

[Введите текст]

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ДЕТЕЙ ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА  
Р.П.ВОРОТЫНЕЦ НИЖЕГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ**

# **Игра? Игра... Игра!!!**

**Сборник для организаторов летнего отдыха и  
оздоровления детей**

р.п.Воротынец, 2015 год

## **Классификация игр**

*Сколько игр вы знаете? Десять? Двадцать? Семьдесят? Прекрасно! А знаете ли вы, с кем, когда и в какие игры лучше всего играть? Определить возрастные границы применения игры достаточно просто (а многие игры и вовсе не имеют ограничений по возрасту, в них могут играть и взрослые, и малыши). Для того же, чтобы легче было выбрать из множества игр ту, которая решит вашу проблему на данный момент (займет ребят, познакомит, поможет выявить лидера, организовать активный отдых на перемене и т.д.), мы рекомендуем вам использовать следующую классификацию игр.*

*На наш взгляд, более всего удобна классификация по виду деятельности участников в игре. Мы обозначили семь групп игр:*

√ **Художественные игры**, требующие от участников проявления творческих и художественных способностей:

- а) музыкальные: “Песенный футбол”, “Песенный аукцион”, программа “Угадай мелодию”;
- б) актерские: “Американский студент”, “Спонтанный театр”;
- в) изобразительные: “Дополни рисунок”, “Рисунок с закрытыми глазами”;
- г) литературные (лингвистические): “Буриме”, “Рассказ на одну букву”.

√ **Спортивные игры**, направленные на физическое развитие:

- а) игры на местности (в т.ч. “лесные” игры): “Светофор”, “Бой за знамя”;
- б) эстафеты: “Бег в мешках”, “Бег на трех ногах”;
- в) игры-упражнения, тренирующие координацию движений, ловкость, реакцию: “День-ночь”, “Кольцеброс”.

√ **Познавательные игры**, активизирующие познавательную деятельность детей и включающие вопросы и задания, связанные с различными областями знаний:

- а) викторины, конкурсы: “Брейн-ринг”, программа “Счастливый случай”, игры “Контакт”, “Города” и т.п.;
- б) загадки и головоломки;
- в) ребусы, шарады и т.п.

√ **Интеллектуальные (развивающие) игры**, направленные на тренировку психических процессов и умственных способностей:

- а) памяти: “Запомни символы”, программа “Меморина”;
- б) внимания: “Коленочки”, “Муха”;
- в) наблюдательности: “Опиши предмет”, “Три перемены в одежде”;
- г) логического мышления: “Мой Правый Сосед”, “Ренцзю”;
- д) воображения: “Групповой рассказ”, “Верю - не верю”.

√ **Психологические игры**, дающие возможность углубиться в мир взаимоотношений с окружающими и с самим собой, направленные на:

- а) осознание себя, самопознание: “10 предметов, что меня характеризуют”, “Я - ассоциация”, “Красный стул”;
- б) доверие, взаимопонимание: “Зеркало”, “Поводырь”;
- в) умение слушать: “Рассказчик”, “Салонный разговор”;
- г) достижение согласия и разрешение конфликтов: “Необитаемый остров”, “Покупка”.

√ **Организаторские** игры, связанные с решением вопросов, возникающих при создании коллектива и в дальнейшей работе с ним:

- а) знакомство с людьми и с местностью: “Снежный ком”, “Клубочек”, “Разведай. Выполни. Сообщи.”, “Найти человека”;
- б) разбивка на группы: “Молекула”, “Выбери пару”;
- в) выявление лидера: “Построения”, “Фотография”;
- г) раскрепощение, сплочение группы: “Путаница”, “Американская змея”, “Скульптор”;
- д) эротические игры: «Статуя любви», «Да-Нет-Да»;
- е) игры с залом: “Гол-мимо”, “Мы охотимся на льва”, “Барыня”.
- ж) игры-шутки

√ **Трудовые** игры, позволяющие участникам реализовать себя в реальной или смоделированной трудовой деятельности:

- а) экономические: “Арбат”, “Менеджер”;
- б) профессионально-имитационные: “Почта”, “Кукольный театр”.

*Попробуйте распределить известные вам игры по статьям нашей классификации. Вы убедитесь, что пользоваться ею очень удобно, т.к. она охватывает все разнообразие игр, необходимых в работе вожатого, воспитателя, руководителя клуба.*

### Советы организаторам игр

- **Несколько советов для проведения игр:**

❖	❖	❖
Чтобы руководить, надо планировать и не забывать про резерв	Правила игры надо хорошо объяснить, чтобы не было недоразумений и путаницы	Игра не должна быть ни слишком трудной, ни слишком легкой
❖	❖	❖
Лучше, если руководитель играет наравне с другими. Это быстрее позволит раскрепоститься играющим ребятам, почувствовать себя равными. Иногда нельзя играть, чтобы быть судьей, а иногда - чтобы не занимать места играющего	Одно из правил - надо избегать пауз. Одна игра должна сменяться другой. Ребят нельзя заставить играть в игру, которая им не нравится, но нельзя позволять им делать из игры балаган. В таком случае лучше прекратить игру и начать новую.	Руководитель часто бывает судьей, но иногда роль судьи нужно доверить кому-нибудь из играющих. Последнее, между прочим, не снимает с руководителя ответственности, он должен все видеть и все знать.
❖	❖	❖
При разделении на команды надо равномерно распределять силы команд, создавая равноценные группы	Чтобы руководить большой игрой в лесу, надо хорошо знать местность и хорошо договориться о конце игры. Надо заранее условиться, что делать, если кто-то не услышит финальный сигнал. У каждой группы должен быть ответственный за то, чтобы никто не потерялся и не был забыт в лесу	В игре не должно быть скучающих наблюдателей. Игра должна быть организована так, чтобы игроки, если это необходимо, выходили из игры только на короткий срок. Чем меньше пассивных - тем веселее игра

- **Как объяснить и провести новую игру**

Предлагая ребятам новую игру, надо ее объяснить. Лучше это сделать в кругу, причем объясняющему стоять лучше на линии круга, а не в центре, чтобы половина слушающих не оказалась за спиной говорящего.

Порядок объяснения игры рекомендуется следующий:

1. Название игры и краткая характеристика (например: в этой игре важна не только скорость бега, но еще больше наблюдательность, как у настоящего участника).
2. Каковы роли играющих, их исходное положение.
3. Ход игры и цели, к которым стремятся играющие.
4. Чем заканчивается игра.
5. Правила, которые в конце объяснения игры надо четко сформулировать, чтобы все их твердо запомнили.

Спросите, все ли понятно в игре ее будущим участникам, покажите при необходимости отдельные моменты и приемы игры, договоритесь о сигналах начала и остановки игры (свисток, словесная команда, взмах флажком или рукой, начало или прекращение музыкального сопровождения и др.).

**Водящего**, который нужен во многих играх, можно выбрать несколькими способами: по собственному желанию одного из играющих; по выбору большинства; по назначению руководителя; по жребию или считалке; по результатам предыдущей игры (если заранее договорились, что выигравший или, наоборот, проигравший в предыдущей игре станет водящим в следующей игре). Иногда водящими бывают все по очереди. В некоторых играх проводится предварительное состязание в каком-либо умении (метать палку на дальность, камень - в цель, ответить на вопрос и др.), и отличившийся в этом состязании становится водящим.

**Для командных игр** требуется распределить участников по командам (если нет постоянного состава команд, как в спортивных играх). Часто ребята сами делятся на команды, но иногда дают право выбирать игроков капитанам команд (первый выбирает второго, второй – третьего и т. д., причем очередь переходит от одной команды к другой). Есть другие способы разбивки на команды: складывание разрезанных открыток, объединение играющих по знакам зодиака, по цветам розданных карточек и т.д.

Если игроки мало знают друг друга, то распределение проводит руководитель по своему усмотрению или путем расчета игроков на “первый-второй-третий...”. Последний способ наиболее быстрый, но может привести к тому, что команды окажутся неравные.

Капитанов команд, судей и помощников выбирают сами ребята или назначает по своему усмотрению руководитель.

**Организатором игры** может выступать педагог-руководитель или кто-то из ребят, подготовленный к проведению игры; можно также привлечь к организации игр других помощников. В этих случаях руководитель сам может быть участником или только наблюдать за ходом игры и вмешиваться только в крайних случаях. Нередко руководитель берет на себя роль судьи в играх соревновательного характера, особенно если судейство требует квалификации, какой нет у остальных присутствующих.

**Судье** же или самому руководителю необходимо следить за длительностью игры и предупредить играющих, когда пройдет первая половина игры и когда до истечения всей игры останется 1-2 минуты. Но во многих подвижных играх продолжительность игры неопределенна, так как роли водящих переходят от одних игроков к другим непрерывно (салки, жмурки, лапта, прятки и т.п.). Здесь уже самому организатору надо решать, в какой момент прервать игру, а для этого внимательно следить за состоянием играющих. Лучше прервать игру, когда играющие еще не пресытились игрой, но уже стали заметно уставать. При этом надо дожидаться момента, достаточно естественного для остановки игры, например, когда сменяются водящие.

Несколько минут нужно предусмотреть на организованное **завершение игры**: подведение итогов, необходимые в педагогическом отношении замечания и разъяснения, приведение в порядок площадки, инвентаря, внешнего вида участников игры, спад игрового возбуждения, без чего трудным будет переход к другим занятиям. Желательным является разбор (анализ) игры, при котором коллективно обсуждаются достижения и недостатки отдельных участников и всего игрового коллектива. В первую очередь надо отметить все положительное, на что можно опереться в будущих играх. Общий тон обсуждения должен быть спокойным, ободряющим, вселяющим веру в новые достижения.

Задачи руководителя не ограничиваются правильным проведением той или иной игры, но включают в себя и подготовку воспитанников к правильному проведению игр при самостоятельной их организации.

- **Ребятам, самостоятельно проводящим игры:**

- \* Организуя игры, начинай с тех, в которых ты сам можешь быть примером и авторитетом, которые освоил до тонкостей. Это даст тебе право быть организатором, но потом свое право надо подкрепить знанием новых увлекательных и полезных игр.

- \* Не торопись с оценкой. Увлекает только хорошо освоенная игра, а сложную можно освоить лишь за несколько раз. Не спеши вводить все новые и новые игры: достаточно 2-3 новых игр в неделю. Начинай с простых, но интересных.

- \* Продумав заранее ход игры, определи место, время, необходимый инвентарь, возможных участников и помощников. Учитывай возраст и пол, количество участников.

- \* Следи за длительностью игры, чтобы ребята не переутомлялись, не занимали игрой времени, необходимого для других занятий.

- \* Тон твоего обращения к игрокам должен быть твердым, уверенным, и в то же время не начальствующим, а приветливым, дружелюбным: ведь нельзя заставить играть насильно, но можно увлечь, заинтересовать.

- \* Твое место в игре может быть различным: судья, посредник, организатор болельщиков, капитан одной из команд, водящий или рядовой игрок, зажигающий других своим увлечением.

- \* Помни, что главный смысл игры не в победе любой ценой над “противником”, а в удовольствии от общения друг с другом, физическом и духовном росте участников игры.

- **Организаторам-взрослым**

- ✓ Перед началом проведения игр организатор должен составить план, во что он будет играть и иметь с собой необходимый инвентарь.

- ✓ Организатор должен всегда иметь при себе “шпаргалку” с играми, чтобы в нужный момент (в случае перемены плана, появлении свободного времени и т.п.) предложить ребятам новую игру.

- ✓ Дома организатор должен иметь сборники игр. Их можно купить или составить самому. Некоторые игры, если в них долго не играть, забываются.

- ✓ Удобно составить для себя игротечку с играми, записанными на карточки. (Такую игротечку можно брать с собой для работы). Организатору удобнее будет работать, если он не только будет пополнять игротечку, но и комментировать записанные уже игры, по возможности, внести какие-либо изменения или создать новые игры на основе старых.

### Конструирование игр

- **Конструирование с помощью приемов из “Грамматики фантазии”**

Мы знаем одну очень хорошую книгу. Она так и называется “**Грамматика фантазии**”. Ее автор - итальянский писатель Джанни Родари - рассказывает о том, как научиться фантазировать “по правилам”, описывает несколько методов, дающих возможность придумывать все что угодно - от сказок до новых проектов. Мы попробуем с помощью некоторых из них создавать новые игры. Знакомьтесь:

**САЛАТ** - создание одного целого из нескольких ингредиентов (составляющих), не так ли? Попробуем “состряпать” салат из ... игр. Возьмем обычные “Кошки-мышки” и “Белого медведя” (или “Сеть”). Возьмем по части правил из каждой игры, хорошенько перемешаем ... и получим новую игру:

#### **“Кошки-мышки-2”**

Играют не менее 15 человек. Все становятся в круг. “Кошка” и “мышка” - пары игроков, которые держатся за руки и не должны их расцеплять в течение игры. “Кошка” догоняет “мышку”. Когда “кошка” осалит одну из “мышек”, осаленная “мышка” присоединяется к “кошке”, а вторая выбирает себе пару из круга. Если пара “мышек” разрывается, она возвращается в круг и выбирает себе замену. Если разрывается “кошка”, то меньшая часть становится в круг, а большая остается и продолжает “охоту”. Игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все “мыши”.

