

Для заметок

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

ПОСМОТРИ-КА НА МЕНЯ

Эта игра позволяет детям быстро запомнить друг друга внешне. Все становятся в круг, и вожатый дает задание: через одну минуту построиться в линию по цвету глаз. Справа налево, от темных к светлым. Как только ребята выполнили первое задание, они снова становятся в круг, чтобы лучше видеть друг друга, и им дается второе задание: построиться в линию по преобладающим цветам в одежде, слева направо, от более светлых цветов — к более темным. Далее конкурсы переходят к шуточным - по величине ушей, длине носков, шнурков, длине волос и ресниц. Проявляйте фантазию!

ИСТОРИЯ

Вожатые делят отряд на две команды, используя любой вариант разбивки. Определяется время для выполнения первого задания (например, 5 минут). За это время каждая команда сочиняет о себе историю, используя реальные данные. Например: "Мы живем в Туле, Казани и Москве. Дома у нас 9 собак, 14 кошек, 2 попугая и 1 черепаха. Трех наших мам зовут Ольгами, а еще у нас два папы по имени Саша" и т.д. По истечении назначенного времени каждая команда выбирает рассказчика, и он команды как бы меняются местами, то есть команда "А" рассказывает про команду "Б" и наоборот. Побеждает та команда, которая допустит меньшее количество ошибок.

БЕЛКА

В отрядной комнате ставятся две скамьи — друг напротив друга. Отряд рассаживается на них произвольно. Затем вожатый говорит: "Прошу сесть на правую скамью тех, кто любит эстрадную музыку, а на левую — тех, кто любит классику." Ребята переходят на ту скамью, которая им подходит. Затем вожатый снова дает какое-либо задание, и дети снова пересаживаются. Таким образом, вожатый может выяснить интересы детей, задавая интересные его вопросы. Игра рассчитана на ребят 11–13 лет и проводится в последние дни организационного периода.

ВЕСЕЛЫЕ НОЖКИ

Все участники становятся в круг, ведущий включает музыку, и показывает ребятам определенную композицию движений, выполняемых ногами. Дети повторяют движения. Затем музыка выключается, и все начинают выполнять движения чуть быстрее, чем раньше. Тот, кто запутался, вытягивает карточку с заданием и выполняет его. Затем игра продолжается еще быстрее до тех пор, пока не останется 1 человек, выполняющий упражнения быстрее всех. Запутавшиеся игроки после выполнения заданий выбывают из игры.

Игра проводится с детьми младшего возраста.

ИМЯ В ЦЕНТРЕ

Во время дискотеки танцующие образуют круг. В его центр по очереди вызываются, например, все Саши или все Лены. Круг начинает скандировать их имена в так музыке. Так до тех пор, пока все имена не побудут в центре. Таким образом, каждый ребенок получает возможность «показаться в первый день и узнать, как зовут его соседа».

БИНГО

Играющие образуют два круга. Один в другом, с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны под слова: «Мой лохматый серый песик у окна сидит Мой лохматый серый песик на меня глядит. Бинго, Бинго, - да, Бинго звать его. Слово Бинго произносится отдельно по буквам, причем на каждую букву, стоящую во внешнем кругу, ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву нового человека. Последняя буква О говорится протяжно, и последние слова «Да, Бинго звать его!», пара произносит вместе, держась за руки. После чего представляются друг другу по именам. Так до тех пор, пока все не перезнакомятся.

КОЗА

Играющие образуют круг. В центре – водящий. Он выбирает себе пару из круга под слова:

«Шел козел по лесу, по лесу, по лесу,
Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу».

Далее они начинают выполнять различные движения под декламирование круга:

«Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем,
И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,
И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем.
И ножками потопаем, потопаем, потопаем.
Давай с тобой покружимся, покружимся, покружимся,
И навсегда подружимся, подружимся, подружимся!»

Идет знакомство. Пара расходится, приглашая ребят из круга, игра продолжается. Теперь в кругу – две пары. И так далее, пока все пары не встанут в круг.

ДРУЖБА

Играющие встают по тройкам в затылок друг другу, образуя круг. За кругом находятся два ведущих (если круг большой – две пары ведущих). Ведущие, обходя круг, выбирают одного из любой тройки, знакомятся с ним, встают новой тройкой в круг. Освободившиеся два человека становятся ведущими. Игра продолжается.

СУЕТА СУЕТ

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано свое задание. Суть одна: записать на клеточку имя человека, который (тут простор для вашей фантазии): любит рыбу; держит дома собаку; любит звезды. Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например: выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена.

СНЕЖНЫЙ КОМ

Играющие сидят в кругу. Первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое имя. Третий называет два предыдущих и свое. И так далее, пока первый не назовет имена всех сидящих в круге. Игру можно усложнить, называя имена с середины, с конца.

БИЛЕТИКИ

Играющие образуют два круга. Девушки – внутренний, юноши – внешний, и встают лицом друг к другу, образуя пары. Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит безбилетник – «заяц». По команде ведущего: «Поехали!» круги начинают вращаться в разные стороны.

Ведущий кричит: «Контролер!» Билетики остаются на местах, а пассажиры должны найти свою пару. «Заяц» хватается тот билетик, который ему понравился. Пассажир, оставшийся без билета, становится водящим – «зайцем». При встрече «билетик» и пассажир» знакомятся. Через некоторое время пассажир может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему билетик. Игру можно сопровождать музыкой.

ФИГУРЫ

Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся двумя руками. Ведущий объясняет, что необходимо, закрыв глаза, не размыкать, построить квадрат (равносторонний треугольник), используя только устные переговоры. Сообщается также, что игра – на пространственное воображение и внимательность. Во время игры, когда идет перестроение, ведущий наблюдает, кто из ребят выступает в роли организатора

Содержание

Игры на знакомство	стр. 1
Игры на знакомство и игры-танцы	3
Кричалки	4
Игра организационного периода «Разнобой»	6
Игры и творческие задания	9
Коллективно-творческие дела	10
Коллективно-творческое дело «Синема»	12
Игры-соревнования для болельщиков	12
Подвижные игры	14
Миксеры – игры для поднятия настроения	19
Игры на понимание и сплочение	20
Игры с залом	25
Игры-задания для команд	28
Конкурс актерского мастерства	31
Театр-экспромт	33
Формы вечернего сбора отряда	34
Литература	37

перемещений. Из наблюдений можно сделать вывод о сплоченности группы, ее организованности, выявить организаторов.

ПАЛЬЧИКИ

Играющие сидят на стульях. Ведущий показывает несколько пальцев на руки, и ровно столько человек должны подняться. Ведущий проигрывает несколько комбинаций (2, 6, 1, 5...), наблюдая при этом, кто чаще всех встает. Эти люди (их обычно по 3-4), так называемая «совесть» этой группы, т.е. которым в оргпериод можно что-нибудь поручить, найти у них поддержку.

ДЕЛАЙ РАЗ, ДЕЛАЙ ДВА

Играющие стоят за стульями. По команде ведущего «Делай раз!» они должны поднять стулья и опустить их, но одновременно (без дополнительной команды ведущего). Важно заметить того человека, который самый первый скомандует «3-4 или «опустили». Это – лидер-организатор.

ИГРЫ-ЗНАКОМСТВА, ИГРЫ-ТАНЦЫ

ПЕРО ЖАР-ПТИЦЫ

При входе на вечер каждый может вытянуть перо, приносящее счастливый билет (приз, лотерею, подарок), перо-задание, которое нужно выполнить по ходу вечера, перо-фант, т.е. нужно отдать для розыгрыша какую-нибудь вещь или предмет.

ПОД СЧАСТЛИВОЙ ЗВЕЗДОЙ

Звезды больших и малых величин с номерами и без них могут служить как для оформления зала так и для проведения различных конкурсов. Например, таких:

1. После окончания какого-либо танца объявляется номер «счастливой звезды», и та пара, которая оказалась под ней или близко к этой звезде, либо награждается, либо заказывает любую танцевальную композицию.
2. После окончания танца объявляются номера звезд, и партнеры с партнерами меняются друг с другом или меняются все пары.
3. На некоторых звездах могут быть изображены знаки Зодиака. По сигналу ведущего люди, родившиеся под тем или иным знаком, собираются вместе и исполняют коллективный танец.
4. На некоторых звездах наклеены фотографии известных звезд – оказавшиеся под такими звездами пары могут получить приз или заказать музыку для следующего танца, если правильно ответят на вопрос, касающийся творчества той или иной «звезды».

ЛИСТЫ КАЛЕНДАРЯ

Каждому приходящему на вечер вручается листок календаря. Девушкам – с четными числами, юношам – с нечетными. По ходу вечера его участники выполняют следующие задания:

- Собраться по месяцам, выполнить задание – продекламировать свой месяц. Все слова в рекламе должны начинаться с буквы месяца. Например: «декабрь» - долгожданный, детский, домашний и т.д.
- Собраться по дням недели, выполнить задание – вспомнить песни (как можно больше) о своем дне недели; если таких нет, то придумать один куплет;
- Сформировать команду из 12 сред, 12 четвергов, 12 пятниц. Познакомиться друг с другом и представить живую картину на тему: «У природы нет плохой погоды»
- Составить сложное число, например, 17 12 465
- Найти «вчерашний день»
- Собраться по числам – четным и нечетным.

СУДЬЯ-ЗВОНОК

Ведущий заводит будильник на определенное время и предлагает участникам вечера принять участие в разнообразных конкурсах. Например: в танцевальном, песенном, художественном и т.д. Если во время исполнения прозвучит звонок будильника, этот участник объявляется победителем.

АВТОГРАФ

Конкурс проводится в течение сего вечера. Человек (или команда), получивший больше всего автографов с пожеланиями, награждается.

ПУТАНИЦА

Парам необходимо исполнить танец под другую музыку, мелодии по ходу исполнения могут меняться несколько раз.

АССОЦИАЦИЯ ФРАЗ-ПОЗДРАВЛЕНИЙ.

От пары к паре передается поздравление, каждая фраза которого начинается с последнего слова. Например: мы рады вас видеть. Видеть хорошее можно во всем. Во всем помогаем друг другу и т.п.

ТЕЗКИ - В КРУГ

Во время общего танца в центр круга приглашаются ребята с одинаковыми именами, они хором скандируют свое имя, потом их сменяют ребята с редким именами. Таким образом, все ребята побывают в центре круга.

РУЧЕЕК

Это хорошо знакомая народная игра поможет парам найти друг друга. Во время течения ручейка по сигналу ведущего ребята разбиваются по парам и танцуют под медленную музыку.

АЗБУКА

Каждый участник получает букву алфавита. По сигналу ведущего, произносящего то или иное слово, буквы собираются в слова или даже в целые предложения.

КРИЧАЛКИ

Семь дней без воды
Идут верблюды
Да поможет им аллах
Дойти до воды

Шесть дней без воды
Идут верблюды
Да поможет им аллах
Дойти до воды

Один день без воды

Идут верблюды
Да поможет им аллах
Дойти до воды

Вот идут-идут они
Не найдут они воды
Вам эту песню не понять,
Мы начнем ее опять.

Семь дней вез воды...
И т.д.

Чика-бум, крутая песня,
Мы поем ее все вместе.
Если нужно 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-го! Ага!
А еще раз!
А как?

Литература:

1. Сборник игр и задач для тебя и твоих друзей. Москва, 1999 г.
2. Сто отрядных дел. Методическое пособие. Кострома, 1998 г.
3. Технология игры в XXI веке. Москва, 1999 г.
4. Шмаков С.А. Лето. Москва, 1993 г.
5. Что делать с детьми в загородном лагере. г. Кострома, 1993 г.
6. Отрядному вожатому. ВДЦ «Орленок», 1994.
7. Программа «Региональное взаимодействие-95». ВДЦ «Орленок», д/л «Штормовой», 1995 г.
8. Лето – это маленькая жизнь, 1998 г.

