ветвей, они защищены от холода и сырости восковым налетом. Эти почки – залог вашей новой жизни в следующем году.

Сядьте на корточки и превратитесь в крошечную почку, из которой когда-нибудь вырастет лист. Вы ждете своего часа, чтобы появиться на свет. Вы ждете весны! (Пауза).

Дни становятся длиннее и теплее. Когда воздух достаточно прогревается, а солнце все дольше задерживается на небе, глубоко в корнях пробуждается сок и начинает двигаться вверх по стволу, все выше и выше, проникая в ветви и достигая почек. (Пауза).

Раскройте теперь как крошечный, нежный ярко-зеленый листок! Подставьте себя под поток солнечного света и наслаждайтесь его теплыми, вливающими в вас энергию, лучами. Почувствуйте, как эта энергия поступает, проникает внутрь и питает вас.

Теперь почувствуйте все листья на ветке и передайте всему дереву жизненную силу, которую вы получили от Солнца. Вы представляли себя отдельным листком - станьте теперь снова целым деревом. Ощутите, как ваши корни прорастают глубоко в землю (пауза). Почувствуйте, как растут кончики ваших ветвей. Вы растете вверх и вниз, чуть толще делается ваш ствол. Весна - это время обновления. Теперь 99% вашего тела вернулось к жизни, сообщая вам и всему лесу огромную жизненную силу...»

## **ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ**

**«РЕАЛИСТЫ-ОПТИМИСТЫ-ПЕССИМИСТЫ»** (11-13,13-16 лет)

*Цель игры:* уметь доказывать свою точку зрения на проблему.

Участники делятся на три команды: реалистов, оптимистов и пессимистов. Оптимисты оценивают все жизнеутверждающе («да!»), пессимисты относятся ко всему с негативом («нет!»), реалисты оценивают все адекватно («с научной точки зрения!»). Ведущий дает командам тезис (проблему). Задача каждой команды отстаивать *свою* позицию по данному тезису (проблеме), зачитав пять обоснованных пунктов доклада.

Устанавливается регламент на обсуждение, затем представители от команд по очереди читают свои «доклады».

При составлении доклада участниками обязательно должен быть выдержан деловой стиль. Компетентное жюри оценивает, чья точка зрения была наиболее обоснована и стилистически выдержана. Затем команды меняются «ролями» и получают новый тезис (проблему).

Рекомендуется начинать игру с отвлеченной или даже придуманной проблемы или например, шуточного тезиса: «Люди должны ходить колениками назад». Второй тезис предлагается из ряда мировых актуальных тем, например экологии или спорта. Третий тезис может соответствовать уже узкой актуальной проблеме в этом коллективе, данном обществе. После игры ведущий задает вопросы и делает вместе с участниками определенные выводы.

Вопросы:

- С какими трудностями встретились при составлении докладов?
- Кем понравилось быть больше (реалистами, пессимистами, оптимистами) и почему?
- Какой тезис обсуждать было интереснее всего?
- Для чего нужна такая игра?

«СУД» (11-13, 13-16 лет)

(на основе сказки «Красная шапочка»)

Цель игры: уметь аргументировано отстаивать свою точку зрения.

Ход игры:

Отряд делится на 4 группы:

- 1-я группа - герои (осужденные);
- 2-я группа - прокуроры (обвинители);
- 3-я группа - адвокаты;
- 4-я группа - судьи.

Герои распределяют между собой роли: мама, Красная Шапочка, волк, бабушка, дровосеки.

Обвинителям дается время 3-5 минут, чтобы они построили систему обвинения, определили, кому из героев они будут предъявлять обвинение, и выявили, кто от их группы будет выступать.

Затем выступающий прокурор приглашает героя для предъявления обвинения. Например:

Прокурор: «Я обвиняю мать Красной Шапочки в том, что она отправила несовершеннолетнюю дочь, одну, через темный лес к бабушке» (Далее следует приведение аргументов по обвинению, 2-3 минуты).

После слушания обвинения, адвокатам дается время (3-5 минут) для подготовки системы защиты и для выявления выступающего от группы адвокатов.

Идет выступление адвоката (2-3 минуты).

Как прокуроры, так и адвокаты для уточнения деталей, могут приглашать свидетелей из числа героев.

После выступления адвоката, обвиняемому предоставляется возможность «последнего слова».

Далее суд удаляется на совещание (1 минута). После чего представитель от судейства выносит вердикт.

Задача вожатого - регулировать процесс суда. Прокомментировать затем вместе с детьми тех участников, которые выступали от каждой группы. Как правило, они являются лидерами, которые в последствии могут возглавить органы самоуправления. Нужно обратить внимание на группу героев. Так как здесь имеет место случайный выбор, а не преднамеренный.

Вопросы для обсуждения:

- Для чего нужна такая игра?
- Чьи аргументы были самыми сильными? Почему?
- Какой герой вам больше всего понравился и почему?
- Что больше всего понравилось в игре?
- Какие сказки на ваш взгляд можно использовать для проведения такой игры?

### «СВЕТСКИЙ РАУТ» (13-16 лет)

*Цель игры:* уметь поддерживать любую тему в диалоге на высоком культурном уровне. Участники – это «аристократы», присутствующие на «светском рауте». Ведущий-вожатый разбивает участников на пары и образует из них два круга (один партнер – спиной в центр внутреннего круга, другой – спиной в пространство во внешнем круге). Далее репетирует с ними их будущее передвижение: все поднимают правую руку и делают один шаг вправо (независимо в каком кругу находится человек). Таким образом, каждый участник встречается с другим партнером. Участникам объясняется, что до конца игры они будут двигаться после каждого хлопка ведущего на один шаг вправо. Далее игрокам предлагается представить себя аристократами: распрямить плечи, принять соответствующую осанку, вспомнить, как разговаривают такие люди (вполголоса, вежливо, «правильным» языком). Затем игрокам объясняется, что на светском рауте люди должны уметь поддержать беседу, успеть поговорить с очень многими людьми на многие темы, не теряя при этом правил этикета. Главное, в коротком диалоге суметь не только высказаться самому, но и выслушать партнера и корректно ответить на его вопросы. Итак, по хлопку ведущего будет идти передвижение и каждый раз меняться тема разговора. Ведущий напоминает участникам, что те обязательно должны здороваться в парах и прощаться, когда их прерывает ведущий.

Ведущий должен подбирать только актуальные темы для обсуждения. Например, если это спорт, то возможно темой обсуждения будут последние Олимпийские игры, или если это политика, то возможная тема – предстоящие выборы и т.п. Предлагаемые направления: политика, культура, международные отношения, деньги, экология, здоровый образ жизни (никотиновая, алкогольная зависимость, спорт, туризм, активный отдых), отношения взрослых и детей, мужчин и женщин, путешествия, увлечения, праздники, узкие актуальные проблемы. Тренинг заканчивается, когда партнер встречает своего начального партнера, или когда «раут» идет на спад (из наблюдения ведущего). После окончания ведущий проводит общее обсуждение и вместе с участниками делает выводы.

Вопросы:

- Что было самым трудным для вас в диалогах и почему?
- Каким образом вы прощались с партнером? Просто говорили «до свидания» или извинялись, потому что вам необходимо было резко удалиться?
- Диалог на какую тему для вас был самым запоминающимся и почему?
- С каким участником вам больше всего понравилось общаться и почему?
- Для чего нужна такая игра?