Или присоединим к игре “Кошки-мышки” игру “Заяц без домика” и получим следующее:

#### **“Кошки-мышки-3”**

Играют 10 человек и более. Выбирают “кошку” и “мышку”. Играющие становятся в круг. Задача “кошки” - поймать “мышку”. Как в игре с обычными правилами, “кошка” и “мышка” могут бегать внутри круга и за его пределами. Находясь в кругу, “мышка” может встать впереди одного из играющих, и тогда тот становится “мышкой”.

Второй метод - **ПЕРЕВИРАНИЕ**, так сказать, “игра наоборот” или “игра на новый лад”. Как это? Очень просто. Перевернув игру “**Американский студент**” и попросив играющих:

а) объяснять загаданное слово не жестами, а с помощью ассоциаций, наводящих слов

или

б) предложим показывать слово всей команде для одного человека, мы получим новую форму.

Игра в шашки в “поддавки” - тоже результат перевирания.

Еще один прием - **ПЯТЫЙ ЭЛЕМЕНТ** - введение в игру добавочного правила, нового элемента. Элементом может быть введенная роль, какое-либо новое СИ\* - все, что угодно. При этом правила игры в целом остаются прежними, только для Пятого элемента придумывают добавочное правило. Так была придумана игра “Снежный ком с ассоциацией”, когда, представляясь, играющий называет, помимо имени, еще и предмет, с которым он себя ассоциирует.

Попробуем ввести Пятый элемент в игру “**Ой-ей-ей**” (ее еще называют “**Номера**”). Пусть водящий, кроме двух номеров игроков, скажет еще и слово “пожалуйста!”. Только тогда игроки будут должны поменяться местами. Если же слово “пожалуйста” не прозвучит, им следует оставаться на местах. Те, кто ошибся, могут отдавать свои фанты.

И, наконец, последний прием - **БИНОМ ФАНТАЗИИ**. Этот способ позволяет придумать новую игру по двум ее составляющим, не имеющим, на первый взгляд, никакого отношения друг к другу. Это могут быть две роли, два предмета (средства игры), просто два слова. Положим БИНОМ в основу названия игры. Какие возникают у вас ассоциации, когда вы слышите выражение типа “агрессивная вешалка” или “барабанный бег”? Какие правила могут быть у игры с таким нелепым, на первый взгляд, названием? Надо заметить, что чем интересней, неожиданней получится название, тем больше у вас будет шансов придумать новую увлекательную игру.

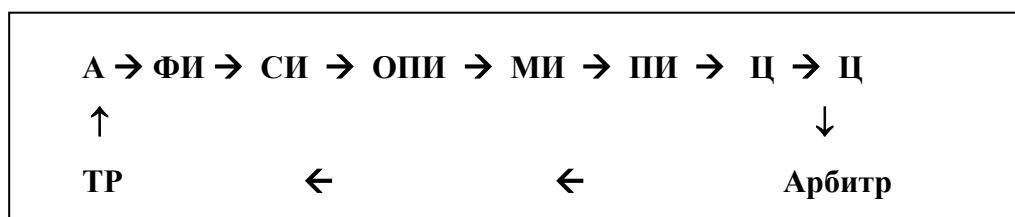
Чтобы придумать такое название, выберите любую букву и напишите по 10 существительных и 10 прилагательных, начинающихся с этой буквы. Далее попробуйте составить интересные словосочетания из придуманных слов, выберите 2-3 самых неожиданных и пофантазируйте, как можно поиграть в игру с таким названием.

Биномом могут быть и средства игры (придумайте нелепые пары - теннисная ракетка и ласты, шарик и простыня), и действующие лица - их названия и имена можно задумать, а потом произнести по очереди или написать на карточках и вытаскивать пары карточек. Поэкспериментируйте! Уверены, у вас получится что-нибудь интересное.

*С использованием этих приемов можно придумывать бесконечно. Так, не имея под рукой объемистых пособий и сборников, вы можете постоянно обновлять свой багаж все новыми и новыми играми. Кроме того, изменять можно и уже переделанные игры. Представляете, сколько это будет?*

#### Конструирование по элементам игры

В книге П. Пидкасистого и Ж. Хайдарова “Технология игры в обучении и развитии” (Москва, изд-во Педуниверситета, 1996г.) представлен интересный, своеобразный взгляд на игру. Так, по их определению, **игра** - специально организованная деятельность субъектов, в которой игроки преследуют единую цель, исходя из одинаковых начальных условий, действуя идентичными средствами, соблюдая эквивалентные правила и добиваются при этом строго фиксированных результатов, по которым ведется соревнование, оценивается общий и личный успех. Это далеко не единственное определение, данное игре исследователями. С ним можно соглашаться, его можно оспаривать, но нас как конструкторов сейчас интересуют элементы игры, которые выведены его авторами. Данная ниже структурная схема даст нам более четкое представление о взаимосвязи этих элементов:



Здесь использованы следующие символы-сокращения, введенные также авторами “Технологии...”:

**А** - игрок, участник игры.

**ФИ** - **Ф**ормы **И**гры (в книге “Технология игры...” классификация игр по форме осуществляется исходя из количества участников и способов их взаимодействия друг с другом и со средствами игры):

- **индивидуальная** - игровые действия одного человека по им самим придуманным правилам, без стремления прийти к конкретному результату (пение, танец, актерская игра, игра с мячом);

- **одиночная** - деятельность игрока в системе имитационных моделей с прямой и обратной связью от результатов достижения цели (видеоигры, пасьянс, головоломки);

- **парная** - игра одного человека с другим человеком (шашки, теннис, “Крестики-нолики”);
- **групповая** - игра 3 и больше соперников, преследующих одну и ту же цель в СИМ (карточные игры, телевикторины, “Города”, “Контакт”);
- **коллективная** - игра по командам (футбол, “Бой за знамя”);
- **массовая** - тиражированная одиночная игра с прямой и обратной связью (лотерея);
- **планетарная** - некоторые популярные виды спорта в программе Олимпийских игр).

**СИ-Средства Игры** - предметы и материалы, с которыми действует играющий в процессе игры (например, в футболе - мяч, поле с воротами; в “Бое за знамя” - особым образом размеченное поле, “знамена” двух команд).

**ОПИ- Основное Правило Игры**, конкретное игровое действие, направленное к цели, за успешное выполнение которого игроку (команде) присуждается очко. Так, ОПИ в футболе - забить мяч в ворота противника, в “Крестиках-ноликах” - выстроить свои символы (X или 0) на поле по вертикали, горизонтали или диагонали.

**МИ-Механизм Игры** - полное описание правил игры, строгий порядок выполнения игровых действий, начиная со старта до фиксации полученных результатов.

**ПИ-Процесс Игры** - оживший механизм игры в реальных действиях игроков: если МИ - описание игры, то ПИ - сама игра.

**Ц-Цель** игры - наибольший результат игровых действий, достигнутый игроками по всем правилам и зафиксированный арбитром в момент окончания игры.

**ТР-Таблица Результатов.**

**Арбитр** - судья, осуществляющий контроль за соблюдением правил, ведущий счет.

Попробуем для примера разобрать по данной схеме какую-нибудь известную нам игру. Возьмем футбол. Здесь:

- А** - команда,
- ФИ** - коллективная,
- СИ** - травяное игровое поле с воротами, мяч,
- ОПИ** - забить мяч в ворота соперника,
- МИ** - команды перемещаются в пределах поля (в основном бегом), передавая друг другу мяч, до достижения цели игры; правилами предусмотрены: положение вне игры, угловой, пенальти и т.д.,
- ПИ** - матч, состоящий из двух таймов,
- Ц** - забить мяч или как можно больше мячей в ворота противника,
- ТР** - фиксирование счета на момент каждого гола.

Теперь давайте попробуем сравнить футбол и водное поло - по той же схеме: элементы А, ФИ, ОПИ, МИ, Ц, ТР и арбитр - в этих играх в принципе сходны, а вот СИ - различаются, на них мы пока остановимся. Вы знаете, что в водном поло игровое поле - вода. Это и есть основное отличие его от футбола. Из этого наблюдения делаем вывод: изменив в исходной игре один из элементов - СИ - мы получим новую игру. А поддаются ли изменению другие элементы игры?

Попробуем изменить **ОПИ** футбола. Откажемся от забивания мяча в ворота соперника и пофантазируем: мяч можно забивать в свои ворота или в строго определенный угол ворот, или вообще делать как можно больше промахов... Если пытаться изменить МИ, можно получить еще несколько разновидностей футбола, где одним из правил может быть обязательная передача мяча не игроку своей команды, а сопернику; где вратарь, отбив мяч, может выходить на поле, назначив себе замену; где может вообще не быть никаких правил, кроме ОПИ. Несмотря на то, что эти формы игры в футбол непривычны нам, они имеют право на существование, если кому-то будет интересно в них играть.



“Но это футбол”, - скажете вы, - “спортивная игра, и довольно простая. А что можно сделать с играми других видов?”

Вот несколько примеров того, какие новые игры можно получить путем изменения элементов привычных нам игр.

### 1. Исходная игра - “Аленушка и Иванушка”.

**Новая игра (изменяем МИ):** играющие, в т.ч. и Аленушка, стоят на месте в свободном порядке. Иванушка с завязанными глазами переходят от одного к другому игроку, отыскивая Аленушку на ощупь. При этом на его вопрос: “Аленушка, ты где?” - отвечают словами: “Левее, правее, вперед, назад”, - игроки, стоящие ближе всех к Иванушке.

### 2. Исходная игра - “Выбивалы”.

**Новая игра (изменяем МИ):** играют “каждый за себя”. Выбитый игрок не выходит из игры, а становится в группу выбивающих.

### 3. Исходная игра - “Кошки-мышки”.

Играющие стоят в кругу. Двум участникам, стоящим довольно далеко друг от друга, дают два шарфа: “кошку” и “мышку”. Шарф-“кошку” завязывают на шее один раз, затем развязывают и передают в ту сторону, где расстояние до “мышки” больше. Шарф-“мышку” завязывают дважды, развязывают и передают по кругу в направлении от “кошки”. Задача “кошки” - поймать “мышку”.

**Новая игра (изменяем СИ):** играющие стоят в кругу. В игре те же два шарфа, но завязывают их на ногах: своей ноге и ноге соседа. считают, что игра закончена, когда у одного человека на обеих ногах окажутся и “кошка”, и “мышка”.

*На наш взгляд, наиболее продуктивны при конструировании игр операции, производимые над СИ, ОПИ, МИ. Причем переделывание игр - занятие интересное и несложное, так что Вы можете предложить его и коллегам, и ученикам.*

## • Конструирование интеллектуальных игр

Интеллектуальными здесь будем называть игры, не являющиеся подвижными (спортивными).

Для того чтобы сконструировать интеллектуальную игру, необходимо использовать сочетание нескольких обязательных частей, соблюдая следующий алгоритм:

1. Решить, что вы конструируете - игру или игровую программу.
2. Заложить основу интеллектуальной игры (программы).
3. Определиться с тематикой вашей игры (программы). Она может быть выражена через название, внешнее оформление, костюмы игроков и ведущего, а также через пакет вопросов для данной игры.
4. Определиться с системой выбора вопросов из пакета.
5. Заложить систему начисления баллов.
6. Четко определить и “развести”
  - а) когда кончится игра,
  - б) как на данный момент будет определяться победитель.
7. Заложить систему случайностей.

Теперь об этих пунктах более подробно:

**1.** Единственное различие между интеллектуальной игрой и интеллектуальной игровой программой в том, что в основу программы положено несколько разных игр или конкурсов. Например:

Интеллектуальные игры	Интеллектуальные игровые программы
“Поле чудес”	“Счастливый случай”
“Брейн-ринг”	“Звездный час”
“Что? Где? Когда?”	“Угадай мелодию”
“Умники и умницы” и др.	
“Морской бой”	

2. По сути, каждая интеллектуальная игра - набор вопросов, требующих однозначных, верных ответов. Но простое задавание вопросов не похоже на игру, поэтому интеллектуальные игры в своей основе часто имеют правила известных игр (футбол, крестики-нолики, морской бой, ход конем и др.) или имитацию какого-либо действия (восхождение на гору, “взлом” сейфа и т.д.)

