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 натянуто 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. $Б-И-H-\Gamma-O$ (2 pasa)! 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 перезнакомятся.

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 шечки 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, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал вожатый. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит свое имя, затем два хлопка, после этого при щелчке 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

Ведущий. Шел по крыше воробей!
Игроки. Бей-бей-бей-бей!
Ведущий. Собирал себе друзей!
Игроки. Зей-зей-зей!
Ведущий. Много, много нас!
Игроки. Нас-нас-нас!
Ведущий. 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.

ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ

Любая игра способствует установлению определенного микроклимата в детском коллективе. В этой главе мы предлагаем вам игры, способствующие укреплению отношений между детьми на социальном уровне и социальном ичности ребенка наиболее приятным для него способом.

Узнай, кого нет

Все участники закрывают глаза, а ведущий в это время трогает когонибудь за плечо. Тот, кого он тронул, бесшумно уходит. По сигналу ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Кто первым назовет отсутствующего игрока, тот выигрывает.

Счет до десяти

Все участники сидят в кругу с закрытыми глазами. Задание: сосчитать до 10, при этом каждое число называет кто-то один, не договариваясь между собой. Если одновременно назвали одно и то же число несколько человек, то счет начинается заново.

Слон

Все участники за ограниченное время (1—2 минуты) должны выложить на полу из веточек, палочек, пуговиц, шишек и других мелких предметов изображение слона. Главное условие — задание выполнять в полной тишине.

Паровозик

Все участники встают «паровозиком», закрывая глаза игроку, стоящему впереди. Таким образом, открытые глаза остаются у последнего игрока, а свободные руки — у первого. Перед «паровозом» задача: достать определенный предмет, который ведущий помещает в комнате после того, как играющие закрыли глаза. Последний игрок руками поворачивает «паровозик», т. е. руководит им. По цепочке эти движения передаются всему «паровозику», и он начинает двигаться. Игра продолжается до тех пор, пока первый игрок не возьмет в руки спрятанный предмет.

Треугольник, квадрат...

Все участники с закрытыми глазами стоят в кругу и держатся за руки. Ведущий (вожатый) просит: «Дети! В полной тишине, без слов, постройте треугольник, квадрат, ромб и т. д.»

Океанский круг

Все участники встают в океанский круг друг за другом в одном направлении (левая рука на плече соседа, правая — на поясе соседа). После этого ведущий предлагает всем присесть, затем сделать вместе шаг правой ногой, а дальше — ваша фантазия.

Скалолаз

Участники встают на скамейку плотно друг к другу, взявшись под локотки. По очереди каждый игрок проходит по краю скамейки, держась за стоящих на ней людей, не оступаясь и не сталкивая со скамьи игроков.

Кис-брысь-мяу

Выбирают одного из участников (галящего), он стоит спиной к игрокам. Ведущий показывает рукой на любого игрока противоположного пола (по отношению к галящему) и спрашивает: «Кис?» Если галящий отвечает «Брысь!», то ведущий показывает на другого игрока, задавая тот же вопрос. Если ответ «Мяу!», то ведущий спрашивает, что должен сделать этот игрок в паре с галящим (или предлагает галящему вытянуть задание из шапки). Пара выполняет задание (танцует, рисует связанной парой ног, изображает известный памятник и др.) Далее галящий идет к игрокам, а вызванный игрок становится галящим.

Каблучок

Все участники располагаются рядами (ряд мальчиков, ряд девочек) лицом друг к другу на расстоянии 2—3 метров. Девочки совещаются и распределяют, кто какого мальчика загадал. Мальчики по очереди подходят к ряду девочек, стараясь разыскать ту, которая их загадала. Для этого мальчик проходит около девочек и топает ножкой рядом с той, которая, по его мнению, его загадала. Если выбор мальчика правильный, то девочка и мальчик идут танцевать; если мальчик ошибается, то девочка в ответ тоже стучит каблучком, а мальчик возвращается на место ждать следующей попытки.

Проводник

Дети выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи друг другу. Вожатый объясняет правила:

- 1. Нельзя разговаривать.
- 2. У всех, кроме последнего, закрыты глаза.
- 3. Последний человек машинист «поезда».
- 4. Хлопок по левому (правому) плечу поворот влево (вправо).
- 5. Хлопок по обоим плечам вперед.

- 6. Двойной хлопок по обоим плечам назад.
- 7. Хлопок по обоим плечам дробью стоп.

Задача машиниста: провести «паровозик» несколько поворотов (о направлении пути сообщает вожатый). Для продолжения игры последний участник становится впереди всех.

Тайный друг

На отдельных листах бумаги вожатый пишет имена и фамилии всех детей отряда (имена и фамилии девочек — в одной коробке, мальчиков — в другой). Мальчики вытягивают бумажки с именами девочек, а девочки — с именами мальчиков. Затем в течение установленного времени (1—5 дней) делают этим детям приятные сюрпризы. Главное условие — все должны сохранять тайну.

По истечении времени весь отряд собирается в одном месте, где вожатый (возможно, с творческой группой) преподносит сюрприз уже всему отряду (развлекательное шоу, вечер песни у костра и т. д.) По окончании вожатый вместе с детьми выясняет, все ли участники раскрыты, а также анализирует целесообразность, эффективность и необходимость игры «Тайный друг», совместно принимается решение сделать сюрприз соседнему отряду, лагерю и т. д.

Я люблю тебя за то...

Участники становятся или садятся в два круга — внутренний (мальчики) и внешний (девочки), парами навстречу друг другу. Пары берутся за руки, за локти, или обнимают другу друга, и говорят шепотом друг другу, какое качество они ценят больше всего в этом человеке. При этом начинают с обязательной фразы: «(имя участника), я люблю тебя за то...» Чем подробнее объяснение, тем лучше выполнено задание. Вожатый обязательно играет с детьми. Через 10–15 секунд внешний круг делает шаг вправо и пары, сменившись, повторяют все сначала. По окончанию игры — анализ ощущений.

Я люблю тебя, милочка

Участники садятся в круг. Задание: все по цепочке говорят друг другу слова: «Я люблю тебя, милочка (милок), но улыбнуться тебе не могу». При этом, когда произносят указанные слова, смотрят друг другу в глаза, держатся за руки и не улыбаются.

Ассоциации

Выбирают ведущего, который загадывает кого-то одного из участников. Задача остальных игроков — отгадать, кого. Для этого необходи-

мо задавать вопросы, на которые ведущий отвечает ассоциативно. Например, если это хлебобулочное изделие, то какое; если это цвет, то какой; если это музыка, то какая; если это стихотворение, то о чем и т. д. Таким образом, появляется набор ассоциаций, по которым дети пробуют отгадать участника. Как только отгадали, ведущим становится игрок, которого загадывали. Игра продолжается.

Титаник

Участники сидят на скамейках. Ведущий (вожатый) начинает: «Вы находитесь на "Титанике", который начинает тонуть. Ваша задача: спасти как можно больше людей. Итак, под воду уходит правый борт, левый и т. д.». При этом ведущий обозначает, сколько места остается, а дети стараются поместиться на предложенной площади. Игра продолжается до тех пор, пока обозначенная вожатым площадь не станет предельно маленькой.

ИГРЫ НА ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

Игры на внимательность в максимальной степени способствуют достижению развивающей цели воспитания. Не прибегая к открытой назидательности, вожатый с их помощью может одновременно развивать внимание, память, речь, мышление детей. Важным в этом отношении является то, что развитие столь необходимых для человека психических процессов осуществляется посредством игры.

Азбука

Каждый участник игры получает карточку с буквой алфавита, соответствующей начальной букве имени или фамилии участника. Ведущий рассказывает детям что-нибудь, например: сказку, интересную историю, и вдруг хлопает в ладоши, произнося любое слово (напр., «малина»). Игроки должны быстро встать таким образом, чтобы из карточек с буквой алфавита сложилось названное слово.

Шишки, желуди, орехи

Играющие разбиваются на группы по три человека и выстраиваются колоннами таким образом, чтобы получилось три круга, один в другом. Всем участникам присваиваются названия: игрокам первого круга — «Шишки», второго — «Желуди», третьего — «Орехи». Игрок, которому не хватило места в колоннах, становится водящим. Он говорит

одно из названий, например, «шишки», и игроки в соответствующем кругу должны поменяться местами, а водящий в это время должен успеть занять чье-то место. Оставшийся без места игрок становится водящим.

Брито-стрижено

Ведущий напоминает детям о сказке, в которой жена назло мужу все делала наоборот, и говорит, что игра будет в чем-то такой же: все движения ведущего игрокам нужно будет выполнять наоборот, например, если ведущий поднимает руку вверх, дети опускают свою вниз. Другой вариант: ведущий разводит руки — игроки соединяют их вместе; ведущий быстро взмахивает рукой справа налево — участники медленно ведут рукой слева направо. Игрок, который ошибся, становится ведущим.

Пожалуйста

Ведущий встает перед игроками, делает любые движения, обращаясь к игрокам с просьбой повторять за ним. Участники же повторяют в том случае, если ведущий добавляет слово «пожалуйста». Игрок, нарушивший правило, выбывает из игры. Побеждают самые внимательные.

Черная магия

Непременные участники игры — «волшебник» и его помощник — «ясновидящий». Игра строится на фокусе с чтением мыслей. Секрет фокуса прост: загаданный «волшебником» предмет будет назван им после предмета черного цвета.

Приведем фрагмент игры.

«Ясновидящий» закрывает глаза, «волшебник» в это время показывает игрокам предмет и убирает его. Когда «ясновидящий» открывает глаза, «волшебник» спрашивает:

- Думаю ли я про соль?
- Нет, отвечает «ясновидящий».
- Думаю ли я про салфетку?
- Нет.
- Думаю ли я про перец?
- Нет.
- Думаю ли я про кетчуп?
- Да, отвечает «ясновидящий», потому что перец может быть черного цвета.

Коленочки

Играющие сидят вплотную друг к другу. Левая рука каждого лежит на правой коленке соседа слева, а правая — на левой коленке соседа справа.

Если круг не замкнут, то крайние кладут одну руку себе на колено. В процессе игры нужно быстро хлопать ладонью по колену, не нарушая последовательности в руках. Если кто-то хлопнул не в свою очередь или не той рукой, то он убирает руку, которая «ошиблась». Игра начинается с хлопка ведущего по направлению часовой стрелки. Как только вновь раздается хлопок ведущего, направление движения меняется в противоположную сторону. В игре необходимо поддерживать определенный темп. Ведущий внимательно наблюдает за правильностью выполнения. В итоге один или несколько человек оказываются победителями.

Камень, колодец, полотно, ножницы

Играющие делятся по парам и вместе вслух считают: «Один, два, три!». На счет «три» каждый из них изображает пальцами руки какуюлибо фигуру. Камень — сжатый кулак; полотно — открытая ладонь; ножницы — два разведенных пальца; колодец — два пальца, образующие букву «о».

Как определить победителя в паре? Ножницы режут полотно, но тонут в колодце и тупятся об камень. Полотно накрывает колодец и камень. Камень и ножницы тонут в колодце. В каждой паре определяется победитель. Эти игроки образуют новые пары. Игра продолжается, пока не останется один победитель.

Поход

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и предмет, который он берет с собой в поход, например: «Меня зовут Катя, я беру с собой палатку, пожалуйста». Всем участникам необходимо догадаться о том, что после названия предмета необходимо добавлять слово «пожалуйста». Кто догадался, того ведущий берет в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

Колдуны

Участники становятся в круг и закрывают глаза. Водящий обходит круг и легким прикосновением к плечу назначает «колдунов». Затем все открывают глаза и начинают за руку здороваться друг с другом. «Колдуны», здороваясь с кем-либо, должны незаметно почесать или слегка сдавить ладошку, т. е. «заколдовать». Тот, кого «заколдовали», должен еще два раза с кем-нибудь поздороваться, а затем уйти к «колдуну» в плен. Важно, чтобы те, кого «заколдовали», не показали своим видом на того, кто «колдун»! Итак, задача «колдунов» — «заколдовать» всех игроков, задача игроков — внимательно, приглядываясь друг к другу, вычислить «колдунов».