Можно определить группам конкретный промежуток дня. Одна обсуждает утро, другая день, третья вечер и т.д. В конце вечернего сбора подводятся итоги всего дня. Определяются пути решения возникших проблем. Вся информация фиксируется на доске или листе ватмана, своего рода послание отряду на завтра.

- **«Ниточка».** Перед началом огонька вожатый предлагает ребята взять кусочек нитки. Разноцветные нитки – длиной от 10 до 30 см лежат рядом с вожатыми. Во время обсуждения дня по схеме: *что получилось? Что не получилось? Что надо сделать, чтобы было лучше?* каждый ребенок, высказывая свою точку зрения, наматывает ниточку на палец. Как только ниточка намотана, выступление прекращается. Т.о., выбрав нитку той или иной длины, ребенок «заявляет» о своем желании выступать и настраивается на развернутую оценку дня или на короткую реплику.
- **«Строим дом».** Каждый представляет лист («кирпичик»), на котором рисует, как он себя видит себя в сегодняшнем дне и комментирует свой рисунок. Из этих «кирпичиков» потом строится дом, а на крыше пишется анализ дня.
- Перед ребятами лежит много картинок, на которых нарисована сложенная из различных предметов буква «Я». Каждый выбирает ту букву, которая, на его взгляд, больше похожа на него, а потом объясняет, почему.

БАЛА-БАЛА-МИ

Вожатый предлагает ребятам прокричать хором короткое веселое слово "хей".

(Ребята по команде вожатого кричат несколько раз "хей".)

Далее вожатый усложняет задачу, предлагая кричать "хей" после каждой его фразы:

В: — Бала-бала-ми!

Все: — Хей!

В: — Чика-чика-чи!

Все: — Хей!

В: — Чик!

Все: — Хей!

В: — Чик!

Все: — Хей!

В: — Чик-чирик-чик!

Все: — Хей-хей!

ОСТАЛОВИСТА

Эта кричалка разучивается таким же образом.

В: — Осталовиста!

Все: — Огей!

В: — Осталовиста!

Все: — Огей!

В: — Осталовиста!

Все: — Огей, огей, огей!

Ча-ча-ча! У! А!

Бим, Бам, Бром, намазал лыжи один раз.

Бим, Бам, Бром, намазал лыжи один раз.

Бим, Бам, Бром, намазал лыжи один раз.

И поехал на Кавказ.

А теперь слово раз заменим хлопком в ладоши. Получается такая строчка: Бим, Бам, Бром намазал лыжи один... (хлопок). Потом слово один также заменяем хлопком. Получается так: «Бим, Бам, Бром намазал лыжи...» (два хлопка). И т.д.

ЧТО ХОТИТЕ, ГОВОРИТЕ

Игра заключается в том, что на мой вопрос, вы отвечаете дружно «Да» если согласны, а если не согласны – то «Нет».

Ведущий: Что хотите, говорите. В море сладкая вода?

Все: Нет!

Ведущий: Что хотите, говорите. В море сладкая вода?

Все: Нет!

Ведущий: Что хотите, говорите. Небо красное всегда?

Все: Нет!

Ведущий: Что хотите, говорите. А мальчишки любят драться?

Все: Да!

Ведущий: Что хотите, говорите. А девочки на уроках не болтают никогда.

Все: Да.

Ведущий: Что хотите, говорите. Ну а есть вы не хотите?

Все: Нет!

Ведущий: Что хотите, говорите. Ну а люди всей Земли в мире, дружбе жить должны?

Все: Да! Да! Да!

ИГРА ОРГАНИЗАЦИОННОГО ПЕРИОДА "РАЗНОВОЙ"

1. В основу игры положено движение группы ребят или одного участника по определенному маршруту с преодолением различных испытаний.
2. К организации игры подключается как можно больше людей.
3. Игра строится следующим образом:
 - а) пришедший на сбор регистрируется;
 - б) вожатый, который производит регистрацию, вручает каждому маршрутный лист
4. Маршрутные листы могут быть любой формы: цветок, кораблик, бабочка и т.д.
5. Станций в "Разнобой" великое множество и очень разных. Но! Сколько нужно пройти каждому из ребят, определяет вожатый, вручающий маршрутные листы.
6. Маршрут можно разметить стрелками и названиями-указателями станций.
7. На станции ребят встречает вожатый. Он приветствует ребят, объясняет задание своей станции. Вожатый дает время на подготовку задания, принимает ответ и за самые удачные вручает отличительный знак своей станции.
8. Отличительные знаки ребята крепят либо на груди, либо на рукаве.

- Участники "Разнобоя" прибывают на последнюю станцию, которая у всех общая, демонстрируют свои "маршрутные листы" и "награды".
- Хорошо, если отличительные знаки ребята сохраняют. Вожатые могут их использовать в отрядном знакомстве. Например, сделать рисованный портрет с использованием знаков.

Станции "Разнобоя" могут быть следующими:

ПРИТАНЦОВКА

Ведущий приветствует ребят и предлагает выполнить задание, которое состоит из 3 этапов: с элементами современного, народного и бального танцев.

- 1) Ведущий предлагает повторить простое танцевальное движение из рок-н-ролла.
- 2) В случае удачного выполнения предлагается повторить движение из народного танца (например, веревочка с ковырялочкой).
- 3) Если же и с этим заданием участник справился успешно, то предлагается повторить за ведущим элемент бального танца (например, квадрат вальса).

Ведущий благодарит участников за умение и старание, а наиболее умелым вручает отличительные знаки.

- Во время оценки ведущий обращает особое внимание на координацию рук и ног.
- При выполнении движения необходимо отметить осанку, оттянутый носок.
- Особое внимание обратить на позицию ног, плеч, головы.

ОКО

Ведущий приветствует ребят и объясняет им задание:

— Думаю, что по названию станции совсем нетрудно догадаться, что здесь вы сможете проверить, насколько точен ваш глазомер. Вы сможете взять одну карточку и подумать минутку, после чего вы скажете мне ответ.

Если ведущим был получен неправильный ответ, то он может предложить еще одну карточку.

Ведущий, внимание!

Т. к. на станцию приходят сразу несколько человек, то и количество карточек должно быть максимально.

Карточки должны быть с разными заданиями на сравнение, выделение неточностей.

ГОРОД

Ребята приходят на станцию, ведущий приветствует их и объясняет задание:

5. Большой (Б) – «бодрость тела»: как я физически чувствовал себя, что я сделал для своего здоровья?

Можно сделать в форме личных дневников.

- **Метод оценки.** Каждому ребенку предлагается подумать о прошедшем дне. Затем ладошкой поставить оценку по пятибальной системе. Педагог выборочно спрашивает ребят, почему они поставили именно такую оценку.

- **«Я хочу сказать»** (в форме пресс-конференции). Каждому ребенку выдается листик бумаги, на котором он пишет первую фразу: «Я хочу сказать, что...». После того, как он написал первую фразу, он пишет все, что хочет сказать отряду о дне, об отряде и т.д. Затем, не подписывая листок, сворачивает и опускает в коробку. После того, как все справятся с заданием, вожатый открывает коробку и поочередно зачитывает записки ребят. При этом, отвечая на поставленные вопросы, комментирует. К комментарию подключаются и ребята.

- **«Если бы я был...».** Ребятам задается такой вопрос: «Если бы я был волшебником, то в сегодняшнем дне я бы...

исправил...

сделал...

добавил...

- Ребятам предлагается вопрос: «Каким цветом вы бы окрасили сегодняшний день и почему?», после чего ответы коллективно обсуждаются.

- **Метод коллективного рассказа.** Каждый ребенок по очереди произносит предложения на тему «На что похож сегодняшний день?»

- **Метод фотосъемки.** Педагог задает ситуацию: ребята, представьте, что сегодня весь день снимал фотограф. Все что мы делали сегодня, он заснял на фотопленку. Но, увы, из-за неумелости фотографа, пленка засветилась. Давайте сейчас попробуем с вами восстановить каждый кадр этой пленки.

а) самые яркие, эмоциональные, веселые кадры;

б) и кадры, которые получились «не очень».

- **Выставка картин.** Каждому ребенку предлагается нарисовать картину сегодняшнего дня (для этого заранее приготовить краски, фломастеры, альбомные листы). Каждый ребенок представляет свою картину – как она называется, что на ней изображено, и т.д. Все работы вывешиваются на стенд.

- Педагог сам или совместно с детьми ранее пишет вопросы, которые волнуют ребят или которые необходимо затронуть на вечернем сборе отряда. Затем листочки пускаются по кругу. Каждый пишет свое мнение. Итогом является озвучивание вопросов и ответов на поставленные вопросы (своего рода рассказов).

- **Рассказ-эстафета,** с передачей предмета. К кому попадает предмет, тот и рассказывает по дню. Что для меня сегодняшний день? Работает правило свободного микрофона, т.е. кто хочет сказать, тот передает и говорит. Если ребенку нечего сказать, он передает предмет дальше по кругу. В завершении вожатый предлагает кому-то из ребят подытожить все услышанное. Если нет желающих, педагог подводит итоги сам.

- В начале вечернего сбора педагог делит ребят на микрогруппы (разбивка по цветам, геометрическим фигурам). Затем предлагает ребятам обсудить сегодняшний день по группам. Например:

- Что было хорошего в сегодняшнем дне?

- Что было не очень? Почему? Что с этим делать, как это можно сделать по-другому?

И т.д.

После обсуждения (5-7 мин) от каждой группы выступает один представитель. Группа может дополнять.

Хозяин ведет коня в стойло. Пес прыгает от радости. Воробей летает вокруг. Деревья шумят, и ветер продолжает завывать. Хозяин гладит коня и бросает ему сена. Хозяин зовет хозяйку в дом. Все успокаивается. Спит пес, дремлет воробей на своем прежнем месте, стоя засыпает конь, он изредка вздрагивает и тихо ржет... Занавес

ФИЛОСОФ

Море. Море волнуется. Находится в постоянном движении. У берега на камне сидит философ. Он углубился в мысли, ничего не замечает вокруг. Со стороны кажется, что он дремлет. Не замечает волн, набегающих на берег. Не замечает, как подплыла акула, разинув хищную пасть, собираясь съесть философа. Не замечает он, как стайка веселых дельфинов прогоняет злую акулу в море. Философ сидит, погруженный в мысли. Ничего не может вывести его из раздумий о смысле жизни. Он так неподвижен, что прилетевшая чайка принимает его за камень и садится ему на голову.

На берегу появляется торговец с корзиной. Целый день он продавал товар на рынке. Усталый, волочит корзину по песку. Торговец видит одинокую фигуру человека, сидящего на камне, и направляется к нему. Заметив человека, чайка с криком улетает. Философ сохраняет прежнюю задумчивость. Подойдя к философу, торговец просит присмотреть за корзиной. Раздевается и идет окунуться в море. В это время на берегу появляются два шутника. Они видят погруженного в мысли философа, крадучись подбираются к корзине с одеждой. Забирают и пускаются наутек. Торговец видит, как похищают его корзину с деньгами и одеждой, быстро плывет к берегу и кричит: "Спасите!" От крика философ пробуждается и бросается на помощь. Конечно, спасти человека для философа- это все равно, что спасти высшую ценность. Торговец отбивается от философа. Вскоре они оказываются на берегу. Шутники убегают все дальше и дальше. Торговец мечется по берегу, умоляя дать философа дать ему на время одежду, чтобы поймать шутников. Философ отвечает, что одежда не самое главное в жизни, что она только средство, а не цель... И вновь впадает в глубокую задумчивость. Торговец прыгает вокруг, бьет философа по спине, пытаясь вывести его из задумчивости, становится на колени, умоляя об одежде.