Предлагаем вашему вниманию еще одну таблицу:

ИМИТАЦИЯ ДЕЙСТВИЯ		ПРАВИЛА ИЗВЕСТНЫХ ИГР	
<u>действие</u>	<u>название интеллектуальной игры</u>	<u>игра</u>	<u>название интеллектуальной игры</u>
СКАЧКИ цель: преодолеть препятствия и финишировать раньше других	“СКАЧКИ” цель: раньше других набрать определенное количество баллов	“МОРСКОЙ БОЙ” цель: потопить корабли противника	“МОРСКОЙ БОЙ” цель: потопить корабли противника, ответить на вопросы, расположенные на поле, и набрать наибольшее количество баллов
СТРЕЛЬБА В ТИРЕ цель: поразить “яблочко” или набрать как можно больше очков	“ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ТИР” цель: ответить на большее количество вопросов, в том числе самых сложных	РУЛЕТКА	“ЧТО? ГДЕ? КОГДА?”
ВЗЛОМ СЕЙФА	ВЗЛОМЩИК	РУЛЕТКА, “ВИСЕЛИЦА”	“ПОЛЕ ЧУДЕС”

Вот примеры имитации действий и правил известных игр, придуманные в ходе “мозгового штурма”.

ИМИТАЦИЯ ДЕЙСТВИЯ
сбор кубика Рубика
покупка товара
путешествие
сбор урожая
завоевание земель
ремонт квартиры
складывание мозаики
строительство дома
взлет самолета и др.

ПРАВИЛА ИЗВЕСТНЫХ ИГР
“городки”
“уголки”
“классики”
“чапаевцы”
“шашки”
“домино”
“третий лишний”
спортивные игры
карточные игры и др.

**3.** Теперь вам нужно определить, как вы будете выбирать вопросы из пакета. Это можно делать по-разному:

**а) По сложности вопросов.**

- Каждый последующий вопрос сложнее предыдущего. Например, “Взломщик”.
- Все вопросы в пакете распределены по сложности и задаются в зависимости от того, что выпало случайно. Например, “Морской бой”.
- Все вопросы в пакете распределены по сложности и задаются по выбору игроков.

**б) По тематике (области знаний).**

- Все вопросы в пакете распределены по тематике и задаются в зависимости от того, что выпало случайно. Например, “Путешествие”.
- Все вопросы в пакете распределены по тематике и задаются по выбору игроков. Например, “Угадай мелодию”.

**в) По жребию.**

Например, “Что? Где? Когда?”

Необходимо отметить, что только ведущему игры известно, насколько его выбор соответствует правилам выбора вопросов, принятым в этой игре. Это не способ “надувательства” игроков, а лишняя возможность дольше поддерживать интерес к игре, как зрителей, так и проигрывающей команды, что тоже очень важно. Не призываем вас подтасовывать результаты игры, но не стоит забывать и о педагогической роли ведущего интеллектуальных игр и об их зрелищной стороне.

В подавляющем числе случаев ведущий именно так и поступает - мы никогда не узнаем, насколько соответствует сложность музыкального вопроса в “Угадай мелодию” тем баллам, которые были выбраны участниками игры, или действительно ли в “Счастливом случае” задается вопрос, соответствующий цифре бочонка и т.п. Наиболее ярко подобные действия выражены у ведущего “Брейн-ринга”, при просмотре передачи которого видно, как он каждый раз перебирает карточки с вопросами, прежде чем решить, какой из них задавать в данный момент.

Известно не много игр, в которых у ведущего нет возможности задавать вопросы в зависимости от своего желания (или от течения игры). Это, например, “Что? Где? Когда?”.

**4.** Следующее условие, которое необходимо учесть, - будет ли ваша игра тематической, т.е. посвященной одной теме (учебному разделу, предмету) или нет. Тематические игры (телепрограммы) - “Поле чудес”, “Умники и умницы”, “Галопом по Европам”, “Угадай мелодию” и др.

В принципе любая интеллектуальная игра может быть тематической, стоит вам потрудиться над составлением вопросов к ней одной тематики. Но у некоторых игр уже названия говорят об этом. Например, “Музыкальный тайник”, “Угадай мелодию”, “Стадион Гиннеса”.

**5.** Теперь, когда вам известна игра (или действие), которую вы положили в основу интеллектуальной игры, решите, как вы будете начислять баллы за правильные ответы на вопросы и снимать их за неправильные (что совсем необязательно).

Практически во всех играх и игровых программах существует обычная система начисления баллов: в некоторых играх баллы напрямую заменяются какими-нибудь предметами, а в других она хорошо завуалирована.

Примеры замены баллов на что-то другое хорошо заметны в таких телепрограммах, как “Зов джунглей” (кости и бананы), “Игра для шалунов и их родителей” (солнцезащитные очки), “Звездный час” и “Умники и умницы” (шаги к победе) и т.п.

Система начисления баллов может строиться по-разному. Она может быть:

**а) Постоянной** - когда за каждый правильный ответ, независимо от его сложности и тематики начисляется одинаковое количество баллов. Например, “Что? Где? Когда?”, “Брейн-ринг”.

**б) По сложности задаваемых вопросов.** Чем сложнее вопрос, тем больше баллов можно получить за правильный ответ на него. Например, “Морской бой”.

**в) Случайной.** Когда вопрос задается независимо от выпавшего числа баллов. Например, “Поле чудес”, “Угадай мелодию” и др.

**г) От соотношения заданных вопросов и правильных ответов.** Например, “Пятью пять”.

**д) Дополнительной.** Может существовать помимо основной еще и дополнительная система начисления баллов. Например, денежный IQ в “Что? Где? Когда?”, звезды в “Звездном часе”, ордена Шелкового умника в “Умниках и умницах” и т.п.

Постарайтесь сделать для своей игры такую систему начисления баллов, чтобы она соответствовала тематике или названию вашей игры (на музыкальной игре можно собирать ноты, на игре “Остров сокровищ” - клады или черные метки и т.п.) и обязательно была зрелищной.

И последнее - не всегда желательно, чтобы команда знала, до какого числа баллов идет игра, хотя обязательно надо объявить, что послужит ее окончанием.

Примером может послужить разработка системы начисления баллов для игры “Эврика”. Для показа начисления баллов авторы взяли круглый аквариум, наполовину наполнили его водой и за каждый правильный ответ бросали в него от 1-го до 3-х одинаковых предметов (яблоко, банок с “Пепси-колой” и т.п.). Игра заканчивалась в тот момент, когда у одной из команд вода станет выплескиваться через край аквариума. Ведущему было известно, что это произойдет после погружения в воду 15 предметов (т.е. игра идет до 15 баллов), а команды этого не знали. Такой вариант оценки более эмоционален и, поэтому, более выигрышен.

**6.** Ваша игра практически готова. Теперь определите, что будет являться окончанием игры и как вы определите ее победителя.

**7.** Для поддержания интереса к игре со стороны игроков и зрителей, для внесения неопределенности при выявлении победителя, закладывают ряд случайностей. Это особенно важно в случае, если “игра идет в одни ворота”, т.е. одна команда вчистую выигрывает у другой.

В большинстве интеллектуальных игр случайности заложены еще в правилах той игры, которую взяли за основу.

Например, рулетка в “Поле чудес” (“банкрот”, “переход хода” и т.п.), стрельба в “Морском бое” (можно промахнуться, нарваться на мину и т.д.).

В некоторых играх случайности закладываются организаторами. Это дорожки в “Умниках и умницах”, бочонки в “Счастливом случае”, определение цены вопроса в “Угадай мелодию” и т.п.

И последнее - вам необходимо решить несколько организационных вопросов:

- как будет переходить ход от одной команды к другой;
- будут ли разрешены замены в командах во время игры;
- будут ли штрафовать команды (игроков), давшие неправильный ответ, болельщиков за подсказки и пр.

## **Игры с залом** **МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ**

В данном разделе собраны игры с повтором (кричалки) и игры с залом. Естественно, что здесь описан не полный набор всего того, что нынче играется. Да это и невозможно. Каждый новый день в нашу работу привносит новые игры, и это важно. Если спросить детей, приезжающих в Центр, что для них есть игра, то большинство начинает перечислять различные компьютерные игры, в лучшем случае - спортивные, а вот про обычные игры, в которые можно играть во дворе с друзьями мало кто вспоминает. Дело в том, что дети разучились играть. Причины этого можно искать и находить, но дело не в этом. Тут, скорее всего, необходимо говорить о том, что надо учить детей играть. Играть с самим собой, играть с друзьями. Вот что важно. А если добавить, что через игру можно решать целые комплексы педагогических целей и задач, то становится понятным место и значимость игры в нашей работе. В работе педагога-организатора.

Как же играть? Как преподнести детям игру, что бы она не вызвала отторжение, а наоборот, привлекала? У каждого педагога свой подход к организации игры, свое видение, свое отношение. Я попробую немного раскрыть свой опыт работы через игру. В данном случае только кричалки и игры с залом. Это не охватывает весь спектр перечисленных выше игр, но начинать надо с простого.

Кричалки и игры с залом не требуют от играющих длительной и большой подготовки. Эти игры играют здесь и сейчас. Даже если необходимо разучивать слова, то все это делается по ходу, уже само разучивание слов и есть игра. Тут важно отношение педагога к игре. Вы решили поиграть? Что вы хотите от игры? Для чего она вам? Для чего она детям? Какие результаты будут достигнуты? Задумайтесь над этими вопросами, перед тем как выйдете к детям играть.

Вторая серия вопросов, которой необходимо озадачиться: Во что играть? Какие игры? В какой последовательности? Сколько времени они займут? Не стоит начинать игру на 20 минут, если в запасе у вас всего десять. Слова: "Мы доиграем потом", не принесут радости ребенку, если он играет. А ведь игра не должна приносить огорчения. Так же точно нельзя иметь и меньший запас. Если у вас 20 минут, а игр всего на 10, то что ребенок будет делать в оставшееся время? Можно конечно потянуть минуты, более подробно объяснять, но такие действия ведущего скорее всего только оттолкнут от игры.

Следующий вопрос: Как объяснять правила игры? Ведь если вы неверно разъясните детям правила, то и играть они будут неправильно. Тут важно еще и слова умело подобрать, что бы они были доступны и понятны.

Как видно из всего этого, если для играющих большой подготовки не надо, то вот ведущему необходимо готовиться, и готовиться тщательно. Ведь вы устраиваете целое представление, театр одного актера. Вы стоите перед полным залом, а дети, сидящие в нем, по взмаху вашей руки выполняют различные действия. Вы одновременно и актер, и дирижер, и конферасье, и статист, вы - ведущий игры. Помните об этом, выходя играть. Будьте веселым, жизнерадостным, ироничным, добрым. Играйте сами, и тогда дети тоже будут играть вместе с вами. Ну а ниже приведенные советы, надеюсь, помогут вам играть правильно и непринужденно.

- 1. Будьте внимательны к своему внешнему виду, вы демонстрируете пример для подражания.**
- 2. Выходя играть, всегда имейте больший запас игр, чем нужно.**
- 3. Будьте внимательны к тем словам, которые вы используете при общении с детьми. Молодежный слэнг - вещь хорошая, но уверены ли вы, что правильно трактуете то или иное слово.**
- 4. Обращаясь к детям, улыбайтесь. Улыбка всегда располагает к человеку.**
- 5. Шутите в меру. Помните о том, что шутка иногда может и обидеть человека.**
- 6. Всегда начинайте с приветствия. А если вы играете в первый раз, то**

неплохо и познакомиться, хотя бы просто представиться.

7. Объясняя правила игры, пользуйтесь понятными словами, и удостоверьтесь, что ребята правильно вас поняли. Не бойтесь повториться, но и не переусердствуйте.

8. Используя при объяснении правил жестикуляцию, не машите слишком сильно руками. Это не смотрится со стороны.

9. Частенько приходится работать с микрофоном. Заранее попробуйте, как звучит ваш голос, как лучше держать микрофон, что бы слова получались четкими, без всяких лишних звуков.

10. Работая с микрофоном, помните, что он для того и служит, что бы вы не кричали.

11. Если в подобранных вами играх детям предстоит выходить на сцену, то продумайте, как это сделать лучше. Можно договориться с радистом о фонограмме, а можно договориться с детьми об аплодисментах. Тут все зависит от условий, в которых вы будете работать.

12. Если работа происходит без микрофона, то сразу оговаривайте с детьми правила. Лучше всего тут подходит правило поднятой руки:

- Поднятая вверх правая рука, обозначает, что вам есть что сказать, а всем остальным нужно послушать. (У нас в отряде закон един! Слушают все, говорит один!)

- Поднятая вверх левая рука, обозначает, что вы даете ребятам несколько минут на шум. Разучивание этого простого правила можно превратить в игру, главное, что бы ребята поняли вас и слушали.

13. Выстраивайте игры в логической последовательности, от простого к сложному.

