Сборник игр

[Три–пятнадцать 2](#_Toc482546307)

[Тшшшшшшшшш 2](#_Toc482546308)

[Иван да Марья 2](#_Toc482546309)

[Почта-1 3](#_Toc482546310)

[Почта-2 3](#_Toc482546311)

[Почта-3 3](#_Toc482546312)

[Мигалки 4](#_Toc482546313)

[Посикота 5](#_Toc482546314)

[Сантики-фантики-лимпопо 6](#_Toc482546315)

[О-ей-ей-ей 6](#_Toc482546316)

[Носок-пятка 6](#_Toc482546317)

[Сижу! 6](#_Toc482546318)

[Военная тайна 7](#_Toc482546319)

[Марафон 7](#_Toc482546320)

[Крепкие цепи 7](#_Toc482546321)

[Привет, я паровоз! 7](#_Toc482546322)

[Отправляемся на Север 8](#_Toc482546323)

[Что будешь делать с предметом? 8](#_Toc482546324)

[Угадывай быстрее! 8](#_Toc482546325)

# Три–пятнадцать

Участники встают в круг и пересчитываются, каждый запоминает свой номер. Затем начинают отбивать ритм (два хлопка в ладоши, третий-по себе (по карманам например)). Далее первый начинает в такт.

*Один-один*

*Один-один*

*Один-один*

…

*Один-пять (например)*

Игрок под номером пять в такт откликается.

*Пять-семь (например)*

И т.д.

Если игрок прозевал свой номер, то он выбывает из игры, но остается в круге и продолжает отбивать такт. Если игрок назвал номер выбывшего игрока, то он также выбывает из игры.

Игра идет по времени или до последнего игрока.

# Тшшшшшшшшш

Цель: концентрация.

Время: 5-10 мин.

Количество участников: от 6 до 20.

Возраст: от 10 лет.

Место проведения: любое.

Сидим в кругу. Каждый выбирает себе предмет и начинает мысленно описывать его. Вожатый случайно вызывает кого-нибудь, и он начинает озвучивать вслух свой рассказ, с того места, на котором мысленно находился, когда его вызвали. Одного и того же человека можно спросить два раза, чтобы народ не прекращал думать.

# Иван да Марья

Дети встают в круг, взявшись за руки. В середине круга девочка и мальчик. У обоих завязаны глаза. Иван должен поймать Марью, для этого он все время спрашивает: <Марья, ты где?>. Марья должна отвечать: <Я здесь, Иван>, стремясь при этом как можно быстрее сменить место. После того как Иван поймает Марью, Иван выбирает из детей, стоящих в круге, новую Марью, а Марья - Ивана.

# Почта-1

1. Цель: создание и поддержание доброжелательной атмосферы в коллективе.

Время: от одного вечера до нескольких дней (игра идет параллельно с другими мероприятиями лагеря).

Количество участников: от 15 человек.

Возраст: от 10 лет.

Материалы: почтовый ящик и несколько листов цветного картона.

Каждый участник игры получает номер (это его адрес). Нужно сделать визитку со своим именем и номером и обязательно ее носить. Все могут писать всем разные веселые записки и складывать в ящик. Раздача почты происходит либо во всеуслышание, либо с помощью специальных почтальонов (заранее выбранных) доставляется прямо в руки адресата. Вожатые должны "разогреть" игру, написав разные веселые и добрые записки как можно большему числу детей.

# Почта-2

1. Дети встают в круг, взявшись за руки. Водящий - в середине круга.

 По выбору ведущего, кто-то из детей произносит фразу: <Я передаю письмо: (и называет имя одного из детей, стоящих в круге)>. После чего одной рукой пожимает руку соседу, по цепочке дети незаметно передают рукопожатие. Как только пожмут руку игроку, которому передавалось письмо, он должен сказать: <Письмо получил>. Только после этого он получает право передать письмо. Водящий должен заметить момент передачи рукопожатия и указать: <Здесь>. Если он прав, то передававший рукопожатие ребенок становится водящим, а водивший занимает его место и получает право передать письмо. Игра продолжается.

# Почта-3

1. Группа играющих рассчитывается по номерам, делает номерки. Ведущий становится почтальоном. В течение определенного времени все в отряде могут писать письма друг другу и отправлять их. Почтальон доставляем послания адресатам.