Суша-вода

Ведущий занимает положение перед игроками и объявляет задание: «Я буду называть слова. При слове «суша» вы делаете шаг вперед, при слове «вода» — шаг назад». Ведущий начинает быстро называть слова, затем неожиданно говорит: «Берег (море, озеро)». Дети, сделавшие шаг, выбывают из игры.

Из лесу вышло пять крокодилов

Участники сидят в кругу. Ведущий, распределив номера между участниками, начинает:

— Из лесу вышло пять крокодилов.

Игрок № 5 возмущается:

- А почему пять?
- А сколько? спрашивает ведущий.
- Четырнадцать! отвечает игрок № 5.
- А почему четырнадцать? начинает возмущаться игрок № 14 и т. д.
 Вовремя не ответившие участники выбывают из игры. Игрокам необходимо называть разные числа, для того чтобы все дети участвовали в игре.

Картошка, капуста, огурец

Ведущий занимает положение перед игроками и объявляет задание: «Я буду произносить слова, сопровождая их движениями рук. Когда я скажу слово «капуста», нужно поднять руки ладошками вверх, при слове «картошка» — опустить руки вниз ладошками, при слове «огурец» — руки раздвинуть в стороны по диагонали». Затем ведущий начинает произносить слова, при этом показывая и другие движения. Участникам важно не сбиться. Основное условие — участники игры должны смотреть на руки ведущего! Кто собъется, выбывает из игры.

Птица, рыба, зверь

Участники стоят в кругу или сидят на стульях по кругу. Ведущий подходит к любому из игроков и произносит слова: «птица», «рыба», или «зверь». Игрок, к которому подошел ведущий, должен быстро сориентироваться и дать название птицы, рыбы или зверя. Повторяться нельзя! Кто не назовет, выбывает из игры.

Нью-Йорк

Ведущий просит участников повторить громко 10—15 раз «Нью-Йорк», затем неожиданно спрашивает: «Столица США?». Дети должны не сбиться и дать правильный ответ — Вашингтон. Кто сбился, выбывает из игры. Игра продолжается: теперь ведущий просит повторить 10—15 раз

слово «красный», затем спрашивает: «На какой цвет переходят улицу?». Затем ведущий просит повторить слово «молоко» и спрашивает: «Что пьет корова?» и т. д.

Кошка-собака

Участники стоят в кругу или сидят на стульях по кругу. Задание игры просто: каждый игрок по очереди должен кое-что говорить своим соседям. Главное — не сбиться. Итак, первый игрок говорит соседу справа слово «собака», а соседу слева — «кошка». Соседи удивленно переспрашивают: «Собака? Кошка?» Ведущий утвердительно отвечает: «Собака! Кошка!» Далее продолжает следующий игрок.

«Да» и «нет» по-болгарски

Условие игры — вместо слов «да» и «нет» на вопросы ведущего игрокам необходимо выполнять следующие движения: при утвердительном ответе нужно покачать головой из стороны в сторону, при отрицательном — кивнуть головой (это соответствует болгарской манере общения). Вопросы могут быть самыми простыми: «Вы сегодня завтракали?», «Вам нравится...?» и т. д. Побеждает самый внимательный.

Прилетели птицы

Игроки должны внимательно слушать текст и на месте ошибочно сказанных слов хлопать в ладоши:

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

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

Прилетели птицы: голуби, куницы, чибисы, стрижи, галки и ежи, комары, кукушки, сели у опушки...

Прилетели птицы: голуби, старушки, лебеди и утки и Спасибо, шутка!

Ошибившиеся участники выбывают из игры. Словесный вариант игры может быть изменен.

Сосед, подними руку

(латышская игра)

Участники, стоя или сидя, образуют круг, выбирают ведущего. Последний занимает положение внутри круга. Он ходит по кругу, затем оста-

навливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!» Участник, к которому обратился ведущий, продолжает стоять (сидеть) не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа — левую, сосед слева — правую, т. е. ту руку, которая находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними. Если кто-то из участников ошибся, т. е. поднял не ту руку, только попытался поднять руку или вообще забыл ее поднять, то он меняется с ведущим ролями. Игра продолжается. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

Внимание! Ведущий должен останавливаться точно напротив игро-

ка, к которому желает обратиться.

Ригу-рагу

(литовская игра)

Ведущий находится перед игроками. У участников пальцы согнуты в кулак. Ведущий трясет над собой руками, сжатыми в кулак и приговаривает: «Ригу-рагу, ригу-рагу...», затем отгибает большие пальцы и касается руками головы, изображая рога, говоря при этом: «Коза с рогами». Если названо животное с рогами, то все должны быстро таким же образом показать рога. Если названо животное без рогов или какой-то предмет, например: «Дом с рогами», то участники ничего не показывают. Важно внимательно слушать ведущего.

подвижные игры

Подвижные игры — один из способов физического развития ребенка. Они позволяют снять физическую усталость с мышц, достичь эмоционального переключения с одного вида деятельности на другой.

Подвижные игры особенно любимы детьми, ведь они важный источник радостных эмоций. Игры стимулируют активную работу, мысли, способствуют расширению кругозора, совершенствованию всех психических проиессов.

Подвижные игры формируют положительные нравственные качества у детей. Доброта, взаимопомощь, поддержка, смелость, внимательность, взаимовыручка высоко ценятся среди играющих, а такие качества, как трусость, себялюбие, похвальба осуждаются.

Чаще всего подвижная игра начинается с выбора вожака. В некоторых играх каждому хочется водить, а в некоторых — никому. А потому предлагаем выбирать вожака с помощью считалок. Для этого участники игры встают в круг, и кто-нибудь один начинает произносить считалку. Каж-

дому ребенку предстоит произнести слово или слог. Тот, кто скажет последнее слово (слог) считалки, станет ведущим.

Приведем примеры считалок.

Шла собака темным лесом За каким-то интересом. Инти-инти-интерес, Выходи на букву «С». Буква «С» не подошла — Выходи на букву «А». Буква «А» не нравится — Выходи, красавица!

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

Шла кукушка мимо сети, А за — нею малы дети, Кукушата просят пить, Выходи — тебе водить.

На золотом крыльце сидели Мишки Гамми, Том и Джерри, Дядя Скрудж и три утенка, Выходи — ты будешь Понка!

Тани, Вани, трикадоры, Сахар, махар, помидоры, Аз, бас, трибабас, И выходит кислый квас!

Раз, два, три, четыре, пять. Мы собрались поиграть. К нам сорока прилетела И тебе водить велела. Помимо считалок, существуют жеребьевки, которые применяются в тех случаях, когда необходимо разделить играющих на команды. Например, игроки выбирают с помощью считалки двух детей, а они, договорившись, игроки выбирают с помощью считалки двух детей, а они, договорившись, кто из них как будет называться, берутся за руки и образуют «воротца». Остальные участники друг за другом проходят или пробегают через них. «Воротца» задерживают любого игрока и произносят:

Конь вороной Остался под горой. Выбираешь какого коня, Сивого или златогривого?

Играющий встает позади того, кого выбрал. Ведущим необходимо ре-

гулировать количество игроков в командах.

Принцип деления на команды может быть и другим. Когда вожаки выбраны при помощи считалки, остальные игроки могут сойтись парами отдельно от вожаков и сговариться между собой, как им называться. Один, например, «лев», другой — «орел» и т. п. Когда все сговорятся, становятся парами и идут к вожакам. Первая пара становится перед вожаками и спрашивает: «Орел или лев?». Вожаки выбирают. Таким образом определяется состав команд.

В некоторых подвижных народных играх для выбора вожака применяют забавные певалки— считалки, произносимые нараспев. Например:

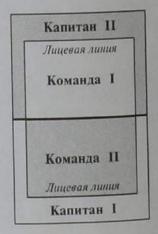
Кто засмеется, губа задерется.

Раз, два, три, четыре, пять — с этих пор молчать!

Тот, кто первым засмеется или заговорит, становится вожаком. Итак, вожаки выбраны, участники разделены на команды, а значит, можно начинать игру.

Снайпер

Игра проводится на спортивной площадке размером не меньше 6х12 м, разделенной средней линией на две равные части. В игре принимают участие две команды по 10 человек. В каждой команде выбирают капитана. Команды (без капитанов) размещаются на своей части поля, капитаны находятся за лицевой линией противника напротив своей команды. Игра начинается с трех перекидок мяча от одного капитана к другому (жеребьевка определяет, кто будет первым), тем самым команды настраиваются на игру (перекидки ловить нельзя).



Задача капитанов — выбить противника, чтобы попасть на свою часть поля. Игрок, который будет задет мячом, уходит за лицевую линию противника. Игра продолжается до тех пор, пока не будут выбиты все игроки одной из команд, или на время (6—15 минут).

Правила игры:

- 1. Мяч, коснувшийся земли, выбить игрока не может. Если мяч выбил одного игрока, а затем, не коснувшись земли, оказался пойманным другим участником, то первый игрок остается на месте. В том случае, когда мяч, не коснувшись земли, задел нескольких детей, из игры выходят все, кто был задет мячом.
- Пленник выходит на поле один, независимо от количества игроков, выбитых им.
- 3. Играющие на поле не имеют права наступать на крайнюю линию площадки. В случае нарушения мяч передается команде противника.
- 4. Мяч, вышедший за пределы поля одной команды, передается капитану или пленнику другой команды.
- 5. Игру ведут судья и два помощника. Принцип размещения судей такой же, как при игре в волейбол.

Борьба за мяч

Играющие делятся на две равные команды. В каждой команде выбирают капитана. Площадка для игры ограничивается линиями. Примерные размеры площадки — 18х6 метров.

Капитаны команд выходят на середину площадки и становятся друг напротив друга. Все остальные игроки, размещаясь по площадке, становятся парами: один игрок — из одной команды, второй — из другой. Ведущий подбрасывает мяч между капитанами, которые стараются его поймать или передать кому-нибудь из своих игроков. Поймав мяч, игрок стремится передать его кому-нибудь из своей команды. Участники другой команды отбивают, перехватывают мяч у соперников и передают его своим игрокам. Задача всех участников — сделать десять передач подряд между своими игроками. Команда, которой это удается, зарабатывает очко, и игра уже продолжается с середины площадки. Если мяч перехватил соперник, счет передач начинается снова.

Играют в течение установленного времени (10—15 минут) или до обозначенного количества очков (10—20). Выигрывает команда, набравшая большее количество очков за время или раньше набравшая обозначенное количество очков.

Правила игры:

1. Вырывать мяч нельзя, можно только перехватывать его на лету или выбивать из рук, не толкая соперника.

2. Если мяч пересекает поле, то команда соперников бросает мяч с того места, где он перелетел границу.

3. Если мяча касаются одновременно два игрока, то игра останав-

ливается и судья должен бросить между ними спорный мяч.

4. С мячом нельзя пробегать больше трех шагов, но можно вести

его, ударяя об пол, как в баскетболе.

5. Если во время передачи игрок допустил грубость (вырвал мяч, умышленно толкнул соперника), игра останавливается, а мяч возвращается команде, передававшей его.

Конь вороной

Участники игры выбирают ведущего. Задача ведущего — запятнать всех игроков. Для этого все участники разбегаются в разные стороны, а ведущий, догоняя, легким движением касается плеч игроков. Тот, кого запятнали, замирает на месте, разводит руки в стороны и кричит: «Расколдуйте меня, вороного коня!». Распятнать своих друзей можно только горячим объятием. Итак, задача ведущего — запятнать всех игроков, задача игроков — выручить друг друга.

Хвост дракона

Играющие выстраиваются в колонну по одному и берут друг друга за пояс или за плечи. Задача игрока, стоящего первым — поймать участника, стоящего последним. Внимание! Игру лучше всего проводить на поляне.