14. Не забывайте говорить спасибо, да и просто хвалить играющих. А еще лучше, если ребята сделают это сами:

Ведущий: А теперь положите правую руку себе на голову. Погладьте, и скажите: "Ах! Какой я молодец!"

Или: А теперь положите правую руку соседу на голову. Погладьте, и скажите: "Ах! Какой ты молодец!"

15. Заканчивая играть, особенно если после вас будет происходить следующее действие, или играть продолжит кто-то другой, не забудьте попрощаться и передать слово, представив следующего за вами человека, или людей.

**УДАЧИ ВАМ! ПАРАМ! ПАРАМ!**

### ***Глава, рамена, колена, пальцы***

Произнося слова, играющие двумя руками дотрагиваются до соответствующих частей своего тела.

"Глава(голова), рамена(плечи), колена(колени), пальцы(прищелкивают пальцами), колена, пальцы, колена, пальцы. Глава, рамена, колена, пальцы, уши, уста(рот), очи(глаза), нос."

Игра повторяется несколько раз, при этом темп постоянно увеличивается.

### ***Инподром***

Играющие изображают:

Топот лошадей по дорожке (ударяем ладошками по коленкам)

по песку (потираем ладошками друг о дружку)

по мостовой (колотим себя в грудь кулаками)

по болоту (ладошками трем щеки, если тереть в разные стороны, будет получаться

причмокивание)

трибуну девочек (кричат девочки)

трибуну мальчиков (кричат мальчики)

взятие n-го количества барьеров (n раз ударяет себя по коленкам)

Ведущий ведет репортаж с ипподрома, задавая ритм игре. Все зрители помогают ему проиллюстрировать рассказ.

### ***Колпак мой треугольный***

Слова сопровождаются жестами и при повторении существительные по одному перестают произноситься, а остается только жест.

"Колпак мой треугольный, треугольный мой колпак, а если не треугольный, то это не мой колпак."

### ***Макдональдс***

Э пицца Хат Э пицца Хат

Кентуки макчикен э пицца хат

Макдональдс макдональдс

Кентуки макчикен э пицца хат

Движения:

пицца хат - круг руками

макчикен(курица) - крыльями

макдональдс за голову

Текст повторяется три раза:

1 - хотим есть идем в макдоналдс (все нормальное)

2 - видим еду и **ОЧЕНЬ ХОТИМ ЕСТЬ** так что сожрем огромную пиццу и курицу (все огромное низким голосом)

3 - еще бы чуть чуть - лилипутская доза (все маленькое и писклявое)

### ***У оленя дом большой***

Слова сопровождаются жестами, при повторении скорость увеличивается.

"У оленя дом большой.

Он глядит в свое окошко.

Заяц по лесу бежит и тихонько в дверь стучит:

- Тук, тук, дверь открой, там, в лесу охотник злой.

- Зайка, зайка, забегай, лапу мне давай."

### ***У-они кониса***

Играющие встают в круг, положив ладонки себе на коленки (играть можно сидя, даже удобнее). Произнесение слов сопровождается движениями рук:

У (хлопок по своим коленкам)-они(хлопки сдвигаются на одну коленку вправо) кони(хлопок по своим коленкам)-са(хлопки сдвигаются на одну коленку влево), у(хлопок по своим коленкам)-о(хлопки сдвигаются на одну коленку вправо)-ни(хлопок по своим коленкам).

Повтор: У( хлопок по своим коленкам)-они(хлопки сдвигаются на одну коленку вправо) кони(хлопок по своим коленкам)-са(хлопки сдвигаются на одну коленку влево), у(хлопок по своим коленкам)-о(хлопки сдвигаются на одну коленку вправо)-ни(хлопок по своим коленкам).

Уа-уа-уа(хлопки по своим коленкам), пикарай-а-а(руки поднимаем вверх).

Повтор: Уа-уа-уа(хлопки по своим коленкам), пикарай-а-а(руки поднимаем вверх).

Уик, уик(засучиваем поочередно правую и левую руки), уики-цики(руки складываем нагрудно, сначала правую, затем левую)-лакрицы(поклон).

Игра повторяется с увеличением темпа. и так пока не останутся самые ловкие.

### ***Чайничек***

Песенка сопровождается жестами, и при каждом повторении песенки очередное слово заменяется звуками какого-нибудь животного.

Чайничек с крышечкой,  
крышечка с шишечкой,  
шишечка с дырочкой,  
в дырочку пар идет.  
Пар идет в дырочку,  
дырочка в шишечке,  
шишечка в крышечке,  
крышечка в чайничке.

### ***Барыня***

Зал делится на три части. Каждая группа разучивает свои слова:

Первая группа - В бане веники мочёны.

Вторая группа - Веретёна не точёны.

Третья группа - А солома не сушёна.

Все вместе разучивают - Барыня - барыня, сударыня - барыня.

По команде ведущего та часть детей, на которую он показывает рукой, говорит свои слова. Если ведущий поднимает вверх обе руки все дети поют последнюю строчку. У вас получится прекрасный большой хор, способный выступить на любом представлении. А если заранее договориться о мелодии, то вы можете еще и приз получить.

### ***Барыня - 1***

Зал делится на четыре части. Каждая группа разучивает свои слова:

Первая группа - Веретёна точены.

Вторая группа - Веники замочены.

Третья группа - Пей чай с пирогами.

Четвертая группа - Мы поедем за грибами.

Все вместе разучивают - Барыня - барыня, сударыня - барыня.

По команде ведущего та часть детей, на которую он показывает рукой, говорит свои слова. Если ведущий поднимает вверх обе руки, все дети поют последнюю строчку. У вас так же получится прекрасный большой хор, способный выступить на любом представлении. А если заранее договориться о мелодии, то вы можете еще и приз получить.

### ***Гол - Мимо***

Зал делится на две половины. Ведущий поочередно показывает то левую, то правую руку. Дети, исходя из того, какая рука показывается, кричат:

Правая половина зала - Гол! (поднята правая рука)

Левая половина зала - Мимо! (поднята левая рука)

Если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат -"штанга"

Главное для игроков, не запутаться, так как ведущий может поднять правую руку, но показать ею на левую половину зала. И наоборот.

### ***Слон***

Ведущий спрашивает у детей: - Вы знаете, как чихает слон? А хотите узнать?

Зал делится на три равные части, и каждая группа разучивает свое слово:

Первая группа - ящички.

Вторая группа - хрящички.

Третья группа - потащили.

И затем по взмаху руки ведущего все дети кричат одновременно - но каждая группа



свое слово.

Вот так чихает слон.

### ***Паровоз***

Зал делится на две половины. По взмаху руки ведущего одна половина хлопает в ладоши обычно. Вторая часть детей хлопает в ладоши, сложив их "лодочкой". Ведущий поочередно взмахивает то левой, то правой рукой. Реагируя на взмах руки - зал поочередно хлопает, изображая стук колёс поезда, постепенно убыстряя темп. Если ведущий поднимает вверх над головой обе руки - дети кричат "ТУ-ТУ"!!!

Здесь можно напомнить детям, как они добирались в лагерь, что пережили в дороге. Эта игра очень хороша для самого начала, не только начала дела, но и начала смены.

### ***Загадки - Нескладушки***

Ребята должны правильно продолжить предложение.

ведущий  
Ночью, голову задрал,  
Воет серый злой ..... (отвечают дети)  
Кто в малине знает толк?  
Ну конечно серый..... (отвечают дети)  
Кто любит по ветвям носиться?  
Конечно, рыжая..... (отвечают дети)  
Все преграды одолев,  
Бьёт копытом верный.....(отвечают дети)  
Зимой кору с деревьев ест?  
Ну конечно серый..... (отвечают дети)  
Дубовый жёлудь любит он.  
Конечно - это дикий.....(отвечают дети)

### ***Джон - Браун - Бой***

Данная игра-песня разучивается с детьми заранее и пропеваётся. По мере пения слова (с конца фразы) заменяются хлопками в ладоши (количество хлопков соответствует количеству слогов).

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.  
Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.  
Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.  
И уехал на Кавказ.  
Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок)  
Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок)  
Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок)  
И уехал на Кавказ.  
Джон-Браун-Бой намазал лыжи (хлопок, хлопок)  
Джон-Браун-Бой намазал (хлопок, хлопок, хлопок)  
И так далее...

### ***Колокола***

Зал делится на пять частей, и каждой группе раздает свои слова:

- 1 группа - Блин-н-н-н-н
- 2 группа - Полблина
- 3 группа - Четверть блина
- 4 группа - Нет блинов, одна сметана
- 5 группа - Блинчики-блинчики

Каждое слово произносится в определённой тональности и в определённом размере, причем увеличивается тон от первого слова к последнему (Блинчики-блинчики - 1/16). Если одновременно произносить эти слова всем залом и правильно выдерживать тон и частоту, то в зале создается ощущение колокольного звона.

### ***Кавалерия***

Играющие вслед за ведущим повторяют слова и движения, постепенно увеличивая общий темп.

Слова Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь! Действия Топают ногами.

Трах-трах-пулемет! Сжатыми кулаками изображают стрельбу.

Выше-выше самолет!

Подбрасывают ладонями кверху невидимый шар.

Бум, артиллерия!

Хлопают в ладоши.

Несется кавалерия! Ура!

Размахивают воображаемой шашкой.

### ***Охотник***

Играющие вслед за ведущим повторяют слова и движения.

<b><i>слова</i></b>	<b><i>действия</i></b>
собрался охотник на охоту. надел шляпу, сапоги, взял ружье и пошел по дороге,	топают ногами.
затем по песочку,	протирают ладонью о ладонь.
по бревнышкам через мостик	ударяют кулаками в грудь.
по болоту с кочки на кочку,	хлопают в ладоши.
по тропинке.	хлопают по коленям.
устал.	«уфффф!»
сел на пенек, осмотрелся, увидел за кустом медведя, испугался и побежал обратно.	по тропинке хлопают по коленям.
по болоту с кочки на кочку,	хлопают в ладоши.
по бревнышкам через мостик,	ударяют кулаками в грудь.
затем по песочку,	протирают ладонью о ладонь.
пошел по дороге.	топают ногами.
прибежал домой, снял сапоги, шляпу, ружье. устал.	«уфффф!»,
рассказал жене, как пошел по дороге,	топают ногами
затем по песочку,	протирают ладонью о ладонь.
по бревнышкам через мостик	ударяют кулаками в грудь.
по болоту с кочки на кочку,	хлопают в ладоши.
по тропинке.	хлопают по коленям.
Если играющие не устали, игру можно продолжить и далее: Жена решила посудачить с соседкой: «А мой-то охотился на медведя!» и так далее. А маленький сынишка подслушал, пришел к своим друзьям и рассказывает: «А мой папа ходил на охоту!»	

При этом темп игры можно увеличивать. Главное – не сбиваться самому, и что бы не сбились играющие.

### **Орлянский дождик**

Что бы удобней было поздравлять и радоваться победам своих друзей и товарищей, хлопать можно необычным способом:

1. По левой ладошке легко постукиваем указательным пальцем правой руки.
2. Потом добавляем второй палец и постукиваем двумя.
3. Затем три пальца.
4. Четыре.
5. Пять.
6. Хлопаем всей ладонью.
7. Хлопаем только пальцами.
8. Убираем один палец и стучим четырьмя.
9. Три пальца.
10. Два.
11. Один.

Такие аплодисменты действительно напоминают шум дождя, за что и получили такое название. Не забывайте, что аплодисменты самим себе станут большим подарком и для вас и для ваших детей.

### **Качели**

**Слова игры разучиваются** с детьми заранее и в первый раз просто поются.

Лучшие качели? - Дикая лиана.

Это с колыбели - Знают обезьяны.

Кто весь век качается? - Да! Да! Да!

Тот не огорчается - Никогда!

После того как дети запомнили свои слова, к каждой фразе добавляется свое движение:

1 строка - дети ничего не делают;

2 строка - дети на свои слова хлопают в ладоши;

3 строка - дети на свои слова подпрыгивают на месте;

4 строка - дети и хлопают и подпрыгивают.

И вариант игры "Качели" на немецком языке

Die beste Schaukeln sind die Lianen

Das wissen alle junge Pavianen

Wer hat gerne Schaukeln hej-hej-hej

Der bleibt immer fit, super und o'key

И еще одна "кричалка"

Wir schreiten - tuki-tuki

Wir klatschen - tschaki- tschaki

Wir klopfen - bum-bum

Wir sind Freunde darum.

### **Обсерватория**

Ведущий предлагает всем в зале представить себе, что они пришли в обсерваторию и придя туда совершить некие действия. Сначала объявляется и объясняется первое действие, весь зал его выполняет. Затем объясняется второе действие - зал выполняет сначала первое, потом второе и так далее, пока все не заканчивается аплодисментами. Действия и их объяснения таковы:

- Раздвигаем чехол не телескопе! - подняв руки перед собой вверх с сжатыми кулаками вместе, по очереди раздвигаем их в стороны, громко говоря при этом: "Вжик-

вжик!"