Простой смысл и простая возможность узнать о себе много нового или высказать кому-то все, что хочешь. Да и просто прикольно. :-) Во избежание путаницы каждому дается трехзначный номер, первая цифра в котором - номер отряда. У каждого отряда свой почтовый ящик, у вожатых - тоже. За процессом написания и отправки писем лучше следить: все ящики в одном месте, организованная куча бумаги и ручек-карандашей. Раздать письма лучше всего после дискотеки, а то вместо танцев рискуете получить бесконечные поиски пионеров с нужными номерами.

# Мигалки

Народ делится на две части: одна подгруппа садится на стул, другая становится за стул, держа свои руки на спинке стула, а не на плечах сидящего. Одно место должно быть свободно. Тот из участников, кто стоит за пустым стулом, пытается переманить к себе на стул кого-нибудь из сидящих на других стульях, подмигивая ему. Тогда кто-нибудь из сидящих пытается убежать на свободный стул. Это именно задача сидящих: увидеть "знак" водящего и перебежать к нему на стул, задача того, кто стоит за ним - не дать это сделать, то есть осторожно поймать за плечи и не пустить. Затем можно поменяться местами.

Дети встают в два круга: внутренний и внешний, лицом в центр круга, образуя пары (один из внутреннего круга стоит спиной к напарнику, смотрит на водящего; другой из внешнего круга стоит за ним на расстоянии в полшага, смотрит ему на пятки, руки держит за спиной). Водящий стоит в общем кругу без пары, он подмигивает кому-либо из внутреннего круга. Увидев, что ему подмигнули, игрок внутреннего круга старается убежать. Если напарник успевает его удержать, Водящий подмигивает другому игроку, а если нет, то убежавший встает за спину водящего, а упустивший напарника игрок становится водящим.

Часть группы сидит на стульях в кругу лицом друг к другу, так что один стул остается свободным. За спинами сидящих стоят остальные участники. Тот, кто стоит за пустым стулом – водящий, – получает задание подмигивать тем, кто сидит на стульях в кругу. Тот, кто получил сигнал от подмигивающего, должен встать со своего стула и перейти на свободный стул. Задача стоящих – не отпускать тех, кто сидит на стуле перед ними, для этого они также как и сидящие должны внимательно следить за водящим. Через некоторое время желательно поменяться группами, чтобы сидящие имели возможность половить, а стоящие посидели и попробовали убегать.

После выполнения упражнения стоит обсудить удачные ходы водящего и других участников, похвалить особенно «цепких» стоящих и особенно внимательных из сидящих. Хотя упражнение проходит в игровом режиме и особенно глубокого обсуждения не требует, если группа настроена, можно рассмотреть вопрос, кому в какой роли больше понравилось и почему.

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

Представители одного пола (например, девушки) сидят в кругу на стульях лицом внутрь, одно место свободно. Представители же другого пола, например, молодые люди стоят за спинками стульев, по одному за стулом (в том числе и за пустым) и держат руки по швам. Тот из участников, кто стоит за пустым стулом пытается переманить к себе на стул кого-нибудь из сидящих, подмигивая ему (в нашем примере ей). Когда кто-нибудь из сидящих пытается убежать на свободный стул, задача того, кто стоит за ним — не дать тому это сделать, то есть осторожно поймать и не пустить.

Группа разбивается по парам. Одна «половина пары» стоит лицом в круг, а другая - стоит за его спиной, опустив глаза вниз. У одного человека пары нет и его задача переманить к себе любого (а переманивает он подмигиванием), кто стоит впереди пары, да так, чтобы это не заметил тот, кто стоит за его спиной. Его же задача - не отпустить (поймать) своего партнера по игре.

Играющие садятся в круг, один стул пустой. За спинкой каждого стула стоит по человеку. Ведущий (у него стул пустой) незаметно для стоящих мигает сидящим. Тот, кому он мигнул, должен перебежать на пустой стул, стоящие же за стульями стараются не допустить этого. Сидящие и стоящие могут поменяться местами.

Стулья стоят по кругу. За каждым стулом стоит мальчик, на стульях (кроме одного) сидят девочки. Мальчик, у которого свободный стул, подмигивает какой-нибудь девочке. Она должна быстро перебежать на свободный стул, а мальчик за её спиной пытается её удержать.