Тише едешь — дальше будешь

Водящий становится лицом к стене. Остальные выстраиваются в шеренгу на расстоянии 20-30 шагов от водящего, который произносит: «Тише едешь — дальше будешь». Игроки в этот момент приближаются, говоря: «А приедешь — дома будешь!». После этих слов водящий резко поворачивается к игрокам. Тот, кого он заметил в движении, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто приблизился настолько, что может коснуться стоящего у стены. Выигравший становится водящим.

Третий лишний

В игре два водящих: один — убегает, другой — догоняет. Все остальные игроки распределяются по парам и становятся таким образом, чтобы образовалось два круга, один в другом. Убегающий может встать перед любой из пар. В этом случае начинает убегать игрок, оказавшийся в колонне третьим от центра. Перемещаться убегающий и догоняющий могут только за кругом. Если убегающий пойман, водящие меняются местами.

Мигалки

Часть участников игры занимает стулья, расставленные по кругу, при этом один стул должен остаться свободным. Другие игроки по одному становятся позади участников, сидящих на стульях. Тот, кто окажется за спинкой пустого стула, должен подмигнуть одному из игроков, сидящему на стуле, а последний, в свою очередь, может занять пустое место. Остальным участникам, стоящим за стульями, важно удержать игроков на стульях.

Веселая ткачиха

Играющие разбиваются на две равные команды и встают в две шеренги лицом друг к другу на расстоянии восьми шагов. Команды — это станины ткацкого станка, они сходятся и расходятся, при этом игроки произносят хором слова:

> Я веселая ткачиха. Хорошо умею ткать. Пич-поч, клёпа-клёпа, Хорошо умею ткать.

Челнок П

Двух игроков назначают челноками. Их задача — поменяться местами, когда станины «работают». Игра заканчивается тогда, когда челноки не успевают поменяться местами или оба оказываются на одной стороне. Можно несколько раз менять челноков.

Три шага

Игра проводится на открытой площадке (стадионе). Участники разбиваются на две равные команды, берутся за руки и становятся спиной друг к другу. Задача каждой команды — полным составом, ровно, строго следуя правилам, как можно быстрее достичь конца площадки. При движении команды произносят хором правила:

> Три шага влево -Три шага вправо. Шаг вперед — один назад И четыре прямо.

Четыре стихии

Играющие становятся в круг, в центре которого ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «земля», «огонь», «вода», «воздух». Если сказано «земля», поймавший мяч должен быстро назвать какое-нибудь домашнее или дикое животное. При слове «вода» играющий называет рыбу. Когда звучит слово

«воздух», игрок должен дать название птицы. При слове «огонь» всем нужно несколько раз повернуться, помахивая руками. Затем мяч возвращается водящему. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

Стоп!

Участники игры встают в круг. Водящий занимает положение в середине круга, бросает вверх мяч, называет при этом имя кого-либо из игроков. Сам водящий и все играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Игрок, чье имя назвали, ловит мяч и кричит: «Стоп!» Все должны остановиться, а новый водящий, не сходя с места, бросает мяч в любого из игроков. «Запятнанный» становится водящим. Если же он промахнется, то остается водящим: идет в центр круга, бросает мяч вверх, называет имя любого из игроков, и игра продолжается.

Условия игры:

- 1. Водящий бросает мяч как можно выше.
- 2. Разрешается ловить мяч после одного отскока от земли.
- 3. Если кто-то из играющих после восклицания «Стоп!» продолжает двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего.
 - 4. Играющие, убегая, не должны прятаться за предметы.

Голова-хвост

Играющие встают в колонну затылком друг к другу, держась за пояс. Первый в колонне — «голова», последний — «хвост». «Голова» стремится «съесть» собственный «хвост», а «хвост» всячески уворачивается.

Доброе утро, охотник!

Игроки становятся в круг, выбирают «охотника», который ходит за кругом. Неожиданно он прикасается к плечу одного из игроков, тот поворачивается и произносит: «Доброе утро, охотник!», — продолжая идти по кругу в направлении, противоположном движению «охотника». Пройдя полкруга, они встречаются, игрок вновь говорит: «Доброе утро, охотник!», — после чего оба начинают бежать каждый в своем направлении, чтобы занять оставшееся пустое место. Не успевший занять место становится «охотником».

Коснись железа!

Ведущий в течение игры произносит: «Коснись железа! Коснись дерева! Коснись желтого!..» Все как можно быстрее должны выполнить просьбу ведущего. Последний коснувшийся предмета игрок выбывает из игры. Название предметов в заданиях можно менять.

Посикота

Дети становятся в круг, взявшись за руки, двигаются по часовой стрелке и поют первые две строчки из любой популярной песни. Ведущий с платочком в руках занимает положение в центре круга. Как только песня заканчивается, ведущий задевает платком любую пару игроков, разбивая таким образом круг в любом месте, и становится, держа платок на вытянутой руке. Двое игроков, рядом с которыми разбили круг, бегут в разные стороны вдоль круга с внешней стороны. Когда они встречаются, то останавливаются, кланяются друг другу и произносят: «Посикота, посикота», и быстро бегут на свое место, каждый стараясь первым взять из рук ведущего платок. Победивший становится ведущим.

О-ёй-ёй-ёй!

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: «О-ёй-ёй-ёй!», и быстро поменяться местами. Ведущий стремится занять место одного из игроков. Участник, оставшийся без места становится ведущим.

Фыфки-пыфки

Участники игры встают в два круга (внутренний — «Пыфки», внешний — «Фыфки») лицом в центр, образуя пары (игроки внутреннего круга стоят спиной к игрокам внешнего круга). Важно, чтобы «фыфек» и «пыфек» было одинаковое количество. По команде ведущего «Пыфки!» игроки внутреннего круга должны поменяться местами, при этом не занимая мест своих ближайших соседей. По команде «Фыфки!» местами меняются игроки внешнего круга. Ведущий стремится занять свободное место. Оставшийся без пары игрок становится ведущим.

Красный, желтый, зеленый

Участникам раздают жетоны трех цветов, таким образом, получается три команды. Игрокам необходимо догнать противников и забрать у них жетоны. «Красные» догоняют «желтых», «желтые» — «зеленых», «зеленые» — «красных». Ведущий дает сигнал и следит за временем.

Освобождение пленного

Играющие делятся на две команды: «освободители» и «захватчики». На игровой площадке очерчивают круг диаметром 7—10 метров. В центре — «пленный». По окружности (с внутренней стороны круга) располагаются «захватчики» с завязанными глазами. Они охраняют «пленного»,

которого стремятся освободить другие игроки. Если кто-то из «захватчиков» коснется игрока, тот замирает. «Захватчики» из круга не выходят.

Кошки-мышки

Участники выбирают «кошку» и «мышку». В течении игры «кошка» должна догнать «мышку». Все остальные участники встают горизонтальными рядами, вытянув руки в стороны. «Мышка» бегает вдоль рядов. Как только «кошка» начинает близко приближаться к «мышке», та может пискнуть, и ряды станут вертикальными.

Летучий голландец

Игроки становятся в круг и берутся за руки. Одна пара бегает за кругом. Внезапно кто-то из них ударяет по сцепленным рукам кого-нибудь из круга. Пара, которую ударили по рукам, должна выскочить из круга и обежать его, то же самое делает пара, которая ударила, только она двигается в противоположном направлении. Игроки, быстрее обежавшие круг, занимают пустое место, другие — передвигаются за кругом. Игра продолжается.

Пятка-нос

Участники игры образуют два круга: внутренний и внешний (с одинаковым количеством игроков). Игроки внутреннего круга стоят лицом к игрокам внешнего круга, таким образом, образуются пары (важно запомнить своих партнеров). По команде ведущего игроки внешнего круга начинают бежать по часовой стрелке, а игроки внутреннего круга — в противоположном направлении. Ведущий дает команды, которые должны выполнять пары, причем очень быстро.

Например, ведущий произносит: «Спина к спине!», игроки должны встать спинами друг к другу. Пара, которая последней сделает это, выбывает из игры. Побеждает та пара, которая безошибочно выполнит все задания.

Команды могут быть следующими:

- Ладонь к ладони!
- Ухо к плечу!
- Колено к ладони!
- Ступня к ступне!

народные подвижные игры

В течении исторического пути у каждого народа складываются свои самобытные черты национальной культуры. Помочь детям постичь своеобразие, красоту, гармонию культур разных народов призваны народные подвижные игры. В этом заключается большое познавательное и воспитательное значение национальных игр. Более того, совершенно очевидно, что знакомство с культурными традициями совершенствует эстетический вкус у детей. Национальные игры играют большую роль и в физическом развитии детей. Они воспитывают волю, мужество, стремление к победе. Народные подвижные игры явились основой всех последующих игр.

Русская игра «Коршун»

Среди игроков распределяются роли: один становится коршуном, другой — курицей, все остальные — цыплятами. Цыплята выстраиваются в колонну за курицей по одному, крепко держась за пояс друг друга. Игра начинается с диалога:

- Коршун, коршун, что с тобой? хором спрашивают цыплята.
- Я ботинки потерял, отвечает коршун.
- Эти? курица и вслед за ней цыплята выставляют правую ногу в сторону.
 - Да! кричит коршун и бросается ловить цыплят.

Курица при этом защищает цыплят, не толкая коршуна. Пойманный цыпленок выходит из игры.

Русская игра «Цепи кованые»

Две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15—20 м. Одна шеренга детей кричит: «Цепи, цепи, разбейте нас!». Другая спрашивает: «Кем из нас?». Первая, посовещавшись, отвечает: «Димой». Дима разбегается и старается разбить вторую шеренгу. Если разбивает, то уводит в свою шеренгу ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встает в шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказалось больше игроков.

Русская игра «Вышибалы»

Участники делятся на две команды: ведущие и играющие. Очерчивается прямоугольник — «город». С противоположных сторон находятся ведущие. У них — мяч. В середине «города» стоят играющие. Ведущие попеременно бросают мяч в играющих, стараясь попасть в них. В кого попал мяч, тот выбывает из игры. Кто из детей поймал мяч, тому

засчитывается «свечка», т. е. он может при попадании в него остаться в игре. Также свою «свечку» можно отдать кому-нибудь из тех, кто уже выбит. Ведущие попеременно бросают мяч, пока не выбыют всех играющих, не переступая черту «города». Затем команды (ведущие и играющие) могут поменяться местами и продолжать игру.

Карельская игра «Я есть» («Олента»)

Игра проводится на площадке длиной 50—60 м и шириной не более 10 м. Игроки делятся на две равные команды и с помощью жребия определяют, какая из них будет выходить первой. На середине площадки обозначаются 2 линии, с расстоянием в 2—3 метра, за которыми друг против друга выстраиваются команды в шеренги. Игра начинается с того, что игроки убегающей команды вместе хлопают в ладоши, быстро поворачиваются и устремляются к своему краю площадки. Водящая команда устремляется за ними, стараясь коснуться любого убегающего, прежде чем тот пересечет свою линию. Тот игрок, которого задели, должен громко произнести: «Олента!» («Я есть!»). После чего он и вся его команда разворачиваются и принимаются ловить игроков водящей команды, стремящихся убежать за черту в конце своей площадки.

Игра продолжается до тех пор, пока одной из команд не удастся в полном составе убежать за черту. Затем водит другая команда.

Татарская игра «Продаем цветы» («Чулмак цены»)

Играющие (продавцы) образуют круг, водящий — за кругом. Водящий, подходя к одному из продавцов, начинает вести торг:

- Эй, дружок, продай цветок!
 - Покупай...
- Сколько дать тебе рублей?

Продавец называет цифру не больше 3. После этого водящий касается рукой хозяина цветка столько раз, за сколько продавец согласился продать цветок; затем и водящий, и продавец обегают круг навстречу друг другу соответствующее количество раз. Кто быстрее добежит до свободного места, становится продавцом, а игрок, оставшийся без места, водящим.

