

ШКОЛА ВОЖАТСКОГО МАСТЕРСТВА

КАПИТАНЫ
СЧАСТЛИВОГО
ДЕТСТВА



Модуль 5.

«Что должен уметь вожатый»

Тема 5.1 «Игротехника»

Тема 5.1 «Игротехника»

Игровое взаимодействие в условиях временного детского коллектива

Овладение навыками в области техники и технологии игрового взаимодействия – необходимое условие эффективной работы с отрядом и многочисленными группами в условиях детского оздоровительного лагеря. С помощью игры вожатый знакомит детей друг с другом, обеспечивает безопасную обстановку в отряде, создает из отряда настоящую команду, развивает высшие психические функции и коммуникативные качества ребенка, и многое другое.

В игре ребенок не только развлекается, радуется, но и развивается, осваивает новые формы поведения, ценностные установки, получает новые знания о себе и окружающем мире. Игра является наиболее естественной формой взаимодействия между людьми и, особенно между детьми, именно в игре личность развивается свободно, стремительно и гармонично.

Быть хорошим вожатым-игротехником – это видеть не только внешние составляющие игрового взаимодействия, но и глубинные механизмы игры, ее целесообразность с конкретной ситуацией. В этой связи можно, переделав известную фразу, сказать: «Плохих игр не бывает, бывают плохие игротехники». Когда вожатый не задумывается над смыслом и значением выбранной им игры, он не может рассчитывать на ее результативность.

Прежде, чем начать игру, необходимо проанализировать цель игрового взаимодействия, смысл и значение игры, соотнести все это с конкретными людьми, особенностями внешних условий, в которых будет осуществляться игра. Таким образом, необходимо выстроить технологию игрового взаимодействия, дающую не только осмысленность, целенаправленность, последовательность и операциональность действий вожатого, но и предвидение ее результатов.

Что нужно знать вожатому, собирающемуся стать отличным игротехником? Конечно же, нужно понимать все разнообразие игр и знать их классификацию. Существует множество классификаций игр по различным основаниям и критериям.

Классификацию игр по целям

1. По динамическим целям:

- на работу с именем: знакомство и запоминание;
- на всматривание, вслушивание;
- на освоение пространства;
- на регуляцию эмоционального состояния;
- на снятие эмоционального напряжения, агрессии;
- на снятие физического напряжения;
- на снятие барьеров в общении, в том числе, тактильных;
- на сотрудничество;
- на уравнивание в правах;
- на доверие;
- на коррекцию ролевых позиций;

- специфические игры для подростков – на снятие психо-сексуального напряжения;
- специфические игры для постоянных коллективов – на командообразование.

2. По личностным целям:

- на рефлекссию, самоанализ;
- на осознание и проживание;
- на актуализацию проблемы, темы;
- на развитие личности или отдельных черт (памяти, внимания, творческого потенциала, креативности, логического мышления, эмпатии);
- на обучение, освоение умения, техники.

3. По функциональной организации:

- подвижные;
- коммуникативные;
- с применения различных видов творчества.

4. По степени интерактивности:

- индивидуальные;
- межличностные (в парах, микрогруппах);
- внутригрупповые;
- межгрупповые;
- массовые.



Игры с разными целями могут использоваться в разные периоды лагерной жизни, помогать развитию лагерной смены на самых разных этапах.

Однако знать, какие бывают игры, недостаточно. Самое важное – это умение провести игру, ведь дети в первую очередь следуют примеру вожатого, смотрят на него и на то, как он сам играет.

Критерии эффективного игрового взаимодействия

Чтобы разобраться каким качествами и ролями обладает вожатый, как ведущий игры, следует ознакомимся с критериями эффективного игрового взаимодействия.

1. Высокая эмоциональность

От организаторов игрового взаимодействия, от их эмоциональности, будет зависеть степень включенности и эмоциональности участников игры.

Задача вожатых – постараться быть не просто активными, а эмоционально активными в процессе игры. Постоянно поддерживая свои эмоции на высоком уровне, вожатый, тем самым, «эмоционально заражает» группу и способствует эффективному игровому взаимодействию.

Это не так просто, как кажется. Вместе с тем, эмоциональность, как правило, заложена в самой игре. Необходимо просто ее почувствовать, настроиться, самому увлечься игрой.

2. Игровая ситуация «МЫ» (чувство сопричастности)

Игра учит быть неэгоистами. Игра объединяет. Каждый участник игры способен ощутить чувство сопричастности к происходящему. События игрового взаимодействия становятся общими для группы и для вожатых – организаторов, ведущих игры. Именно поэтому, произнося слова инструкции, важно говорить «мы», вместе с тем, добиваясь не только на словах эффекта объединения участников группы в процессе игрового взаимодействия.