# Посикота

Дети встают в круг, взявшись за руки, идут по часовой стрелке и поют первые две строчки любой популярной песни. Ведущий с платочком в руках стоит в центре круга. Как только песня закончится, ведущий задевает платком, таким образом разбивая круг в любом месте, и стоит, держа платок на вытянутой руке. Двое игроков, рядом с которыми разбили круг, бегут в разные стороны вдоль круга с внешней стороны. Когда они встречаются, то должны остановиться, поклониться друг другу, произнести слова: <Посикота, посикота>,- и скорее бежать на свое место, каждый старается первым взять из рук ведущего платок. Победивший становится водящим.

Вариант - «Японец»

Все в тесном кругу, плечом к плечу. Ведущий за кругом. Он подходит к любому игроку, стучится к нему (по спине) и говорит:

- Я японец ….. (называет свое имя), а ты кто?

- Я японец ….. (тоже называет себя). Зачем пришел?

- Пойдем со мной гулять на гору Фудзияма.

- Пойдем.

Оба игрока разбегаются по разные стороны круга. Встречаясь, они здороваются кулачками по-японски: «Посикота – посикота». Добегая свой круг, каждый пытается встать на освободившееся место. Кому места не хватило, становится ведущим.

! Девочки выбирают мальчиков, а мальчики девочек.

! Играть в эту игру надо на мягкой поверхности (песок, трава …)

! Вожатый выбирает того, кого никто не выбрал.

# Сантики-фантики-лимпопо

Участники становятся в круг. Выбираются двое водящих. Один из них по условиям игры показывает различные движения, которые все синхронно повторяют, незаметно меняя движения (назовём его условно - "танцор"). Второго водящего выводят в другую комнату, его задача - определить "танцора". Игра начинается всеми участниками со слов "сантики - фантики - лимпомпо". Затем "танцор" показывает различные движения, группа - копирует их, по-прежнему, сопровождая словами "сантики - фантики - лимпомпо". Задача водящего: с трех попыток определить "танцора". Таким образом, участники должны смотреть куда угодно, только не на "танцора"! Если водящий отгадал, то "танцор" автоматически занимает место водящего. Игра продолжается.

# О-ей-ей-ей

Играющие встают в круг и рассчитываются по порядку номеров. Ведущий стоит в центре круга. Он называет любые два номера. Игроки, которым достались эти номера, должны ударить по коленкам со словами <о-ей-ей-ей> и быстро поменяться местами. Ведущий стремится занять место одного из игроков. Если ему это удалось, то оставшийся без места игрок становится ведущим.

# Носок-пятка

Носок-пятка (мини-тренинг на сближение и снятие тактильного напряжения)

Все становятся в круг очень плотно, так чтобы носок упирался в пятку впереди стоящему. Когда встали как надо, все начинают в таком положении медленно приседать – получается, что каждый садится на колени предыдущему. Если успешно сели – нужно попробовать так немного продержаться.

# Сижу!

Два игрока заключают договор об игре – с этих пор они следят друг за другом. Каждый раз, когда один из игроков садится, он должен сказать «Сижу!». Если игрок сел и не сказал «Сижу», то противник, где бы он не находился, выставляет большой палец и кричит слово «Сижу» так, чтобы соперник услышал, и начинает счет. Другой игрок должен подбежать и «нажать» на палец, чтоб счет прекратился. Так происходит несколько раз, счет суммируется, пока не доходит до ста. Кто первым досчитает своему противнику до ста – тот и выигрывает.

# Военная тайна

На протяжении смены два человека друг другу на любые вопросы должны отвечать «военная тайна», прежде чем сказать ответ. Если игрок забывает, то ведется счет. Перед игрой участники договариваются, до скольки будут играть. В основном играют до пяти «ошибок».

# Марафон

Отряд делится на небольшие команды по 3-5 человек. Вожатые всем заранее раздают заготовленные листочки с заданиями и устанавливают сроки их выполнения, например, «до ужина» и т.п. Команда должна выполнять задания-инструкции, написанные на листочке, и вернуться в «штаб» (к вожатым). Команда, которая вернулась первой и выполнила все задания правильно считается победившей. По истечению срока соревнования, все команды должны вернуться, независимо от выполненных заданий. Задания могут быть следующего характера: выяснить у вожатой такого-то отряда Марьи Ивановны, какое ее любимое блюдо, посчитать количество окон в здании столовой и т.д.