Туркменская игра «Держи за хвост» («Чуйрук тутды»)

Игра требует распределения ролей: водящий — волк, все остальные игроки — овцы.

Водящий находится в центре круга, который образуют овцы. Волк притворяется спящим, овцы, двигаясь по кругу, поют какую-нибудь песню. Постепенно овцы медленно начинают сходиться к центру, стремясь дотронуться до волка. Волк же, неожиданно вскочив, принимается ловить овец. Важно помнить, что водящий может начать игру только после того, как одна из овец дотронется до него. Пойманная овца становится волком, и игра продолжается тем же образом.

Грузинская игра «Сахреоба»

У каждого игрока в руках сахре (тонкие палки диаметром 1 см, длиной 70—80 см.) Играющие раскладывают их на земле с интервалом 50 см. Чем больше участников, тем длиннее ряд палок, тем сложнее и интереснее игра. В начале и в конце ряда кладут плоские камни. Они являются своеобразным местом для отдыха, на который отводится не более 1 мин.

Варианты заданий:

1. Участники игры должны по очереди, прыгая на одной ноге, обойти змейкой все палки. (Задание может выполняться трижды).

 Игроки должны перепрыгнуть через все палки, ставя стопы перпендикулярно им. Возвращаясь обратно, следует ставить стопы параллельно палкам.

По ходу игры могут придумываться новые задания с новым расположением палок. При этом новые правила обязательны для всех. Выигрывает тот, кто выполнит все упражнения без ошибок. Оступившийся выбывает из игры.

Якутская игра «Булчута» («Охотники»)

Игра проводится на местности с четко обозначенными границами. Из числа играющих выбирается четное количество охотников («бул-

чут»), например, на 20 участников 8 охотников.

Игра может быть организована по-разному. В одном случае охотники разбиваются по парам и образуют «аркан», берясь за руки. С помощью «аркана» охотники могут поймать любого игрока. К кому пойманный игрок стоит лицом, с тем он и образует новый «аркан». Задача каждого игрока — как можно быстрее освободиться из «аркана» или вообще ни разу не побывать в роли охотника.

В другом случае, каждый пойманный игрок становится охотником, таким образом, «арканы» постепенно увеличиваются. Игра заканчивает-

ся, когда последний игрок становится охотником.

Внимание! В течение игры запрещается выбегать за границы поля. Ловить можно и охотников.

Хакасская игра «Ала хуча» («Пестрый баран»)

Игра «Ала хуча» еще известна как «Сахтангчы» («Сторож»).

Все играющие становятся парами, берутся за руки, выстраиваются в колонну. Впереди колонны находится «ала хуча», или сторож. Он смотрит вперед и держит за руки первую пару. В это время последняя пара разделяется и бежит вперед. «Ала хуча» должен успеть их схватить, пока они его не обогнали. Если сторож не поймает бегущих, то они становятся впереди его. Если же он кого-нибудь схватил, то оставшийся без пары игрок занимает его место.

Узбекская игра «Чай-чай!»

Все играющие располагаются на площадке (10х12 м), обведенной чертой. Водящий кричит: «Чай-чай!» — и, подняв руку, бежит по плошадке. Остальные игроки должны догнать его и коснуться рукой. Игрок, которому удалось коснуться, становится заводилой. Он тоже, закричав: «Чай-чай!» — подняв руку, бежит по площадке. Игра возобновляется. Тот участник, которому удается долгое время оставаться не пойманным, считается победителем.

Играющие не должны выходить за пределы площадки. Нарушившие правила не принимают участия в игре в течение одного ее повторения.

Белорусская игра «Ленок»

На земле рисуют кружки — гнезда, которых по количеству на одно меньше, чем игроков. Все становятся в круг и берутся за руки. Ведущий в кругу делает различные движения, дети повторяют их. По команде «Сажай лен!» игроки занимают гнезда, тот, кто не успел занять гнездо, считается «посаженным»: его «сажают» в гнездо до конца игры. Затем на земле убирают одно гнездо, и игра продолжается. Победит тот, кто займет последнее свободное место.

Осетинская игра «Чепена»

Выбирают ведущего (чепена). Он начинает игру словами:

Левой ногой, чепена! (Подпрыгивает на левой ноге влево) Гой, гой, чепена! (Отзываются дети и повторяют движения

ведущего)

Гой, гой, чепена! Пойдем вперед, чепена! Гой, гой, чепена!

Правой ногой, чепена! (Подпрыгивает на правой ноге вправо) (Дети повторяют то же) (Идет вперед, подняв руки) (Дети идут мелкими шагами вперед, подняв вверх руки) Пойдем назад, чепена!

Гой, гой, чепена! Все мы спляшем, чепена! Кругом, кругом, чепена! (Мелкими шагами идет назад с опущенными руками) (Дети повторяют то же) (Начинается танец) (Дети начинают круговой танец под осетинскую музыку)

Темп игры должен постоянно увеличиваться.

Латышская игра «Решето»

Играющие становятся в ряд. Один из участников остается вне ряда — он «решето». «Решето» подходит к стоящему первым в ряду и говорит:

- Сей, сей, решето!

Тот спрашивает:

— Что ты хочешь, решето?

«Решето» отвечает:

Мелкую муку.

Играющий, к которому обратился «решето», произносит:

- Беги за ней!

После этого «решето» бежит за участником игры, стоящим в ряду последним, и старается его поймать. Игрок убегает и стремится встать первым в ряду. Если ему это удается, то он спасен. Если же «решето» поймает убегающего, то они меняются ролями, бывшее «решето» становится в ряд первым. По правилам игры нельзя выбегать из ряда прежде, чем будут произнесены все слова.

Литовская игра «Король зверей»

Все играющие — звери, один из них — король зверей. Каждый зверь должен сказать королю свое название, но так, чтобы другие не слышали (тигр, волк, заяц и т. д.). Звери выстраиваются в один ряд напротив короля в нескольких шагах от него. У ног короля лежит мяч. Король называет какого-нибудь зверя, тот должен бежать, а король старается попасть в него мячом. Если мяч попадет в зверя, тот идет к королю и помогает ему (приносит мяч и др.). После того, как король назовет двух-трех зверей, он говорит: «Ловлю всех зверей!» Все бегут, а он старается мячом попасть в кого-нибудь.

Король должен бросать мяч, не выходя за очерченную линию. Новый король выбирается после того, как пойманы три-четыре зверя.

Казахская игра «Белая кость»

Участники игры становятся в шеренгу, берут белую кость (можно использовать резиновый мяч, резные палочки и т. д.) и напевают:

Белая кость — знак счастья, ключ,
Лети до луны,
До белых снежных вершин!
Находчив и счастлив тот,
Кто тебя в миг найдет!

После этого ведущий бросает кость за шеренгу играющих. В этот момент никто не должен оглядываться назад, чтобы не видеть, в какую сторону летит кость. Когда кость упадет, ведущий объявляет:

Ищите кость, Найдете счастье скорей! А найдет его тот, Кто быстрей и ловчей!

Цель действий — быстро найти кость и незаметно для остальных принести ее ведущему. Если остальные участники заметят ее, они преследуют игрока и, слегка ударив по плечу, отбирают кость, затем тоже бегут к ведущему.

Для того чтобы быть не замеченным и без препятствий принести кость ведущему, необходимо проявить ловкость, смекалку и находчивость. Один игрок под предлогом того, что он не может найти кость, идет к ведущему шагом, отвлекая тем самым внимание соперников различными способами (например, громко говорит, указывая на другого, и утверждает, что кость якобы у него и т. д.). Если игрок нашел кость, т. е. оказался счастливцем, то вся группа или один из группы исполняют его желание: поют песни, читают стихи, подражают голосам животных.

Замеченный с костью игрок обязан сразу же передать ее. Оглядываться во время передачи кости нельзя. Искать ее разрешается только после сигнала ведущего. Тот, кто нарушает правила игры, несет наказание по велению победителя.

МАССОВЫЕ ИГРЫ

Самой большой популярностью в условиях детского оздоровительного Центра «Океан» пользуются массовые игры. Их можно использовать и в условиях закрытого зала, и вне помещения. В ходе организации и проведения таких игр формируются морально-волевые качества, вырабатываются организаторские навыки. Основной задачей организатора массовых игр является обучение детей максимальному использованию своего воображения. Работа воображения стимулирует процесс игры.

Снимаем фильм «Белое солнце пустыни»

Назначение игры — снятие эмоциональных барьеров, оживление детской аудитории. Все участвуют в воссоздании эпизода из кинофильма.

Все играющие делятся на группы:

1 группа — воссоздает шум волн, размахивая при этом руками;

2 группа — изображает чаек;

3 группа — кричит: «Верещагин, не заводи баркас!»;

4 группа — воспроизводит шум заводящегося баркаса;

5 группа — изображает взрыв;

6 группа (преимущественно женская) — кричит: «Паша!».

Побеждает та группа, которая лучше всех выполнила задание.

Грузинский хор

Все играющие делятся на три группы (три голоса). Как известно, особенность грузинского хора в том, что каждый голос вступает в хор по очереди, а заканчивают все голоса в определенный момент одновременно. Каждая группа или каждый голос имеет свои слова.

Первый голос поет: «Дзюмба квели камитоли камикадзе».

Второй голос: «Пи пи пляси пупа».

Третий голос: «Ква ква квакварадзе».

Ведущим проводится несколько репетиций. Сначала свои слова проговаривают все голоса по очереди, затем начинает первый голос, далее к ним присоединяется второй, а первый при этом продолжает петь, после второго присоединяется третий, первый и второй тоже поют. В самый разгар песни ведущий взмахивает руками, и хор должен замолчать. После двух-трех репетиций ведущий объявляет номер концертной программы, и все, как на концерте, исполняют свою партию. В самый ответственный момент, когда дирижер взмахивает руками и хор замолкает, неожиданно встает мальчик, заранее подготовленный, и поет сольную партию: «Где же ты, моя Сулико?»

Итальянский футбол

Все игроки делятся на две команды. Первая команда подчиняется правой руке ведущего, вторая — левой. Когда ведущий машет правой рукой, первая команда кричит: «Гол!». Когда машет левой, вторая команда кричит: «Мимо!». Когда ведущий поднимает обе руки на уровне плеч, обе команды кричат: «Штанга!». А когда обе руки поднимает вверх, обе команды кричат: «Ура!». В этой игре от обеих команд требуется максимум внимания, т. к. если какая-то команда закричала не то или не в свое время, им засчитывается штрафное очко. Побеждает команда с наименьшим количеством штрафных очков.

Сорок секунд

Ведущий, ничего не комментируя, всем желающим выдает листок, на котором написано следующее:

ПОМНИТЕ, У ВАС ЕСТЬ ТОЛЬКО СОРОК СЕКУНД!!!

За это время постарайтесь выполнить все нижеприведенные действия:

- 1. Присядьте 2 раза.
- 2. Подпрыгните на левой ноге 5 раз.
- 3. Поднимите вверх обе руки 2 раза.
- 4. Внимательно прочитайте все задания.
- 5. Громко крикните свое имя.
- 6. Дважды громко мяукните.
- 7. Поцелуйте любых трех человек.
- 8. Повернитесь вокруг своей оси 3 раза.
- 9. Громко посмейтесь над ведущим игры.
- 10. Коснитесь рукой любых трех человек.
- 11. Подпрыгните на правой ноге 5 раз.
- 12. После того, как вы прочитали все задания, выполните только задания № 13 и 14.
- 13. Присядьте на корточки.
- 14. Положите лист перед собой на пол.

Желающие, получив листок, начинают выполнять задания по сигналу ведущего. Ведущий напоминает, что у игроков всего 40 секунд на выполнение этого сложного задания. Если есть неиграющие дети, ведущий может начать читать вслух задания примерно через 20—25 секунд. Эту игру можно использовать как при работе с отрядом, так и в большой шоу-программе. Хорошее настроение вам гарантировано!