### «ПЕРЕГОВОРЫ» (13-16 лет)

*Цель игры:* подчеркнуть особую важность честности в любых контактах или переговорах. Участники разбиваются на пары, которые будут вести переговоры одновременно. Одному из участников (в дальнейшем «А») каждой пары вручается какой-нибудь предмет в четном количестве (не меньше 10), который он должен разделить с другим участником («В»). Это может быть, что угодно (карточки, пазлы, конфеты, игровые деньги и т.д.) Игрок «А» получает инструкцию, что он должен разделить это в тех пропорциях между ними, как они договорятся. Игрок «В» может только либо принимать, либо отклонять предложение, но сам не может согласовывать и предлагать условия сделки. Если «В» принимает предложение, то сделка заключена. Если «В» отклоняет предложение, то ни

одна сторона ничего не получает. Главная задача сторон остаться довольными сделкой.

Время на заключение сделки - 3 минуты.

Вопросы для обсуждения:

· Каким парам удалось заключить сделки? Какое соотношение предметов было при этом?

Почему «В» согласился? (можно спросить выборочно у таких пар)

· Почему в других парах «В» не пошел на сделку? А на какие условия согласился бы игрок «В»?

· Почему игрок «А» не предложил другие, более лояльные условия для игрока «В»?

После вопросов и ответов ведущий комментирует процесс и дает оптимальный вариант выхода из игры:

«Игрок «А» часто предлагает условия, выгодные только ему, где-то «60 к 40%» или «80 к 20%». Это и приводит к не соглашению в сделке. Рационально предположить, что «В» должен принять любое предложение от «А», так как в любом случае он получает больше, чем у него было раньше... Но, так как людям всегда не нравится быть в меньшей доле, многие игроки «В» всегда будут отказываться от любых процентов (т.е. от всего!), если предложение в процентном соотношении не в их сторону или не «50х50». Со своей стороны «А» может предложить «В» любые условия (даже «1 к 99%!»), так как это сделает игрока «В» богаче, чем раньше...

На самом деле, оптимальный выход из игры лежит во взаимном доверии, которое должно быть между партнерами «А» и «В» и во взаимном благородстве. Даже если вы можете много заработать на этой сделке, разумнее всего сделать честное предложение и наладить сотрудничество (вспомните главную задачу сторон).

Для этого, правда, в настоящей жизни, необходимо различать, что корректно и выгодно для обеих сторон в этой ситуации, а что нет...»

## **“ПЛАНИРОВАНИЕ” (13-16 лет)**

Цель игры: уметь планировать свою деятельность. Каждый участник – служащий фирмы.

Ведущий-вожатый объявляет название фирмы и должность (одинаковую для всех!).

Задача каждого: составить план-график работы на один день (участник сам придумывает себе задание соответственно данной должности). Работу необходимо разбить на

процедуры, соединяемые стрелками (последовательно или параллельные цепочки процедур). Последняя процедура для всех – «приемка работы». Против каждой процедуры

необходимо указать как минимально, так и максимально необходимое на нее время.

Затем, графики подписываются и пускаются по кругу с пометками всех присутствующих:

«сначала необходимо сделать...», «не включен пункт о ...», «пункт «а» и пункт «б»

можно делать параллельно...» и т.п. При этом, пометки оформляются в деловом

официальном стиле. Тренинг заканчивается, когда каждый листок снова возвращается

автору. Далее участники изучают пометки, проводится разбор полетов. Вопросы ведущего после игры:

- Что было для вас самым сложным?
- Насколько вам помогли предложения других участников?
- Много ли вы упустили?
- Для чего необходим такой тренинг?

## **ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО**

### **1. Игры на узнавание имени:**

**«ШЕЛ ПО КРЫШЕ ВОРОБЕЙ» (11-13 лет)**

Участники повторяют за ведущим окончание каждой строчки четверостишия:

«Шел по крыше воробей... бей-бей-бей-бей!»

Собирает себе друзей...зей-зей-зей-зей!  
Много-много-много нас...нас-нас-нас-нас!  
Встанут Танечки у нас!..»

Встают Татьяны, участники приветствуют их аплодисментами, ведущий повторяет четверостишие снова, заменяя имена и т.д. Вожатый должен начинать с имен, которых больше всего в отряде, а заканчивать единичными именами, предварительно составив для себя соответствующий список.

#### **«ОТГАДАЙ ГОЛОСОК»** (9-11 лет)

Игра проводится в оргпериод смены для закрепления знакомства малышей. Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встает в круг и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами: “Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, а как скажем: “Скок, скок, скок”. (эти слова произносит один человек) - отгадай, чей голосок”. Водящий открывает глаза и отгадывает, кто из ребят сказал “Скок, скок, скок”. Если это ему удастся, он меняется с говорившим местами. Можно дать водящему три попытки. Если он все же не угадает, игра начинается сначала, а для всех, еще раз, называется имя ребенка.

#### **«ВОДЯНОЙ»** (9-11 лет)

Игра проводится в оргпериод смены для закрепления знакомства малышей. Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами:

«Дедушка водяной,  
Что сидишь ты под водой,  
Выгляни на чуточку,  
На одну минуточку.»

Круг останавливается. “Водяной” встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Его задача - определить, кто это и назвать его имя.

#### **«УЗНАЙ, КОГО НЕТ»** (9-11 лет)

Игра проводится в оргпериод смены для закрепления знакомства малышей. Все участники становятся хаотично, не дотрагиваясь друг за друга, и закрывают глаза. Ведущий потихоньку уводит двух-трех человек (можно всем вместе петь, чтобы никто не прислушивался к уходящим). Затем, по команде ведущего, все резко открывают глаза и должны быстро назвать по имени, кого нет.

#### **«УЗНАЙ СОСЕДА»** (11-13, 13-16 лет)

Участники делятся на пары и за 3 минуты обмениваются информацией друг о друге (как звать, откуда приехал, чем увлекается, любимое животное, кем хотел бы стать и т.д.). Задача игроков, как можно больше спросить и запомнить информации о своем партнере. Затем участники по очереди представляют друг друга перед всеми. Начинают вожатые. Каждому представившемуся – бурные аплодисменты.

#### **«МЕНЯ ЗОВУТ, И Я ДЕЛАЮ ВОТ ТАК»** (11-13, 13-16 лет)

Участники стоят в кругу. Вожатый объясняет правила, тут же показывая: «Меня зовут... (представляется), и я делаю вот так! (показывает короткое веселое движение)». Теперь все участники хором говорят: «Его зовут... (повторяют его имя), и он делает вот так! (и повторяют все вместе его движение)». Таким образом представляется каждый участник.

#### **«ОДИНАКОВО»** (11-13, 13-16 лет)

Участники с одинаковыми именами должны объединиться в одну группу и прокричать быстрее других что-нибудь их объединяющее (имя, желание, увлечение и т.п.) Участники с уникальными именами (т.е. в единственном числе) тоже создают свою «группу

уникальных имен». Затем, уже спокойно группы по очереди представляются и приветствуют другие группы. Вожатые, соответственно своим именам, так же участвуют в процессе.

#### **«РУКОПОЖАТИЕ» (11-13, 13-16 лет)**

Каждый участник за определенное время (1-3 мин) должен успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку, и при этом обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: “Кто поздоровался больше, чем с 10-ю людьми? А больше чем с 20-ю?” Выборочно можно спросить, кто какие имена, каких участников запомнил.

#### **“ПОСТРОЕНИЯ” (11-13, 13-16 лет)**

Ребятам за определенное время (1-2 минуты) необходимо построиться в шеренгу в алфавитном порядке их имен. Например, первым будет стоять Андрей, вторым - Борис, третьей - Валя и т.д. Ведущий, конечно же, проверит правильность их построения, в результате чего ребята еще раз представятся.