3. Контакт глаз

Для того чтобы этот критерий игрового взаимодействия стал эффективным, необходимо соблюдать следующее: участники и ведущий игры находятся на одном уровне (лежат, сидят, стоят), взгляд ведущего в процессе игры встречается с глазами участников, фиксируясь на 1-2 секунды в среднем. С одной стороны, это позволяет увидеть степень включенности участников в происходящее, с другой стороны, способствует установлению более тесного контакта с участниками игры.

4. Интрига игры

В каждой игре есть интрига. Организуя игровое взаимодействие, вожатый сознательно может ввести элементы таинственности в происходящее, т.е. заинтриговать участников. Даже самой простой игре можно придать элементы тайны. Вот, скажем: «Игра, в которую мы сейчас будем играть, непростая. Она требует от всех нас полной концентрации внимания, только в этом случае мы сможем в нее играть. У этой игры большая история. В нее играли еще первобытные люди, когда собирались на охоту...» Интересно? Интригует? Наверное, да. И уже неважно, что за игру вожатый хочет сейчас презентовать. Говоря подобные слова, он придает особый шарм всему тому, что последует и, попутно, увеличивает мотивацию участников на происходящее. Ведь всем становится интересно, что это за игра, которая дошла до нас еще с первобытных времен.

5. Скорость речи соответствует скорости чтения

Известно, что от темпа речи будет зависеть, сможет ли понять нас наш собеседник (или все ли сможет понять наш собеседник). Если речь вожатого будет слишком быстрой, участники игры не успеют понять того, что от них требуют условия игры. Если же речь будет слишком медленной, группа начнет раздражаться происходящему. Самый оптимальный вариант – соответствие скорости речи скорости чтения. Нас легко понимают, в том случае, если темп речи привычен для большинства участников: не очень быстро и не очень медленно.

6. Открытая поза

Открытая поза подразумевает отсутствие так называемых верхнего и нижнего «замков» (верхний – скрещенные руки на груди; нижний – скрещенные ноги), которые стереотипно часто воспринимаются как «закрытость» человека. Кроме того, это еще и живая мимика, нескованные

жесты, подкрепляющие слова. Тогда сразу становится понятно, что нечего бояться, ничего страшного происходить не будет, и участники сами примут открытую позу для игры, что будет способствовать ее эффективности.

7. Высокая степень мобилизации

Если для определения степени мобилизации для игрового взаимодействия произвольно представить некую шкалу, состоящую из десяти делений от 0 до 9, то нулевой степени мобилизации будет соответствовать состояние сна, из которого, как известно, необходимо еще выйти, а девятой степени – состояние аффекта, сопровождающееся бурным и неконтролируемым поведением. Исходя из этого, высокая мобилизация, необходимая для эффективного игрового взаимодействия, будет соответствовать где-то пятой-шестой степени, т.е. адекватной готовности к действиям. Как понять в какой степени мобилизации вы находитесь? Самый оптимальный вариант сначала почувствовать эту степень мобилизации. Для чего сядьте на краешек стула. Подайте слегка корпус вперед. Согнув руки в локте, положите их на свои колени так, чтобы ваши кисти могли свободно висеть и жестикулировать. Выпрямите спину. Поднимите голову так, чтобы Ваш взгляд был параллелен уровню пола. Свободно поворачивайте головой вправо-влево. Улыбнитесь. То чувство, которое возникло, те ощущения этой позы, которые вы испытываете – это и есть характеристика пятой-шестой степеней мобилизации.

8. «Легкий вес»

Что значит работать в «легком весе»? Вспомните свои ощущения тогда, когда вы очень устали. Ничего не хочется делать. Нет ярких эмоций. Это «тяжелый вес». Организовывать игровое взаимодействие в «тяжелом весе», сами понимаете, не эффективно. Теперь представьте Ваше нормальное рабочее состояние. Не очень эмоциональное. Не очень инициативное. Спокойное рабочее состояние. Это «средний вес». Сейчас придайте этому состоянию немного подвижности, совсем чуть-чуть азарта. Чувствуете, что вы более готовы к действиям? Это и есть «легкий вес». Самый оптимальный и эффективный для игрового взаимодействия, когда становится легко играть, без усилий. «Легкий вес», как правило, соответствует пятой-шестой степеням мобилизации. Существует еще и «наилегчайший вес», но он слишком «воздушный», плохо контролируемый и немного пугающий для окружающих. «Вес» – это индикатор эмоционального состояния, как вожакого, так и тех, с кем он взаимодействует.