Обсерватория

Назначение данной игры заключается в снятии эмоциональных барьеров между детьми, в активизации их деятельности.

Все участники игры должны повторять за ведущим слова и соответствующие им движения:

Ставим руки в исходное положение! (Руки сомкнуты перед собой, согнуты в локтях)

Жалюзи открываются: вжик-вжик! (Руки разводят в стороны по очереди)

Выезжает телескоп: у-у-у! (Между разведенными руками вытягивают голову, руки заводят чуть назад) Протираем стекла: ших-ших! Ших-ших! (Участники на уровне

лица ладошкой протирают воображаемое стеклышко)

Наводим телескоп: брум-брум-брум! (Голову поворачивают справа налево, рука — в прежнем положении, ею делаются круговые движения) И вдруг — звезда: о! (Все показывают вверх указательным пальцем) А там сотни звездочек: чпок! Чпок! Чпок! Чпок! (Расслабленные ладони игроки вскидывают над собой) И тут полетели кометы: yay! Уау! Уау! (Совершают круговые движения перед собой снизу вверх) Потом метеориты: вшик! Вшик! Вшик! (Делают круговые движения руками перед собой сверху вниз) Из-за угла появляются летающие тарелки: лю-лю-лю-лю! (Произносится звонко, высоким голосом, вращая обеими ладонями, с боков сводя руки перед собой) А из летающей тарелки вываливается инопланетянин: шмяк! (Показывают падение) Но вот начало вставать солнце, и под его лучами звезды стали осыпаться на обсерваторию громким дождем: сначала упала (Одним пальцем игроки ударяют по ладошке) олна звезда. (Двумя пальцами) потом две звезды, (Тремя пальцами) три звезды, (Четырьмя пальцами) четыре, (Пятью пальцами) пять. и пошел звездный дождь! Настоящий ливень! (Звучит «буря»

Репка

аплодисментов)

Ведущий делит всех участников игры на семь команд: первая команда — «репка», вторая — «дедка», третья — «бабка», четвертая — «внучка», пятая — «Жучка», шестая — «кошка», седьмая — «мышка». Распределив роли, ведущий рассказывает сказку «Репка». Когда он называет кого-то из героев, команда с соответствующим названием должна быстро встать и сесть. Задача ведущего — рассказать сказку как можно интереснее и запутаннее.

Васьки-Петьки

Ведущий делит весь зал на две команды, одна — «Петьки», другая — «Васьки». Далее все вместе поют:

На солнечной поляночке Стоит зеленый дом, А на крылечке домика Сидит веселый гном. Ведущий спрашивает: «Как тебя зовут, гном?», и показывает на одну из команд, которая отвечает скороговоркой:

«Петьки»: Петька! У меня рубашка в клетку,

Я пришел к Вам детки, Чтобы съесть конфетку.

«Васьки»: Васька! У меня штаны в горошек,

Я пришел из сказки, Потому что я хороший.

Все это проводится несколько раз, ведущий показывает то на одну, то на другую команду, то на обе сразу, и одна из них должна перекричать другую.

Ёжики, ёжики

Ведущий спрашивает у участников игры:

 Кто дружнее: девочки или мальчики? Хотите узнать? В этом поможет вам игра. Повторяем все вместе слова и движения:

> Два прихлопа, (Хлопают) Два притопа, (Топают) Ёжики-ёжики, (Выполняют движение, напоминающее вкручивание лампочек)

> Наковали-наковали, (Одним кулаком стучит по другому) Ножницы-ножницы, (Выполняют движения режущих ножниц) Бег на месте, бег на месте, (Имитируют бег) Зайчики-зайчики, (Изображают зайчиков, хлопающих ушами) Ну-ка, дружно, ну-ка, вместе!

После этих слов девочки громко кричат: «Девочки!», мальчики: «Мальчики!», а затем кричат все вместе. Ведущий, подводя итоги игры, говорит о том, что дружнее всего получилось тогда, когда кричали все вместе.

Мы с тобой — одна семья!

Ведущий предлагает повторять всем вместе текст и движения к нему:

Мы с тобой — одна семья: Вы, мы, ты, я. Потрогай нос соседа справа, Потрогай нос соседа слева, Мы с тобой — друзья!

Мы с тобой — одна семья: Вы, мы, ты, я. Обними соседа справа, Обними соседа слева, Мы с тобой — друзья!

Мы с тобой — одна семья: Вы, мы, ты, я. Ущипни соседа справа, Ущипни соседа слева, Мы с тобой — друзья!

Мы с тобой — одна семья: Вы, мы, ты, я. Поцелуй соседа справа, Поцелуй соседа слева, Мы с тобой — друзья!

Охотники

Ведущий предлагает всем вместе повторять текст и выполнять соответствующие движения:

Мы охотники на льва, Не боимся мы его: У нас огромное ружье И острый меч — ух! Ой, что это? Ой, что это? Болото! Под ним не проползти, Над ним не пролететь, Его не обойти: дорога напрямик! Чап-чап-чап!

Мы охотники на льва, Не боимся мы его: У нас огромное ружье И острый меч — ух! Ой, что это? Ой, что это? Ой, что это? Лес! Под ним не проползти, Над ним не пролететь, Его не обойти: дорога напрямик! Вжик-вжик-вжик! Мы охотники на льва, Не боимся мы его: У нас огромное ружье И острый меч — ух! Ой, что это? Ой, что это? Море! Под ним не проползти, Над ним не пролететь, Его не обойти: дорога напрямик! Буль-буль-буль!

Мы охотники на льва, Не боимся мы его: У нас огромное ружье И острый меч — ух! Ой, что это? Ой, что это? Ой, что это? Пустыня! Под ней не проползти, Над ней не пролететь, Ее не обойти: дорога напрямик! Шшш-шшш-шшш!

И вот, наконец, сам лев: «Р-р-р!»

На протяжении всей игры эмоции игроков нарастают, поэтому в конце весь зал при звуке «P-p-p!» дружно кричит от страха и показывает, как он бежит от льва по пустыне, морю, лесу, болоту, сопровождая свой путь звукоподражанием «Шшш!», «Буль!», «Вжик!», «Чап!». В заключение потирают лоб, показывая, как славно они поохотились.

Замотало

Ведущий сообщает правила игры: «При слове "замотало" нужно обнять себя, а при слове "размотало" — руки развести в стороны». Слова ведущего могут быть следующими: «Замотало — размотало. Замотало на соседа слева — размотало. Замотало на соседа впереди — размотало».

Чихание слона

Ведущий спрашивает детей о том, слышали ли они как чихает слон, и предлагает им его чихание послушать. Для этого он делит всех играющих на три группы. По сигналу ведущего первая группа начинает кричать «Ящички!», вторая — «Хрящики!», третья — «Потащили!». Ведущим проводятся несколько репетиций. Сначала группы по очереди

проговаривают слова. Затем объявляется начало игры. По сигналу ведущего группы одновременно начинают громко кричать. После этого ведущий говорит: «Будьте здоровы!».

Ипподром

Ведущий в начале игры может поинтересоваться у игроков, бывали ли они на скачках, и предложить побывать им в роли лошадей. Игра начинается со слов: «На старт, внимание, марш!»

Лошади зацокали копытами по дороге, (Все выполняют поочередные хлопки правой и левой руками по коленям)
Вдруг — барьер, (Руки поднимают вверх и ударяют о колени)
Поскакали по болоту, (Оттягивают поочередно правую и левую щеки)
Двойной барьер, (Руки поднимают вверх и ударяют о колени, и так 2 раза)
Поскакали по мостовой, (Кулаками бьют себя по груди)
По песочку, (Трут ладони друг о друга)
Тройной барьер,
По дороге.
И вот уже видна финишная линия.
Кто же быстрее?

После того, как все игроки достигли финиша, ведущий предлагает участникам положить свою правую руку на голову соседа справа, погладить по голове и сказать: «Хорошая лошадь! — затем погладить по голове самого себя и сказать: «А я все равно лучше!»

Рыбка

Ведущий одной рукой изображает волну, а другой — рыбку. Как только рыбка показывается из воды, участникам необходимо ее поймать хлопком. Смех и веселье всем гарантированы!

Хлопки

Ведущий предлагает всем участникам посоревноваться в умении хлопать. Для этого он говорит, сколько раз необходимо хлопнуть. По сигналу ведущего, все начинают как можно быстрее хлопать указанное количество раз. Происходит небольшое соревнование между участниками и ведущим, при этом количество хлопков ведущий постоянно увеличивает.

Немая песенка

Ведущий предлагает всем вместе петь и выполнять соответствующие движения:

 Чайничек
 Руками, вытянутыми параллельно друг другу, чертят в воздухе вертикальные линии.

 С крышечкой, Крышечка
 Делают рукой горизонтальную черту в воздухе.

 С шишечкой, Шишечка
 Руку сжимают в кулак.

 С дырочкой, С дырочки
 Указательным и большим пальцами изображают дырочку.

 Пар идет.
 Имитируют движение пара.

Затем текст и движения повторяются с конца:

Пар идет с дырочки, Дырочка в шишечке, Шишечка в крышечке, Крышечка на чайничке.

Далее ведущий предлагает первое слово не петь, а только показывать движения к нему. Затем не поют первое и второе слово, и т. д. Важно не сбиться, а правильно исполнить до конца немую песенку.

Купила бабушка

В начале игры ведущий дает установку на запоминание слов и соответствующих им движений, т. к. в течение всей игры они будут повторяться, и при этом важно не ошибиться. Слова ведущего:

Купила бабушка себе курочку, (2 раза, все вместе попеременно ударяют правой и левой рукой по коленям) Курочка по зернышкам кудах-тах-тах. (2 раза, имитируют перекладывание зерен из одной ладони в другую)

После этого к каждому новому двустишию будет добавляться последняя строчка предыдущей фразы, например:

Купила бабушка себе уточку, (2 раза, попеременно ударяют правой и левой рукой по коленям) Уточка тя-тя-тя, (2 раза, делают рукой «змейку» от себя) Курочка по зернышкам куда-тах-тах. Купила бабушка себе индюшонка, (2 раза, попеременно ударяют правой и левой рукой по коленям) Индюшонок футы-нуты, (2 раза, наклоняясь вперед, поводят то правым, то левым плечом) Уточка тя-тя-тя, Курочка по зернышкам кудах-тах-тах.

Примеры последующих фраз:
Поросенок хрюки-хрюки. (Показывают руками около носа пятак свиньи)
Коровенка муки-муки. (Изображают рога коровы)
Лошаленка цоки-цоки. (Руками словно держат уздечку)

Арам-сам-сам

Ведущий предлагает всем вместе спеть песню 3 раза, выполняя при этом соответствующие движения:

(Все хлопают себя по коленям) Арам-сам-сам, арам-сам-сам, (Имитируют кормление голубей обеими Гули-гули, гули-гули, руками, держа правую — над головой, левую — под головой) Арам-сам-сам, арам-сам-сам, (Все хлопают себя по коленям) (Имитируют кормление голубей обеими Гули-гули, гули-гули, руками, держа правую — над головой, левую — под головой) О, е-э, о, е-э, (Делают руками восточное движение) Гули-гули, гули-гули, (Имитируют кормление голубей обеими руками, держа правую — над головой, левую — под головой) (Все хлопают себя по коленям) Арам-сам-сам, арам-сам-сам, (Делают руками восточное движение) 0, e-3, 0, e-3,(Имитируют кормление голубей обеими Гули-гули, гули-гули, руками, держа правую — над головой, левую — под головой) (Все хлопают себя по коленям) Арам-сам-сам, арам-сам-сам. Арам-сам-сам, арам-сам-сам, (Хлопают соседей справа по коленям) (У головы соседа справа имитируют Гули-гули, гули-гули, кормление голубей обеими руками) Арам-сам-сам, арам-сам-сам, (Хлопают соседей справа по коленям) (У головы соседа справа имитируют Гули-гули, гули-гули, кормление голубей обеими руками) (Делают руками восточное движение) О, е-э, о, е-э, (У головы соседа справа имитируют Гули-гули, гули-гули, кормление голубей обеими руками) Арам-сам-сам, арам-сам-сам, (Хлопают соседей справа по коленям) (Делают руками восточное движение) О, е-э, о, е-э, (У головы соседа справа имитируют Гули-гули, гули-гули, кормление голубей обеими руками) Арам-сам-сам, арам-сам-сам. (Хлопают соседей справа по коленям) Арам-сам-сам, арам-сам-сам, (Хлопают соседей слева по коленям)

Гули-гули, гули-гули,

(У головы соседа слева имитируют

кормление голубей обеими руками)

Арам-сам-сам, арам-сам-сам, (Хлопают соседей слева по коленям) (У головы соседей слева имитируют Гули-гули, гули-гули, кормление голубей обеими руками) (Делают руками восточное движение) О, е-э, о, е-э, (У головы соседей слева имитируют Гули-гули, гули-гули, кормление голубей обеими руками) Арам-сам-сам, арам-сам-сам, (Хлопают соседей слева по коленям) (Делают руками восточное движение) О, е-э, о, е-э, (У головы соседей слева имитируют Гули-гули, гули-гули, кормление голубей обеими руками) Арам-сам-сам, арам-сам-сам. (Хлопают соседей слева по коленям)

Темп исполнения необходимо постоянно увеличивать!