Приплывают дельфины, обсуждают ситуацию. Чайка кричит, дает советы голому торговцу, философ невозмутим, дельфины уплывают, чайка улетает. Торговец раздевает философа, бежит спасать свое добро. На камне одинокий философ, погруженный в мысли о смысле жизни...

ЗАНАВЕС.

ФОРМЫ ВЕЧЕРНЕГО СБОРА ОТРЯДА

- Вопросы с коллективным обсуждением:
 - Что мне удалось сегодня и почему?
 - Как можно использовать достигнутое?
 - Что мне не удалось и почему?
 - Что отняло у меня слишком много времени?
 - Что я сделаю завтра для более рациональной работы?
- **Метод анализа «Пять пальцев».** Этот способ подведения итогов занимает 5 минут. Каждому ребенку предлагается посмотреть на свою ладонь и подумать, глядя на нее.
 1. Мизинец (М) – «мысль», какие знания и опыт я сегодня приобрел.
 2. Безымянный (Б) – «близка ли цель»: что сегодня я сделал для достижения своей цели.
 3. Средний (С) – «состояние духа»: каким было мое настроение и от чего оно зависело.
 4. Указательный (У) – «услуга»: чем я мог помочь другим людям, чем порадовал их?

— Вы попали на станцию "Город" и сейчас получите карточку, на которой зашифровано название города. Ваша задача: отгадать название этого города и назвать его. (После объяснения вед. выдает карточки.)

Ребята выполняют задание и дают ответ ведущему.

Задания на карточках:

1. Название этого зарубежного города состоит из двух частей - 1 часть — бог войны в Древнем Риме, 2 часть — дерево.
(Ответ : 1 - Марс, 2 - ель. Город Марсель) .
2. Название зарубежного города состоит из трех частей - 1 — степень родства; 2 - союз; 3 - то, о чем мечтают многие.
(Ответ: 1 -"брат"; 2 -"и"; 3 - "слава". Город Братислава.)
3. Какой город носят на голове? (Город Панама.)

МАСКА

Станция способствует выявлению артистических данных.

Ведущий встречает ребят и говорит: "Какое у вас интересное лицо! И сейчас проверю, хорошо ли у вас развита мимика и как вы вживаетесь в простые ситуации. Например, представьте, что вы увидели вкусный торт и изобразите мимикой (только мимикой) чувство радости".

Вед. предлагает представить ситуации, вызывающие:

- грусть
- отвращение
- восторг
- дикий ужас
- высокомерие
- искреннюю улыбку
- вынужденную улыбку
- счастье и т. д.

вжиться в нее и мимикой, жестами передать, показать это чувство.

Вед. может поинтересоваться: "Какую ситуацию вы придумали и прочувствовали на себе?"

Время на размышление 30 секунд.

Оцениваются артистические способности.

Критерии оценки:

- искренне ли человек изобразил то или иное чувство,
- смог ли он вжиться в ситуацию,
- смог ли он придумать ситуацию и как он ее сыграл.

РЕБУС

Вед. — Вы все знаете, что такое ребусы (слово или фраза, зашифрованная рисунками или значками) и, конечно же, разгадывали их. Но я же предлагаю поступить наоборот: самим зашифровать рисунками какую-нибудь одну пословицу или оговорку (на ваше усмотрение и вашу фантазию). Вот вам ребус, для примера : (показывает карточку с зашифрованной пословицей).

Ответ: "Цыплят по осени считают".

ЛИРА

Вед. — Вы прибыли на станцию "Лири". С чем у вас ассоциируется это слово? Скорее всего, с литературой. Сейчас я предлагаю вам проверить себя, как вы знаете произведения русских, советских и зарубежных писателей.

Для этого вам нужно на этой карточке (отдает карточку) выбрать все, что касается произведений писателя (фамилия).

Вот пример задания:

Вам необходимо выбрать все, что касается литературных произведений французского сказочника Ш.Перро.

Золушка; Три поросенка; Ниф-Ниф; Чиполлино; Волк; Карлик - нос; Пеппи - длинный чулок.

Ребятам более старшего возраста можно дать более усложненный вариант:

Выбрать все, что касается произведений А. Н. Островского.

"Бесприданница"; Элен Безухова; Волга; Паратов; Пьер; Базаров; Катерина.

Правильный вариант ответа: "Бесприданница"; Волга; Паратов; Катерина.

СМЕКАЙ-КА

Ребята приходят на станцию. Вед. выдает каждому из участников карточку, на которой изображен ребус.

Ответ:

— Вода / в / букве / О да/,

— Восток / в / букве / О сто К /.

УЗНАЙ-КА

Ребятам предлагается выбрать фотокарточку (1 из тех, что есть у ведущего), подумать и сказать, кто из великих людей России на ней изображен.

Возможные варианты: Кибальчич; К.Э.Циолковский; М.В.Ломоносов; Д.Ушаков; Нахимов; Петр 1; А.П.Чехов; Д.И.Ульянов и т. д.

НОТКА

Пришедшему на станцию выдается карточка с 3-мя вопросами.

Вопросы:

1. Как называется музыкальный инструмент, изображенный на карточке?
2. Как называется нота, изображенная на карточке, и какова ее длительность?
3. К какому классу относится выше нарисованный инструмент?

На карточках (10 шт.) написаны вопросы и нарисованы картинки: нота и музыкальный инструмент /можно найти картинку с его изображением/.

ПЯТЫЙ ЛИШНИЙ

Прибывшим выдается карточка (всего 5 шт.), на которой в ряд написаны 5 слов.

Вед. объясняет, что одно из этих слов лишнее. Задача испытуемого — выбрать это лишнее слово и объяснить причину выбора.

Пример:

1. Кит, сельдь, треска, налим, мойва. (Лишний кит, млекопитающее, остальные — рыбы.)
2. Яблоко, апельсин, мандарин, слива, груша. (Лишнее — яблоко, т. к. в том слове нет буквы А.) и т. д.

ФАНТАЗИЯ

Ведущий приветствует ребят.

— Вам предлагается недорисованная картинка. Необходимо проявить всю свою фантазию и художественное умение и дорисовать ее.

Участнику выдается картинка и цветные фломастеры.

Наиболее оригинальный и художественно исполненный рисунок вед.

Отмечает отличительным знаком.

Текст 2.

Ночь, маленький полустанок. Путь обходчик, опрокинув стул, громко хлопнув дверью, вышел из дома и отправился к переезду. Грязь хлопает у него под ногами, идти тяжело. Наконец, шлагбаум опущен, стрелки переведены, бурча себе под нос что-то о погоде, проходчик возвратился домой. Взошло солнце...

Текст 3.

Темная ночь, только ветер гудит в проводах, тускло звезды мерцают. Влюбленная пара медленно прогуливается по набережной. В воде плещутся рыбки. Парень и девушка что-то шепчут друг другу, их лица сближаются... Шепот переходит в поцелуй. Взошло солнце...

Текст 4.

Раннее утро. В одном из окон девятиэтажного дома вспыхнул свет. Мама, тихонько пройдя на кухню, готовит завтрак: кипит вода в чайнике, шипит масло на сковородке... Прозвенел будильник, проснулся папа и отправился поднимать детей. В то время, пока длился бой подушками, взошло солнце...

Задание 2

ИМИДЖ

Участники по одному идут по кругу и выполняют задание.

Вы элегантная женщина, Ваш рост 180 см, а вес 120 кг. При этом Вы носите туфли на очень высоком каблуке, в правой руке тяжелая сумка, сильно дергается левый глаз. Для того, чтобы произвести впечатление Вы идете высоко подняв голову и слегка покачивая бедрами.

Вы невысокий мужчина, очень комплексующий по поводу своей внешности: левое плечо выше правого, большие оттопыренные уши, небольшой горб на спине. Кроме того Вы слегка прихрамываете на правую ногу. Для того, чтобы сгладить впечатление Вы много улыбаетесь, более того часто и громко смеетесь.

Вы женщина, считающая себя ужасной толстухой. Однако на самом деле Вы выглядите более чем худенькой. Вы носите объемную одежду и шляпу с большими полями. К тому же постоянно попадаете в нелепые ситуации: вот и сейчас на правой туфле сломался каблук, а с плеча постоянно спадает сумочка, чтобы пережить все неприятности Вы достаете из кармана "Ментос" и начинаете глотать таблетку за таблеткой.

Вы высокий шикарный мужчина, привыкший нравиться женщинам. Вы ходите широкими шагами, сильно размахивая руками и высоко подняв голову. Вы часто моргаете обеими глазами и встряхиваете головой, отбрасывая назад длинную челку. Вы держите в руках тяжелую папку, из которой постоянно что-то выпадает.

ТЕАТР-ЭКСПРОМТ

Участники игры выбирают себе роли. Затем ведущий читает текст. Участники должны его проинсценировать в соответствии с выбранной ролью.

ЦЫГАН-ВОР

Ночь. Завывает ветер. Раскачиваются деревья. Между ними пробирается Цыган-вор. Он ищет конюшню, где спит конь... Вот и конюшня. Спит конь ему что-то снится, он слегка перебирает копытами и тоненько ржет. Недалеко от него пристроился на жердочке воробей. Он дремлет, иногда открывает то один глаз, то второй. На улице на привязи спит пес. Деревья шумят, из-за шума не слышно как Цыган вор пробирается в конюшню. Вот он хватает коня за уздечку... Воробей зачирикал тревожно... Пес отчаянно залайл... Цыган уводит коня. Пес заливается лаем. Выбежала из дома хозяйка, заохала, закричала. Она зовет мужа. Выскочил с ружьем в руках хозяин. Цыган убегает.

Задание 3 (голос)

БЫТ. Озвучьте.

1. Кипящий чайник.
2. Пылесос.
3. Скрипучую дверь.
4. Тормозящую машину.
5. Машину скорой помощи.
6. Потрескивание дров в камине.
7. Заколачивание гвоздя в стену.
8. Жужжание электрической бритвы.
9. Барабнящий по крыше дождь.
10. Хлопающую форточку.
11. Завывание ветра.
12. Мойку посуды.
13. Милицейскую сирену.
14. Включенный фен.
15. Гремящую погребушку.
16. Открытый кран в ванне.

2 ТУР.

Задание 1

КОВБОИ.

Все участники выстраиваются в одну линию в глубине сцены

спиной к зрительному залу. По сигналу ведущего конкурса они должны резко развернуться лицом к залу и застыть в позе ответного выстрела.

Задание 2

СКАЖИТЕ С ЗАДАННОЙ ИНТОНАЦИЕЙ.

Фразы

1. Здравствуй, я ваша тетя!
2. Эх, жизнь моя жестянка...
3. Ваня, я ваша навеки!
4. А теперь покатай меня большая черепаха
5. Я сказал: Горбатый!
6. Отдай колбасу, я все прошу!
7. Товарищи, в зоопарке тигру мяса не докладывают.
8. Моя Маруся хуже динамиту!

Интонации

- С горечью
- С радостью
- Печально
- Гневно
- Ласково
- Нежно
- С радостью
- С любовью

Задание 3

ЗЕРКАЛО.

Участники, по одному выходя на сцену, должны в зеркальном отражении повторить движения ведущего.

3 ТУР.

Задание 1

ОЗВУЧКА.

Текст 1.

Ночь в деревне Ключевка. Идет дождь, временами сверкают молнии, гремит гром. Трижды прокукарекал петух. Заскрипели пружинами старой кровати, встала и оделась хозяйка. Тихонько прикрыв дверь, она вышла в хлев, подоила корову, покормила кур и поросенка, который звонко хрюкнул ей в ответ. Взошло солнце...