#### **“О СЕБЕ В ТРЕХ СЛОВАХ” (13-16 лет)**

Каждый участник называет свое имя и три любых слова, которые, как ему кажется, его наиболее полно характеризуют. Пример показывают на себе вожатые.

#### **“ХОРОВОЕ ЗНАКОМСТВО” (13-16 лет)**

Эта игра проводится тут же после первичного знакомства с именами участников. Все играющие становятся в круг. Ведущий указывает на кого-либо, и все (в том числе и тот, на кого указывают) хором произносят это имя. Так повторяется несколько раз с разными участниками.

#### **«ЛУЧШЕ, БОЛЬШЕ, НАУЧИТЕ» (13-16 лет)**

Участникам выдается лист формата А-4 со следующими фразами:

«Больше всего я люблю...»

«Лучше всего я умею...»

«Хочу научиться...»

Соответственно, каждому участнику необходимо закончить вслух эти предложения и передать лист дальше по кругу. При этом каждый участник представляется, назвав свое имя.

### **2. Игры на сплочение, сближение.**

Это «Игры-энергизаторы» (см. выше): «Цвета», «Салат», «Почта», «Посикота», «Путаница», «Тише-громче», «Молекула», «Дракон-самурай-принцесса», «Дирижер», «Охотники», «Ой-ей-ей!», «Фламинго и пингвины», «Рыжая корова», «Домики-жители-землетрясифии», «Шишки, белки и орехи», а также деловая игра «Светский раут».

### **3. Игры на выявление лидера**

#### **«КАРАБАС» (11-13 лет)**

Участников рассаживают в круг, вместе с ними садится вожатый, который предлагает условия игры: “Ребята, вы все знаете сказку про Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы - куклы. Я произнесу слово “КАРА-БАС” и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь, встать со стульев, причем столько человек, сколько я покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции”. В этом игровом тесте

необходимо участие двух вожатых. Задача одного - проводить игру, второго - внимательно наблюдать за поведением ребят. Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встают позже или под конец игры, менее решительные. Есть и такие, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу “счастливых”. Не инициативной является та группа отряда, которая не встает вообще. Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.

#### **«АРХИМЕД»** (11-13, 13-16 лет)

Все участники в кругу держатся за руки. Они до конца игры, не расцепляя рук, будут строить геометрические фигуры. Игра проводится в три этапа. На всех трех – все участники с закрытыми глазами. Различия этапов:

1 этап – говорить могут все, строят квадрат (вожатый-ведущий наблюдает самых активных участников, организующих весь процесс).

2 этап – говорить могут те, кого назначит ведущий, строят треугольник (это должна быть 1/3 часть отряда тех самых активных участников).

3 этап – говорить могут 2-3 человека, назначенных ведущим, по его мнению претендующих на лидеров, строят трапецию.

После каждого этапа участники открывают глаза и смотрят, что у них получилось. Если отряд отлично справляется, то на третьем этапе задание можно усложнить, построив звезду.

#### **«ИНДИКАТОР»** (11-13, 13-16 лет)

Участники стоят в кругу. Вожатый говорит: «У вас есть 4 типа движений: «руки вверх», «присесть», «сойтись в центр», «разойтись по стенам». Ваша задача, чтобы максимальное число людей сделали очень быстро одно и то же движение. Могут все говорить». Затем, ведущий запрещает всем говорить. Затем запрещает говорить и пользоваться жестами. Затем – говорить, пользоваться жестами и мимикой. И последнее – выполнить задание молча с закрытыми глазами. Все это время вожатые внимательно наблюдают за участниками и выявляют для себя лидеров.

#### **«БОЛЬШАЯ СЕМЕЙНАЯ ФОТОГРАФИЯ»** (11-13, 13-16 лет)

Участникам предлагается, чтобы они представили, будто их отряд - большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать “фотографа”. Он должен расположить всю семью для фотографирования. Из семьи выбирается “дедушка”. Он тоже может участвовать в расстановке членов “семьи”. Более никаких установок для детей не дается. Они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вожатые наблюдают за этой занимательной картиной. Роль “фотографа” и “дедушек” обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но однако, не исключены элементы руководства и других “членов семьи”. Вожатым будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения. Также, эта игра, проведенная в середине смены, может открыть вам новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. После распределения ролей и расстановки “членов семьи” “фотограф” считает до трех. На счет “три” все дружно и очень громко кричат слово “сыр” и делают одновременный хлопок в ладоши.

#### **«ОБЪЕДИНЕНИЯ»** (11-13, 13-16 лет)

Эта игра заключается в образовании групп. Внимательно слушайте указания ведущего, а затем бегите, организуйте, ищите подходящую вам группу. Вы можете собрать свою или стать участником, чьей либо группы.

Задания:

- найдите группу из трех человек, которых вы не знаете;

- найдите такую группу из пяти человек, чтобы у каждого что-нибудь из одежды было одного и того же цвета;
- найдите группу из четырех человек, у которых последняя цифра телефонного номера та же, что и у вас;
- найдите пятерых, у кого столько же братьев и сестер, сколько и у вас;
- найдите четверых одетых в кроссовки;
- найдите троих с длинным волосом.

Участники, которые активнее и чаще других собирают свои группы и есть лидеры.

### «ГИННЕС-ШОУ» (11-13,13-16 лет)

Ребятам необходимо за определенное время (или как можно быстрее) построиться по определенному признаку. Больше никаких указаний вожатый не дает. Задания для построения:

- по росту;
- по цвету волос;
- по жесткости волос;
- по длине прически;
- по цвету глаз;
- размеру обуви;
- дням рождения и т.д.

При построении возникает естественный вопрос: “Откуда строиться?” Желательно не давать ответа - промолчать, сделать вид, что не слышите вопроса. Здесь вы, как раз, и сможете отметить лидера, того, кто возьмет на себя инициативу в построении, т.е. начнет расставлять “как надо”. Возможно, это и есть те люди, которые в сложной ситуации могут взять на себя инициативу. На втором-третьем задании все необходимо усложнить: все участники – «немые», затем – «слепые». Как правило, за решение берутся отчаянные, смелые, энергичные люди с организаторскими способностями. Таким образом, в игре можно проверить - совпадают ли потенциальные лидеры с формальными.

## **ИГРЫ С ЗАЛОМ**

### «ДОЖДИК»\*

Перед началом самой игры ведущий рассказывает мини-сказочку или сводку погоды, создавая настроение зала и подводя к тому, что наше солнышко закрыла тучка, и начал накрапывать дождик. Если дети играют в первый раз, то ведущий разучивает с ними движения: одна ладошка – это «асфальт», пальчики другой – это «капельки», «капельки» будут стучать об «асфальт». Главное, смотреть, что делает ведущий и в точности повторять за ним. Ведущий: «И вот упали первые капельки (стучит большим пальцем одной руки по ладошке другой), за ними закапали другие (прибавляет к постукиванию указательный палец), затем дождик стал увеличиваться (прибавляет средний палец), набирать силу (прибавляет безымянный), пока не превратился в целый ливень! (прибавляет мизинец и начинает хлопать в ладоши)» На этом игру можно закончить. А можно продлить с рассказом, как уходит дождик, соответственно, делая все наоборот, от аплодисментов до постукивания одним пальцем, последней «капелькой». При проведении данной игры очень важна интонация ведущего – от шепота до громкого голоса, интонация «сказочника».