Я — музыкант

Ведущий говорит фразу и выполняет соответствующее движение к ней, затем предлагает находящимся в зале повторить это:

Я — музыкант; (Показывает сам на себя)
Мы — музыканты; (Обводит руками зал)
Мы — музыканты, кэмпл-таланты.
Я умею играть; (Показывает сам на себя)
Мы умеем играть. (Обводит руками зал)
Мы умеем играть на бубнэ́, (Поднимает руки вверх и влево)
Бубна-таки, (7 раз хлопает поднятыми вверх и влево руками)
Хэй! (Разводит руки в разные стороны)

После этого ведущий начинает повторять текст сначала, но чуть быстрее, при этом вторая часть каждый раз меняется:

Мы умеем играть на трубэ́, (Изображает игру на трубе) Труба-таки, (7 раз; изображает процесс игры на трубе) Хэй! (Разводит руки в разные стороны) Мы умеем играть на пузэ́ соседа слева. Мы умеем играть на пяткэ́ соседа справа. Мы умеем играть на нервэ́.

Часы

Ведущий: «Как быстро летит время! Часы являются необходимым предметом для каждого из нас. Давайте послушаем, как ходят часы, и посмотрим, что случается, если мы с ними обращаемся небрежно».

Правила игры: на один хлопок правая сторона зала говорит хором: «Тик». На два хлопка левая сторона зала отвечает: «Так». Ведущий сна-

чала правильно чередует хлопки, потом дает два хлопка два раза подряд, затем — два раза по одному.

Лавата

Ведущий предлагает детям разучить слова песни:

Ведущий. Дружно танцуем мы,

Тра-та-та, тра-та-та, Танец веселый наш — Это «Лавата».

Наши руки хороши?

Все. Хороши!

Ведущий. Аусоседа?

В с е. Лучше! (Берутся за руки и поют песню сначала).

Ведущий. Наши уши хороши?

Все. Хороши!

Ведущий. Аусоседа?

В с е. Лучше! (Берут друг друга за уши и поют песню сначала).

Ведущий может задавать такие вопросы: «Наши головы хороши?», «Наши колени хороши?» и т. д.

Хи-хи, ха-ха

Ведущий предлагает повторять вместе с ним слова и движения к ним

(Поднимаем правую руку вверх вправо) Раз. (Поднимаем левую руку вверх влево) Два. (Опускаем правую руку вниз вправо) Три, (Опускаем левую руку вниз влево) Четыре, (Поднимаем правую руку вверх вправо) Пять. (Слегка наклоняемся вперед) Хи-хи, (Отклоняемся назад) Xa-xa. (Поднимаем правую руку вберх вправо) Раз. (Поднимаем левую руку вверх влево) Два, (Опускаем правую руку вниз вправо) Три, (Опускаем левую руку вниз влево) Четыре, (Слегка наклоняемся вперед) Хи-хи. (Отклоняемся назад) Xa-xa. (Поднимаем правую руку вверх вправо) Раз. (Поднимаем левую руку вверх влево) Два, (Опускаем правую руку вниз вправо) Три, (Слегка наклоняемся вперед) Хи-хи, (Отклоняемся назад) Xa-xa.

Раз, (Поднимаем правую руку вверх вправо) (Поднимаем левую руку вверх влево) (Слегка наклоняемся вперед) (Отклоняемся назад) Раз, (Поднимаем правую руку вверх вправо) Хи-хи, Ха-ха. (Слегка наклоняемся вперед) (Отклоняемся назад)

Все вместе кричат: «Ха!».

Темп произношения необходимо увеличивать от куплета к куплету.

Джон Брамс Бой

Ведущий предлагает спеть вместе с ним песню:

Джон Брамс Бой смазал лыжи, Джон Брамс Бой смазал лыжи, Джон Брамс Бой смазал лыжи, И поехал на Кавказ. О, Джон!

Затем ведущий делает установку не произносить последнее слово в каждой строке, а делать в этом месте хлопок руками; в следующий раз заменять хлопками два последних слова в каждой строке, и так каждый раз, повторяя полностью только слова: «И поехал на Кавказ. О, Джон!». В итоге получается 15 хлопков и слова: «И поехал на Кавказ. О, Джон!».

Кукушка

Ведущий предлагает повторять слова и движения к ним:

Ой-ля-тарира! (Ударяют ладонями по коленям) Ой-ля-ку-ку! (Говоря «ку-ку», делают щелчок пальцами) Ой-ля-тарира! (Ударяют ладонями по коленям) Ой-ля-ку-ку! (Говоря «ку-ку», делают щелчок пальцами)

«Кукушка» может куковать десять и более раз, при этом темп каждый раз ускоряется.

У оленя дом большой

Ведущий разучивает слова с детьми и поясняет, что каждое слово обыгрывается соответствующими движениями рук. Темп постепенно увеличивается при повторном исполнении песни:

У оленя дом большой, (Руками над головой изображают крышу дома) Он глядит в свое окно, (Параллельно руками перед лицом показывают квадратное окно) Заяц по лесу бежит, В дверь к нему стучит. (Изображают бег на месте) (Изображают стук в дверь кулачком)

Тук-тук, Дверь открой. (Стучат правой ногой об пол) (Открывают дверь)

Там в лесу Охотник злой! (Правой рукой большим пальцем показывают назад) (Изображают руками ружье)

Быстро двери открывай, (Правой рукой имитируют приглашение в дом) Лапку мне давай. (Руки выставляют вперед ладонями наружу)

Колобок

Ведущий делит всех участников игры на команды, соответствующие ролям, при этом называет фразы для них:

Старик:

«Не вопрос!»

Старуха: Амбар:

«Не судьба!» «Напрягись!»

Сусеки:

«Ага-ага!»

Колобок:

«Чай, кофе, потанцуем!»

Заяц:

«Который час?» «Еду я домой...»

Волк: Мелвель:

«А чего вы тут делаете?»

Лиса:

«Я не такая!»

Распределив роли, ведущий рассказывает сказку «Колобок». Когда он называет кого-то из героев, соответствующая команда должна быстро сказать свою фразу. Задача ведущего — рассказать сказку как можно интереснее и запутаннее.

Репка

Ведущий делит всех участников игры на команды, соответствующие ролям, при этом называет фразы для них:

Репка:

«О, махина!»

Дед:

«Тыкс-с!»

Бабка:

«Убила бы!»

Внучка: Жучка:

«Я готова!» «Лай-лай-лай!»

Кошка:

«Ну полай на меня, ну полай!»

Мышка:

«От винта!»

Распределив роли, ведущий рассказывает сказку «Репка». Когда он называет кого-то из героев, команда с соответствующим названием должна быстро сказать свою фразу. Задача ведущего — рассказать сказку как можно интереснее и запутаннее.

ИГРЫ-ШУТКИ

Детям, приезжающим отдыхать в ВДЦ «Океан», в первые дни пребывания нелегко сразу найти свое место в большом коллективе. Поэтому педагог (особенно в начале каждой смены) должен стремиться к созданию условий непринужденного общения, в ходе которого дети лучше бы узнавали друг друга, находили новых интересных друзей.

Для эффективности вашей работы в этом направлении мы предлага-

ем следующие игры.

Xa-xa-xa

Эта игра хороша тем, что в ней никто не проигрывает. Задача игроков состоит в том, чтобы не засмеяться. Играющие садятся или становятся в круг, и один из участников произносит как можно серьезнее: «Ха!» Следующий говорит: «Ха-ха!» Третий: «Ха-ха-ха!» И так далее. Тот, кто произнесет неправильное количество «Ха!» или засмеется, становится зрителем. Зрители могут смешить остальных участников игры. Игра заканчивается тогда, когда засмеется последний участник игры.

И сам с усам

(привезена Ю. В. Лапиным, НСО «Артек»)

Вся игра представляет собой движение игроков по кругу, при этом участники должны повторять за ведущим произносимые им слова и выполнять определенные движения, сопровождающие каждую фразу.

Игроки встают в круг, руки — перед собой, чуть согнуты в локтях, ладони сжаты в кулаки, большой палец повернут в сторону, кулаками в воздухе рисуют восьмерку, повторяя при этом трижды: «И сам с усам». На третий раз добавляют: «О—па!», и делают прыжок-поворот вправо. Далее ведущий произносит слова: «Локти до тылу!». Участники прижимают локти к корпусу. После этого все идут по кругу, приговаривая: «Парам—парам (3 раза), о—па!», делая прыжок-поворот влево. Затем все хором произносят: «И сам с усам (3 раза), о—па!», с прыжком-поворотом вправо. Приведем последовательность фраз ведущего и соответствующих им действий игроков:

Локти до тылу! (Локти прижимают к корпусу)
Ножки-колежки! (Дети слегка приседают)
Колени-отечки! (Игроки поворачивают стопы вовнутрь)
Пузо опер! (Живот выставляют вперед)
Броду на пузо!
Язык на броду! (Голову опускают)
(Дети показывают язык)

Челюсть на полку! (Голову наклоняют вправо) Помните, что игроки, выполняя команды, должны двигаться по кругу.

Паровозик

Играющие девушки становятся друг за другом «паровозиком». За ними таким же образом встают юноши. «Паровозик» движется по площадке и «поет» любые песни. Ведущий задает вопросы, отдельно обращаясь к девушкам и юношам. Девушки все время должны отвечать «Да», а юноши «Нет». Вопросы могут быть одинаковыми или разными. Игра заканчивается, когда ведущий спрашивает:

- Девушки, вы мальчиков любите?
- Да! отвечают девушки.
- Юноши, а вы девочек любите?
- Нет! в ответ юноши.
- Тогда я не понимаю, зачем вы за ними ходите?! недоумевает ведущий.

Неожиданная концовка активизирует детей.

Луноход

Все участники становятся в круг. Водящий занимает положение в центре, садится на корточки, начинает передвигаться по кругу, приговаривая: «Я луноходик-1, я луноходик-1». Задача участников — не рассмеяться. Если кто-то нарушает условие, то присоединяется к водящему и начинает приговаривать: «Я луноходик-2, я луноходик-2». Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не окажутся в кругу. Иногда «луноходики» могут прерывать свою монотонную речь словами: «Я луноходик, бум-бум», как бы воспроизводя тем самым стук о землю.