ИГРЫ - ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ

НАЙТИ СЛОВО, ОБОЗНАЧАЮЩЕЕ ТО, ЧТО НАЗВАНО

Например:

Строительная машина, водопроводное устройство (кран)

Предмет для приготовления пищи, каменная глыба (плита)

Архитектурное сооружение, организованная группа людей (колонна)

ИСКЛЮЧИТЬ ЛИШНЕЕ, ОБЪЯСНИТЬ ПОЧЕМУ

Жасмин, рябина, роза, крыжовник (рябина – не кустарник)

Буратино, Тортилла, Пьеро, Мальвина (Тортилла – не кукла)

Молочная река, Яблоня, Печка, Баба Яга (Баба Яга – отрицательный герой)

Составить рассказ (или произведение иного жанра),

используя фразеологические обороты

Например: «на всех парусах», «ни рыба, ни мясо», «поминай как звали», «бить баклуши», «капля в море», «сгореть от стыда», «сесть в калошу» и т.д.

ОТВЕТИТЬ НА ВОПРОС:

«КАК ЗВУЧИТ ВТОРАЯ ЧАСТЬ ПОСЛОВИЦЫ?»

Например:

- ...а лужа по уши (Пьяному море по колено)
- Баба да кошка в избе (Мужик да собака во дворе);
- ...рад своей воронушке (На чужой сторонкушке).

КОНКУРС-ИНТЕРВЬЮ

Необходимо по ответам догадаться, у кого из присутствующих «журналист» брал интервью. Ответы на интервью зашифрованы.

Например, участникам предложены ответы на данное «интервью»: «44, 15, Нина, Саша, 27, голубой, 9». Расшифровка может быть следующая: эти цифры написала девушка, сидящая в зале. Для нее они означают: 44 – размер ее платья, 15 – столько ей лет, Нина – так зовут ее маму, Саша – ее младший брат, 27 – дата ее рождения, голубой – цвет ее глаз. 9 – класс, в котором она учится.

«АПЛОДИСМЕНТЫ...АПЛОДИСМЕНТЫ»

Участники этого конкурса получают набор каких-либо элементов одежды и предметов (трость, монокль, лапти, сарафан, лук, наливное яблоко). Они должны вспомнить, кому могли бы принадлежать эти вещи, и в образе героя произнести принадлежащую ему фразу или исполнить музыкальную сцену.

ЗАДУМАННОЕ

Ведущий загадывает какой-либо предмет и затем каждого из участников по очереди спрашивает: «На что похоже задуманное»? Получив ответы, ведущий называет то, что задумал, и просит каждого найти сходство с названным предметом.

Например, ведущий задумал «таблицу умножения». Первый игрок сказал, что задуманное походит на Луну, и объясняет, что таблица умножения помогает счету цифр, как и Луна. Вторым участник сказал, что задуманное походит на точку с запятой, объясняя это так: «Изучая таблицу умножения, многие затрудняются также, когда нудно ставить точку или запятую». Третий сравнил задуманное с рассказом. Он, услышав задуманное слово, объяснил его так: «Каждый рассказ имеет начало и таблица умножения – также».

Если же участники не смогут сравнить загаданное слово ведущего с высказанным словом, они сами становятся ведущими либо выполняют задания.

НАЙДИ СВОЙ ДЕВИЗ

Участники этой игры сначала выбирают различные роли (они написаны на карточках) – *инициатор, скептик, оппонент, комментатор, обозреватель* и т.д. Далее каждый участник пытается для своей роли подобрать соответствующий девиз, выбрав его из следующих: *вовремя вернись, не навреди, суди строго, но не обижай, риск – дело благородное, но и опасное*. Выбравший объясняет свой выбор и старается действовать под этим девизом.

ДАВАЙТЕ ПОЗНАКОМИМСЯ

Каждая группа представляет собой какие-либо предметы (лампочки, столы, батареи парового отопления, кроссовки и т.д.) и готовят ряд вопросов для другой группы. Затем организуется «пресс-конференция», в которой принимают участие обе стороны.

Например: за стол садятся две «лампочки» и «две пары кроссовок». Все остальные начинают задавать им вопросы, соответствующие выбранному образу. Выигрывают те участники, чьи вопросы и ответы окажутся наиболее оригинальными и интересными.

КОЛЛЕКТИВНЫЕ ТВОРЧЕСКИЕ ДЕЛА

Если у вас появилось большое желание организовать интересную жизнь, предлагаем вам варианты проведения некоторых коллективных творческих дел, которые помогли бы стать дружнее и сплоченнее, научиться спорить, преодолевать трудности.

Главное - постараться понять законы коллективного творчества. Тогда ты и сам сможешь придумать дела. А законы эти очень простые:

- главное - и само дело, и подготовка к нему;
- работа организуется по микрогруппам, творческим союзам, временным рабочим группам - т.е. малым группам;
- многое зависит от того, кто станет ведущим этого дела;
- экономь время! Времени на подготовку не должно быть много или мало: только в “самый раз”.

КАК ОРГАНИЗОВАТЬ ДЕЛО?

Любое дело легче организуется группой.

Для ребят младшего и среднего возраста можно использовать систему **ЧТП (чередование традиционных поручений)**. Вы выбираете традиционные поручения, и каждому поручению соответствует группа ребят из 5-6 человек. **Дежурная группа** - уборка территории, комнат, подготовка творческого дежурства в столовой. **Сюрпризная группа** - подготовка поздравления для именинников, розыгрыши. **Информационная группа** - оформление отрядного уголка, выпуск газет и листовок о жизни отряда. **Творческая** - подготовка конкурсов и дел, участие в общелагерных делах.

Группы работают по 3-4 дня и передают поручение по кругу другой группе. Благодаря этому за смену все ребята побывают во всех ролях.

Группы бывают:

- творческие (они готовят и проводят дела),
- инициативные (они готовят сюрпризы, поздравления)

Этапы подготовки дела:

1. Этап подготовки
2. Этап проведения

КОНКУРС АКТЕРСКОГО МАСТЕРСТВА

Цель: знакомство с профессией актера, раскрытие творческих способностей участников.

Проходит в три тура, после каждого тура половина участников отсеивается. Участники выступают парами, перед началом каждый из них получает свой номер, согласно которому выходит на сцену.

1 ТУР.

Задание 1 (пластика, мимика, голос)

ВОКЗАЛ. Изобразите:

1. Ребенок, потерявшийся на вокзале.
2. Родителей потерявшегося ребенка.
3. Вам срочно надо уехать, а билетов нет.
4. Вы опаздываете на поезд.
5. Вы третьи сутки на вокзале.
6. Вы перебегаете дорогу перед "носом" паровоза.
7. Опять от вас сбежала последняя электричка...
8. У вас 2 чемодана, 3 сумки и ребенок, а ваш поезд уже прибывает, и вы пытаетесь добраться до перрона.
9. В зале ожидания собралась толпа и вам не терпится узнать почему...
10. Вы отправляетесь в путешествие с пятью детьми.
11. Вы сели в вагон, но на вашем месте уже едут двое.
12. Вы всю жизнь прожили в глухой деревне и, вдруг, попали на вокзал большого города.
13. Вы пытаетесь сдать билет на поезд, который отправляется через пять минут.
14. В кассе огромная очередь, а вы настойчиво пытаетесь что-то спросить у кассира, не стоя в ней.
15. Вы стоите в очереди в багажную кассу, перед вами некто пытается пролезть без очереди.
16. Вы очень плохо слышите, но старательно пытаетесь узнать у окружающих когда прибывает ваш поезд.

Задание 2 (пластика, мимика - пантомима)

СПОРТ. Изобразите:

1. Штангиста.
2. Спортсмена, заканчивающего марафонскую дистанцию.
3. Прыгуна с шестом.
4. Изыщную акробатку.
5. Цирковую гимнастку.
6. Метателя молота.
7. Вратаря в момент атаки на его ворота.
8. Туриста с тяжелым рюкзаком.
9. Гимнастку на бревне.
10. Тренера проигрывающей команды.
11. Футболиста, забивающего пенальти.
12. Гимнаста с шестом, балансирующего на канате.
13. Всадника на брыкающейся лошади.
14. Пловца на дистанции.
15. Прыгуна с десяти метровой вышки.
16. Фехтовальщика на шпагах.

Я – СЛЕДОПЫТ

Ведущий на сцене прячет предмет. Предмет должен быть хорошо виден, но не сразу заметен. Ведущий называет спрятанный предмет командам. Участники молча ищут его. Тот кто заметил предмет, садится на место сбора команды и никому не говорит, где предмет. Ведущий засекает время, которое понадобится командам для того, чтобы его обнаружила вся команда. Первым, нашедшим спрятанный предмет, вручаются призы «Соколиного глаза».

ОХОТА НА БОТИНКИ

Участники разбиваются на группы по 4 человека. На полу чертится круг радиусом 3 метра. По команде ведущего все участники снимают обувь и ставят ее в центр круга. Затем помощники ведущего перемешивают обувь. По сигналу ведущего все участники бегут в круг, отыскивают свою обувь, надевают ее и возвращаются за границу круга в свою четверку. Побеждают те, кто быстрее справился с заданием.

Варианты: обувь можно подготовить заранее, командам лишь объяснить правила «охоты». В игре можно использовать реквизитную обувь, сделанную из поролона, больших и маленьких размеров и разных цветов. Задание поиска может варьироваться. Например, найти обувь по размеру, по цвету, от самого большого размера до самого маленького и т.п.

ЖИВОЙ КАЛЕНДАРЬ

Каждый участник команды получает лист, на котором написано какое-либо событие. Команда должна собрать свой «календарь», объясняя лишь месяц, о котором идет речь. Тематика «живого календаря» может быть разной. Например: «Праздничные даты», «Известные изобретения и открытия», «Дни рождения великих людей и т.д.

РАДИОТЕАТР

ОЗВУЧИВАНИЕ. Озвучить текст не словами, а звуками, спрятавшись группой за ширму. Всем остальным нужно угадать, что за текст. Ребята делятся по группам (можно по цветам, именам, длин волос, цвету глаз и т.д.) Каждая группа вытягивает лист с текстом. Время на подготовку 5-7 мин. Затем каждая группа, прячась за ширмой, озвучивает свой текст.

- У зубного врача последний пациент. От страха у него разболелись зубы. Врач включает бормашину. Пациент вскрикивает. Врач увеличивает обороты бормашины, тогда пациент бьет врача коленом в живот. Врач падает, пациент выбегает, хлопая дверью.

- Опушка леса. В тишине раздается посвист косы. Неожиданно из-под ног косаря выпархивает с криком ворона. Косарь со злостью выхватывает из-за пазухи пистолет и стреляет. Пасущаяся рядом корова удивленно мычит. Восходит солнце.

- Ночь. В деревне Кантемировка тихо. Завывает ветер. Прокукарекал петух, тут же залаяли дворовые собаки. Им в ответ вяло закудахтали куры в курятнике. Послышался звук шагов. Из-за горизонта появилось солнце.

- Раннее утро. Доктор Айболит сидит в комнате. Ласково похрюкивая, в комнате появляется свинья. Айболит нежно почесывает ей брюхо. Свинья повизгивает от удовольствия. Мерно постукивают дятлы. Шипящим шепотом попугай Карузо выпрашивает сахар. Восходит солнце.

3. Этап анализа.

Советы на заметку:

- каждый день нужно отводить по часам время на подготовку творческих дел;
- в задачи творческой группы входит подготовка ведущих конкурсов, игровых пауз, награждение.
- После каждого дела с ребятами нужно проводить анализ и поощрять организаторов.