- Выдвигаем телескоп! - делаем вид, что придвигаем к себе телескоп, говорим при этом: "У-у-у-у!!!"

- Вытираем стекло телескопа! - делаем вид, что протираем телескоп тряпочкой, слегка шипя при этом.

- Наводим на то, что хотим увидеть! - с жужжанием крутим ручку фокусировки на телескопе, потом тыкаем пальцем в небо и громко восклицаем: "О!"

- А там звезды кругом! - несколько раз разжимаем кулаки рук в произвольных точках вверху перед собой, приговаривая на каждое разжатие: "Чпок!"

- Кометы пролетают! - сначала правой, потом левой рукой резко проводим перед собой диагональную черту, сначала слева снизу направо вверх, потом справа снизу влево вверх, громко произнося при этом: "В-ж-ж-ж!!!"

- Ой, смотрите шаттл летит! - с жужжанием расставив руки в стороны, изображаем космический корабль, - А из него космонавты выпадают! - показываем выпадающих из шаттла космонавтов, "Ой-ой-ой!"

- А навстречу еще и целый рой летающих тарелок! - крутим указательными пальцами в воздухе, говорим: "Улю-лю-лю-лю!!!"

- И наконец-то метеоритный дождь пошел! - аплодисменты.

### ***Сердце Красавицы***

Ведущий, сидя на стуле нога на ногу, предлагает залу спеть первый куплет из соответствующей песни:

- Сердце красавицы склонно к измене

- И к перемене, как ветер мая...

Затем ведущий предлагает первое слово не петь, а заменить на жест - прижать руки к сердцу и спеть эти строки уже в таком виде, затем жестом заменяется второе слово и так далее, пока слова в песне не кончатся.

Сердце - прижимает руки к сердцу.

Красавицы - обозначает руками овал лица.

Склонно - склоняет голову на плечо.

К измене - отворачивается в сторону(?).

И к перемене - меняет ноги (если сверху была левая, теперь сверху правая).

Как - приседает перед стулом, затем садится на него назад.

Ветер - присвистнув, резко дергает головой слева направо.

Мая - делает вид, что поднимает над головой транспарант.

### ***Иностранные языки***

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

Жили у бабуси

Два веселых гуся.

Один серый, другой белый.

Два веселых гуся.

И попробовать спеть ее на другом языке. А сделать это очень просто: все гласные в словах необходимо поменять на какую-нибудь одну. Если заменить все гласные на "А", то на английском языке эта песня будет выглядеть так:

Жала а бабаса

Два васалах гаса.

Адан сарай, драгай балай.

Два васалах гаса.

Польский - "Э";  
Испанский - "И";  
Французский - "Ю";  
Немецкий - "У";  
Английский - "А";  
Японский - "Я";

И так далее. Только потренируйтесь сами заранее. Вы работаете с микрофоном, а значит вас слышно лучше всего. Учтите это и не ошибайтесь.

### ***Бум-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-бум,  
Пою я бум-чика-рака, чика-рака, чика-бум!!!  
О-е!!! О-я!!! А еще раз? Как споем?

### ***Шел по крыше воробей...***

Ведущий: Шел по крыше воробей!  
Дети (хором): Бей, бей, бей!  
Ведущий: Собирал себе друзей!  
Дети: Зей, зей, зей!  
Ведущий: Много, много, много нас!  
Дети: Нас, нас, нас!  
Ведущий: Встанут ... (называет любые имена) все сейчас!  
Ребята, носящие названные имена, встают, раскланиваются.

### ***Зарница***

- Тыр-тыр – пулемет,  
(держат обеими руками ручки «пулемета»)  
- Выше-выше – самолет.  
(руки движутся снизу вверх наискосок)  
- Бай! – артиллерия,  
(хлопок)  
- Мчится кавалерия.  
(одна рука машет воображаемой шашкой над головой)  
- Ура!

Смысл игры в том, чтобы, сопровождая слова определенными движениями, с каждым разом ускорять темп и стараться успевать говорить и показывать правильно движения.

С помощью этой кричалки можно плавно перейти к исполнению любой песни оргпериода.

Каждую фразу, произнесенную ведущим, ребята повторяют хором.

- О, Але!  
- Олес бамбалас!  
- О сава саваимба!  
- О кикилс бамба,  
- О, я бананы ем!

- О, апельсины ем!  
- Настроенье каково?  
Дети: Во! (показывают большим пальцем)  
Ведущий: Все такого мнения?  
Дети: Все, без исключения!  
Ведущий: Может, сядем, отдохнем?  
Дети: Лучше песенку споем!

### ***Летит по небу шар***

Летит, летит по небу шар,  
По небу шар летит.  
Но знаем мы: до неба шар  
Никак не долетит.

Сначала слово «летит» заменяется движением, напоминающим взмах крыльев. Во втором исполнении – слово «небо» заменяется движением большого пальца вверх. Затем при слове «шар» обеими руками перед собой очерчивается большой круг. В следующем исполнении слово «знаем» заменяется постукиванием пальца по лбу; при слове «мы» - обе руки прижать к груди, при слове «никак» - отрицательно покачать головой. Самым интересным является последнее исполнение песенки, где главной задачей участников является не сбиться и правильно показать движением нужное слово. Хором здесь повторяются лишь «по», «но», «до». Можно предложить ускорить темп игры.

### ***Лавата***

Дружно танцуем мы!  
Тра-та-та, тра-та-та!  
Танец веселый наш –  
Это «Лавата».  
Мои ручки хороши, а у соседа – лучше!  
Еще раз поют песенку и идут в хороводе.  
- Мои коленки хороши, а у соседа – лучше!  
(ушки, щечки, носик и т.д.)  
Можно по-другому:  
- Ручки были?  
- Были!  
- А колени?  
- Нет!  
- Беремся за колени соседа и идем кругу.

### ***Оркестр***

Участники игры разбиваются на группы, в зависимости от того, сколько инструментов вы собираетесь включить в свой оркестр. Но основными инструментами считаются: гитара, цимбалы, пианино, барабан.

Дирижер поет:  
Зе шафе оф музыканто  
О контрас спэрос, спэрос...  
(указывает на какую-нибудь группу, например, «гитару»)  
Группа:  
Гита, гита, гитара!  
(2 раза показывает исполнение на гитаре)  
Когда каждая группа исполнит свою партию, дирижер в последний раз поет:  
Зе шафе оф музыканто  
О контрас спэрос, оркестро!

После этих слов группы начинают все вместе исполнять свои партии, получается замечательный «оркестр»!

### ***Грузинский хор***

Игра по принципу игры «Оркестр».

1-я группа: О сервер пупа, пупа, пупа...

2-я группа: Дзюмбо квелико митолико микадзе...

3-я группа: Пи-пи плясипупа...

4-я группа: Ква-ква, ква-кварадзе...

Первая группа начинает хор со своей фразы, повторяя ее непрерывно, не останавливаясь. Как только первая фраза прозвучала 1-2 раза, в хор вступает вторая группа. Затем присоединяются друг за другом третья и четвертая группы.

### ***Гном***

Ведущий:

На маленькой поляночке

Стоит высокий дом,

А в том веселом доме

Живет веселый гном.

Гном, гном, как тебя зовет?

Дети (1-я половина зала):

Петька, у тебя рубашка в клетку,

Я пришел к вам, детки,

Чтобы съесть конфетку!

Дети (2-я половина зала):

Васька, у тебя штаны (трусы) в горошек,

Я пришел из сказки,

Потому что я хороший!

### ***Часы***

Ведущий:

У моей бабушки были часы и ходили они так:

Тик-так, тик-так

Зал повторяет за ведущим по частям: 1-я половина зала – «Тик», 2-я половина зала – «Так».

Ведущий: Но потом в них попала пыль, и они стали ходить так:

Так-так, так-так (1-я половина зала)

Тик-тик, тик-тик (2-я половина зала)

Потом они стали ржаветь, и ходили они так:

Так-так, тик-так, тик-тик...

Потом они окончательно заржавели и стрелки стали ходить как хотят:

Тик-так-так, так-тик...

(далее можно их «отнести к мастеру»...)

### ***Мы с тобой одна семья***

\*Мы с тобой одна семья:

Вы, мы, ты, я!

(повторяется перед каждой третьей строчкой)

Улыбнись соседу справа,

Улыбнись соседу слева –

Мы одна семья.

\* ... подмигни ...

Мы одна семья.

\* ... обними ...

\* ... ущипни ...

\* ... поцелуй ...

В конце стихотворение повторяется заново, и повторяются все движения («улыбнись», «подмигни», «обними», «ущипни», «поцелуй»).

### **«Супер-бизон»**

Ведущий: Погладьте соседа справа по голове и скажите: «Солнышко, ты сегодня просто великолепен!».

Погладьте соседа слева по голове и скажите: «Ну, ты сегодня супер-бизон!»

Погладьте по голове себя и скажите: «А я, вроде, тоже ничего!»

### **«Хэй, мамба, мамба, хэй»**

Ведущий:

Хэй, мамба,

Мамба, хэй!

Хэй, мамба,

Мамба...

Дети:

Хэй!

Интереснее, если играют двое ведущих и зал разделен на две части (соревнуются, кто громче).

1-й раз ведущий произносит песенку, а зал кричит последнее «хэй».

2-й раз зал кричит и хлопает в ладоши.

3-й раз – кричит и хлопает по коленям.

4-й раз – кричит и тербит соседей по голове.

5-й раз – кричит и подкидывает вверх все, что есть под рукой.

6-й раз – кричит, хлопает в ладоши, хлопает по коленям, тербит соседей по голове, подкидывает вверх все, что есть и подскакивает с сидений.

### **Парам-Парерум**

Ведущий: Парам-Парерум!

Ребята: Хэй!

Ведущий: Парам-Парерум!

Ребята: Хэй!

Ведущий: Парам-Парерум!

Ребята: Хэй! Хэй! Хэй!

Ведущий: Настроение каково?

Ребята: Во! (показывают кулак с поднятым вверх большим пальцем)

Ведущий: Все такого мнения?

Ребята: Да!

Ведущий: Тогда: Ура!!!

Ребята: Ура! Ура! Ура!

### **Семья дяди Томаса**

У дяди Томаса семь сыновей,

Семь сыновей у дяди Томаса.

Они не ели, они не пили.

И не скучали никогда.

Правая рука. (играющие выбрасывают перед собой правую руку и в такт мелодии покачивая ее, повторяют песню). Так поочередно после каждого куплета выбрасывается



правая и левая рука, правая и левая нога притоптывают в такт мелодии, затем движения правым и левым плечом, правым и левым глазом. Игра заканчивается следующим образом:

У дяди Томаса семь сыновей,  
Семь сыновей у дяди Томаса.  
Они не ели, они не пили.  
И не скучали никогда.  
Правая рука,  
Левая рука,  
Правая нога,  
Левая нога,  
Правое плечо,  
Левое плечо,  
Правый глаз,  
Левый глаз.  
И голова(играющие кладут руки на голову).

### ***Веселая грамматика***

Ведущий: ребята предлагаю вам игру «Веселая грамматика». Я буду называть слова в единственном числе, а вы будете отвечать во множественном.

Например: плот. Вы отвечаете плоты. И так, все понятно.

Плот - плоты.

Крот - кроты.

Грот - гроты (а правильно гроты).

Дуга - дуги.

Рука - руки.

Мука - муки (множественного числа нет).

Житель - жители.

Житель городка - жители городка (а правильно мертвый городок).

Любитель - любители.

Грек - греки.

Узбек - узбеки.

Человек - человеки(а правильно люди).

Ведущий: а теперь глаголы неопределенной формы нужно поставить в первом лице.

Например: гулять - гуляю. И так

Читать - читаю.

Мечтать - мечтаю.

Блестать - блистаю.

Свистать - свистаю(а правильно свищу).

Ведущий: я буду называть слова мужского рода, а вы - соответствующие слова женского рода:

Повар - повариха.

Портной - портниха.

Купец - купчиха.

Храбрец- ...(нет слова женского рода).

Ведущий: последняя попытка. Называю слова женского рода, а вы - соответствующие слова мужского рода:

Коза - козел.

Оса - ...(нет слова женского рода).

Ведущий: все ясно. Посмотрим, как вы знаете математику, таблицу умножения.

$2*2=4$

5\*5=25

6\*6=36

5\*7=35

5\*8=40

Ведущий уже и не знаю что вам еще предложить...Придумал!

Приготовьтесь - начинаю

Вам вопросы задавать.

Если правильно спрошу я,

Вы должны мне отвечать:

### ***Видели, видели в зоопарке видели***

(Задаёт вопрос)

Ведущий: За решеткой у ворот

Спит огромный бегемот

Все: Видели, видели в зоопарке видели.