9. Пристройка «на равных»

Это особый показатель – индикатор отношения к другому человеку или группе людей. Всего их можно выделить три: пристройка «под», «на равных» и «над». Пристройка «под» («снизу») – это позиция подчинения. Она бывает порой унижительна. Ее характеризует взгляд снизу, немая мольба, жесты подчинения. Очень часто эта пристройка свидетельствует о неуверенности в своих силах: «Ну, я же по-человечески Вас прошу играть, а Вы...» Пристройка «над» («сверху») – свидетельствует о неуважении, иногда пренебрежении, демонстрирует самоуверенность и превосходство. Ее характеризуют

повелительные позы и жесты, поджатые губы, резкие слова и резкость слов: «Так, сейчас я с вами буду играть...» Оба варианта, как понятно, не способствуют эффективности игрового взаимодействия. Мы выбираем «золотую середину» – пристройку «на равных». Она свидетельствует собственно о равенстве отношений, готовности и желания сотрудничать, уважении друг к другу и происходящему. Ее характеризуют хорошее настроение, улыбка, открытая поза, «легкий вес» и адекватная мобилизация. Только в случае выбора пристройки «на равных» мы можем рассчитывать на совместную деятельность, имеющую конструктивный и продуктивный характер.

10. Четкость инструкции

Инструкция будет понятна участникам игры в том случае, если она логична, четко построена, а также четко и понятно объяснена. Для того чтобы дать четкую инструкцию, для начала вожатому необходимо понять условия игры. Затем своими словами объяснить себе эти условия. И только после этого возможно составить собственно инструкцию, что называется, присвоенную и лично адаптированную.

11. Высокая динамика

Процесс любого игрового взаимодействия, однажды запустив, необходимо контролировать, поддерживая должную динамику игры. Как правило, для большинства игр, эта динамика высока. Игра требует от всех участников постоянной включенности, действий. Игра – это живой организм, постоянно находящийся в движении. Об этом необходимо помнить каждому вожатому.

12. Соответствие игры пространству

Когда мы идем по улице, мы стараемся привести в соответствие наши действия тому, что происходит вокруг. Так, мы обгоняем впереди идущих пешеходов, стараясь не задеть их случайно. Если же мы попадаем в «людовский поток» – то движемся вместе с ним, в том пространстве, которое осталось нам доступно. То же самое можно сказать и про игровое взаимодействие, про целесообразность проведения тех или иных игр в том или ином пространстве. Например, не имеет смысла играть в прятки в одной комнате – негде спрятаться; неудобно играть в футбол в коридоре. Вожатый не сможет эффективно провести игру в неадекватном для нее пространстве. Соблюдение этого критерия позволяет сделать игровое взаимодействие действительно эффективным.

13. Соответствие текста мимике и жестам

Организуя игровое взаимодействие, нужно помнить, что игра – это территория искренности. Все, что говорит вожатый, подкрепляя слова жестами, не должно вызывать недоверия у отряда. Это не значит, что нужно обязательно улыбаться, быть открытым и т.п. Нет. Главное, быть искренним.

Мимика и жесты – помощники вожатого, а не враги.

14. Доведение игры до логического конца

Взявшись за такое непростое и серьезное дело, как игра, надо начинать играть по ее правилам. Одно из правил игры постараться не обрывать игровое

взаимодействие, а довести его до конца: чтобы всем участником стало понятно, что игра закончилась. Тем самым сохраняется не только целостность игры, но и целостность впечатлений от нее. И, конечно же, не надо забывать в финале игры поставить эмоциональную точку.

15. Установка на действие

Установка на действие повышает мотивацию на игровое взаимодействие. Давая инструкцию к игре, почаще используйте слова «Сейчас мы», «А теперь», «Встаем», а не «А давайте сейчас мы...», «Есть предложение встать...». В первом случае установка на действие ярко выражена, во втором, есть выбор – делать или нет.

16. Оформление, инвентарий

Не все, но многие игры требуют заранее продуманного и подготовленного инвентария, например, мяч, мягкая игрушка, фломастеры, буквы алфавита. Согласитесь, играть в алфавит без букв алфавита невозможно.