Вот несколько таких дел:

РОЛЕВАЯ ИГРА

Ролевая игра - это большой импровизированный спектакль, в котором участвуют все. До начала игры совет дела придумывает сюжет (например, дело может происходить на стройке, на педагогическом совете и т.д.) и придумывают роли, которые записывает на карточки. Затем каждый член коллектива по жребию “тянет” карточку и продумывает свою роль. С момента начала игры все перевоплощаются в своих героев.

СИТУАЦИОННАЯ ИГРА

Совет дела подбирает из журналов или придумывает сам сложные ситуации, “которые могли бы произойти”. Затем эти ситуации раздают по группам. Через 30-40 минут каждому предстоит не только рассказать, “как бы поступили мы в этом случае”, но и показать на эту тему маленькую театральную миниатюру.

КОНКУРС СКУЛЬПТОРА

Этот конкурс состоит из нескольких заданий, на выполнение которых дается 5-7 минут: в юмористическом ключе изобразить средствами пантомимы скульптуры известных втором; вылепить из пластилина (глины) скульптуру на заданную тему; из лежащих под рукой предметов (кнопок, пуговиц, ведер) создать “авангардистскую скульптуру”.

НАРОДНЫЕ ГУЛЯНИЯ

Это дело лучше проводить в тот день, когда вы будете в походе. Это может быть, например, праздник “Солнца-ярило”. Каждой творческой группе предстоит придумать (или вспомнить) три народных игры, три частушки, три песни, три прибаутки, причитание и танец, а после попробовать организовать придуманное со всем “честным народом” на празднике.

ДЖИНОБОЙ

Каждая творческая группа выбирает себе джина-покровителя (мореплавателя, математика, географа, джина чудесных превращений, путешественника и т.п.). Во время подготовки к джинобою нужно суметь защитить джина: дать ему имя, нарисовать его портрет, придумать историю его жизни и показать ее в миниатюрах. Сочинить “любимую песню и любимую шутку” джина. Приготовиться отвечать на вопросы других джинов - почему он выбрал себе ту или иную профессию.

КОНКУРС “ВРЕМЕНА ГОДА”

Фантазия подскажет каждой группе, как с помощью песни, танца, самостоятельного рассказа представить то или иное время года и рассказать - за что мы его любим.

ШАРЛОТО

Каждая творческая группа выбирает себе по пять цветных надувных шаров. Внутри шаров - записки с заданиями подготовить номера концерта в разных жанрах: цирковые, пантомима, пародии, билет, опера и т.д. Через 30-40 минут начало концерта.

ГАСТРОЛИ “БОЛЬШОГО ТЕАТРА”

Каждая микрогруппа готовит небольшой спектакль: “Репка” - пьеса на производственную тему; “Колобок” - детектив; “Три медведя” - драма на морально-психологическую тему; “Гуси-лебеди” - балет; “Курочка Ряба” - опера.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ФУТБОЛ

Коллектив делится на две команды - все как в настоящем футболе. Есть и защитники, и нападающие, и вратарь. Каждая команда должна придумать для другой по 5 - 7 вопросов на разные темы: кино, живопись, спорт, политика и т.д.

Команда задает вопрос и кидает мяч нападающим противника. Если они не справились с вопросом - передают мяч защитникам, а затем вратарю. Если ответ и в этом случае не найден - засчитывается гол.

КОНКУРС ТЕЛЕПЕРЕДАЧ

Каждой группе дается задание приготовить выпуск одной из телевизионных программ. А затем все могут устроиться поудобнее у экрана своего телевизора.

КОЛЛЕКТИВНОЕ ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО "КИНО"

1. Команды поочередно говорят названия известных кинофильмов.

Выигрывает та, которая высказалась последней.(задание можно усложнить, указывая определенную тему - например, о природе, о любви и т.п.)

2. Составить рассказ из названий кинофильмов.

3. Изобрази героя кинофильма так, чтобы твоя команда смогла его отгадать (пластика, мимики).
Варианты: - Д`Артаньян, Винни-Пух, Горбатый, Электроник, Рэмбо, Семен Семенович Горбунков (Никулин в "Бриллиантовой руке").

4. Озвучивание сцены из одного из экранизированных произведений. ("Три мушкетера", "Гардемарины вперед" и т.п.)

5. Перевертыши (названия кинофильмов).

- Костяная нога ("Бриллиантовая рука")
- Семьдесят первый век осени ("Семнадцать мгновений весны")
- Вероятные скучания русских в Италии ("Невероятные приключения итальянцев в России")
- Морская пехота назад ("Гардемарины вперед")
- До свидания, ты не наш дядя ("Здравствуй, я ваша тетя")
- Непраздничный день ("Карнавальная ночь")
- Черная луна леса ("Белое солнце пустыни")
- Одетый нищий ("Голый король")
- Мозги шестерых ("Сердца трех")
- Нежный танец ("Жестокий романс")

6. Изобрази сцену из кинофильма под фонограмму (кассета Ф-4)

- "Мэри Поппинс", "Гардемарины вперед", "Три мушкетера", Ирония судьбы или с легким паром".

ИГРЫ – СОСТЯЗАНИЯ ДЛЯ БОЛЕЛЬЩИКОВ

ВОПРОС-ОТВЕТ, ДАТА – СОБЫТИЕ

Этот конкурс может проводиться в том случае, если болельщики твердо решили «болеть» за ту или иную команду. По условиям игры болельщики могут принести дополнительные баллы или очки команде. Приглашаются определенные «группы поддержки» двух команд, они становятся участниками конкурса. За каждый верный ответ команда получает дополнительные баллы.

ТИГР В КЛЕТКЕ

В начерченном кругу, подразумевающим клетку, располагается один из участников команды. Остальные участники из противоположной команды вбегают в круг и выбегают из круга, «дразня тигра» «Тигр» старается их схватить, но делать это он может только в пределах «клетки». Игра заканчивается, когда «тигр» поймает больше 2/3 участников команды. Оставшиеся «охотники» имеют право выбрать следующий конкурс для своей команды. По итогам игры выбирается самый ловкий «охотник» и самый удачливый «тигр».

БУМАЖНЫЕ МЯЧИ

Двум командам вручаются листы газет (по количеству участников). По команде ведущего каждый игрок должен смять свой лист одной рукой до такого размера. Чтобы он уместился в кулаке. При этом газета не должна касаться никаких предметов.

Вариант 1. После того как задание выполнено, ведущий может спросить у обеих команд название газеты и номер выпуска.

Вариант 2. «Бумажная гармонь». Листы просят не сминать, а складывать, загибая полосами, как можно большее количество раз (как гармошку). По правилам здесь можно сгибать листы двумя руками. Основное правило – как можно в большее количество раз сложить лист. После того как задание выполнено, ведущий просит каждого участника рассказать о себе. При этом после каждого факта биографии отгибается та или иная полоса «гармони». Побеждает та команда, чьи «биографии» будут интереснее и разнообразнее. Так бумажные «гармони» помогут лучше узнать ребятам друг о друге.

НАПОЛЬНЫЙ БАСКЕТБОЛ

После того как участники команд приготовили баскетбольные мячи (см. игру «Бумажные мячи»), команды выстраиваются по двум линиям на расстоянии 9 метров. В центре площадки ставится пустая корзина. По команде ведущего игроки, стоящие на линии первыми, совершают бросок. При удачном попадании стартуют вторые номера. Если игрок промахнулся, то он может использовать еще две попытки. Побеждает команда, закончившая игру первой. При подведении итогов игры комментатор называет имена самых метких и ловких «баскетболистов». Им вручаются специальные призы.

ТОРПЕДЫ

Одна из команд получает роль «подводных лодок». Другая команда изображает «вражеские корабли». Каждая подводная лодка получает мягкие предметы для метания, которые изображают «торпеды». «Корабли» должны имитировать шум моторов и пройти через воды, охраняемые «подводными лодками». «Подводные лодки» действуют с завязанными глазами. Побеждает команда, которой удалось лучше справиться с назначенной ролью. Построение «лодок» и «кораблей» может быть произвольное, а может заранее быть оговорено ведущим.

Вариант: «Лодки» встают в линейку, руки в стороны. «Корабли» должны пройти между руками и ногами.

СПЯЩИЙ ПИРАТ

Капитаны команд становятся «спящими пиратами». Им завязывают глаза и располагают у их ног «сокровища» (например, коробки из-под спичек, кубики, кегли и т.п.) Эти «сокровища» капитаны должны охранять как можно дольше. Игроки противоположной команды располагаются широким кругом вокруг «спящего пирата». По сигналу ведущего игроки пытаются достать «сокровища». Пойманный «пиратом» игрок возвращается на исходную позицию. Каждый игрок может сделать по три попытки. За одну попытку можно взять только одно «сокровище». Побеждает команда, успешнее справившаяся с заданием, то есть в которой игрок проявляет больше изобретательности и творчества.

все руки на колени, и начнем охотиться. (При повторе слов ребята повторяют и движения.)

— Мы охотимся за львом (хлопают руками по коленям)

— Не боимся мы его (покачивают головой)

— Будем драться насмерть с ним (хлопают руками по коленям)

— И, конечно, победим, ух! (победно выбрасывают вверх руку)

— Ой, кто же там? (прикладывают руку козырьком к голове)

— А, это лес!

— Над ним не пролетишь (поднимают руки вверх и описывают дугу)

— Под ним не проползешь (описывают дугу снизу вверх)

— Вокруг не обойдешь (как будто охватывают руками большой надувной мяч)

— Надо ж напрямик! (взмах рукой вперед)

Далее слова повторяются сначала, но слово "лес" вед. заменяет поочередно словами: пруд, тополь, нора, хвост, постепенно понижая интонацию.

(Ребята копируют интонацию ведущего.)

После слов:

— А, это хвост...

Над ним не пролетишь,

Под ним не проползешь,

Вокруг не обойдешь,

Надо ж напрямик.

Побежали! (Ударяя руками по коленям, ребята изображают быстрый бег.)

Далее звонким голосом ребята проигрывают первый куплет до слов:

— И, конечно, победим, ух!

ИГРЫ-ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОМАНД

«ХА»

У каждого участника команды есть номер. Первый участник произносит: «Ха».

Следующий должен сказать: «Ха-ха». Третий – «Ха-ха-ха». Таким образом игра продолжается до тех пор, пока один из играющих не ошибется в количестве произносимых «Ха» или не рассмеется. Проигравший выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока в каждой команде не останется по одному игроку. Тогда проводится финальный «марафон смеха». Проигравшая команда выполняет творческое задание ведущего.

Встань в круг

На сцене или на площадке, где происходит игра, чертятся несколько кругов по количеству команд. Все участники имеют свои номера. По команде ведущего участники закрывают глаза. Ведущий и его помощники меняют всех местами на площадке. По сигналу, открыв глаза, каждая команда должна как можно быстрее найти свой круг с номером.

Вариант 1. Это может быть конкурс капитанов команд, который должен «привести» свою команду в воображаемую «гавань». В этом случае у всех участников, кроме капитана, глаза завязаны. Капитан занимает место в кругу и, руководя и направляя свою команду, вводит ее в «гавань».

Вариант 2. Если игра проходит в помещении, то можно проводить игру по правилам, описанным выше, но не завязывать глаза участникам, а подавать световой сигнал (включая и выключая свет). Победит команда, выполнившая условия точнее и быстрее.

ЮНЫЕ ДИЗАЙНЕРЫ

Команда болельщиков получает задание оформить определенную часть зала. Тематику оформления определяет ведущий. Реквизит готовится заранее. Например: в разных концах зала развешаны изображения праздничных пирогов, и каждая команда должна украсить свой пирог, дать ему название и произнести речь. Такое количество заданий для болельщиков позволит найти дело по душе каждому. Этот же конкурс может идти параллельно с конкурсом «Музыкальная пауза».