### «ДЕЛЬФИН» («РЫБКА»)\*

Одна рука ведущего – это «уровень воды» (он держит ее перед собой, согнувши в локте). Другая рука – плавающий «дельфин» (ладонь двигается под рукой-«водой»). Правила игры: если «дельфин» выпрыгивает из «воды» – зал должен сделать хлопок. Задача ведущего не просто выпрыгивать из «воды», но и подлавливать зал, например: показывать ладонь из «воды» только наполовину и тут же «нырнуть» обратно; иногда поднимать вверх

не «дельфина», а сам «уровень воды». Закончить игру можно, задержав «дельфина» высоко над «водой», вызвав тем самым бурные аплодисменты зала. В процессе игры ведущий должен все комментировать, например: «Плავает дельфин в красивом голубом море, и вдруг, «оп!», как выпрыгнет...» и т.д.

### **«ЧИХАНИЕ СЛОНА»\***

Перед началом игры ведущий спрашивает: «Слышал ли кто-нибудь из вас, как чихает слон?!». На ответы зала можно реагировать по-разному: «Нет? Тогда сейчас услышите!». Или при ответе «да», «тогда сейчас проверим» и т.д. Правила игры: зал делится на три группы. С первой группой ведущий разучивает слово «ящички», со второй – «хрящички», с третьей – «поташили». Причем, ведущий должен добиться, чтобы все группы проговаривали свое слово очень коротко (не растягивая по слогам), так как только при этом условии можно услышать настоящий «чих». После репетиции, по команде ведущего, все три группы одновременно кричат свои слова. Ведущий: «Апчхи! Будьте здоровы! У нас получился замечательный слон!»

### **«ИППОДРОМ»\***

Ведущий: «Есть ли у вас ладони? Покажите!».

Играющие показывают свои ладошки.

Ведущий: «А колени? Хлопните ладошками по коленям!»

Играющие хлопают ладонями по коленям.

Ведущий: «Отлично. Именно так выходят кони на поле ипподрома. Повторяйте движения за мной»

Играющие вместе с ведущим размеренно хлопают по коленям, имитируя топот копыт.

Ведущий: «Кони выходят на старт. Трибуны режут!»

Играющие имитируют крики и возгласы поддержки.

Ведущий: «Внимание! На старт! Марш!»

Играющие вместе с ведущим постепенно убыстряют “бег”.

Ведущий: «Барьер!»

Играющие делают один хлопок сразу двумя ладонями.

Ведущий: «Двойной барьер!»

Играющие делают два хлопка сразу двумя ладонями.

Ведущий: «Бежим по мостовой!»

Играющие вместе с ведущим поочередно ударяют себя кулаками в грудь.

Ведущий: «Бежим по песочку!»

Играющие трут ладонью о ладонь.

Ведущий: «По болоту».

Играющие взявшись за щеки чмокают, поочередно их оттопыривая.

Ведущий: «Снова по дороге. Видна финишная прямая! Кто вперед?!».

Играющие увеличивают скорость.

Ведущий: «Финиш! Тпру-у! А теперь погладьте соседа справа со словами «хорошая лошадка». А теперь себя – «а я лучше!»

### **«ВОЛНА»\***

Ведущий рассказывает детям про море, волны, чаек. Предлагает изобразить всем вместе огромную волну. Знакомит их с замечательной «чайкой» (помощником ведущего).

Правила игры: «чайка» будет пробегать вдоль рядов. Мимо чьего @яда она бежит, все участники должны быстро встать и вскинуть руки вверх, изображая волну, и затем быстро сесть. «Чайка» бежит туда и обратно под комментарии ведущего. При этом, она может двигаться, как вдоль рядов, так, затем, и поперек (впереди только первого ряда).

### **«РЕПКА»\***

Участникам предлагается поучаствовать в любимой всеми сказке «Репка». Ведущий разбивает зал на семь групп и раздает соответственно роли: репка, дедка, бабка, внучка, жучка, кошка, мышка. Правила игры: каждый раз, как только группа слышит свою роль, она должна дружно и очень быстро вставать-садиться. Ведущий рассказывает сказку и комментирует по ходу «исполнение ролей».

### **«ПЕРЕВЕРТЫШИ»\***

Ведущий просит зрителей выполнить какое-либо движение. А зал делает все наоборот. Например:

- повернитесь налево (зал поворачивается направо);
- сядьте (зал встает);
- наклонитесь вперед (зал - назад);
- хлопайте в ладоши (зал топает ногами);
- причешите соседа (причесывают себя);
- пожмите руку соседу справа (жмут соседу слева) и т.д.

Ведущему важно заранее продумать набор движений. Эта игра может быть просто разминкой перед следующей игрой.

### **«ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ»\***

Ведущий договаривается с залом, какое движение нельзя делать, например: присесть или хлопнуть в ладоши, или махать руками. Затем ведущий показывает различные движения, которые играющие должны в точности повторять за ним. Чем более разнообразны и забавны эти движения, тем интереснее игра. Неожиданно он показывает запрещенное движение. Можно усложнить игру: договориться о том, что есть два движения, которые повторять нельзя, а вместо них надо делать другие. Например, когда ведущий кладет руку на затылок, играющие должны повернуть голову вправо, а когда он наклоняется вперед, они должны два раза хлопнуть в ладоши. До начала самой игры надо все движения отрепетировать с залом.

### **«ПОЕХАЛИ...»\***

Предложите участникам вспомнить, где расположены на их лице нос, глаза, губы и другие части тела. Не забыли? Реакция зала однозначна: недоумение, веселье, остроты-реплики. А теперь мы проверим, так ли это. Все должны хлопнуть по своим коленям и хором приговаривать: «Поехали, поехали, поехали...» При этом игроки смотрят на ведущего. Он называет и показывает части тела (затылок, нос, рот, рука, глаза и т.д.). Ребята вслед за ведущим должны показать у себя ту часть, которую он, именно, назвал. Нужно быть внимательным, т.к. может прозвучать слово «ухо», а вы в это время вслед за ведущим поглаживаете себе живот. Или ведущий говорит: «затылок», а показывает на лоб. Итак, ведущий говорит: «Кто самый внимательный? Давайте узнаем: «Поехали, поехали, поехали... Ухо! (и сам хватается за ухо) Поехали, поехали, поехали... Ухо соседа! (а сам хватается за свой нос) Поехали, поехали, поехали...» Во многом успех игры зависит от остроумного комментария.

### **«ОРКЕСТР ЗООПАРКА»\***

Ведущий-дирижер разбивает участников на микрогруппы (по отрядам или рядам), каждой из которых дает животного с характерными звуками («гав», «мяу», «бе-е», «кар», «му-у» и т.д.). Дирижер предлагает спеть песню (например, «В лесу родилась елочка») на языке каждой группы. Ведущий показывает по очереди на каждую группу, и они продолжают песню, начатую предыдущей группой.

### «ИНОСТРАНЦЫ»\*

Ведущий предлагает участникам выучить новые иностранные языки в дополнение к тем, которые они знают. А для этого нужно взять всем известную песню:

«Жили у бабуси  
Два веселых гуся.  
Один серый, другой белый.  
Два веселых гуся...»

И попробовать спеть ее на другом языке. А сделать это очень просто: все гласные в словах необходимо поменять на какуюнибудь одну букву. Если заменить все гласные на “А”, то на английском языке эта песня будет выглядеть так:

«Жала а бабаса  
Два васалах гаса.  
Адан сарай, драгай балай.  
Два васалах гаса...»  
Польский – “Э”;  
Испанский – “И”;  
Французский – “Ю”;  
Немецкий – “У”;  
Английский – “А”;  
Японский – “Я”;

### «ОХОТНИК»\*

Играющие вслед за ведущим повторяют движения.