Свисток

Участники становятся в круг, тесно прижавшись друг к другу. Ведущий просит пятерых игроков выйти в другую комнату, а сам тем временем надевает себе на шею свисток таким образом, чтобы сзади стоящий игрок, не поворачивая ведущего, мог просвистеть. После этого в зал приглашают одного игрока (водящего), который должен найти у кого-то из участвующих свисток. Вначале водящий закрывает глаза, а ведущий тем временем подходит к кому-нибудь из участников, чтобы тот просвистел. После этого ведущий продолжает быстро передвигаться по кругу, игроки при этом незаметно свистят, а водящий уже с открытыми глазами должен найти участника со свистком. Когда водящий долго не может найти свисток, ведущий начинает поворачиваться к нему спиной. Получается своеобразный розыгрыш игрока.

Да! Нет! Да!

Перед началом игры ведущий просит выйти в другую комнату нескольких мальчиков и девочек (причем и тех и других должно быть равное количество). Затем по одному игроки приглашаются в комнату. Каждому сообщают о главном условии игры: на все задаваемые вопросы необходимо отвечать только в порядке: «Да! Нет! Да!». После этого ведущий показывает на ладонь игрока и задает вопрос:

- Знаешь, что это такое?
- Да!
- Знаешь, для чего?
- Нет!
- Хочешь, покажу?
- Да!

Вожатый целует (если это девушка) или пожимает руку игрока (если это юноша).

Затем ведущий задает те же вопросы, но показывает теперь уже на плечо, щеку и, наконец, губы. Соответственно, когда задает вопрос: «Хочешь, покажу?», обнимает за плечи, целует в щеку, в губы. В последнем случае делает только вид, что хочет поцеловать в губы. На самом деле делает жест указательным пальцем по своим губам и произносит: «Ббб...ррр». Эффект получается неожиданный и смешной. Затем приглашается следующий игрок (противоположного пола), и его разыгрывает предыдущий.

Статуя Любви

Игра начинается с того, что несколько мальчиков и девочек (поровну) просят выйти в другую комнату. Ведущий тем временем предлагает остальным игрокам построить статую Любви, состоящую из двух человек. После этого по одному в комнату приглашаются вышедшие участники. Каждому, по личному усмотрению, предлагается что-то изменить в представленной статуе Любви (возможно, добавить). Когда статуя завершена, ведущий сообщает игроку, что он может занять место девушки или юноши (в зависимости от пола игрока). Данное предложение создает эффект неожиданности, тем самым в процессе игры дети очень оживляются и стремятся к активному участию.

Идет бычок, качается

Данная игра может быть названа игрой положений. Здесь не будет победителей и побежденных. Игра направлена на то, чтобы оживить, взбодрить детей, предлагая попеременно воссоздавать необычные положения рук и ног.

Игра начинается с того, что, проговаривая первое четверостишие из произведения Агнии Барто «Идет бычок, качается...», участники идут обычным шагом по кругу. Затем, повторяя то же четверостишие, игроки двигаются в обратную сторону, согнув ноги в коленях, руки положив на плечи впереди идущему игроку. После окончания четверостишия делается поворот в противоположную сторону, и движение сопровождается уже более сложным положением рук и ног. Продолжение игры зависит от фантазии и желания участников.

Медведь

Данная игра строится главным образом на эффекте неожиданности. Участники выстраиваются в одну шеренгу плечом друг к другу, согнув ноги в коленях, причем впереди становится ведущий. Он спрашивает рядом стоящего игрока: «Ты медведя видел?» Тот отвечает отрицательно и задает этот же вопрос следующему. Таким образом, каждый из игроков должен повторить вопрос и ответ (последний спрашивает первого). Далее игроки вслед за ведущим присаживаются на корточки, после чего ведущий задает вопрос: «А он очень страшный?» Соседний игрок ему в ответ: «Не знаю!» Как и в первом случае, каждый участник должен повторить вопрос и ответ. Когда же последний игрок спрашивает ведущего, тот должен ответить: «Очень! Так почему же мы не убегаем?!» После этих слов ведущий толкает всю шеренгу, сидящую на корточках, и все участники падают. Эффект неожиданности оживляет детей.

Розовый слон

Перед началом игры несколько участников просят выйти в другую комнату. В это время остальные игроки вместе с ведущим загадывают какое-нибудь животное. Затем в комнату приглашают одного из игроков, и ведущий говорит ему шепотом название животного, загаданное ранее участниками. Очень важно, чтобы вошедший игрок не догадался о том, что все знают название животного. Игроку предлагается следующее задание: изобразить с помощью пантомимы названное животное так, чтобы остальные как можно быстрее отгадали его. Все пытаются при этом воссоздать иллюзию незнания (умышленно называют различных животных, только не то, которое загадали). Когда видят, что игрок устал, по сигналу ведущего участники все вместе громко называют животное. После этого приглашают следующего игрока, и игра продолжается.

Утка

Все участники становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Ведущий, проходя мимо каждого игрока, произносит шепотом: «Утка (гусь)», при этом слово «утка» должно быть сказано большему количеству участников. После этого поясняются условия игры: при слове «гусь» игроки, которым оно было сказано, поджимают одну ногу, а игроки, которым было названо слово «утка», поджимают обе ноги. Смех и веселье вам гарантированы!

Карабас

Для проведения этой игры участники садятся в круг, вместе с ними садится вожатый, который оговаривает условия игры: «Дети, вы все знаете сказку про Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Представьте, что все вы — куклы. Когда я произнесу слово "Карабас" и покажу на вытянутых руках определенное количество пальцев, вы должны будете, не договариваясь, встать со стульев, причем количество вставших должно соответствовать количеству показанных пальцев». Продолжение игры зависит от желания участвующих.

Семейка Адамс

Для проведения игры несколько человек выводят в другую комнату (назовем их условно — водящие), а все остальные участники становятся полукругом. Задача участников — повторять все движения водящих, не смеясь. Затем приглашают одного из водящих. Ведущий объясняет правила игры: «Перед тобой семейка Адамс. Это очень дружная и веселая семья. Хотел бы ты к ним попасть?» «Да!», — отвечает водящий. Ведущий продолжает: «Для того, чтобы к ним попасть, необходимо чем-то удивить их, сделать что-то необычное, и тогда семья тебе захлопает в ладоши. Попробуешь?» Водящий начинает прыгать, петь, корчить гримасы и т. п., все участники дружно повторяют движения. Игра продолжается до тех пор, пока водящий не поймет, что участники все за ним повторяют, и для того чтобы ему похлопали, необходимо просто самому сделать это движение.

Веселые мартышки

Играющие встают в круг и повторяют слова и движения за ведущим:

Мы — веселые мартышки!
Мы играем громко слишком!
Все в ладоши хлопаем, (Хлопают в ладоши)
Все ногами топаем, (Топают ногами)
Надуваем щечки, (Надувают щечки)
Скачем на носочках, (Все прыгают)
Оттопырим ушки,
Хвостик на макушке

Пальчик поднесем к виску,
Дружно прыгнем к потолку,
Шире рот откроем —
Гримасы все состроим!
Как скажу я слово «три»,
Все с гримасами замри!

Все замирают в различных позах. Ведущий выбирает игрока, изобразившего самую смешную рожицу, и вручает ему приз.

Игра повторяется несколько раз.

Ишак

Участники встают в ряд и выполняют все задания, которые предлагает ведущий: «Поднимите правую руку, опустите, подпрыгните, сделайте шаг вперед, сделайте два шага назад, шаг вперед, и шаг назад, и шаг вперед, и шаг назад...». Игра продолжается до тех пор, пока участники не догадаются о созвучии произносимого «...и шаг...» со словом «ишак».

У меня в Бразилии

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

 У меня в Бразилии живет бабушка вот с такой рукой.

 У меня в Бразилии живет бабушка вот с такой рукой и вот с такой ногой.

 У меня в Бразилии живет бабушка вот с такой рукой, вот с такой ногой и вот с такой головой. (Ведущий начинает трясти рукой)
(Ведущий трясет рукой и ногой)
(Ведущий одновременно трясет рукой, ногой и головой)

И так далее.

В самом конце игры ведущий неожиданно произносит:

Какие внуки, такая и бабушка!

Греческий козел

Несколько человек выводят в другую комнату. В это время ведущий поясняет остальным игрокам правила игры: «Особенность игры — мнимое присутствие несуществующего греческого козла. Входящий в комнату будет искать среди вас греческого козла; он не будет знать, что на самом деле мы с вами не выбрали греческого козла. На каждый вопрос входящего игрока ("Кто из вас греческий козел?") вы все должны громко произносить: "Я!" Входящий может задавать три раза вопрос, при этом он каждый раз будет указывать на нового игрока; в третьем случае тот игрок (условно назовем его галящим), на которого укажет входящий,

должен произнести: "Да, я!", и выйти за дверь к остальным. Сидящие игроки в комнате всячески поддерживают вошедшего: "А как ты догадался, кто греческий козел?". Первый входящий остается в комнате и продолжает участвовать в игре. После этого звучат слова: "Кого сейчас выберем греческим козлом?" Вы предлагаете: "Давайте не будем выбирать греческого козла". Я говорю: "Тогда нужно громче кричать "Я!". Игра продолжается в том же ключе, но приглашается в комнату галящий. Перед третьим вопросом галящего я произношу слова: "Теперь третья, последняя, попытка, поэтому кричим как можно громче". Но при этом вы лишь делаете вид, что собираетесь кричать (набираете в легкие воздух), а на самом деле молчите, слышен только голос первого входящего». Игра продолжается с остальными входящими.

Испорченный телефон

Все играющие садятся в одну линию. Ведущий быстро шепчет первому с края какое-нибудь слово. Тот передает услышанное второму, второй — третьему, и так до последнего игрока. Последний громко говорит, что он услышал. Следующий с конца игрок называет свое, и так до ведущего, назвавшего первым слово. Тем самым находится участник, исказивший слово. Через некоторое время выбирают нового ведущего, или таковым становится проштрафившийся игрок.

ИГРЫ-МИНУТКИ

В программе иногда случаются незапланированные паузы. Например, когда во время игры работа на станции закончилась раньше, а также во время регистрации детей на заезде. Очень часто дети скучают, когда возвращаются с экскурсии. Чтобы продуктивнее использовать это время, мы предлагаем вам поиграть в удовольствие себе и на радость детям.

Узел

Выводят одного или нескольких участников в другую комнату, остальные становятся в круг, берутся за руки и начинают «перепутываться», т. е. перешагивать через руки, проходить под руками, перекручиваться и т. д. Главное условие — нельзя расцеплять руки, иначе может ничего не получиться. Когда из участников игры образуется большой узел, начинается самое интересное — приглашают водящего, он распутывает этот узел. В итоге должен получиться круг, в котором все держатся за руки.

Сантики-фантики-лимпомпо

Участники становятся в круг. Выбираются двое водящих. Один из них, соблюдая условия игры, показывает различные движения, которые все синхронно повторяют, незаметно меняя движения (назовем его условно «танцор»). Второго водящего выводят в другую комнату, его задача — определить «танцора». Игра начинается всеми участниками со слов: «Сантики-фантики-лимпомпо». Затем «танцор» показывает различные движения, группа копирует их, по-прежнему повторяя слова: «Сантики-фантики-лимпомпо». Задача водящего — с трех попыток определить «танцора». При этом участники могут смотреть куда угодно, только не на «танцора»! Если водящий отгадал, то «танцор» занимает место водящего. Игра продолжается.

Арам-шим-шим

Участники в кругу берутся за руки по принципу «мальчик—девочка». В центр круга выходит водящий, закрывает глаза и вытягивает руки «стрелой» в любом направлении. Круг начинает двигаться по часовой стрелке, а водящий — в противоположном направлении. При движении все повторяют хором слова: «Арам-шим-шим, арам-шим-шим, арамия-дульсия, покажи-ка на меня! И раз, и два, и три!» На счет «три» все останавливаются. Игрок противоположного пола, на которого при остановке указал водящий, выходит в центр круга. Эти игроки становятся спиной друг к другу и закрывают глаза, а остальные участники хором начинают считать до трех. На счет «три» игроки в центре поворачивают головы в любом направлении. Если повернули в одну сторону — целуются в щечку, если нет — жмут друг другу руки.