МУЗЫКАЛЬНАЯ ПАУЗА

Это может быть как коллективный, так и индивидуальный конкурс. Победитель определяется тут же. За несколько минут ребята прослушивают несколько музыкальных фрагментов. Знатоки групп, ансамблей, музыкальных жанров пишут свои ответы на листочках с пометкой «Музыкальная пауза», передают в жюри. Победители конкурса получают приз и приносят дополнительные баллы своей команде. В период «Музыкальной паузы» могут по этой же схеме пройти конкурсы «Художников», «Танцевальных исполнителей», «Переводчиков текстов». Главная задача ведущих – организовать работу жюри по всем одновременно проходящим конкурсам.

ФОТО-ЛОТО

Для проведения этого конкурса понадобятся фотографии, запечатлевшие участников команд в разных жизненных ситуациях, и игровые поля для представителей болельщиков. Конкурс проводится по принципу лото – кто первый закроет игровое поле фотографиями и сделает это правильно, тот и станет победителем конкурса. «Фото-лото» можно проводить по разным направлениям: «Мы и школа», «Наш город», «Цветы и имена» и т.д.

ФРИСТАЙЛ

Танцевальный конкурс для болельщиков. Ведущий читает описание танца, танцевальная пара определяет, какой это танец, заказывает музыку и исполняет данный танец.

Вариант 1. Команда болельщиков получает дополнительное задание – в период танца как можно больше участников должны поддержать танцоров.

Вариант 2. Пара должна сначала исполнить танец под музыку отгаданного танца, а потом, сохраняя движения и рисунок танца, под совершенно другую музыку. Например, лезгинку – под музыку вальса, ламбаду – под музыку цыганочки. Оценивается художественный стиль и оригинальность исполнения.

КОТ В МЕШКЕ

После того, как болельщики принесли достаточно баллов своей команде, ведущий предлагает «купить» призы или «обменять» их на полученные баллы. Каждая команда болельщиков получает «нечто», упакованное так, что невозможно догадаться, что лежит внутри (или зная о конкурсе, готовит «нечто» заранее и предлагает командам (болельщикам) «отгадать», т.е. обменять знания на приз или «купить». Цену в баллах определяет сама команда. После того как переговоры закончились, идет «купля-продажа». Для того чтобы «обменять», команде необходимо, задавая вопросы, получить максимум информации о «коте в мешке». Количество вопросов может быть ограничено. Например, не больше пяти. Совершить покупку можно, обменивая баллы на предлагаемые призы.

Варианты. Ведущий выносит мешок, в котором лежит какой-то предмет. По описанию болельщики должны отгадать, что это? Команда болельщиков, которая отгадает первой, побеждает. Она может оставить у себя приз или вручить его своей команде.

И МУЗА МНЕ ЯВИЛАСЬ...

Ведущий зачитывает для болельщиков только рифмы, по которым они должны назвать автора стихотворного отрывка и прочесть строки целиком. Например, задаются рифмы: «понемногу – слава богу», «как-нибудь – блеснуть». В результате должно получиться такое четверостишие:

Мы все учились понемногу
Чему-нибудь и как-нибудь.
Так воспитаньем, слава богу,
У нас не мудрено блеснуть. А.С. Пушкин

СПОЕМТЕ, ДРУЗЬЯ!

Каждой команде болельщиков загадывается герой (дается его описание) какого-либо музыкального кинофильма, мультфильма, который исполняет в этом фильме песню. Команд болельщиков или часть зала должна отгадать героя, фильм и исполнить эту песню. Например, такое задание: «Старушки -веселушки», в силу обстоятельств вынужденные жить в лесу, исполняют хором произведения устного народного творчества (мультфильм «Летучий корабль», Бабки-ежки, частушки).

ГОРОСКОП

Все болельщики делятся по знакам Зодиака и письменно составляют прогноз для своих команд. Оценивается самый оригинальный гороскоп и самый правильный. Награждаются как команда, составившая гороскоп, так и команда, подтвердившая составленный на нее прогноз.

АУКЦИОН

Проводится со всеми зрителями одновременно. Тематика аукционов может быть различна:

Вариант 1. «Аукцион имен». Каждый участник называет свое имя. В зале поднимаются его тезки: таким образом определяются самые редкие имена и самые часто встречающиеся.

Вариант 2. «Аукцион фамилий». Например, кошачьих, лошадиных, водных, и т.д.

Вариант 3. «Аукцион пословиц». Например, кто больше назовет, продолжит ту или иную пословицу на тему природы, качеств личности и т.д.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

ЗМЕЙКА

Дети выстраиваются в колонну, каждый держит за пояс впереди стоящего. Последний человек в колонне — это хвост, а первый — голова. Задача головы — поймать хвост. При этом тело змеи не должно распадаться, то есть, руки нельзя расцеплять. Когда голова поймает хвост, можно выбрать новый хвост и новую голову.

ЖМУРКИ

Определяется территория, на которой нет опасных предметов и препятствий. Водящему завязывают глаза, и он должен осалить кого-нибудь из игроков. Убегая от водящего, ребята не имеют права заходить за границы территории и окликают водящего по имени, говоря: "Я здесь!" Осаленный игрок становится водящим.

ИГРА НА ВНИМАНИЕ "ЛЕТАЛО — НЕЛЕТАЛО"

Ведущий — А сейчас мы проверим вашу внимательность. Вытяните руки вперед. Когда я назову предмет, который летает, например, комар, вы все поднимаете кисти рук с локтями. А если я называю предмет, который не летает, например, диван, вы опускаете руки вниз. Будьте внимательны, потому что я могу говорить дно, а руки могут делать неправильно. Итак, начали!

Вед. говорит любые предметы, которые летают и не летают, а сам сбивает ребят, неправильно поднимая и опуская руки.

Например: комар, диван, самолет, редиска, будка, собака, Карлсон...

ИГРА "БАРЫНЯ-СУДАРЫНЯ"

Вед.: — Сейчас мы поиграем в интересную игру "Барыня-сударыня", а для этого нам надо разбиться на 5 групп.

(Вед. организует разбивку:

— если ребята сидят по рядам, то надо разбивать в зависимости от количества рядов, по 1, по 2, по 3 ряда.

— если же они сидят сплошной массой, то ребята разбиваются так: от Коли до Пети — 1 группа, от Васи до Саши — 2 группа и т. д.)

— 1 группа запоминает свою фразу: "Веники замочены".

2 гр. — "Ножики заточены".

3 гр. — "Завтра едем за грибами".

4 гр. — "Пей чай с пирогами".

5 гр. — "Бревна в речку покатились".

— Я надеюсь, вы все запомнили. Итак, ваша задача: после слов, которые кричу я — "Барыня, барыня, барыня-сударыня"; все группы по очереди встают и говорят свою фразу в том ритме, в котором я пропел начальную фразу. Итак, начали!

Ведущий свои слова каждый раз напевает в разном темпе. Сначала очень медленно, потом быстрее и быстрее. Можно делать резкие переходы. Игра продолжается около 3–4 минут.

ИГРА "У ОЛЕНЯ ДОМ БОЛЬШОЙ"

Вед. обращается к ребятам:

Для того чтобы нам сыграть в одну интересную игру, необходимо выучить лова и движения. Повторяйте за мной.

Вед. напевает следующие слова:

— У оленя дом большой (поднимает скрещенные руки над головой, изображая рога оленя).

— Он глядит в свое окошко (имитирует окошечко).

— Заяц по полю бежит (изображает бег на месте).

— В дверь к нему стучит (стучит в воображаемую дверь).

— Тук, тук, дверь открой (имитирует стук в дверь и тянет на себя ручку воображаемой двери).

Там в лесу охотник злой (показывает большим пальцем назад, затем имитирует ружье).

— Заяц, заяц забегай (машут руками над головой, изображая уши зайца, затем делают приглашающий жест).

— Лапу мне давай (сцепляют руки в замок).

Когда ребята запоминают слова, они произносят их и делают движения в более быстром темпе.

ИГРА "МЫ ОХОТИМСЯ ЗА ЛЬВОМ"

Вед. обращаясь к ребятам:

— Вы умеете охотиться на льва? Сейчас проверим! Я буду говорить слова и показывать движения, а вы будете за мной повторять, договорились? Тогда положите

ПАНТОМИМА

Выбирается любая известная считалка. Например, "Наша Таня громко плачет..." Ведущий вместе с залом рассказывает эту считалку, а затем предлагает заменить первое слово жестом (и показывает, каким). Считалка рассказывается еще раз, но уже с измененным первым словом. Потом второе слово заменяется жестом, и так до конца считалки. В конце получается, что всю считалку дети показывают жестами, то есть, изображают пантомиму.

ЦИРК НЕ ПРИЕХАЛ

Реквизиты игры: карточки с заданиями, фонограммы песен, мячики, шнурки. Суть игры: в город не приехал цирк, а зрители уже собрались в зале и ждут начала представления. Что делать?! Конферансье предлагает сидящим в зале самим устроить представление. На столе или на полу раскладываются карточки с заданиями, надписью вниз. Выходит доброволец и вытягивает любую карточку.

Ему дается время на подготовку, а потом под гром аплодисментов он выполняет задание. И так — пока не закончатся задания. Примеры заданий: спеть песню под фонограмму, показать фокус, жонглировать мячами и т. п.

Игра позволяет выявить творческий потенциал ребят и помогает детям стать более раскованными.

ИГРА В ЗАЛЕ "ОЙ-ЛЯ КАЛИНА"

Вед.: — Сейчас мы поиграем в интересную игру "Ой-ля калина".

Я буду показывать движения и напевать слова, а вы должны повторять вместе со мной.

Слова такие:

Шпивай-мо (нараспев, протяжно)

(Ритмично хлопает по коленям.)

Ой (хлопает по коленям)

Ля (Хлопает в ладоши)

Калина (щелкает пальцами)

Ой (хлопает по коленям)

Ля (хлопает в ладоши)

Ку-ку (щелкает пальцами).

Повторять три раза, петь быстро, темп можно менять.

В ходе игры каждый раз увеличивается количество слов "ку-ку" от одного до пяти (не забывая щелкать пальцами), а потом уменьшать от пяти до нуля. Когда слово "ку-ку" не поется (на нуле), пальцами не щелкают, а делают просто паузу.

ИГРА НА ВНИМАНИЕ "КАПУСТА-МОРКОВКА"

Ведущий:

— Давайте вспомним, как растут морковка и капуста. Морковка вверх, капуста вниз.

Показывает: руки вытянуты вперед. Когда говорится "морковка", кисти рук опускаются вниз, когда говорится "капуста", поднимаются вверх.

— Итак, вытягиваем руки, как я. Когда я говорю "морковка", руки вниз, а когда "капуста", руки вверх. Внимательно слушайте меня, потому что мои руки будут показывать, когда правильно, когда неправильно. Главное не поддаваться на "провокации" ведущего и правильно показывать "капусту" и "морковку". Начинаем!

Вед. в быстром темпе говорит то "морковка", то "капуста".

(Во время игры вед. старательно сбивает играющих, показывая руками не то, что надо. Игра идет 3–5 минут.)

ИВАН ДА МАРЬЯ

Отряд становится в круг, взявшись за руки. Выбираются Иван и Марья. Им завязываются глаза. Иванушка должен поймать Марью, для этого он может окликать ее: "Марьюшка!" А Марья должна откликаться: "Я здесь, Иванушка!" Как только Иван поймал Марью, их место занимают другие дети. Игра начинается снова.

