

ИГРОВОЕ АССОРТИ

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

В первые дни смены важно заинтересовать, увлечь детей интересной деятельностью. Для этого целесообразно направить все усилия на знакомство, сплочение детей друг с другом. Вожатый, постарайся быть радостным, веселым, немного бесшабашным, попробуй «раскрутиться» в полную силу, тогда дети во всем начнут подражать тебе и копировать, а не это ли тебе необходимо для дальнейшего формирования детского коллектива?

Великолепная Валерия

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например: Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и добавляет свое. Игра продолжается до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

Снежный ком

Участники берутся за руки, образуя круг. Начинает игру первый игрок, называя свое имя. Второй участник по кругу повторяет имя первого участника и говорит свое. Третий участник повторяет имена первых двух и называет свое имя. И так игра длится до тех пор, пока последний человек не назовет все имена, включая свое.

Одеяло

Участники делятся на две команды, располагаясь друг напротив друга. Между ними натянута одеяло. От каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо

успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал — забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая «перетянет» к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имен.

Бинго

Участники образуют два круга (один в другом) с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны, обращенные лицом друг к другу, под слова:

Мой лохматый серый песик
У окна сидит.
Мой лохматый серый песик
На меня глядит.
Б-И-Н-Г-О (2 раза)!
Да, Бинго звать его!

Слова «Б-И-Н-Г-О» произносятся раздельно по буквам, причем на каждую букву стоящие во внешнем круге ударяют в ладоши стоящих во внутреннем (на каждую букву — ладоши нового человека). Последняя буква «О» говорится протяжно (удивленно-радостно), а последние слова («Да, Бинго звать его») пара произносит вместе, держась за руки. После чего участники представляются друг другу по именам. Так продолжается до тех пор, пока все не перознакомятся.

А я еду, а я тоже, а я заяц

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место не занято никем. В центре — водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами: «А я еду». Следующий игрок — со словами: «А я тоже». Третий участник говорит: «А я заяц», — и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чье имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего — успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

Кисочки

Участники располагаются по кругу на корточках, руки держат на полу перед собой, причем большие пальцы правой и левой руки присоединены друг к другу, а мизинцы к мизинцам соседей. Дети друг у друга спрашивают ласково по кругу: «Наташенька, ты знаешь игру „Кисочки“?» Наташенька отвечает ласково: «Нет, Зиночка, я не знаю игру

„Кисочки“, но сейчас спрошу у Юрочки. Юрочка, ты знаешь игру „Кисочки“?» И т. д., пока все не спросят. Когда спрашивают у первого (он же ведущий), тот отвечает: «Нет, не знаю, сейчас спрошу у всех. Ребята, вы знаете игру „Кисочки“?» Дети отвечают: «Нет». Ведущий говорит: «А зачем тогда здесь сидите?», при этом слегка толкает плечом тех, кто сидит рядом. Таким образом, весь круг падает.

Мы идем в поход

Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя свое имя и предмет, который он берет с собой в поход. Ведущий начинает: «Меня зовут Катя, я беру с собой калачи». Всем участникам необходимо догадаться о том, что первая буква названия предмета должна совпадать с первой буквой имени. Кто догадался, того ведущий берет в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

Я змея, змея, змея

Участники стоят по кругу через одного (мальчик—девочка). Начинает вожатый, подходя к кому-нибудь со словами: «Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?» Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берет левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: «А придется!», и идет сцепление. Таким образом, с каждым разом змея все больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

Займи место

Участники сидят на стульях, расставленных по кругу, один стул свободный. Водящий находится в центре круга. Сидящий слева от пустого стула ударяет правой рукой по нему и называет имя одного из игроков. Тот, кого назвали, как можно быстрее бежит к пустому стулу. Игрок, оказавшийся теперь около освободившегося места, должен успеть ударить по стулу и назвать имя следующего участника. Задача водящего — занять это место быстрее. Кто из них не успеет, становится водящим.

Дрозд

Участники образуют два круга — внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: «Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щечки аленькие и у тебя щечки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга». При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа,

прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щечкам, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

Шляпа

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка, шелчок пальцами правой руки, шелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал вожатый. Итак, при шелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит свое имя, затем два хлопка, после этого при шелчке пальцами правой руки произносит свое имя, а при шелчке пальцами левой руки — имя одного из участников. Тот игрок, чье имя назвали, повторяет то же самое. Например: Оля, Оля, два хлопка, Оля, Игорь, Игорь, Игорь, два хлопка, Игорь, Света, и т. д. Кто не успел — тот «прошляпил».

Паровоз

Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я паровоз. Как тебя зовут?» Участник называет свое имя, «паровоз» повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнес участник. Кто представился, присоединяется к «паровозу». Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

Я знаю пять имен

Участники стоят в кругу — мальчик, девочка. По очереди каждый игрок называет пять имен мальчиков и пять имен девочек своего отряда, начиная с фразы: «Я знаю пять имен...»

Любимое занятие

Все участники сидят в кругу на стульях. Ведущий (в центре) произносит некую характеристику (например, кто любит танцевать, кто играет на гитаре, кто любит мороженое и др.), относящие ее к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится ведущим.

Суета сует

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9—16 клеточек. В каждой клеточке записано задание. Суть заданий одна: записать в клеточку имя человека, который (тут открывается простор для фантазии) любит рыбу, держит дома собаку, любит звезды... Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что

нужно вам. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена.

Молекула—хаос

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде вожатого: «Молекула по 2, по 3 и т. д.», игроки разбиваются на группы по 2—3 и более человек. Как только звучит команда: «Хаос!», участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.

Построения

Ведущий предлагает построиться участникам по цвету глаз (от самых светлых до темных); по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря; в алфавитном порядке по первым буквам полных имен и т. д.

Шел по крыше воробей

В е д у щ и й. Шел по крыше воробей!

И г р о к и. Бей-бей-бей-бей!

В е д у щ и й. Собирал себе друзей!

И г р о к и. Зей-зей-зей-зей!

В е д у щ и й. Много, много, много нас!

И г р о к и. Нас-нас-нас-нас!

В е д у щ и й. Встанут (*называет имена детей*) сейчас!

Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы имена всех играющих. В последнем варианте ведущий говорит: «Встанут все друзья сейчас!»

Птичка, пискни!

Участники усаживаются тесным кружком и начинают читать считалку:

Плыл по морю чемодан,

В чемодане был диван,

А в диване спрятан слон.

Ты не веришь? Выйди вон!

Тому, на кого пал жребий, завязывают глаза, ставят на середину круга и несколько раз поворачивают вокруг себя. (В это время участники могут поменяться местами.) Затем водящий подсаживается к кому-нибудь и просит: «Птичка, пискни!». Игрок отвечает: «Ку-ку, кар-кар, ку-ка-ре-ку, му-у-у-у». И так далее. Задача водящего: по голосу узнать игрока, назвать его имя. Если водящий угадал, игрок становится водящим, нет — игра продолжается.