Ведущий: Вот слоненок тихий сон

Охраняет старый слон

Все: Видели, видели в зоопарке видели.

Ведущий: Черноглазая куница

Замечательная птица.

(ответ не должен прозвучать, но если те, кто ошибается и говорит «Видели...»)

Кто сказал, куница - птица,

Должен лучше подучиться.

Но я время не теряю,

Испытанье продолжаю.

Ведущий: Пони - маленькие кони

До чего забавны пони.

Видели, видели в зоопарке видели.

Ведущий: за полями за горами.

Ходит курица с рогами.(смех в зале)

### ***Кукушка***

Ведущий: повторяем за мной слова:

Ой-ля-тарира! (ударяем ладошками по коленям)

Ой-ля-ку-ку!

Ой-ля-тарира!

Ой-ля-ку-ку!

(при произнесении слов «ку-ку» щелкаем пальцами рук. Кукушка может куковать 10 и более раз, при этом темп возрастает).

### ***Что за инструмент***

Ведущий: ребята, а знакомы ли вы с музыкальными инструментами? Я сейчас проверю...

У какого инструмента

Есть струны и педаль?

Что же это? Несомненно,

Это звонкий наш (Рояль).

Он по виду брат баяну,

Где веселье там и он...

Я подсказывать не стану,

Всем знаком (Аккордеон)

Приложил к губам я трубку,  
Полилась по лесу трель,  
Инструмент он очень хрупкий.  
Называется...(Свирель).  
Громче флейты, громче скрипок,  
Громче труб наш великан.  
Он ритмичен, он отличен,  
Наш веселый (Барабан).  
Движенья слабые смычка приводят  
В трепет струны.  
Мотив журчит издалека, поет про вечер лунный.  
Так ясен звуков перелив, в них  
Радость и улыбка,  
Звучит мечтательный мотив  
Я называюсь (Скрипка).  
Струн дано мне очень мало,  
Но пока что мне хватало!  
Струны ты мои задень  
И услышишь: длень, длень, длень!  
Ну-ка! Кто я отгадай-ка!  
Озорная (Балалайка).

### ***Скороговорка***

Ведущий: ребята для этой игры нам нужно разделиться на три группы.  
1 группа говорит «Расскажите про покупки»,  
2 группа «Про какие покупки?»,  
3 группа «Про такие покупки».  
Все «Про покупочки (3 раза) мои»,  
И так начинаем постепенно темп увеличивать.

### ***Летают, летают***

Ведущий: Ребята, а теперь я буду называть различные предметы, если они летают, вы должны говорить хором: «Летают, летают...». При этом показываете полет движения рук. Если предметы не летают, молчите.

Самолет,  
Вертолет,  
Сапоги,  
шмель,  
комар,  
лебеди,  
носорог,  
журавли,  
страусы,  
дыня,  
соловей,  
ракета,  
белка,  
утюг,  
воробей,  
самолет,  
ласточка,  
лампа.

(Ведущий произносит слова быстро).

**«Это я, это я, это все мои друзья»**

Ведущий: ребята, я вам буду задавать вопросы, а вы внимательно слушайте и отвечайте «это я, это я, это все мои друзья».

Кто из вас не любит скуки?  
Кто здесь мастер на все руки?  
Кто танцует о поет?  
Кто одежду бережет?  
Под кровать ее кладет?  
Вещи кто хранит в порядке?  
Рвет и книжки и тетрадки?  
Кто спасибо говорит?  
Кто за все благодарит?  
Кто первым готов взяться за дело?:  
А в зале спортивном кто бегаёт смело?  
Кто песни поет в пионерском отряде?  
А кто аккуратно содержит тетради?  
А кто не лентяй, и не трус, и не плакса?  
Кто ставит в тетради большущую кляксу?  
Кто на «отлично» желает учиться?  
Кто своей школой и классом гордится?  
Кто без запинки урок отвечает?  
В учебе товарищам кто помогает?

**Бразилия**

Играющие повторяют за ведущим слова и движения.

«У меня в Бразилии живет бабушка! У нее вот такой палец!(показывает большой палец руки, все повторяют). У меня в Бразилии живет бабушка! У нее вот такой палец!(показывают). И вот такой рот. (кривит рот и все повторяют). Вот такие глаза. (тарачит глаза). К таким фразам добавляют все новые и новые:

Вот такие плечи (правое плечо вверх, левое вниз). Она постоянно прыгает (показывая). И кричит: «Ах какая я красивая! Почему меня никто не любит?» (все кричат)

После паузы, когда стихнет смех, Ведущий говорит: «Какова бабушка таковы и внуки».

**Кричалки**

Ведущий начинает кричалку, а дети хором просто повторяют то, что он сказал.

О-о-о а-ле  
Балис-бамба ла-е  
О кикилис бамба  
О сава вавимба  
О-о я бананы ем  
Ай-вай-лизи  
Ай-вай-лизи лизи  
\* \* \*  
На берегу  
Большой речки  
Пчела ужалила  
Медведя прямо в нос.  
Пре-ере-ере-о  
О-о-о

Комаламу-комаламу  
Комаламу виста  
Отм-дотм-битм-били  
Пуба-побитм-били  
С-с-с виста

«Ой-ей-ей-ей»  
Вскричал медведь,  
Сел на песок  
И начал петь...

### Развлечения в день розыгрышей.

#### Категория: игры, день смеха (1 апреля)

Шутливые вопросы.

1. Два отца и два сына купили три яблока. У каждого оказалось по одному. Почему? (дед, отец, сын).
2. У отца пять сыновей, у каждого сына три сестры. Сколько у отца детей? (8 детей).
3. В корзине пять яблок. Их надо разделить среди пяти мальчиков поровну так, чтобы в корзине осталось одно яблоко. Как это сделать? (одному мальчику яблоко отдать с корзиной).
4. В какую посуду нельзя налить воды? (дуршлаг).
6. Какой месяц короче всех? (май - 3 буквы).
7. Где край света? (там, где начинается тень).
8. Может ли страус назвать себя птицей?
9. Что с земли легко поднимешь, но далеко не закинешь? (перо).
10. Сколько горошин может войти в один стакан? (нисколько, горошины ходить не могут).
11. Что стоит между окном и дверью? (комната).
12. Кто говорит на всех языках? (эхо).
13. Что случится, если за едой проглотить свой нож и вилку? (Придется есть руками).
14. Перед кем все люди снимают шляпы? (Перед парикмахером).
15. Что есть у слонов и больше ни у каких животных? (Слонята).
16. Из какого полотна не сошьешь рубашку? (Из железнодорожного).

#### Конкурс скороговорщиков.

Для проведения этого соревнования несколько скороговорок нужно написать на листочках. Участники игры тянут их как экзаменационные, билеты, читают скороговорку, запоминают и повторяют вслух.

1. Все скороговорки не переговорить, не перевыскагоговорить.
2. Два дровосека, два дровокола, два дроворуба.
3. Три дроворуба на трех дворах дрова рубят.
4. Щетинка - у чушки, чешуя - у щучки.
5. Во поле затопали кони, от топота копыт пыль по полю летит.
6. Везет Сенька Саньку с Сонькой на санках.
7. Собирала Маргарита маргаритки на горе, растеряла маргаритка маргаритки во дворе.
8. Рапортавал, да не дорапортавал, а стал дорапортовывать - зарпортовался.
9. Жили-были три японца:

Як, Якцедрак, Якцедракце-Дрони.  
Жили-были три японки:  
Цыпа, Цыпа-Дрипа,  
Цыпа-Дрипа-Дримпапони.  
Вот родились у них дети:  
у Яка с Цыпой - Шах,  
у Якцедрака с Цыпой-Дрипой - Шах-Шарах,  
у Якцедракце-Дрони с Цыпой-Дрипой-Дримпампой - Шах-Шарах-Шарахшерони.

10. Шишел-вышел, вон пошел,

На боярский двор зашел,

Там бояре шапки шьют,

На окошко их кладут.

11. Расскажите про покупки.

Про какие, про покупки?

Про покупки, про покупки,

Про покупочки мои.

### **Конкурс "Рога и копыта".**

Сейчас появилось множество предприятий, имеющих звучные, как правило "иностранные", названия, не всегда соответствующие сути их деятельности. Участники конкурса могут выбрать из предложенного списка (или придумать свои) предприятия, дать им названия, которые отражали бы суть деятельности, а также придумать рекламу.

"КООПЕРАТИВЫ" по установке и оборудованию собачьих будок; по продаже мыльных пузырей; по обмену некрасивых фамилий на красивые; по настройке нервной системы; по заточке коренных зубов; по окраске ушей и носов; по изготовлению электронных зубочисток; по ремонту якорных цепей для авианосцев; по обучению езде на верблюдах и пр.

"БИРЖИ" по трудоустройству в районах крайнего юга; по переселению в черноземные районы Сахары; по продаже уцененной партии подводных лодок и т.п.

"БРОКЕРСКИЕ КОНТОРЫ" - конторы по совершению посреднических сделок между учителями и двоечниками; между неандертальцами и питекантропами; между снежными людьми и колдунами; между муравьями и стрекозами; между анархистами и монархистами и т.д.

### **Шарады для богатых.**

При выявлении "абсолютного чемпиона Юморины" несколько участников могут предъявить равное количество "денег" - очков. Выяснить, кто же самый "богатый", помогут финансовые шарады.

1. Четыре первые буквы -

Учреждение,

Манящее процентом

Населенье...

Остаток букв

(И тоже их - четыре)

Значками служит

В музыкальном мире.

Отгадка - тут как тут,

Буквально в шаге...

(Подсказка: эти штуки - Из бумаги...). (Банкноты).

2. Наш слог начальный -

Промежуток,  
Являющийся  
Частью суток.  
А слог второй -  
Экскурсовод,  
Но - без  
Последней буквы... Вот...  
Что до ответа,  
То ответ  
В себя включает  
Звон монет. (деньги).  
3. Шарада новая.  
Сейчас  
Часть речи -  
Первый слог у нас.  
А слог второй -  
Расплав липучий.  
Всяк обходи  
На всякий случай.  
Отгадка -  
Сообщу для справки -  
Найдется  
На любом прилавке.

### **Кулинарный конкурс.**

Составьте рецепты блюд со следующими названиями: салат "Тиха украинская ночь", рассольник "Через тернии к звездам", котлета "Выстрел Авроры", коктейль "Ежик в тумане", бутерброд "Никто не хотел умирать".

### **Литературный конкурс.**

Напишите тексты объявлений о сдаче в аренду собачьей конуры, о потере морального облика.

### **Театральный конкурс.**

1. Часто в спектаклях бывают лирические или трагические сцены прощания. Поставьте немую сцену, в которой прощаются:

- с дамой сердца - рыцарь, уходящий в крестовый поход;
- с сестрой - революционер, решивший стрелять в царя;
- с женой - нэпман, идущий на допрос в ГПУ;
- с дочерью - отец, отправляющийся на родительское собрание.

2. Изобразите походку человека:

- который только что хорошо пообедал;
- у которого жмут ботинки;
- у которого начался острый приступ радикулита;
- который оказался ночью в лесу;
- у которого отклеились подошвы ботинок.

### **"Веселые путешественники".**

Понадобятся толстые газеты, их должно быть ровно столько, сколько игроков. Листы в каждой газете надо переставить, перевернуть вверх ногами. Это забавное английское состязание. Дело в том, что многие англичане ездят на работу в электричках. Они сидят в тесных купе друг против друга по три человека. Нет возможности

пошевелить локтями, а надо прочитать газету - какой же это англичанин, если он не просмотрит утренний выпуск. Переворачивать же страницы можно только с помощью кистей рук.

Две команды садятся за стол напротив друг друга. Игроки должны сесть как можно теснее, чтобы ограничить свободу движения рук. Тем игрокам, которые сидят с краю, тоже надо ограничить пространство. Игрокам раздают газеты. По сигналу они должны составить страницы газет в нужном порядке, двигая только кистями рук.

Победителем становится команда, которая выполнит задание быстрее.

### **"Репортер".**

Из заголовков разных старых газет и журналов (их предварительно необходимо вырезать), составить короткий юмористический рассказ или уголовную хронику, официальную передовицу, объявление, рекламу. Для этого нужны чистые листки бумаги (на которые будут наклеиваться заголовки),

клей, кисточка и чувство юмора!

### **"Переводчики".**

Проведите конкурс переводчиков с русского языка на язык Элочки-людоедки. Как известно, это героиня Ильфа и Петрова обходилась всего тридцатью словами.

## **Игротека**

### **знакомство, выявление лидера, раскрепощение, как делиться на группы**

Игры с залом помогут вам поднять настроение у ребят и эмоционально настроить их, снять шум в зале, а также заполнить неожиданно возникшую паузу в ходе какого либо мероприятия.