БЕЛОЧКА

Все играющие — "белки". Они должны стоять на деревянных предметах или прикасаться к ним. Это деревья. Между деревьями бегают водящий — "собака". Водящий бежит между деревьев, стараясь осалить кого-нибудь из игроков, но не трогая тех, кто на дереве. Осаленный игрок становится водящим.

МОЛЕКУЛА

Определяется площадка без опасных препятствий. Выбирается водящий — "молекула". Все играющие — "атомы". Они рассеиваются по площадке в произвольном порядке, и водящий начинает догонять игроков. Тот, кого осалили, берет за руку водящего, и они вдвоем догоняют остальных. Игра заканчивается тогда, когда все играющие и водящий держатся за руки, то есть, все пойманы.

ФИЛИН

Из отряда выбирают филина, который является водящим. Все остальные — мыши. Как только ведущий объявляет о начале дня, филин засыпает, а мыши бегают. Затем ведущий говорит: "Ночь!" Тогда мыши замирают, а филин смотрит, кто шевелится. Как только филин увидел, что кто-то пошевелился, выдавшая себя мышь становится филином, а он — мышью.

ЭСТАФЕТА-ПАРОВОЗИК

Несколько команд из 4 человек.

Минимум 2 черты (старт и финиш), расположенные в 10 метрах на свободной площадке.

Цель: сформировать первый поезд, прибывающий на вокзал.

Правила: Игроки размещены на линии отправления. Первый игрок каждой команды — "локомотив", его партнеры — "вагончики". По сигналу "локомотив" бежит до вокзала (линия финиша прибытия), потом возвращается, пятясь задом к линии старта, где к нему цепляется первый "вагончик". Затем двое игроков направляются к вокзалу бегом или шагом, потом, пятясь, возвращаются, цепляют второй "вагон" и так далее.

Выигрывает команда, первой сформировавшая весь состав и прибывшая затем на вокзал.

ПЕРЕВОЗЧИКИ

Несколько команд по 4–5 игроков.

2 линии на расстоянии 10м. друг от друга на открытой (свободной) площадке.

Цель: перевезти всю команду.

Правила: первый игрок каждой команды находится за "рекой" (линии), напротив своих партнеров, стоящих в колонне. По сигналу он бежит за одним из своих членов команды и возвращается, неся его на себе. Затем они оба бегут за третьим игроком, возвращаются, неся его, и т. д.

Выигрывает команда, которая первой перевезла своих игроков.

СМЕНА ЗОНЫ

Площадка, разделенная на три зоны.

По две пары защитников, нападающие в каждой зоне (или 2 команды по 6 игроков), 4 или 5 мячей.

Цель: Набрать максимальное количество очков за определенное время (1–3 минуты), делая передачи.

Правила: Обмен сделан в той же зоне — 1 очко; обмен сделан между соседними зонами — 2 очка; обмен сделан между 1 и 3 зонами — 3 очка. Если игрок вывел из своей зоны или за пределы площадки, мяч передается сопернику. Когда мяч выходит за пределы площадки, вбрасывается новый мяч, чтобы избежать потери времени. По истечении назначенного времени считают очки, и команды меняются ролями.

РАЗРУШЕННЫЙ ЛАГЕРЬ

2 команды, размещенные по одну и по другую сторону нейтральной зоны.

1 мяч.

Цель: поменять лагерь.

Правила: игрок, выделенный каждой командой, занимает место в лагере противника, откуда он старается послать мяч игрокам своей команды. Если игрок поймал мяч, он присоединяется к своему посланцу в чужом лагере с мячом. Команда, первая поменявшая лагерь, выигрывает.

ТРИ ПОДСКОКА

2 команды. Площадка, разделенная на 2 части и перегороженная нейтральной зоной. 1 мяч.

Цель: заставить подскочить не менее 3 раз мяч в лагере противника.

Правила: Игроки должны бросать мяч только из своего лагеря, не заходя в нейтральную зону, команда противника должна стараться перехватить мяч прежде, чем он сделает 3 подскока. Если мячу это удалось, команда получает очко. Мяч бросается в другой лагерь с того места, где он был пойман или сделал третий подскок.

ТРИ ПЕРЕДАЧИ

2 команды. Площадка, поделенная пополам.

Сеть, натянутая посреди площадки, 1 мяч.

Цель: коснуться земли поля противника мячом, перебросившим через сетку.

Правила: прежде, чем кинуть мяч, игроки могут сделать три передачи, но запрещается перемещаться с мячом в руках. После каждого забитого очка мяч вводится в игру из-за линии площадки. Партия проходит определенное время, (например, 2 матча по 10 минут).

3 МЯЧА

2 команды, футбольная площадка или для игры в ручной мяч, 2 ворот, 3 мяча.

Цель: как можно больше раз поразить ворота.

Правила: игра напоминает футбол или гандбол, но только в игру вводятся 3 мяча одновременно. Команда, начинающая игру, делает это сразу 3 мячами. Когда ворота поражены, мяч остается в сетке, пока 2 остальных мяча не будут забиты. Каждый гол приносит очко.

ПРОХОД ПО БОКОВОЙ ЛИНИИ

2 команды, гандбольное или футбольное поле. 2 ворот, 1 мяч.

Цель: забить как можно больше голов, проходя по боковой линии. Правила: игра идет по правилам гандбола, но 1 игрок каждой команды размещается на боковой линии (на одной из дорожек площадки). Он может свободно по ней передвигаться, но не

Я НЕ ТАКОЙ, КАК ВСЕ, И ВСЕ МЫ РАЗНЫЕ

Подросткам предлагается в течение 5 минут с помощью цветных карандашей нарисовать или описать, что такое «радость». Подчеркивается, что рисунок может быть конкретным, абстрактным, каким угодно. После выполнения задания (рисунок не подписываются) все рисунки и описания вкладываются в «волшебный ящик», в котором желательно иметь примерно такое же количество рисунков и описаний. Все перемешивается, вытаскивается большая пачка, которую ребята рассматривают, передавая листки друг другу. Ведущий просит ребят обратить внимание на различия в понимании и представлении понятия «радость». Проводится небольшое обсуждение и делается вывод о том, как по-разному люди понимают одни и те же вещи.

Листки вновь складываются в «волшебный ящик», перемешиваются и каждому предлагается найти свой листок. Проводится обсуждение, легко или трудно было это сделать, анализируется, почему. Делается вывод о том, что каждый незаменим, и это важное основание для того, чтобы он ощущал свою ценность.

Обсуждение:

- Что важно для того, чтобы иметь чувство собственного достоинства.

ИГРЫ С ЗАЛОМ

ФУТБОЛ

Ведущий стоит на сцене, так, чтобы все, сидящие в зале, видели его. Он спрашивает зрителей, хотят ли они услышать, как по-настоящему кричат болельщики на матче? Зал отвечает: "Да!" Задание: при взмахе правой руки ведущего правая половина зала кричит: "Гол!" А при взмахе левой руки левая половина зала кричит: "Штанга!" Ведущий может взмахивать по одному разу каждой рукой или по несколько раз подряд одной рукой, а потом поднимает обе руки вверх, и зал одновременно кричит оба слова. Получается такой же шум, как во время матча.

ДОЖДИК

Ведущий предлагает детям послушать, как начинается дождь. Для этого нужно повторить все, что показывает вожатый:

1. Все, сидящие в зале, начинают хлопать указательным пальцем правой руки по ладошке левой руки.

2. Затем к указательному пальцу добавляется средний; потом добавляем безымянный палец, а через некоторое время — мизинец. После этого хлопаем всей ладонью, то есть, аплодируем. Получается следующее: сначала "дождь" начинает капать, затем моросит, потом усиливается и, наконец, идет сильный ливень.

КАК ЧИХАЕТ СЛОН

Ведущий предлагает ребятам послушать, как чихает слон. Для этого зал делится на три части. Правая часть говорит: "Хрюшки!"; середина — "Ящички!"; левая часть — "Поташили!". Ведущий поочередно взмахивает руками, указывая на ту или иную часть зала, а ребята произносят слова. Когда ведущий поднимает обе руки вверх, каждая часть зала кричит свое слово, и получается такой звук, словно чихает слон.

ИНОСТРАНЦЫ

Ведущий предлагает детям поговорить на разных языках. На самом деле это очень просто: выбирается любая песня, которая известна всем (например, "Жили у бабуси..."), и все гласные в этой песне заменяются одной, например, "а". Получается: "Жала а бабаса..." Так поется 1 куплет, и этот язык можно назвать английским. А теперь споем по-французски: "Жулу у бубусу..." И т.д.

ГРАНИ РАЗЛИЧИЯ

Разделитесь на две пары. Попытайтесь понять, что же вас объединяет друг с другом. Поделитесь этим со своим партнером. НА это отводится 2-3 минуты. Теперь возьмите лист бумаги и озаглавьте его «Наши различия». Посмотрите внимательно друг на друга. Вы только что говорили, чем похожи друг на друга. Но наверняка вы видите и много различий: быть может, другой тип темперамента, иные привычки и взгляды на жизнь. Подумайте о том, в чем вы разные, но об этом нельзя спрашивать другого. В течение 4-5 минут вы заполняете листок. Желательно больше размышлять о психологических характеристиках, чем о чисто биографических или физических. Рекомендуются следующий стиль для записей: «Ты более общителен, чем я». «Ты менее уступчив в разговоре чем я» и т.п. После того как вы закончите перечисление различий, передадите записки друг другу для того, чтобы выразить свое согласие или несогласие с тем, что написал партнер. Если вы согласны с его записью, то она останется в списке, если нет, то вы просто вычеркиваете эту запись. После такого взаимного анализа стоит обсудить получившееся в целой группе.

МЕТАФОРА

Все участники сидят в кругу, желающий выходит в центр, закрывает глаза (это делать обязательно, но так проще остальным, да и ему самому тоже). Задание всем остальным:

- Какой образ рождается у вас при взгляде на данного игрока?
- Какую картину можно было бы дорисовать к этому образу: какие люди могут его окружать, какие времена все это напоминает? Желательно, чтобы через «центр» прошли все желающие. Можно закончить обменом впечатлений.

Это упражнение интересно тем, что человек узнает, как его воспринимают окружающие, не просто на бытовом уровне, а на уровне ассоциативном, что разрушает стереотипы взаимоотношений, сложившиеся в группе.

ПРОЕКТИВНЫЙ РИСУНОК

Как мы уже говорили, вопрос: «Кто Я есть?», волнует каждого. Всем участникам предлагается выполнять два рисунка. Я – такой, как есть, и Я – такой, каким бы хотел быть. Рисунки не подписываются. Техническая сторона рисунка не важна. Ведущий собирает все рисунки, перемешивает их, и по одному показывает всем. Каждый по очереди рассказывает о том, что он видит на рисунке: свои ощущения, отношение к тому, что нарисовано, описывает то, каким себя видит человек, каким бы он хотел стать, что хотел бы изменить в себе. Автор может остаться инкогнито, а может в завершении открыть себя и сказать, что же он на самом деле хотел выразить в рисунке.

ФУТБОЛКА С НАДПИСЬЮ

Ведущий говорит о том, что всякий человек «подает» себя другим. Говорит о футболках с разными надписями, приводит примеры "говорящих" надписей. Затем ребятам предлагается в течение 5-7 минут придумать надпись на своей футболке. Оговаривается, что эта надпись в дальнейшем может меняться. Важно, чтобы она что-нибудь говорила о ребенке сейчас – о его любимых занятиях и играх, об отношении к другим, о том, чего он хочет от других и т.п.

После выполнения задания каждый зачитывает свою надпись. Ведущий во всех случаях дает эмоциональную поддержку. Затем проводится очень короткое обсуждение:

- О чем в основном говорят надписи на футболках;
- что мы хотим сообщить о себе другим людям.