«Собрался охотник на охоту. Надел шляпу, сапоги, взял ружье и пошел по дороге (*топают ногами*), затем по песочку (*потирают ладонью о ладонь*), по бревнышкам через мостик (*ударяют кулаками в грудь*), по болоту с кочки на кочку (*хлопают в ладоши*), по тропинке (*хлопают по коленям*), устал - “Уфффф!” (*вытирают лоб*).

Сел на пенек, осмотрелся, увидел за кустом медведя, испугался и побежал обратно:

По тропинке (*хлопают по коленям*), по болоту с кочки на кочку (*хлопают в ладоши*), по бревнышкам через мостик (*ударяют кулаками в грудь*), затем по песочку (*потирают ладонью о ладонь*), пошел по дороге (*топают ногами*).

Прибежал домой, снял сапоги, шляпу, ружье. Устал - “Уфффф!” (*вытирают лоб*).

Рассказал жене, как пошел по дороге...»

Если играющие не устали, игру можно продолжить и далее: Жена решила посудачить с соседкой: “А мой-то охотился на медведя!” и так далее.

А маленький сынишка подслушал, пришел к своим друзьям и рассказывает: “А мой папа ходил на охоту!..”

При этом темп игры можно увеличивать. Главное – не сбиваться самому ведущему, чтобы не сбились играющие.

### «БУБЛИК» (9-11 лет)

Эта игра на быстроту реакции.. Ведущий разучивает с залом движения:

«Бублик (показывает знак «ок»),

Баранку (пальцы двух рук соединяет в одно кольцо),

Батон (раздвигает перед собой руки),  
И буханку (мах руками в стороны)  
Пекарь (на себя)  
Из теста (хлопок)  
Испек (движения лепки)  
Спозаранку (руки вверх)»

После репетиции ведущий постепенно увеличивает скорость. При этом он должен сам не запутаться. Стихотворение проигрывается 4-5 раз.

#### «РЫБКИ» (9-11 лет)

Принцип игры тот же (см. здесь «Бублик»).

«Рыбки плавают (волны руками),  
Нырют (один большой нырок руками вниз),  
Рыбки плещутся в воде (машем внизу ладошками).  
То сожмутся (хлопок на уровне груди),  
Разожмутся (развести руки),  
То зароятся в песке (волны руками вниз)...»

#### «ВЕСЕЛЫЕ МАРТЫШКИ» (9-11 лет)

Ведущий предлагает побыть всем мартышками: «А что делают мартышки? Сейчас узнаем!» Ведущий говорит слова, а зал выполняет называемые движения:

«Мы –веселые мартышки,  
Мы играем громко слишком.  
Мы в ладоши хлопаем,  
Мы ногами топаем,  
Надуваем щечки,  
Скачем на носочках,  
И друг другу даже  
Язычки покажем.  
Дружно прыгнем к потолку,  
Пальчик поднесем к виску.  
Оттопырим ушки,  
Хвостик - на макушке.  
Шире рот откроем,  
Гримасы всем состроим.  
Как скажу я цифру «три», -  
Все с гримасами замри!»

#### «КАРТОШКА» (9-11 лет)

Ведущий предлагает ребятам проверить внимательность, наблюдательность и быстроту реакции. Они должны на любой вопрос отвечать: «Картошка». Вопросы обращены ко всем сразу. Например: «Что у вас на этом месте?» (показав на нос). Реакцию нетрудно представить. Вот несколько вопросов, которые можно задать, чтобы всех запутать:

- Что вы кушали сегодня на обед?
- А что вы хотели бы съесть на ужин?
- А кто это опаздывает и сейчас входит в зал?
- Что привезла вам из дома мама?
- О чем вы мечтаете?
- Как зовут вашу любимую собаку? ... и так далее.

Ведущий должен иметь в запасе огромное количество вопросов и задавать их очень быстро.

### **«ЗАГАДКИ-НЕСКЛАДУШКИ» (9-11 лет)**

Ведущий спрашивает детей: «Знаете ли вы, что едят на обед различные животные?.. Например, корова?..» Правила игры: зал должен правильно закончить предложение.

«Ночью, голову задрал,

Воет серый злой ..... *(отвечают дети)*

Кто в малине знает толк?

Ну, конечно, серый..... *(отвечают дети)*

Кто любит по ветвям носиться?

Конечно, рыжая..... *(отвечают дети)*

Все преграды одолев,

Бьёт копытом верный... *(отвечают дети)*

Зимой кору с деревьев ест?

Ну, конечно, серый..... *(отвечают дети)*

Дубовый жёлудь любит он.

Конечно - это дикий..... *(отвечают дети)*

В процессе данной игры очень важны забавные комментарии ведущего.

### **«ОЧЕНЬ ВКУСНЫЙ ПИРОГ» (9-11 лет)**

Ведущий спрашивает детей: «Вы любите пироги?..» Затем, отвечает залу и приглашает отведать очень вкусный пирог. Задача зала – продолжить фразы.

«Я захотел устроить бал,

И я гостей к себе...

Купил муку, купил творог,

Испек рассыпчатый...

Пирог, ножи и вилки тут-

Но что-то гости ...

Я ждал, пока хватило сил

Потом кусочек...

Потом подвинул стул и сел

И весь пирог в минуту...

Когда же гости подошли,

То даже крошек не...»

*Внимание!* Играм с залом также могут стать известные всем сидячие игры: «Радио» (см. «Игры-энергизаторы), «Шел по крыше воробей...», «Прилетели птицы...», «Нос-пол-потолок» (см. в «Развивающих играх» «Игры на внимание» для детей 9-11 лет) и т.д.

### **ИГРЫ-РОЗЫГРЫШИ (11-13, 13-16 лет)**

“Казабуба”

Группа стоит в кругу. Ведущий - в центре, у него в руках свернутая газета или надувной детский молоток. Называется имя кого-то из круга, и ведущий пытается его осалить газетой. Чтобы не быть осаленным, названный должен успеть быстро назвать кого-то еще, стоящего в кругу. Если человека осалили до того, как он назвал имя, он становится водящим. Через некоторое время вводится дополнительное правило: бывший ведущий, как только встает в круг, должен быстро назвать какое-нибудь имя. А если он не успевает это сделать до того, как его осалит новый ведущий, он становится ведущим опять. В группе, в которой много малознакомых людей иногда целесообразно, чтобы тот, чье имя назвали поднимал руку, так как ведущий может не ориентироваться в именах.

### **«СЕМЕЙКА АДАМС»**

Для проведения игры несколько человек выходят в другую комнату (это водящие), а все остальные участники становятся полукругом. Ложные правила игры: ведущий-вожатый подговаривает всех о том, что бы не происходило – в точности повторять все слова и движения за разыгрываемым. Правила игры для приглашенного водящего: «Перед тобой семейка Адамс. Они очень любят веселиться. Ты должен им понравиться так, чтобы они тебе зааплодировали.» Водящий начинает прыгать, рассказывать анекдоты, корчить гримасы и т.п. А все, как договаривались, повторяют за ним. Игра продолжается до тех пор, пока водящий не поймет, что для того, чтобы ему похлопали, он должен захлопать в ладоши сам. Затем приглашается следующий водящий и т.д.