#### **«Карлики и великаны»**

Ведущий договаривается с ребятами, что, если он скажет «великаны», все должны подняться на носки и поднять обе руки вверх; если же он скажет «карлики», все должны присесть на корточки и вытянуть руки вперед. Сначала руководитель проводит репетицию, при этом он может не делать движений. Потом, проводя игру, ведущий может время от времени показывать движения невпопад. Можно движения изменить: на слове «карлики» — сводят руки, соединяя ладони, на слове «великаны» — широко разводят руки в стороны.

#### **«Поезд»**

Представим, что мы должны сдвинуть с рельсов тяжёлый железнодорожный состав. Колеса начинают медленно стучать на стыках рельсов. Отмечаем этот стук двойным хлопком. Первым хлопает ведущий. За ним остальные участники. Поезд разгоняется, ведущий делает двойной хлопок короче, все должны реагировать на изменение ритма. Темп убыстряется, поезд мчится. Ведущий может изменить направление «движения», сказав «обратно». С этого момента темп замедляется до полной остановки поезда.

#### **«Запрещенное движение»**

Ведущий условливается с ребятами, какое движение нельзя делать, например: присесть, захлопать в ладоши, помахать руками. Затем руководитель показывает различные движения, которые играющие должны в точности повторять за ним. Чем более разнообразны и забавны эти движения, тем интереснее игра. Неожиданно руководитель показывает запрещенное движение.



Можно усложнить игру: договориться о том, что есть два движения, которые повторять нельзя, а вместо них надо делать другие. Например, когда руководитель кладет руку на затылок, играющие должны присесть, скрестив ноги, а когда он наклоняется вперед, они должны два раза хлопнуть в ладоши. До начала игры надо все движения хорошенько прорепетировать.

#### **«Солнышко, заборчик, камешки».**

Ведущий, постепенно увеличивая темп, и в любом порядке дает играющим такие команды: «Солнышко!», «Заборчик!», «Камешки». Играющие на команду «Солнышко!» растопыривают пальцы на руках, по команде «Заборчик!» смыкают пальцы и выпрямляют ладони, руки сжаты в кулаки при команде «Камешки!»

#### **«Колобок»**

Ведущий вызывает на сцену желающих участников по количеству героев сказки, раздает роли (Дед, Бабка, Колобок, Заяц, Волк, Медведь, Лиса). Затем он рассказывает сказку, и всякий раз, как только прозвучит имя одного из героев сказки, тот должен присесть. Ведущий, оставляя сюжет сказки прежним, но часто неожиданно возвращается к герою, повторяет его имя несколько раз. Участники должны быть внимательны, чтобы не пропустить свой «ход»

#### **«Красная шапочка»**

Ведущий приглашает на сцену 6-7 человек желающих. Им необходимо представить. Что они корреспонденты и ведут репортаж с места событий. Они находятся в сказку «Красная шапочка» в тот момент, когда волк заходит в дом к бабушке. Каждому корреспонденту необходимо выбрать себе место, где он находится и рассказать, что он от туда видит. Ведущий попеременно дает слово корреспондентам.

#### **«Рыбка»**

Ведущий левой рукой изображает уровень моря, а правой Золотую рыбку. Когда рыбка выпрыгивает из моря зрители хлопают, когда она в море – нет. Рыбка начинает плавать и выпрыгивать быстрее и быстрее. Зрителям нужно быть внимательными, чтобы не ошибиться.

#### **«Шумиха»**

На сцену выходят двое. Один начинает что-то говорить, другой за ним повторяет.

Первый: Что ты за мной повторяешь?

Второй: Это ты повторяешь.

Первый: Нет это ты.

Второй: Нет ты.

Первый: Давай у ребят спросим.

Второй: Давай.

Первый и второй: Кто из нас повторяет?

Первый: Давай сделаем так. Это твоя половина зала, а это моя (делят зал пополам).

Кто громче, тот и прав.

По сигналу своего ведущего половина зала повторяет за ним звуки и движения постепенно добавляя новые. (хлопают, свистят, визжат, бросают что-то вверх и т.д.).

В конце ведущим необходимо помериться и сказать, что весь зал их хорошо поддерживал и теперь они никогда не будут ссориться.

#### **«Ручка громкости»**

Зал изображает звук радио, а ведущий ручку громкости у этого радио. Чем выше поднята рука ведущего тем громче звук издает зал, чем ниже тем звук становится тише.

Ведущий может плавно и резко двигать рукой. Залу необходимо передавать в звуке эти изменения.

### **«Пожалуйста»**

Ведущий просит зрителей выполнить какое-либо движение. Зал выполняет его просьбу, только если он говорит «Пожалуйста». Зрителям нужно быть очень внимательными и постараться не ошибаться.

### **«Перевертыши»**

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

- Повернитесь налево (зал поворачивается направо) .
- Сядьте (зал встает).

### **«Светофор»**

Ведущий имеет карточки трех цветов: красный, желтый, зеленый. Когда ведущий показывает ребятам карточку зеленого цвета они должны топать ногами, на желтый цвет – хлопать в ладоши и не красный - тихо сидеть. У ведущего есть помощник, который путает ребят и показывает не то, что нужно.

## ***Раскрепощение***

Эти игры используются, чтобы снять зажатость, преодолеть стеснение между ребятами. Они помогут им почувствовать себя свободнее, более раскованными, раскрепостится в новой и необычной обстановке. Это веселые и подвижные игры, часто направленные на физический контакт. В ходе этих игр каждый участник почувствует себя частью коллектива.

### **«Любишь ли ты своих соседей»**

Все участники становятся в круг. В центре круга находится ведущий. Он подходит к любому из играющих и спрашивает: «Любишь ли ты своих соседей?». Если он отвечает: «Да», то его правый и левый сосед меняются местами. Если он отвечает «Нет», то ведущий спрашивает: «А кого же ты любишь?». Играющий говорит: «Тех у кого есть на руке часы (кто в брюках, у кого длинные волосы, у кого сережки в ушах и т.д.)». Все те у кого есть часы на руках меняются местами друг с другом. Задача ведущего занять любое свободное место. Тот кто остался без места становится ведущим. Игра продолжается.

### **«Монетка»**

Все участники делятся на две команды с одинаковым количеством игроков. Каждая команда становится в линию лицом к противникам и берется за руки. В конце образовавшегося коридора на равном расстоянии от последних игроков команд на пол кладется какой-либо небольшой предмет ( игрушка, мячик и т.д.). Все играющие смотрят в пол (на свои ботинки). Первые игроки каждой команды смотрят на руки ведущего. Ведущий подбрасывает монетку, если выпадает орел, то игроки по цепочке передают сигнал (пожимают руку). Как только последние игроки получили этот сигнал их задача быстро поднять предмет, лежащий на полу. Тот кто сделал это вперед идет на место первого игрока, команда сдвигается, то есть первый становится вторым и т.д. Та команда, чей первый игрок, пройдя всю цепочку, снова станет первым и побеждает.

Если же выпадает решка, то ничего не должно происходить. В случае фальстарта команды, она штрафует (ее первый игрок идет на место последнего, то есть команда продвигается в другую сторону).

### **«Топотушки»**

Играющие делятся на две команды с равным количеством игроков. Каждый участник задумывает любого игрока противоположной команды. Важно, чтобы загадали всех.

Далее команды строятся в линию друг напротив друга. Первый играющий одной из команд подходит к любому участнику противоположной команды и спрашивает, не он ли его задумал. Но делает он это необычным способом – топая ногами. Если он угадал, то играющий ему отвечает топотом. Образовавшаяся пара отходит, а игра продолжается.

Если мнения играющих не совпали (то есть задуманный игрок не он), то противник ему отвечает шаркая ногами по полу. Затем происходит переход хода и спрашивать идет игрок противоположной команды.

Побеждает та команда, игроки которой угадали больше людей, задумавших их.

### **«Веревочка»**

Играющие образуют круг, держась руками за связанный шнур. Водящий, передвигаясь внутри круга в разных направлениях, старается неожиданно ударить кого-либо по руке. Играющие должны быстро отдергивать руки, избегая удара (но немедленно возвращать их прежнее положение). Тот, кого водящий ударит, становится на его место внутри круга, и игра продолжается.

### **«Человек к человеку»**

Для игры необходимо нечетное число игроков. Все игроки свободно перемещаются, водящий произносит: «Рука к руке!». И все участники игры, в том числе ведущий, должны найти себе пару и соприкоснуться с партнером руками. Тот, кто остался без пары, становится, водящим. Игра продолжается. Команды могут быть разнообразными, например: «Мизинец к мизинцу», «Пятка к пятке», «Ухо к уху».

### **«Циклоп»**

Играющие становятся в круг, ведущий выходит на середину. Задача играющих — установить контакт с товарищем на противоположной стороне круга только с помощью взгляда. Нельзя произносить звуки и телодвижения для привлечения внимания. Как только двое установили зрительный контакт, они должны одно-временна поменяться местами, перебежав через середину круга. Ведущий, в свою очередь, внимательно наблюдает за играющими и старается догадаться, кто взглядом договаривается о перемене мест. Когда кто-то начинает меняться местами, ведущий должен постараться занять одно из пустых мест. Тот из игроков, кто не успел встать в круг, становится новым ведущим.

### **«Колобок»**

«Колобок» — это мяч, который перекатывают друг другу присевшие на корточки участники игры. Они образуют круг диаметром 5—7 метров. В середине круга скачет на корточках «лиса», которая старается поймать «колобок». Если это ей удастся, она меняется ролью с тем, от кого «колобок» попал «к плутовке в лапы».

### **«Золотые ворота»**

Половина играющих образует круг. Взявшись за руки и подняв их как арки «во-рот», они говорят нараспев:

«Золотые ворота пропускают не всегда.

Первый раз прощается, второй запрещается.

А на третий раз не пропустим вас!»

Остальные играющие, тоже взявшись за руки, бегут за ведущим. Змейкой обегая они каждого из стоящих в кругу: одного спереди, другого сзади, третьего снова спереди и т. д. После слов «не пропустим вас!» — стоящие опускают руки — «закрывают ворота». Кто из бежавших оказался внутри круга, считается пойманным и идет в центр круга.

Остальные повторяют игру еще несколько раз, пока не пойманных останется 3-5 человек. Они — победители.

### **«Пузыри»**

Играющие становятся в круг и берутся за руки. Затем дважды сходятся к центру и расходятся в стороны, не размыкая руки. Расходясь от центра на третий раз, хором говорят: «Раздувайся, пузырь, раздувайся, большой, оставайся такой да не лопайся!» Играющие стараются сделать круг как можно шире, не расцепив при этом рук. Тот, кто разомкнул круг, выбывает из игры, игра продолжается. В конце игры определяю пять самых цепких ребят.

### **«Лес – болото – озеро»**

Ведущий определяет на поляне три области, каждая из которых представляет лес, болото и озеро. Дети стоят на нейтральной территории, а ведущий называет живые существа. Задача детей — быстро перебежать в то «место» на поляне, где обитает это существо.

### **«Мышь и кот»**

Для игры надо приготовить две разные игрушки или два маленьких предмета, которые отличаются друг от друга, например: шарик и кубик, ручку и резинку и так далее.

Все участники игры садятся в круг. Один из игроков берет одну вещь и передает ее соседу слева со словами: «Это кот». «Кот» таким образом передается по кругу от игрока к игроку. В это время первый игрок берет вторую вещь и передает ее игроку справа со словами: «Это мышь». И обе вещи начинают ходить по кругу, только в разных направлениях. Со временем скорость передачи увеличивается и игроки начинают путать «мышь» и «кота». Каждый, кто назовет «мышь» «котом» или наоборот, выбывает из игры.

### **«Коснись синего»**

Игроки разбиваются на группы по 6-8 человек и встают довольно близко друг к другу. Ведущий выкрикивает часть тела и цвет, (например: правой рукой коснитесь синего или левой рукой коснитесь красного и т.д.) Игроки должны касаться указанного цвета на ком-то другом из группы.

### **«Обувная фабрика»**

Все снимают обувь и кладут в центр круга. Каждый участник надевает два разных ботинка и пытается поставить каждую ногу рядом с ногой, обутой в парную обувь.

### **«Пруи»**

Один человек становится "Пруи". Цель игры - найти "Пруи" и стать его частью, держась за щиколотку. Все закрывают глаза, кроме "Пруи", перемешиваются и, подойдя к любому, спрашивают: "Пруи?" Если вы не "Пруи", отвечайте: "Пруи." "Пруи" не отвечает (это ключ, который поможет вам его узнать). "Пруи" растет с каждым человеком, который присоединяется к нему сзади

### **«Маги. Карлики. Великаны»**

Игроки делятся на две команды и каждая выбирает свое движение (маги, карлики, великаны). Затем команды выстраиваются в ряд лицом друг к другу, делают три больших шага навстречу и показывают свое движение (карлики - приседают, великаны - тянутся вверх, подняв руки, маги – выставляют вперед руки). Выигравшие пытаются поймать проигравших (карлики ловят магов, маги ловят великанов, а великаны – карликов), но погоня прекращается, когда проигравшие пересекут заранее оговоренную линию. Игра повторяется до тех пор, пока одна из команд не захватит полностью другую.