17. Адекватность возрасту, месту, времени, ситуации

Этот критерий подразумевает то, что обязательно необходимо учитывать, как время суток (утром – адекватны одни игры, вечером – другие), так и продолжительность игры, причем в зависимости от возраста участников. Одна и та же игра в зависимости от вышеперечисленных условий и ситуации пройдет по-разному.

Мы рассмотрели основные критерии эффективного игрового взаимодействия, учитывать которые необходимо в групповой работе и с детьми, и с подростками.

Игры, наиболее часто используемые в детском оздоровительном лагере

ИГРЫ В АВТОБУСЕ

«Морячок»

Салон автобуса разбивается на две команды.

«Объявляется конкурс на лучший экипаж корабля. Для этого нам нужно знать много песен. Какая команда споет их больше всего, та и будет победителем! Но главное, чтобы в песне были слова о море, морях, морских кораблях». Эта игра очень вариативна, и ее условия зависят от вашего воображения. Это могут быть песни о Москве, могут быть песни, в которых встречаются цифры: «... миллион, миллион, миллион алых раз»; «... раз словечко, два словечко...»

Более сложным вариантом этой игры будет игра «Вопрос-ответ», где команда по очереди берет вопрос из одной песни, а ответ – из другой.

«Что стоишь, качаясь? ...»

«... Качает, качает волна морская».

Можно, чтобы одна команда в песенной форме задавала вопрос, а вторая из текста песен выбирает ответ.

«Эстафеты»

Эстафета в автобусе – такое действительно бывает. Можно на скорость по рядам передавать какой-нибудь маленький предмет. А можно пустить по каждому ряду картонку с карандашом, и каждый участник должен написать на картонке, пущенной по его ряду, слово из 4-5 букв. При подсчете учитывается количество букв и время.

Картонку и карандаш можно использовать для игры на знакомство. Для этого ребята должны на картонках писать свои имена. Вожатый после окончания игры объявляет статистические данные: сколько у нас Маш, Свет, Никит и т.д.

«Что я видел»

Эта игра на внимание. В ней ребята должны сосчитать количество не логических суждений в стихотворении, которое прочтет вожатый:

Я видел озеро в огне,
Собаку в брюках на коне,
На доме шляпу вместо крыши,
Котов, которых ловят мыши.
Я видел утку и лису,
Что плугом пашут луг в лесу,
Как медвежонок туфли мерил, и как дурак всему поверил.
(С. Я. Маршак)

Или:

Из-за леса, из-за гор
Ехал дедушка Егор.
Он на пегой на телеге,
На дубовой лошади,
Подпоясан он дубиной,
Приопершись на кушак,
Сапоги на растормашку,
На босу ногу пиджак.

Или:

Ехала деревня мимо мужика,
А из-под сапоги лают ворота,
Кнут схватила лошадь,
Хлещет мужика,
Черная корова
Ведет девку за рога.

(К. С. Станиславский)

«Перепевки»

Участники делятся на две команды, каждая команда получает тематику песен. Задача команды вспомнить как можно больше песен.

«Чихание слона»

Ведущий спрашивает детей о том, слышали ли они как чихает слон. И предлагает им его чихание послушать. Для этого он делит всех играющих на три группы. По сигналу ведущего, первая группа начинает кричать: «Ящички!»; вторая: «Хрящички!»; третья: «Потащили!». Ведущим проводятся несколько репетиций. Сначала группы по очереди проговаривают слова. Затем объявляется начало игры. По сигналу ведущего группы одновременно начинают громко кричать. После этого ведущий говорит: «Будьте здоровы!».

ИГРЫ «НА ЗНАКОМСТВО»

«Математика»

Дети сидят в кругу. Вожатый дает задание: "начнем считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное трем, произносит вместо цифры свое имя.

«Великолепная Валерия»

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

«А я еду, а я тоже, а я заяц»

Участники игры стоят по кругу, одно место - не занято никем. Все участники во время игры передвигаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, рядом с которым пустое место, передвигается и говорит "а я еду". Следующий игрок - со словами "а я тоже". Третий участник говорит "а я заяц". А четвертый "а я с... и называет имя любого человека. Тот, кого назвали, должен встать рядом с четвертым. Игра начинается сначала.

«Я никогда не...»

Посадите игроков в круг, пусть каждый вытянет руки вперед. Первый участник произносит фразу, начинающуюся со слов "я никогда не..." (Не делал чего-то, не был где-то, не ел то-то). Каждый участник, который делал то, чего не делал ведущий, загибает один палец.