### **«СОВЕТСКИЙ ЛУНОХОД»**

Все участники становятся в круг. Ведущий-вожатый занимает положение в центре, садится на корточки и начинает передвигаться по кругу, приговаривая «мультикшным» голосом: «Я советский луноход номер 1, я советский луноход номер 1...». Задача участников – не рассмеяться. Если кто-то нарушает правила, садится в круг и так же «мультикшным» голосом говорит: «Я советский луноход номер 2, я советский луноход номер 2...» и т.д. Игра продолжается, пока не останется пара самых стойких человек. В процессе «луноходы» могут строить смешные гримасы, менять интонации, обращаясь к конкретным участникам, здороваться с другими луноходами и т.п.

### **«СВИСТОК»**

Участники становятся в круг, прижавшись друг к другу. Ведущий просит пятерых игроков выйти в другую комнату, а сам тем временем надевает на шею свисток таким образом, чтобы он висел на спине, а не на груди, и чтобы не видно было от него веревочку. Ложные правила: ведущий подговаривает всех спрятать руки за спину, когда придет водящий и сделать вид, будто они там передают свисток из рук в руки. А на самом деле – он будет подходить к ним спиной, и, к кому он подошел, должен, незаметно для разыгрываемого, быстро просвистеть в свисток (репетируют). Затем приглашают водящего в круг (ведущий так же в кругу): «Видишь, у ребят руки за спиной. Они передают там свисток. Твоя задача поймать человека, в момент передачи. На кого укажешь – должен быстро показать тебе руки. И еще, они могут иногда, не заметно для тебя, свистеть в него и снова прятать за спину. Понятно?.. Начали!» Главное в этом розыгрыше поведение и реакция ведущего: он должен незаметно для разыгрываемого подходить к участникам и, после того, как кто-нибудь свистнул, резко оборачиваться и отходить от этого места, да еще и указывать на этого игрока (мол, помогает водящему). Спустя некоторое время розыгрыш разоблачают и зовут следующего водящего.

### **«БАБУШКА ИЗ БРАЗИЛИИ»**

Участники встают в круг и повторяют все слова и движения ведущего:

- У меня в Бразилии живет бабушка вот с такой рукой (начинает сильно трясти рукой).
- У меня в Бразилии живет бабушка вот с такой рукой и вот с такой ногой (начинает сильно трясти рукой и ногой).
- У меня в Бразилии живет бабушка вот с такой рукой, ногой и вот с такой головой (начинает сильно трясти рукой, ногой и головой).

И так далее. В самом конце игры ведущий неожиданно произносит: «Какие внуки, такая и бабушка!»

### **«ЗООПАРК»**

Все тесно становятся в круг, сцепившись «под руки». Правила игры: «Вы все звери из зоопарка. Каждый получит свое название. Как только вы услышите свое животное, надо

поджать ноги и повиснуть на руках соседей. А задача соседей – удержать этого игрока. Понятно?..» Ложные правила: ведущий по очереди всем на ухо говорит название всего лишь одного животного, например «гиппопотам» (при этом, он делает вид, что бы такое-этакое придумать следующему участнику). И только одному–двум игрокам – других животных, например: слон и жираф. В начале игры, соответственно, он называет слона и жирафа, а затем произносит «гиппопотам», и все падают на пол.

### **«ЛОЖКА»**

Пятеро водящих удаляются за дверь. Ложные правила: ведущий подговаривает всех встать перед двумя стульями, где будут сидеть он и водящий. Руки у всех находятся за спиной, мол, там у кого-то ложка. А она на самом деле всегда у ведущего-вожатого. Если, вдруг, она будет падать или он будет терять ее, участникам необходимо незаметно подавать ее в руку ведущего. Когда скидывается покрывало, все участники кричат: «Я-я-я-я-я-я-я!». Правила для разыгрываемого водящего: «Ты сейчас сядешь на стул, и тебя накроют покрывалом, чтобы не подглядывал. Тебя будут потихоньку ударять по голове этой ложкой (показывает ему пластмассовую(!) ложечку) и прятать ее за спину. Твоя задача всегда с трех попыток угадывать, кто это, показывая на человека, а он, в свою очередь, будет показывать тебе свои руки. Но, чтобы тебе не было страшно, я сяду рядом с тобой...» Ведущий садится с ним, и сам всегда ударяет то его, то себя по голове. При этом он очень быстро скидывает покрывало, активно участвуя в процессе указания на того или иного игрока. А так же, когда их накрывают, приговаривает: «Ну быстрее уже там!.. Ой, только не больно бейте». После 3-4 раз водящему не разоблачают розыгрыш (если он конечно сам не догадался), а предлагают ко всем присоединиться, и зовут следующего водящего. Таким образом, предыдущий водящий, наблюдая процесс со стороны, понимает, что его разыграли.

## **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

### **«НА ГОРИЗОНТЕ ПОЯВИЛСЯ ЧЕЛОВЕК...»\***

Ведущий находится на большом расстоянии от игроков, которые стоят на «горизонте». Его задача переманить к себе всех игроков к себе. Ведущий говорит: «На горизонте появился человек...» (и называет любой элемент, имеющийся у игроков, например, «часы»). Участники, у которых есть часы, обязательно пытаются перебежать к ведущему. Все остальные участники обязаны их в данный момент задержать (осалить по плечу), не выходя из-за «линии горизонта». Осаленные остаются на «горизонте», а те, кто успел убежать, переходят на линию ведущего. И он продолжает с той же фразы, но уже называя другой элемент (повторяться ведущему нельзя). Теперь двигаются игроки, у которых есть такой элемент, а у кого нет, пытаются запятнать убегающих и т.д. Ведущему можно называть: какой-либо цвет одежды, глаз, волос, элементы обуви, бижутерии, одежды и т.п.

### **«СНЕЖНЫЙ БОЙ»\***

Участники делятся на две команды, с одинаковым количеством игроков. («снежные крепости»). Между ними проводится черта, и раздаются в равном количестве «снежки» (скомканные листы А-4). Задача команд: закидать «противника», как можно большим количеством «снежков», не покидая своей «крепости». По команде ведущего начинается «снежный бой» на 2 минуты. По истечении времени, все замирают. Ведущий подсчитывает количество «снежков» на территории каждой команды. Побеждает та команда, на территории которой *меньше* всего «снежков». Игру можно продолжить и вести, например, до двух очков. Причем, количество «снега» не обязательно делать по

количеству участников в команде, главное, чтобы оно было равным в обеих командах на начало игры.

#### **«БЕРЕГ И РЕКА»\***

Эта игра требует от ребят внимательности. На земле чертятся две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими линиями “река”, а по краям - “берег”. Все ребята стоят на “берегах”. Ведущий подает команду: “река”, и все ребята прыгают в “реку”. По команде “берег,” все выпрыгивают на “берег”. Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Например: “Берег, река, река, берег, река, река, река, река, берег, река, берег, берег...” Если после команды “берег”, кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды “река”, остались на “берегу”. Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник. Его можно поздравить и начать игру заново.

#### **«КОТ И МЫШИ» (9-11 лет)**

На расстоянии 10 метров чертятся 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 “мышы” 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”.

#### **«КОНЬ ВОРОНОЙ» (9-11 лет)**

Задача ведущего – запятнать всех игроков. Для этого все участники разбегаются в разные стороны, а ведущий, догоняя, легким движением пятнает игроков. Тот, кого запятнали, замирает на месте, разводит руки в стороны и кричит: «Расколдуйте меня, вороного коня!». Расколдовать игрока можно только, оббежав вокруг него три раза. В это время ведущий, видя такую картину, может запятнать и этого игрока, пытающегося выручить заколдованного. После некоторого времени, выбирается другой ведущий и т.д.