# Крепкие цепи

Дети делятся на две равные команды. Участники каждой команды выстраиваются в одну линию, держась за руки. Первая команда спрашивает: «Чью душу желаете?». Вторая команда называет имя игрока из первой команды: «Вася!» Цель Васи – порвать цепь другой команды. Он разбегается и бежит на противников, если он сумеет прорвать цепь, то забирает с собой одного из игроков в свою команду, а если нет – то остается у противников. Потом вторая команда спрашивает: "Чью душу желаете?" и так далее. В конце игры должна образоваться одна цепь.

# Привет, я паровоз!

Играющие встают в круг, один из них выбирается паровозом. Затем паровоз бегает в кругу и возле него, подбегая в конце концов к одному из играющих, и, остановившись, говорит: «Привет, я паровоз!». Играющий, к которому «подъехал» паровоз, повторяет его слова, с той же самой интонацией, затем называет себя (по имени), и сам становится паровозом, а старый паровоз его вагоном. Дальше они бегают уже поездом, так продолжается до тех пор, пока все играющие не представятся и не станут одним поездом.

# Отправляемся на Север

Играющие стоят в кругу, один игрок назначается ведущим. Ведущий заявляет, что он идет на Север, и что с собой он возьмет только тех, кто возьмет с собой «правильный» предмет. Далее каждый из играющих по очереди должен сказать, что именно он возьмет с собой на Север. Ведущий же отвечает, берет он этого человека с собой или нет. Игра длиться до тех пор, пока все не догадаются по какому признаку их берут или не берут в путешествие. А признак очень прост – ведущий берет тех, у кого первая буква имени совпадает с первой буквой названия предмета, который он называет. Впрочем, признак может быть и другим, например, можно брать только тех, кто добавляет к своей фразе «пожалуйста» или здоровается, все зависит от фантазии ведущего.

# Что будешь делать с предметом?

Дети садятся в круг, в водящий называет любое слово-предмет. Следующий по очереди игрок должен сказать, что он будет делать с этим предметом, затем другой участник тоже говорит, как он использует эту вещь, при этом повторяться не разрешается. Когда очередь возвращается к ведущему, он называет новое слово. Тот участник, который замешкается или не сможет дать ответ, выходит из игры. Пример игры: водящий называет слово щетка, затем первый игрок говорит «я буду чистить обувь щеткой», второй игрок продолжает «Я буду вытирать пыль этой щеткой» и т.д.

# Угадывай быстрее!

Участникам раздают по 10 листиков, на каждом из которых необходимо написать имя известной личности. Это могут быть как реальные люди, так и герои фильмов и мультфильмов, например, «Чебурашка», «София Ротару», «Юрий Гагарин» и другие. Листики сворачивают и бросают в приготовленную для сбора записок шапку или коробку. Когда каждый участник написал все 10 личностей, все бумажки перемешиваются.

Игроки делятся на пары. Удобнее всего, если партнеры будут сидеть друг напротив друга. Задача игровых пар состоит в том, чтобы угадать за игру как можно больше личностей, написанных на листочках.

Шапка с записками всегда идет по кругу и попадает по очереди к игрокам из разных пар. Участник, к которому попала шапка, убеждается, что его партнер приготовился слушать внимательно. Засекается 30 секунд и за это время игрок должен вытаскивать одну за другой записки, разворачивать их и объяснять своему напарнику, что за имя написано в записке, не произнося этого имени. Партнер должен быстро сообразить, кто загадан в записке и произнести его имя как можно скорее. Затем вытаскивается следующая записка и таким же образом объясняется напарнику.

Чем больше личностей отгадает за 30 секунд пара, тем лучше. Если личность так и не смогли разгадать, записка опускается снова в общую массу для следующего игрока. Переходя по кругу, шапка с записками попадает то к одному участнику из пары, то к другому. Те бумажки, имена на которых отгаданы, складываются в одно место, а в конце игры, когда все записки разобраны, пары подсчитывают количество листиков. У кого их больше, тот и выиграл!