«Я змея, змея, змея»

Участники стоят в кругу, через одного - мальчик, девочка. Начинает вожатый, подходя к кому-нибудь со словами: "я змея, змея, змея, я ползу, ползу, ползу. Хочешь быть моим хвостом. Как тебя зовут. " если ответ положительный, то спрашиваемый называет свое имя, проползает под ногами ведущего и своей правой рукой берет левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: "а придется!" И идет сцепление. Таким образом, с каждым разом змея все больше и больше увеличивается.

Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

«Построение»

Ведущий предлагает построиться участникам по цвету глаз (от самых светлых до темных); по числам и месяцам рождения от 1 января до 2031 декабря; в алфавитном порядке по первым буквам полных имен и т.д.

«Стул президента»

Все участники садятся в круг, а один участник садится в центр круга или чуть-чуть "выдвигается из круга". Он становится "президентом", а остальные участники - репортерами. Они могут задавать любые вопросы относительно личности участника, который является "президентом". Затем "президент" меняется.

«Легенда об имени»

Все участники садятся в круг. Ведущий предлагает придумать легенду о своем имени или рассказать реальную историю происхождения своего имени.

«Ветер дует в сторону...»

Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: "ветер дует в сторону..." (Того у кого есть брат) - те играющие, к которым относится высказывание ведущего (те у кого есть братья) - должны встать в круг.

«Люди - к людям»

После произнесения ведущим фразы "люди - к людям" играющие распределяются по парам. Затем играющие выполняют все команды ведущего ("ухо - к плечу", "правая нога - к левой руке" и т. п.) После произнесения ведущим фразы "Люди - к людям" играющие должны перераспределиться по парам. Цель ведущего - найти себе пару. Тот, кто остался один - становится ведущим.

«Молекула»

Играющие хаотично движутся по одному, пока ведущий не скажет "По двое!" (Трое или четверо). Играющие должны объединиться в пары (тройки или четверки) . Не успевшие - выбывают.

«Клубочек»

Играющие становятся в круг. Клубочек перебрасывается от одного играющего другому, сообщая свое имя и увлечение. После того как клубочек полностью разматывается (не останется играющих без нитки) - клубочек сматывают, по средствам называния имени и увлечения того, от кого пришла нить клубочка. Тот от кого начал разматываться клубочек, должен назвать имя и увлечение последнего, кому пришла нить. О правилах сматывания клубочка заранее сообщать нельзя.

«Автографы»

Дайте каждому игроку карандаш и листок бумаги. Затем каждый человек начинает обходить других, стараясь выяснить кто есть кто. Обходя друг друга, игроки просят каждого назвать свое имя и фамилию. Побеждает игрок, первым собравший список имен с правильными подписями.

ИГРЫ НА «ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА»

«Коллективный счет»

Участники стоят в кругу, опустив головы вниз и не глядя друг другу в глаза. Задача - не договариваясь друг с другом, по очереди сосчитать от одного до десяти в разбивку.

«Геометрические фигуры»

Игровая задача - участники с закрытыми глазами должны выстроиться в определенную фигуру: например, треугольник или квадрат. Обычно в ходе этого упражнения вперед выдвигается тот, кто руководит этим процессом.

«Плот»

Это всем известное упражнение на сплочение группы. Однако в этом упражнении помимо всего прочего еще и ярко выделяется групповой лидер, берущий на себя роль руководителя процесса. Суть упражнения в том, что все участники помещаются на маленький кусочек покрывала, изображающий плот. Игровая задача - перевернуть "плот", не сходя с него. Сошедший с плота считается выбывшим из игры: "утонувшим" или "съеденным акулами".

«Веревочка»

Для проведения этой игры возьмите веревочку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо. Без слов дети должны взять веревку и образовать из нее квадрат, круг, треугольник и т.д. При выполнении задания сразу будет видно лидеров.

«Фотография»

Эту игру лучше проводить в оргпериод для выявления лидера, а также в середине смены, и использовать как наглядный материал в вашем коллективе. Предлагается, чтобы ребята представили, что все они - большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать "фотографа". Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается "дедушка", он тоже может участвовать в расстановке членов "семьи". Более никаких установок для детей не дается, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постоитте и наблюдайте за этой занимательной картиной. Роль "фотографа" и "дедушек" обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других "членов семьи". Вам будет очень интересно наблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения.

Эта игра, проведенная в середине смены, может открыть вам новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. После распределения ролей и расстановки "членов семьи" "фотограф" считает до трех и все дружно насчет три громко кричат сыр и делают одновременно хлопок в ладоши.

ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ

Каждый вожатый хочет, чтобы его отряд был дружным, сплоченным, чтобы все в нем были за одного, и один, несомненно, был за всех. Любая игра, приведенная ниже, несет в себе элемент сплочения.

«Зум»

Участники сидят в кругу. Ведущий: сейчас мы попали на оживленную трассу, где с огромной скоростью носятся машины. А едем мы так: я резко поворачиваю голову к правому соседу и передаю ему звук ("зум"), а он передает дальше по кругу. Если кто-то хочет притормозить или остановиться, он немного отклоняется назад и издает звук тормозов, а "зум" передается в обратном направлении.

«Паутинка»

Участники стоят в тесном кругу. Сейчас пусть каждый возьмется левой рукой за левую руку соседа справа, а правой рукой за правую руку человека, стоящего напротив. Теперь вам нужно распутаться, не отпуская руки. Можно самому запутать ребят. Не всегда получается один круг, возможна вариация с несколькими кругами. Чтобы усложнить задание можно запретить разговаривать.

«Сколько пальцев»

Участники стоял (сидят) в кругу, вытянув ладони вперед, чтобы все их видели. Задача участников, не договариваясь, выбросить одинаковое количество пальцев на руки. Если задача не решена, делается очередная попытка.

«Линия»

Разделитесь на 2 команды. Победит та команда, которая переманит на свою сторону всех участников другой команды без применения физической силы. У вас есть 3 минуты на выработки командной стратегии. Если условия не будут выполнены, то проигрывают обе команды.

«Скалолаз»

Участники встают в плотную шеренгу, создавая "скалу", на которой торчат выступы и "коряги", образованные из выставленных рук и ног участников. Задача - всем по очереди перелезть через эту скалу, любым возможным способом. Разговаривать при этом нельзя. Участники с одного конца скалы перебираются на другой, где снова выстраиваются в нее.

«Яблочко»

Эта игра связана с передачей предмета двумя или несколькими командами. Этим предметом будет яблоко, и держать его нужно будет, зажав между подбородком и шеей. Руки за спину, итак... Начали!

Если у вас не оказалось под рукой яблока, то с таким же успехом можно воспользоваться апельсином или теннисным мячом.

Есть более сложный вариант игры: каждый должен передать предмет новым, еще не исполненным способом. Если предмет падает, все начинается сначала, соответственно, и способ должен быть новый.

«Сандалики»

Для этой игры нужно организовать не меньше трех команд. Команды выстраиваются в колонны, расположенные на одной линии, предварительно разувшись. После того, как команды построены вожатый собирает всю обувь ребят, сваливает ее в кучу и перемешивает. Далее предлагается инструкция: "это небольшая веселая эстафета. Сейчас по очереди каждый из участников должен побежать к этой куче, обуться в свою обувь и в обуви добежать до своей команды, передав эстафету следующему. Выигрывают умеющие быстро обуваться!"

«Клубок»

Веревка связывается в кольцо. Водящий выходит из комнаты или отворачивается, а остальные, держась двумя руками за веревку, запутываются, образуя живой клубок, который водящий должен распутывать. Его задача - снова обрадовать круг.

ИГРЫ – ПЯТИМИНУТКИ

«Телеграмма»

Играющие становятся в круг и берутся за руки. Один из них говорит: "Я передаю телеграмму Вите (называет имя того, кому передает)". Телеграмма передается незаметным пожатием руки соседа, который в свою очередь передает ее следующему таким же образом и так далее, пока не дойдет до получателя. Цель ведущего - заметить процесс передачи. Игрок, на котором замечен процесс передачи, - становится ведущим. Право пересылки телеграммы переходит к бывшему ведущему.

«Сантики-фантики-лимпомпо»

Играющие становятся в круг. Ведущий отходит и отворачивается. В это время остальные договариваются, кто будет главным. После этого ведущий встает в середину круга, а остальные - прыгая и приговаривая "Сантики-фантики-лимпомпо" повторяют движения "главного". Цель ведущего - угадать "главного" (можно давать несколько попыток).

ИГРЫ ДЛЯ СНЯТИЯ НАПРЯЖЕНИЯ

«Смотрелки»

Ребята садятся на стульях так, чтобы был образован круг. Позади каждого сидящего на стуле должен стоять игрок, и один стул должен быть свободным. Игрок, стоящий ща ним, должен незаметно подмигнуть любому из сидящих в кругу. Все сидящие участники должны смотреть на игрока со свободным стулом. Сидящий участник, увидев, что ему подмигнули, должен быстро занять свободное место. Функции игроков, стоящих сзади сидящих, заключаются в том, чтобы не пропускать своих подопечных к свободным местам. Для этого им стоит только положить руку на плечо сидящему. Через некоторое время желательно поменяться группами, чтобы сидящие имели возможность половить, а стоящие посидели и попробовали убежать.