Охотники

Участники образуют круг. Один из игроков — в роли охотника — складывает руки пистолетом и, направляя этот жест на кого-либо, имитирует выстрел, сопровождая его звуком «У!». «Жертва» мгновенно реагирует на этот выстрел: отклоняется назад, поднимает руки вверх и произносит звук «У!». Одновременно с ним, те участники, которые стоят слева и справа от «потерпевшего», наклоняются в его сторону, присоединяют ладонь к ладони и произносят тот же звук. Далее «жертва» становится охотником. Все это должно происходить очень быстро. Кто не успевает — покидает игру.

Летел лебедь

Участники становятся в круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать вертикально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочередно произносят по одному слову из считалки: «Летел — лебедь — по — синему — небу — загадал — число». Под каждое слово делают ход — хлопок по левой руке соседа слева. Тот человек, на кого выпало слово «число», называет вслух любое число и делает хлопок. Хлопки вслух поочередно считают. Задача игрока, на которого выпадает названное число — быстро убрать руку из-под хлопка. Кто не успел — выбывает. Таким образом выясняется самый ловкий в отряде.

Сто пионеров

Участники становятся в круг и повторяют за водящим следующие слова и движения:

> У нас в отряде сто пионеров, Сто пионеров у нас в отряде. Они играют, они смеются И только делают вот так!

Затем водящий поочередно называет части тела, которыми необходимо начать трясти. Например: «У нас в отряде ... и только делают вот так: правая рука (все начинают трясти правой рукой)! Продолжаем: у нас в отряде ... делают вот так: правая рука, левая рука (продолжают трясти правой рукой и начинают левой)!». Далее называют правую и левую руки, правое и левое плечо, голову, туловище. Таким образом, через несколько туров играющие становятся похожи на «таракашек», что вызывает у детей прилив положительных эмоций.

Себе-соседу

Для игры понадобится небольшой предмет: колечко, ключик, пуговица, брелок и т. д. Участники становятся в круг, руки вытягивают в стороны: ладонь левой руки — ковшиком, ладонь правой — как будто что-то держат пальцами. Одновременно повторяя слова: «Себе—соседу», все игроки перекладывают из своей левой ладони в левую ладонь соседа справа небольшой предмет. Задача водящего — угадать, у кого он в ладони.

Месим, месим тесто

Участники становятся в круг, взявшись за руки, и дружно повторяют слова: «Месим, месим тесто, месим, месим тесто», при этом сходятся как можно плотнее. Под слова: «Раздувайся пузырь да не лопайся, раздувайся пузырь да не лопайся!», расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в центр круга, и их уже «месят». Находящиеся в кругу имеют право помогать разрывать своими спинами «пузырь». Побеждают сильные и ловкие.

Ти-я-я

Участники становятся в круг, левая рука каждого участника — на плече соседа слева, правая рука — на поясе соседа справа. Все участники, покачиваясь сначала вправо, потом влево, поют забавную песенку:

Ти-я-я, ти-я-я, ти-я-я-о, Ти-я-я, ти-я-я, ти-я-я-о, Ти-я-я, ти-я-я, ти-я-я-о, Ти-я-я, ти-я-я, о-я-о. Я-о, я-о, ти-я-я, ти-я-я, ти-я-я-о, Я-о, я-о, ти-я-я, ти-я-я, о-я-о.

Когда произносят звук «О!», наклоняются вперед. Игра продолжается, но теперь поют быстрее и быстрее.

Телеграмма

Участники становятся в круг, держась за руки. В центре круга — водящий. Кто-нибудь из игроков начинает: «Я отправляю поздравительную открытку Кате, в которой желаю ей добра». Как только он произносит слова, легким пожатием руки любого из соседей отправляет открытку. По цепочке открытка должна дойти до адресата. Важно слегка пожимать руки друг другу, чтобы водящий не смог перехватить почту. Как только адресат получает открытку, сразу говорит слово «Получил», и отправляет свою открытку кому-то в кругу. Отправлять можно письма, посылки, бандероли, телеграммы и т. д. Если водящий заметил, где пожимают руку, т. е. где проходит почта, тот игрок становится водящим.

Контакт

Один из игроков загадывает слово и говорит, на какую букву оно начинается. Все остальные разгадывают слово. Например, ведущий говорит, что слово начинается с буквы «л». Для того, чтобы ведущий открыл вторую букву, необходимо подобрать слово на букву «л» и дать ему небольшую характеристику. Например, кто-то из игроков говорит: «Это есть ночью на небе». Кто догадался, говорит: «Контакт», и вместе с игроком, который давал характеристику, считают до 10 и называют слово. Если слова оказались разными, тогда игроки продолжают подбирать слова на букву «л». Если слова совпали, тогда ведущий называет следующую букву, например буква «а», и тогда образуется слог «ла». Теперь начинают подбирать слова на этот слог, давать характеристику им, считать до 10 и т. д. Ведущий тоже может отгадывать слова, которые участники характеризуют. Если он отгадает, тогда придется подбирать новые слова. В этой игре ведущему важно, чтобы его слово как можно дольше не смогли разгадать.

Тыр-тыр

Все участники произносят слова, сопровождая их движениями:

Тыр-тыр, пулемет! (Держат обеими руками ручки «пулемета») Выше, выше, самолет! (Рука движется снизу вверх наискосок) Бац — артиллерия! (Хлопок)

Скачет кавалерия! (Одной рукой машут воображаемой шашкой

над головой)

Ypa!

Игра продолжается, но с каждым разом необходимо ускорять темп, стараться успевать и говорить, и правильно показывать движения.

Циклоп

Дети встают в круг, ведущий выходит на середину. Задача играющих — установить контакт с товарищем на противоположной стороне круга только с помощью взгляда. Нельзя произносить звуки и делать движения для привлечения вн имания. Как только двое установили зрительный контакт, они одновременно меняются местами, перебежав через середину круга. Ведущий, в свою очередь, внимательно наблюдает за играющими и старается догадаться о перемене мест. Когда кто-то начинает меняться местами, ведущий старается занять одно из пустых мест. Тот из игроков, кто не успел встать в круг, становится новым ведущим.

КРИЧАЛКИ

Одной из важнейших составляющих успешной деятельности отряда является высокая сплоченность коллектива. Для достижения этой цели могут быть использованы различные «кричалки». Они уместны во время небольших походов, по пути в столовую, в промежутках между мероприятиями.

Кричалки представляют собой набор слов, часто не содержащий смысла. Это веселые выражения, которые отряд громко, хором, в заданном ритме повторяет за вожатым или запевалой, с каждым разом увеличивая скорость проговаривания, либо в противоположность громкому произношению вожатого тихо произносит текст, а если у вожатого медленный темп речи, то у отряда он должен быть более ускоренным.

На берегу

На бе-ре-гу Боль-шой ре-ки Пче-ла ужа-ли-ла Медведя пря-мо в нос, Ой-ёй-ё-ёй! Взревел медведь, Сел на пчелу (на пенек) И начал петь:...

(Далее можно спеть модную песню-повторяшку)

Еду на танке («Корова»)

Еду на тан-ке, Ви-жу ко-ро-ву, В шап-ке-ушан-ке, С ро-гом здо-ро-вым. Здрав-ствуй, ко-ро-ва, Как по-жи-ва-ешь? Do you speak English? Чё об-зы-ва-ешь?

Плы-ву в под-вод-ной лод-ке, Сно-ва ко-ро-ва, В мас-ке и лас-тах, С ро-гом здо-ро-вым. Здрав-ствуй, ко-ро-ва, Как по-жи-ва-ешь? Sprechen Sie Deutsch? Чё об-зы-ва-ешь?

Ле-чу на вер-то-ле-те, Сно-ва ко-ро-ва На па-ра-шю-те, С ви-дом су-ро-вым. Здрав-ствуй, ко-ро-ва, Ку-да про-ле-та-ешь? Ас-са-лам Але-кум, Чё об-зы-ва-ешь?

Чика-бум

Чика-бум — крутая песня.
Чика-бум поем все вместе.
Если нужен классный шум,
Пойте с нами чика-бум!
Пою я: «Бум, чика-бум»!
Пою я: «Бум, чика-рака, чика-рака, чика-бум!»
О-е!
О-ё!
Ага!
А еще раз?!
А все вместе?!
А быстрее?!

(Повтор: очень громко, тихо, медленно, быстро и т. д.)

О-пери-тики-томба («Африка»)

О-пери-тики-томба!
О-муса-муса-муса!
Ле-о-ле-ле!
О-пикеля, о-бэба!
Ле-о-ле, о-ле-баба-лае!
О, я бананы ем!
О, апельсины ем!
О, пионеров ем!
Ема, ема, ема, ем!

Гиппопотам

А меня укусил гиппопотам!
И от страха я на веточку залез!
И сижу я здесь, а нога моя там!
А меня укусил гиппопотам!
А! Тетя Маня! Тетя Маня! Тетя Маня!
А! Дядя Саня! Дядя Саня! Дядя Саня!
А! Баба Дуня! Баба Дуня! Баба Дуня!
А меня укусил гиппопотам!
(Можно называть любые имена)

О-о-але!

О-о-але!
Балис бамба ла-е!
О, кикилис бамба!
О, сава вавабимба!
О-о, я бананы ем!
Ай-вай лизи!
Ай-вай лизи лизе!
Пре-ере-ере-о!
О, о, о!
Комалуму-комалуму
Комалуму виста!
Отм-дотм-битм-били!
Пуба-побитм-били!
С-с-с-с-виста!

Бала-бала-ми!

Бала-бала-ми! (Все: «Ёу.!»)
Чика-чика-чи! (Все: «Ёу.!»)
Чик! (Все: «Ёу.!»)
Чик! (Все: «Ёу.!»)
Чик-чирик-чик-чик! (Все: «Ёу-ёу.!»)

Парам-парэра

Парам—парэра! (Все: «Хэй!») Парам—парэра! (Все: «Хэй!»)

Парам-парэра! (Все: «Хэй! Хэй! Хэй!»)

Настроенье каково? (Все «Во!»)

Все такого мнения? (Все: «Все без исключения!») Может сядем отдохнем? (Все: «Нет, в ККЗ (в столовую, на мероприятие, на прогулку) мы пойдем!»)

От Сухуми до Батуми

От Сухуми до Батуми, (Bce: «Aŭ-aŭ-aŭ!»)От Батуми до Сухуми, (Bce: «Aŭ-aŭ-aŭ!»)От Москвы до Ленинграда, (Bce: «Aŭ-aŭ-aŭ!») Тумба-тумба-тумба, (Повторяют) Тара-мара, тара-мара, (Повторяют) Пум, тарабум, тарабум, (Повторяют) Ба-бах! (Все вместе)

Эге-гей

Эге-гей!
В столовую (на прогулку) скорей!
Хим-дара-дара-хим!
Мы устали, есть (гулять) хотим!
Мы в столовую идем (на прогулку мы идем)!
Дружно песенку поем:...
(Далее можно спеть модную песню-повторяшку)

ЛИТЕРАТУРА

- 1. Григоренко Ю. Н. Планирование и организация работы в детском оздоровительном лагере. М.: Педагогическое общество России, 2002.
- 2. Детские народные подвижные игры. Кн. для воспитателей детского сада и родителей / Сост. А. В. Кенеман, Т. И. Осокина. 2-е издание, доработанное. М.: Просвещение; Владос, 1995.
- 3. Дмитриев В. Н. Игры на открытом воздухе. М.: Издательство Дом МСП, 1998.
- 4. Игры наших детей. Практикум для родителей и учителей / Сост. В. П. Исаенко. М.: Культура и спорт, ЮНИТИ, 1996.
- Проблемы школьного воспитания. Приложение к журналу «Педагогическое образование» / № 2, 2002.