#### **«ГУСИ» (9-11 лет)**

На площадке, на расстоянии 10-15 метров чертятся две линии -два “дома”. В одном находятся гуси, в другом - их хозяин. Между “домами, под горой” живет “волк” - водящий. Хозяин и гуси ведут между собой диалог:

- Гуси, гуси!

- Га-га-га.

- Есть хотите?

- Да-да-да.

- Так летите!

- Нам нельзя: серый волк под горой не пускает нас домой.

После этих слов “гуси” стараются перебежать к “хозяину”, а

“волк” их ловит. Пойманный игрок становится “волком”.

#### **«ТИШЕ ЕДЕШЬ, ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ» (9-11 лет)**

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Задача играющих: как можно быстрее дойти до

водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего не просто. Играющие двигаются только под слова водящего: “Тише едешь, дальше будешь: раз-два-три-стоп!” На слово “стоп” все играющие замирают. Водящий, стоящий до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту. Водящий может смешить замерших ребят. Кто рассмеется, также возвращается за черту. Игра продолжается.

#### «КОШКИ-МЫШКИ» (9-11 лет)

Для игры выбираются два человека: один - “кошка”, другой - “мышка”. В некоторых случаях количество “кошек” и “мышек” может быть больше. Это делается для того, чтобы оживить игру. Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки – это “ворота”. Задача “кошки” - догнать (дотронуться рукой) “мышку”. При этом “мышка” и “кошка” могут бегать внутри круга и снаружи. Игроки, стоящие в кругу, сочувствуют “мышке” и, чем могут, помогают ей. Например, пропустив через “ворота” “мышку” в круг, они могут закрыть их для “кошки”. Или, если “мышка” выбегает из “дома”, “кошку” можно там запереть, т.е. опустить руки (закрыть все ворота). Игра эта непроста, особенно для “кошки”. Пусть “кошка” проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку. Когда “кошка” поймает “мышку”, из числа играющих выбирается новая пара.

#### «КОСМОНАВТЫ» (9-11, 11-13 лет)

В разных концах площадки кладут 4—5 больших обруча (или чертят круги). Это посадочные места ракет, готовых отправиться в полет. Эти кружки можно обвести контурами ракет. Ведущий оговаривает, что в одной ракете может поместиться два (или три) космонавта. Всем мест в ракетах не хватает.

Дети берутся за руки, идут по кругу и хором произносят:

“ Ждут нас быстрые ракеты

Для прогулок по планетам.

На какую захотим — на такую полетим!

Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!»

С последним словом все разбегаются и стараются быстрее занять места (вбежать в кружок, обруч) в одной из ракет. Опоздавшие собираются в центре круга, а занявшие места объявляют свои маршруты (например, Земля- Луна—Земля, Земля—Марс—Земля и др.). Эти названия можно заранее написать на борту ракет сокращенно: ЗЛЗ, ЗМЗ и т.д. Затем все собираются в общий круг, берутся за руки, и игра повторяется. Выигрывают те, кому удалось при трехкратном повторении совершить больше полетов. Преждевременно бежать к ракетам и сталкивать ребят с занятых на ракетах мест запрещается. Нарушившие эти правила выбывают из числа кандидатов в космонавты (временно не участвуют в игре).

#### «ДВА МОРОЗА» (11-13 лет)

На противоположных сторонах площадки на расстоянии 10—20 м линиями отмечают «дом» и «школу». Выбираются два водящих — морозы, остальные играющие — ребята, которые располагаются в одну шеренгу за линией дома, а посередине площадки — на улице стоят два мороза. Морозы обращаются к ребятам со словами: “Мы два брата молодые, Два мороза удалые”. Один из них, указывая на себя, говорит: “Я мороз — красный нос.”

Другой: “Я мороз — синий нос!”

Оба: “ Кто из вас решится

В путь-дороженьку пуститься?

Все ребята отвечают: “Не боимся мы угроз,

И не страшен нам мороз!”

После этих слов ребята бегут из дома в школу (за черту на другой стороне). Морозы ловят и замораживают перебегающих. Осаленные сейчас же останавливаются и стоят неподвижно на том месте, где их заморозил мороз. Затем морозы опять обращаются к ребятам с теми же словами, а ребята, ответив, перебегают обратно в дом, по дороге выручая замороженных ребят: дотрагиваются до них рукой, и те присоединяются к остальным игрокам. Морозы снова селят перебегающих ребят и тем самым мешают им выручать замороженных. Во второй раз морозы не говорят весь речитатив, а только последнюю фразу: “Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?” После двух перебежек выбирают новых морозов из не пойманных ребят, а пойманных подсчитывают и отпускают. Игра начинается сначала. Водящих меняют 3—4 раза. В конце игры отмечают ребята, не попавшиеся морозам ни разу, а также лучшая пара водящих. Правила: Играющие выбегают из дома только после слов: “И не страшен нам мороз”. Выбежав из дома, нельзя бежать обратно или задерживаться в доме. Пойманный игрок остается на том месте, где его заморозили. Победители - игроки, кто меньшее число раз был заморожен.

#### **«Волки во рву» (11-13 лет)**

На площадке чертится коридор (“ров”) шириной до одного метра. Ров можно начертить зигзагообразный, где поуже, где пошире. Во рву располагаются водящие - “волки”. Их немного - всего два или три. Все остальные играющие - “зайцы”, которые стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться осаленными. Если до “зайца” дотронулись, он выбывает из игры или становится “волком”. “Волки” могут осалить “зайцев”, только находясь во рву. “Зайцы” ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога “зайца” коснулась территории рва, это значит, что он “провалился в ров” и в этом случае также выбывает из игры.

#### **«ДЕНЬ И НОЧЬ» (11-13 лет)**

Поперёк площадки, посередине, проводятся две параллельные линии на расстоянии 1-1,5 метра одна от другой. По обе стороны от них в 10-15 метрах параллельно им проводятся линии “домов дня и ночи”.

Все желающие играть делятся на две команды: одна из них - “ночь”, другая “день”. Обе команды выстраиваются у своих средних линий. Причём игроки той и другой команды поворачиваются лицом к своим “домам”, т.е. спиной друг к другу. В самом центре площадки стоит ведущий. Он внезапно подаёт команду: “День!”. После этого сигнала игроки команды «ночь» убегают в свой “дом”, а игроки команды “день” стараются их догнать и осалить. Осаленные переходят в команду “день”. Ведущий снова подаёт сигнал: “День!” или “Ночь!”, стараясь строго не чередовать названия команд, чтобы они были неожиданными для игроков. Для того, что бы отвлечь внимание играющих и как-то разнообразить игру, ведущий перед сигналом может предложить им встать на носки, поднять руки вверх или вперёд, присесть и т.д. Затем неожиданно произнести: “Ночь” или “День!”. Побеждает команда, у которой больше осаленных игроков. Правила:

1. Запрещается бежать в свой дом раньше, чем ведущий подаст сигнал.
2. Играющие могут построиться лицом к руководителю (боком к друг другу).

#### **ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗАМОК (11-13, 13-16 лет)**

Играющие делятся на две команды. Первая должна расколдовать «замок», а вторая команда - помешать им в этом («замком» может служить дерево или стена). Около «замка» находятся «главные ворота». Это двое ребят из второй команды (у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны). Они произвольно располагаются на игровой площадке и не сдвигаются с места до конца игры. 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». Задача

второй команды - с завязанными глазами - осалить тех, кто движется к «замку».  
«Осаленные» участники выбывают из игры. После окончания, команды меняются ролями.