«Аплодисменты»

Давайте поаплодируем самим себе, но сделаем это так: сначала аплодисменты будут "жидкие"... Представили? Аплодируем... Спасибо! Теперь "ленивые" аплодисменты. Очень хорошо! А сейчас - "подбадривающие". Отлично! Ну, ребята, разве мы не достойны бурных оваций? Давайте поаплодируем себе любимым, самым красивым, самым милым и замечательным - "бурные, восторженные аплодисменты" в нашу честь. Здорово! Молодцы! А теперь представьте, что все хлопали именно вам, поблагодарите друг друга за это.

«Body jazz»

Сейчас мы с вами станцуем, но станцуем не просто так, а для начала пусть танцуют наши ступни. Попробуйте, сделайте такое движение, какое вы никогда не делали ступнями, посмотрите, на что они способны, пофантазируйте (танцевать немногим больше минуты). Теперь пусть танцуют наши колени, затем позвоночник с опорой на таз, затем кисти, локти, плечи, плечи, голова и все тело. Спасибо, закончили.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

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

«Гром-ураган-землетрясение»

Все участники делятся на тройки. Двое берутся за руки и образуют "домик", а третий становится внутрь и является "жителем". Когда водящий говорит "гром!", то "жилец" выбирает из "домика" и ищет себе другой "домик". Когда ведущий говорит "ураган", "домики" взлетают и пытаются найти себе нового "жителя". При слове "землетрясение" все игроки рассыпаются в разные стороны и образуют новые тройки.

«Поймай мой хвост»

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают "дракона". Первый в колонны - это голова дракона, последний - хвост. По команде ведущего "дракон" начинает двигаться. Задача "головы" - поймать "хвост". А задача "хвоста" - убежать от "головы". Туловище дракона не должно разрываться, т.е. играющие не имеют права отцеплять руки. После того, как "хвост" поймали, можно выбрать новую голову.

«Белки, орешки, шишки»

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

«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. В этой игре выявляется самый ловкий и быстрый из ребят - тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.

«Подмигиши»

Все играющие стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены вниз. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной нет партнера. Он должен посмотреть в глаза кому-нибудь из игроков первой линии и подмигнуть. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получиться, потому что игрок второй линии внимательно следит за водящим и если видит, что подмигнули его партнеру, может удержать его. Если он успел это сделать, водящий вынужден подмигивать еще раз, до тех пор, пока его подмигивание не окончится результативно. Если же игрок второй линии не среагировал вовремя и не успел схватить первого игрока, он становится водящим, т.е. встает в первую линию и сам начинает подмигивать. Игра может продолжаться долго, пока не наскучит.

«Тише едешь – дальше будешь»

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

«Три шага»

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

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

«Стоп»

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

Условия игры:

Водящий бросает мяч как можно выше.

Разрешается ловить мяч после одного восклицания «Стоп!» продолжает двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего.

Играющие, убегая, не должны прятаться за предметы.

«О-ей-ей-ей»

Игроки становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Ведущий, находясь в центре, называет любые два номера. Игроки, которым достались эти номера, должны ударить по коленкам, добавив: «О-ей-ей-ей» - и быстро поменяться местами. Ведущий стремится занять место одного из игроков. Участник, оставшийся без места и следит за временем.

ИГРЫ С ЗАЛОМ

«Знакомство»

Ведущий: Добрый вечер, девчонки и мальчишки. Вас очень много и все вы очень интересные. Я очень хочу с вами познакомиться. Я сейчас назову свое имя, а когда я взмахну руками, каждый из вас должен назвать свое имя.

Итак, внимание!

- Меня зовут, а вас?
- (все дети выкрикивают свое имя)
- Молодцы, я всех запомнила, вот мы и познакомились!

«Картошка»

Предложите ребятам проверить внимательность, наблюдательность и быстроту реакции. Это очень просто сделать. Пусть на любой Ваш вопрос ребята отвечают: «Картошка». Вопросы могут быть обращены ко всем, а иногда лучше спросить одного. Например: «Что у тебя на этом месте?» (показав на нос). Реакцию нетрудно представить. Как ошибся – выходит из игры. Не забудьте самых невнимательных после первых двух вопросов простить, иначе Вам не с кем будет продолжать игру. Вот несколько вопросов, которые можно задать:

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

Победителям – самым внимательным ребятам – вручите в конце игры шуточный приз – картофелину.