### **«Какое это у тебя?»**

Один игрок покидает группу, в то время как остальные выбирают часть тела для описания. Игрок возвращается, чтобы угадать часть тела, спрашивая: "Какое это у тебя?"

### **«Убийца»**

Все игроки закрывают глаза и держат большие пальцы вверх. Ведущий с закрытыми глазами пожимает один из вытянутых пальцев. Тот, чей это палец, становится убийцей, а ведущий говорит: "Убийца назначен!" Игроки открывают глаза, ходят вокруг, пожимая друг другу руки и улыбаясь. Убийца подмигивает игроку, который после того, как ему подмигнули, должен досчитать до пяти и громко крикнуть, что он умер.

Чтобы выдвинуть обвинение убийце должно найтись два очевидца. Они считают до трех и указывают на подозреваемого. Если они правы, то игра заканчивается, а если нет - то оба свидетеля выбывают.

### **«Встать!»**

Сначала попробуйте в паре, затем в тройке, затем все вместе. Посадите играющих на землю спинами друг к другу так, чтобы колени у всех были согнуты, а локти сцеплены. Готовы? Встать! Помните, что вы должны сидеть близко друг к другу и обязательно все вместе.

### **«Заколдованный замок»**

Играющие делятся на две команды. Первая должна расколдовать "замок", а вторая команда — помешать им в этом. "Замок" может служить дерево или стена. Около "замка" находятся главные ворота — двое ребят из второй команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке. Игроки, которые должны расколдовать "замок" по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к главным воротам. Их задача — незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до "замка". При этом игра считается оконченной. Но задача второй команды с завязанными глазами осалить тех, кто движется к "замку". Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончании игры ребята меняются ролями.

### **«Отгадай, чей голосок?»**

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встает в круг и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами "Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, а как скажем "Скок, скок, скок", (эти слова произносит один человек), отгадай, чей голосок". Водящий открывает глаза и отгадывает, кто из ребят сказал "Скок, скок, скок". Если это ему удастся, он меняется с говорившим местами. Можно дать водящему три попытки. Если он все же не угадывает, игра начинается сначала.

### **«Белки, орехи, шишки»**

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя "беличье гнездо". Между собой они договариваются, кто будет "белкой", кто — "орехом", кто — "шиш-кой". Ведущий один, гнезда у него нет. Если он сказал "белки", то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время ведущий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится ведущим. Если ведущий говорит: "орехи", то местами меняются орехи и ведущий, занявший место в гнезде, становится орехом.

Ведущим может быть подана команда: "белки, шишки, орехи", и тогда меняются местами сразу все.

**«Невод»**

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое играющих берутся за руки, образуя "невод". Их задача — поймать как можно больше "плавающих рыб", т.е. остальных игроков. Задача "рыб" — не попасться в "невод". Если "рыбка" не смогла увильнуть и оказалась в "неводе", то она присоединяется к водящим и сама становится частью "невода". "Рыбки" не имеют права рвать "невод", т.е. расплетать руки у водящих. Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой "проворной рыбкой".

**«Капканы»**

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

**«Берег и река»**

На земле чертятся две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими линиями "река", а по краям — "берег". Все ребята стоят на "берегах". Ведущий подает команду: "РЕКА", и все ребята прыгают в "реку". По команде "БЕРЕГ" все выпрыгивают на "берег". Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Например: "БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, РЕКА..." Если по команде "БЕРЕГ" кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды "РЕКА" оказались на "берегу". Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник.

**«Горелки»**

Играющие выстраиваются в колонну парами, взявшись за руки. Водящий стоит перед колонной в нескольких шагах, спиной к играющим. Он говорит:

— "Гори-гори ясно,

Чтобы не погасло.

И раз, и два, и три.

Последняя пара беги!"

На слово "беги" пара, стоящая последней, должна быстро обежать колонну и встать впереди. Водящий тоже должен стремиться занять одно из мест первой пары. Тот, кому не хватило места, становится водящим.

Вместо слов "последняя пара" водящий может произнести: "Четвертая пара", или "вторая пара". В этом случае всем играющим надо быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.

**«Аленушка и Иванушка»**

**1 вариант.** Выбираются Аленушка и Иванушка, им завязывают глаза. Они находятся внутри круга. Играющие встают в круг и берутся за руки. Иванушка должен поймать Аленушку. Чтобы это сделать, он может звать ее: "Аленушка!". Аленушка обязательно должна откликаться: "Я здесь, Иванушка!". Как только Иванушка поймал Аленушку, их место занимают другие ребята и игра начинается сначала.

**2 вариант.** Игра проводится аналогично предыдущей, т.е. Иванушка должен поймать Аленушку, но ориентироваться они могут только на хлопки товарищей. При приближении Иванушки к Аленушки игроки, стоящие в кругу, начинают хлопать громче,

а при удалении - тише.

### **«Кошки-мышки»**

Для игры выбираются два человека: один — "кошка", другой — "мышка". В некоторых случаях количество "кошек" и "мышек" может быть больше. Это делается для того, чтобы оживить игру. Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки — "ворота". Задача "кошки" догнать (дотронуться рукой) "мышку". При этом "мышка" и "кошка" могут бегать внутри круга и снаружи. Играющие стоящие в кругу сочувствуют "мышке" и чем могут помогают ей. Например: пропустив через "ворота" "мышку" в круг, они могут закрыть их для "кошки". Или если "мышка" выбегает из "дома", "кошку" можно там запереть, т.е. опустить, закрыть все ворота.

Когда "кошка" поймает "мышку", из числа играющих выбирается новая пара.

### **«Плетень»**

Все участники встают лицом вовнутрь круга и берутся за руки. Затем ведущий дает команду - повернуться всем на 180 градусов, не расцепляя рук. Необходимо зафиксировать это положение. Затем нужно по команде "раз" снова развернуться и встать в первоначальное положение, также не расцепляя рук.

### **«Змейка – перепутаница»**

Все участники берутся за руки и встают цепочкой. Ведущий ведет эту цепочку, подныривая под сцепленными руками, пытаясь запутать (как нитка с иголкой). После того, как все окончательно запутались, не отпуская рук, необходимо распутаться.

Распутывать может тот, кто находится на противоположном конце цепочки от ведущего или распутывает ведущий, двигаясь в обратную сторону. Может же распутывать и водящий, который во время запутывания стоял в стороне и не видел этого процесса.

## **ИГРЫ - РОЗЫГРЫШИ**

### **1. ЗООПАРК**

Эта игра - розыгрыш, но никто из игроков не должен знать, что его разыгрывают.

Для игры необходимо не менее 12 человек. Все становятся в круг. В центре круга - ведущий.

Все игроки держат друг друга под локти. Ведущий начинает игру следующими словами. "Сейчас мы будем играть в игру, которая называется "Зоопарк". Каждому из вас я сейчас на ухо шепну название какого-либо животного, которое вы не должны никому говорить. Затем, когда все получают название животных, я буду называть их в своем рассказе. Если вдруг выпадет название животного, которое кто-то получил, то этот игрок должен немедленно присесть и утянуть за собой двух соседних игроков, которых он держит сейчас под локти. Задача же этих соседних игроков вовремя удержать его. Понятно?"

Затем ведущий подходит к каждому и шепчет ему на ухо одно и то же, например, "гиппопотам".

Но каждый игрок думает, что название этого животного только у него. Когда ведущий раздает названия, то он должен сделать вид, что выдумывает каждый раз новое, чесать затылок, говорить: "Что ж мне для тебя придумать?" и т.д.

Затем, когда он всем раздаст названия животных, то начинает свой рассказ.

Он звучит примерно так: "Вчера я ходил в зоопарк. Прохожу мимо одной клетки, а там сидит ... слон. - при этом все в напряжении, но никто не присел - Иду дальше, в другом вольере ... лиса. Посмотрел я на нее и вижу прямо напротив нее сидит огромный ГИППОПОТАМ! - в это время каждый игрок, услышав слово, которое говорилось на ухо

"только ему одному" резко приседает.  
Получается, что весь круг падает.  
Розыгрыш удался!

## **2. СВИСТОК**

Необходимо 10 - 30 человек. Два-три человека выходят из комнаты, а все остальные становятся в круг и держатся за руки. В центре круга - ведущий. Ему сзади к воротничку цепляется прищепка с веревкой, на конце которой привязан свисток.

Вызывают вышедших игроков по одному. Игрок заходит в круг и ведущий объясняет ему, что у кого-то из стоящих в кругу есть свисток, в который он будет свистеть и может передавать рядом стоящему за спиной. Задача же этого игрока быстро отреагировать на свист и найти свисток, при этом он имеет право потребовать показать руки того, на кого выпало подозрение.

Игра начинается. Ведущий все время находится в кругу, якобы для того, чтобы помогать отгадывающему и следить за ходом игры. На самом же деле он делает это для другой цели. Он с подходит осторожно к стоящим в кругу,

становится к ним спиной, а они незаметно свистят в свисток. Ведущий постоянно передвигается по кругу, а стоящие все время свистят. Игра ведется до тех пор, пока отгадывающий игрок не найдет свисток.

## **3. РОЗЫГРЫШ С ЧАСАМИ**

Для этого розыгрыша нужно 10-30 человек и около 10-ти наручных часов.

Ведущий вызывает самого смелого из компании. Затем он просит присутствующих сдать свои часы, после чего раскладывает их на полу в ряд. Затем он объясняет "самому смелому", что его задача - пройти с завязанными глазами между часами,

чтобы не наступить на них. Пока ему завязывают глаза, все часы убираются. В итоге "смельчак" идет по чистому полу, а все вокруг советуют ему, куда поставить ногу, запугивая тем, что он вот-вот сейчас раздавит часы. Когда путь пройден, победителя поздравляют и развязывают глаза, и он убеждается, что шел по абсолютно чистому полу.

## **4. ЖИВОТНЫЕ**

Трое-четверо человек выходят из зала. Ведущий каждому из них отдельно называет какое-либо животное, которое они должны изобразить в пантомиме так, чтобы зрители угадали. Например, кенгуру. Заходят по одному и начинают показывать.

Розыгрыш состоит в том, что зрители знают, какое загадано животное и нарочно не хотят его угадывать, называя совсем не то, что надо (в данном случае - заяц, кролик, кузнечик и т.д.). Игра заканчивается, когда человек, изображающий животное совсем измучается. Ему сообщают, что его разыграли.

## **5. ФАРАОН**

Для этого розыгрыша нужно выбрать человека, который добровольно согласится дойти до "гробницы фараона". Лучше всего совершать это в большой незнакомой квартире или в лагере. Добровольцу завязывают глаза. Ведущий помогает ему идти, держа его за правую руку в области запястья. Он направляет ладонь добровольца на разные предметы, которые встречаются на их пути: мокрые стены (можете намазать кусок картона чем-нибудь липким и приложить к стене, а руку добровольца ткнуть именно в это место), свисающая паутина (проявите фантазию, что может ее заменить), они проходят комнату крыс (желающие могут поцарапать добровольца за ноги) и т.д.

Наконец они доходят до самого "фараона". Фараона тоже изображает кто-то из присутствующих. Его роль - обернуться в простыню, лечь на кровать и не двигаться. Ведущий подводит добровольца к "фараону" и водит его указательным пальцем по



различным частям тела "мумии", приговаривая: "Это нога фараона, это его рука, это его лицо". Конечно, доброволец понимает, что перед ним - живой человек, и это только усилит эффект. Потому что в самом конце ведущий, взяв указательный палец добровольца", резко втыкает его в гнилое яблоко, говоря: "А это его глаз!" Яблоко должен возле самого глаза "фараона" держать кто-то из помощников. Эффект потрясающий!

## **6. ПРОЧИТАЙ ВНИМАТЕЛЬНО!**

Напишите это задание на листочки. Вызовите 4-7 добровольцев, которые согласны сделать все, что здесь написано. Скажите, что выигрывает тот, кто быстрее все это сделает.

прочитайте задания:

- сосчитать, сколько людей находится в зале, и громко выкрикнуть число
- попрыгать 10 раз
- пойти и обнять хорошего друга
- промякнуть 3 раза
- проговорить вслух русский алфавит
- закрыть глаза и повернуться на 360 градусов

если внимательно прочитали задание, сядьте и сидите тихо.

Вы поняли, в чем розыгрыш? Нужно было только прочитать!!!

**Желаем удачи!**