### **«ХВОСТ ДРАКОНА» (11-13, 13-16 лет)**

Участники – это дракон. Они цепляются друг за друга, как в паровозике. По команде ведущего, голова дракона (первый человек) должна поймать хвост (последнего человека). Тот в свою очередь должен увернуться. Когда последний пойман, то случается его переход в начало цепочки.

### **«ПЯТКА-НОС» (11-13, 13-16 лет)**

Участники делятся по парам и образуют из пар два круга. Играющим необходимо запомнить своего партнера и всегда соединяться только с ним. По команде ведущего игроки начинают двигаться: внутренний круг в одну сторону, внешний - в другую. По хлопку ведущего, задача игроков услышать задание и, как можно быстрее, его выполнить, но только со своим партнером. Какая пара последней выполнила задание, выбывает из игры. Побеждают оставшиеся в игре две пары. Игру можно постепенно усложнять, давая «сложные соединения». Ведущий при обдумывании заданий должен учитывать травмоопасность игры (и конечно не давать команду «пятка-нос»). Задания на соединения пар:

- Спина к спине
- Ладонками
- Плечом к плечу
- Нос к носу
- Стопами ног
- Ладонь к спине
- Ухо к ладони
- Носок к ладони
- Спина к голове
- Ладонь к колену
- Пятка к пятке и т.д.

## **ИГРОВОЕ РАНЖИРОВАНИЕ**

### **«СЧИТАЛКИ» (9-11 лет)**

\*\*\*

Я куплю себе дуду  
И по улице пойду,  
Громче, дудочка, дуди!  
Мы – играем, ты - води.

\*\*\*

Шла кукушка мимо сети,  
А за нбю – малы дети.  
Ку:ушата просят пить,  
Выходи – тебе водить.

\*\*\*

Раз, два, три, четыре, пять,  
Мы собрались поиграть.  
К нам сорока прилетела

И тебе водить велела.

\*\*\*

А ути-ути-ути,  
А куда же нам идти?  
Мама-уточка идет,  
За собой утят ведет.

\*\*\*

На златом крыльце сидели:  
Царь, царевич, король, королевич,  
Сапожник, портной.  
Кто ты будешь такой,  
Говори поскорей,  
Не задерживай добрых и честных людей.

Далее, выпавший игрок называет одного из перечисленных, например, «портной». Считалка начинается заново, и, на кого выпадает «портной», тот становится ведущим.

\*\*\*

Плыл по морю чемодан,  
В чемодане был диван,  
— в диване спрятан слон,  
Ты не веришь — выйди вон.

\*\*\*

Солнце спряталось за гору,  
Зайка в лес,  
А мышка в нору.  
Кто остался на виду -  
Убегай,  
Водить иду.

#### **«РАСЧЕТ»\***

Производится расчет на «первый-второй» или «первый-второй-третий» и т.п. (в зависимости от того, сколько требуется групп). Важно не перепутать: расчет нужно делать исходя из нужного количества групп, а не из количества участников в каждой группе.

#### **«КРУГ»\***

Если тренинг проходит в круге, то группу можно поделить пополам, проведя воображаемый диаметр круга от ведущего к участнику, сидящему (стоящему) напротив. В случае, если требуется более двух команд, круг просто разбивается на нужное число сегментов.

#### **«ЦВЕТОДЕЛЕНИЕ»\***

Деление на группы проводится по внешним признакам участников, например по цвету одежды. Те, у кого преобладает зеленый цвет, получают название «зеленых». Могут появиться и «красные», и «белые». Те, кто не попал ни в одну категорию, могут объединиться, например, в команду «пестрых».

Не рекомендуется объединять группы по темному цвету. Исключением может стать игра, где есть негативные персонажи. Критериями для выделения отдельных групп могут быть

не только цвета одежды, но и другие внешние признаки: наличие украшений, часов, цвет волос, цвет глаз и т.д.

### **«СОБЕРИ ОТКРЫТКУ»\***

Перед игрой готовятся открытки по количеству будущих команд. Одну открытку организатор разрезает на столько частей, сколько человек должно быть в одной команде. Предварительно перемешав разрезанные открытки, ведущий раздает их ребятам. По сигналу команды организуются, составляя картинку.

### **«МЯУ-ГАВ» (9-11, 11-13 лет)**

Эта игра для разделения отряда на 4-6 команд. Отряд выстраивается в шеренгу. Вожатый заранее готовит записки с голосами животных. Например, надо отряд разбить на 4 команды, по 9 человек. Он соответственно пишет: 9 записок со звуком «мяу», 9 – со звуком «кря», 9 с – «гав» и 9 – с «ква». То есть, сколько нужно команд, столько видов звука животных. Все записки перемешиваются и каждый участник вытягивает себе по одной. Сразу записки не разворачиваются. А после правил ведущего – найти свою команду только с помощью написанного звука – начинается игра.

### **«ОРЕЛ-ЛЕВ» (11-13, 13-16 лет)**

Эта игра для разделения отряда на две-три команды.

Выбираются два ведущих. Отряд разбивается на пары, каждая пара придумывает себе название каких-либо животных (для одного и другого участника пары), растения, предмета, но так, чтобы не слышали ведущие. Затем, в очередности, пара подходит к ведущим и один игрок из пары называет двух животных (свое и напарника). Ведущие «выкрикивают» одно из этих животных (выбирают). Кто крикнул первым, забирает себе игрока с названием этого животного, другой игрок, соответственно, достается другому ведущему. Выбранные игроки становятся позади своих ведущих в колонны и т.д. Если нужно образовать три команды, то выбирается трое ведущих, а отряд разбивается на тройки. В остальном, принцип тот же.

### **«КАЛЕНДАРЬ»\***

Всем играющим прикалывают на грудь по листку из отрывного календаря. Листки надо подобрать так, чтобы играющие могли выполнить перечисленные ниже задания.

1. Собрать команду, состоящую из пяти одинаковых дней недели (вторников, четвергов или пятниц и т. п., числа значения не имеют).
2. Собрать команду, состоящую из всех семи дней недели (число, месяц значения не имеют).
3. Собраться так, чтобы образовался год 2006-й (или другой, по указанию руководителя).

### **«ВЫБОРЫ» (13-16 лет)**

Эта игра для формирования 2-3-х команд.

Назначаются ведущие, которые вызывают по одному члену в свою команду. Вызванный член команды, вызывает следующего по своему усмотрению и т.д. Так комплектуются команды. Вожатый) участвует в игре вместе с детьми.

### **«СТРЕЛЬБА ГЛАЗАМИ» (13-16 лет)**

Участники встают в круг, опустив глаза. По сигналу ведущего все поднимают глаза, стремясь встретиться с кем-то взглядом. Если это удалось, то образовавшиеся пары покидают круг.

Игра продолжается до тех пор, пока все участники не окажутся разбитыми по парам. А дальше — по замыслу ведущего: либо организуется работа в парах, либо пары группируются в более крупные объединения.

Можно провести иначе: попытки повторяются до тех пор, пока вся группа одновременно не распадется на пары взаимно выбравших друг друга участников.

Ранжированием могут являться так же игры, где в процессе подразумевается образование пар, троек и т.д. Можно на необходимом этапе остановить такую игру и оставить пары, тройки для следующей более сложной игры, где нужны «ситуативные» группы, а не «друг-подруга» (см. в играх-энергизаторах игру «Молекула», в подвижных играх.