«Пол, нос, потолок»

Эта игра так же является хорошей проверкой внимательности. Она очень проста, ее правила легко объяснить. Правой рукой покажите на пол и назовите: «Пол». Затем покажите на нос (лучше будет, если Вы его коснетесь), скажите: «Нос», а потом поднимите руку вверх и скажите: «Потолок». Делайте это не торопясь. Пусть ребята показывают с Вами, а называть будете Вы. Ваша цель запутать ребят. Скажите «нос», а сами покажите в это время на потолок. Ребята должны внимательно слушать и показывать правильно. Хорошо, если Вы весело прокомментируете происходящее: «Я вижу, у кого-то в четвертом ряду нос упал на пол и там лежит. Давайте поможем найти отвалившийся нос». Игра может повторяться несколько раз с убыстрением темпа. В конце игры можно торжественно пригласить на сцену обладателя «самого высокого в мире носа».

«Дождик»

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

1. По левой ладонке 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.

«Я люблю Команду»

Ведущий делит зал на три равных сектора, и каждый сектор получает слово из фразы «Я люблю Команду»:

Ведущий указывает на тот или иной сектор и ребята кричат свое слово.

Задача ведущего запутать ребят и поменять местами слова фразы.

«Регулировщик»

Ведущий предлагает залу всем вместе спеть песню. Ведущий – «регулировщик». Все поют песню, а он поднимает руку вверх и совершает ее движение по часовой стрелке вниз.

Три правила:

Рука вверх – поют песню громко (или прыгают и топают).

Рука в горизонтальном положении – песня стихает.

Рука внизу – поют песню «про себя».

Затем «регулировщик» медленно поднимает руку и т.д. Игра продолжается.

Ведущему необходимо удерживать высокую динамику игры, для этого можно постоянно менять темп игры, чтобы участники следили за движениями «регулировщика» и четко следовали инструкциям.

«Рыбка»

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

«Хлопки»

Ведущий предлагает всем участникам посоревноваться в умении хлопать. Для этого он говорит, сколько раз необходимо хлопнуть. По сигналу ведущего, все начинают как можно быстрее хлопать указанное количество раз.

Происходит небольшое соревнование между участниками и ведущим, при этом количество хлопков ведущий постоянно увеличивает.

КРИЧАЛКИ

Одной из важнейших составляющих успешной деятельности отряда является высокая сплочённость коллектива. Для достижения этой цели могут быть использованы различные «кричалки».

«На берегу»

На бе-ре-гу

Боль-шой ре-ки

Пче-ла ужа-ли-ла

Медведя пря-мо в нос,

Ой-ей-е-ей!

Взревел медведь,

Сел на пчелу (на пенек)

И начал петь: ...

(далее можно спеть модную песню - повторялку).

«Еду на танке»

Еду на тан-ке,

Вижу ко-ро-ву,

В шап-ке ушан-ке,

С ро-гом здо-ро-вым.

Здрав-ствуй, ко-ро-ва,

Как по-жи-ва-ешь?

Do you speak English?

Че об-зы-ва-ешь?

Плы-ву в под-вод-ной лод-ке,

Сно-ва ко-ро-ва,

В мас-ке и лас-тах,

С ро-гом здо-ро-вым.

Здрав-ствуй, ко-ро-ва,

Как по-жи-ва-ешь?

Sprechen Sie Deutsch&

Че об-зы-ва-ешь?

Ле-чу на вер-то-ле-те,

Сно-ва ко-ро-ва

На па-ра-шю-те,

С ви-дом су-ро-вым.

Здрав-ствуй, ко-ро-ва,

Ку-да про-ле-тае-ешь?

Ас-са-лам Але-кум,

Че об-зы-ва-ешь?

«Чика бум»

Чика-бум – крутая песня.

Чика-бум поем все вместе.

Если нужен классный шум,

Пойте с нами чика-бум.

Пою я: «Бум, чика-бум!»

Пою я: «Бум, чика-рака, чика-рака, чика-бум».

О – о!

О - е!

Еще раз!

А все вместе!

«Парам-парэра»

Парам-парэра! (Все: «Хэй!»)

Парам-парэра! (Все: «Хэй!»)

Парам-парэра! (Все: «Хэй! Хэй! Хэй!»)

Настроенье каково? (Все: «Во!»)

Все такого мнения? (Все: «Все без исключения!»)