В заключение ведущий показывает (желательно выполненную в шуточной форме) надпись на своей футболке.

заходить на поле. Прежде чем бить в ворота противника, игроки должны сделать хотя бы 1 пас боковому игроку.

3 ИЛИ 4 ВОРОТ

2–3 команды. Футбольное поле, 3 или 4 ворот, 1 мяч.

Правила: игра идет по правилам футбола, но только имеется 3 или 4 ворот без вратаря. Размещенные по сторонам футбольного поля, эти ворота имеют маленькие размеры. Каждый раз, когда мяч попадает в ворота, команда получает очко.

Варианты:

- ворота размещаются по углам игрового поля,
- играют 3 мячами, когда забит один гол — мяч остается в сетке до конца партии.

ВЗЯТИЕ МЯЧА

Единоборство.

Твердая и свободная площадка, 1 мяч.

Цель: Для атакующего: взять мяч.

Для охранника — продержаться мяч в течение определенного времени (1 минуты).

Правила: Охранник встает на колени, локти к земле, прижимая мяч к груди.

Атакующий встает на колени рядом с ним. По сигналу атакующий старается взять мяч, толкая, тесня охранника, но без грубости. Охранник может передвигаться, но не должен вставать. По истечении времени меняются ролями.

ГВАРДЕЙЦЫ И МУШКЕТЕРЫ

Разбить группу участников игры на две команды: гвардейцы (красные жетоны) . На жетонах указаны различия: капитан, лейтенант, рядовой. Отдельно выбираются де Тревиль и Ришелье. Кому какое звание достанется, в том звании он играет.

В определенное время, обговоренное всеми играющими, команды собираются, выбирают место штаба, придумывают пароль. Паролем является любая строчка из известной песни, причем каждый участник команды запоминает только одно слово из пароля. После того, как обе команды собрались в штаба, выбрали и распределили пароль, начинается игра. Суть игры заключается в следующем: необходимо поймать всех противников, выяснить местонахождение штаба и пароль. В штабах постоянно находятся де Тревиль и Ришелье. Только они имеют право «допрашивать пленных». «Допрос» ведется следующим образом: тот, кто находится в штабе, задает «пленному» один любой вопрос. Например: Что вы ели сегодня на завтрак?» Пленный должен ответить на заданный вопрос, включив в свой ответ то слово из пароля, которое он запомнил, но не выделяя его интонационно.

«Брать в плен» необходимо тоже по правилам, обговоренным всеми участниками.

Например:

- 1 капитан может взять в плен двух рядовых или одного лейтенанта;
- 2 рядовых – одного рядового;
- 1 лейтенант – одного рядового и т.д.

Игра основана на взаимной честности и порядочности. Действует правило: в группы больше двух не собираться. Если игра не закончилась, то ее заканчивает ведущий, объявляя ничью.

НЕВИДИМКИ

Игра проводится в густом лесу. Играющие образуют большой круг, в центре которого встает руководитель, а рядом с ним – водящий. По сигналу руководителя все поворачиваются спиной к водящему, расходятся от него на 100 шагов в разные стороны и маскируются так, чтобы их не видел водящий. Затем они поворачиваются лицом к водящему (находясь в замаскированном месте) и ожидают условного сигнала руководителя

Описание игры: По свистку руководителя «невидимки» (замаскированные игроки) начинают осторожно приближаться к водящему, чтобы он их не заметил. Через некоторое время руководитель подает второй сигнал (свисток). Все должны подняться во весь рост. Побеждает тот, кто сумел подойти к водящему ближе всех. Игроки, замеченные водящим до второго свистка, в расчет не принимаются.

Правила:

1. Если водящий заметит и узнает кого-либо из игроков, он сообщает об этом руководителю, а тот записывается имя игрока.
2. Игрок считается замеченным лишь в том случае, если будет узнан (по цвету костюма и т.п.)
3. Игрокам разрешается пользоваться любыми способами передвижения, но запрещается искусственно маскироваться (делать головные уборы и костюмы из веток и т.д.)

ПОГОНЯ ЗА ЛИСИЦАМИ

Подготовка: после 1,5-2 км с кустарником. Выбирают 2-3 «лисицы», им дают сумки с мелко нарезанной цветной бумагой или соломой. Остальные играющие – «охотники» – собираются на старте.

Описание игры: по сигналу руководителя «лисицы» выбегают со старта в одном направлении. Пробежав 50-100 м, они начинают оставлять следы (бумагу, солому) через каждый 500-1000 шагов. Через 5 минут по следу выбегают «охотники». Пробежав 1,5 км, «лисицы» прячутся в 30-50 м от последнего следа. «Охотники» ищут «лисицу» (30-40 минут), после чего дается сигнал горном об окончании игры. Если «охотники» за установленное время найдут «лисицу» – они победители, если нет – проиграли. Новыми «лисицами» становятся те, кто нашел «лисицу» первым. Если «лисицы не найдены, то они убегают второй раз.

Правила:

1. «Лисицы» обязаны оставлять следы через 5-10 шагов. Если это правило не соблюдается, «лисицы» проигрывают.
2. Убегая, «лисицы» могут передвигаться не вместе, но обязательно в одном направлении.
3. Каждая «лисица» оставляет следы самостоятельно.
4. «Лисицы» прячутся не дальше, чем 30-50 м от последнего следа (по договоренности) в пределах установленных границ поля игры.
5. «Охотники» могут искать «лисиц» все вместе, поодиночке и группами.
6. «Лисица» считается пойманной, если «охотник» ее осалит.
7. Можно ввести правило, по которому «лисицы» убегают до заранее установленного «финиша» (река, канава, дорога и т.п.). В этом случае «охотники» выбегают через минуту после «лисиц» и ловят их до установленной границы. Если будет поймано треть лисиц, «охотники» выиграли, если меньше, то проиграли.

РОМБЫ (красные и синие)

Участники игры делятся на две группы путем вытягивания синих или красных карточек. На обратной стороне этих карточек написаны числа: 10, 20, 30, 45, 75, 100. Необходимо поймать всех противников и, кроме того, набрать как можно больше очков.

Игра ограничена на условно ограниченной территории. Если встречаются два участника одного цвета или с одинаковым количеством очков, то они мирно расходятся в разные стороны. Если встретились красный и синий, то пленником становится тот, у кого меньшее количество очков. Тот, у кого очков больше, забирает карточку «пленника» и приписывает его очки себе. Игра продолжается до тех пор, пока карточки не соберутся у нескольких игроков – победителей.

3 день – 20 век (приветствия через рукопожатие).

4 день – 16 век (приветствия через реверансы и церемониальные фразы).

5 день – 21 век (стремительно, не замечая других, быть может, сталкиваясь или отталкивая их).

6-1 день – новый способ приветствия.

При обсуждении выясняется, кто в какой день чувствовал себя увереннее, кто в какой день не смог ни с кем «поздороваться» и т.п. Дается широкий спектр различных вариантов общения с людьми.

МАСКА, Я ТЕБЯ ЗНАЮ?

Для того чтобы принять человека, нужно уметь наблюдать, анализировать, сопоставлять... Попробуем? Инструментарий: по два листа бумаги на каждого участника, карандаши, фломастеры, ручки. Задание: каждый рисует на одном листке автопортрет (можно для узнавания подчеркнуть детали внешности, одежды и пр.), а на другом пишет не меньше 10 слов, которые по-разному характеризуют его образ жизни (например, баскетбол, привлекательность, счастье, любит молодежную эстраду и т.д.) Затем все листы с портретами скидываются в одну стопку, а с характеристиками – в другую. Каждый из участников наугад берет листок из любой стопки и ищет соответствующий ему в другой стопке, при этом желательно обосновать свой выбор.

Вопросы для размышления:

Что труднее: установить портретное или внутреннее сходство?

Можно ли некоторые характеристики (или портреты) отнести ко многим людям? Посему – да или почему – нет?

Что различает людей?

Хорошо ли, что люди отличаются друг от друга? Почему – да или почему – нет?

ЦВЕТОВАЯ ПЕРЦЕПЦИЯ

Настроения участников обозначаются цветами (цветные карточки, в наборе, выдаются всем). Например: красный – восторженное, желтый – хорошее, зеленый – ровное, нейтрально синий – неважное, ниже среднего, черный – мрачное, подавленное.

По кругу все высказывают свое мнение о настроении каждого участника, поднимая ту или иную карточку, после чего он сам поднимает карточку своего настроения. Фиксируется количество правильно показанных карточек и выявляется «чемпион перцепции». Т.о. выявляется не только настроение каждого члена группы, но и мнение каждого о настроении всех, что тренирует процессы перцепции.

КТО ЕСТЬ КТО

Все садятся в круг. Заранее заготавливаются карточки со словами, обозначающими качества и эмоции людей. По очереди игроки вынимают карточку и называют одного из игроков, кто, по их мнению, соответствует данной карточке. Выбор объясняется. Предлагаемые слова: грусть, самолюбие, остроумие, вспыльчивость, ранимость, усталость, любопытство.

ФОТОРОБОТ

Участники группы должны составить собирательный фотопортрет группы. Изображение строится из 12-15 элементов. Сюда входят голова, шея, левая, правая руки, туловище, левая и правая ноги, глаза, нос, рот, уши, волосы. Каждая деталь обсуждается, например: «Предлагаю в наш фотопортрет взять голову Иванова, т.к. она у нас самая умная», и т.п.

Я И ТЫ

Все садятся в круг. Участник, в руках которого мячик, бросает его любому из сидящих в кругу, называя при этом нечто общее, объединяющее их двоих (например, «любовь к лошадям», «умение играть на гитаре», «младшая сестренка» и т.п.)

следующему по кругу. Остальные сидят с закрытыми глазами. Когда каждый из группы получил и передал состояние, первый передающий сопоставляет то, что он получил, с тем, что передавал. Зачастую бывает, что начинают передавать удивление, возвращается гнев и т.д. Начинаящий передавать состояние отмечает, кто из группы наиболее достоверно его воспринял, а где произошел сбой. После этой игры у участников возникает желание понять, что такое невербальное отношение, как расшифровать и понимать других по позе, жестам, выражению лица.

КРУГ

Все рассчитываются на 1-2. Затем образуют два круга – внешний и внутренний. Все закрывают глаза и те, кто стоит во внешнем кругу, делают с закрытыми глазами 10 шагов против часовой стрелки. Затем 1-е и 2-е номера становятся друг против друга. Дается ощупать только руки. После этого всех аккуратно мешают. Глаза у всех закрыты. Теперь все открывают глаза, и их задача – найти свою пару.

ДОЧКИ-МАТЕРИ

Все делятся на две группы – дети и родители. Дети садятся на пол, сгруппировавшись и закрыв глаза. Родители по очереди подходят к какому-либо из детей, садятся на пол за ребенком, обнимают его со спины, чуть приподнимая, и начинают качать по-матерински. Примерно через минуту – смена родителей. Так повторять раза три. ВО время обсуждения высказываются и родители, и дети. Дети говорят о первой маме, о второй маме и т.д. Оценивается нежность, равнодушные или другие чувства и ощущения.

Это только кажется, что можно полноценно общаться, исключая тактильные ощущения: людям необходимо прикасаться друг к другу, более того – нужно учить тому, как надо прикасаться друг к другу. Данное упражнение дает возможность потренироваться через прикосновение передать свои чувства, ощущение и т.п. Это проще делать, «играя» роли родителей и детей.

ИГРА В ПРЯТКИ

Участники игры рассаживаются в разные места комнаты и изображают, что прячутся. Один из участников говорит: «1,2,3,4,5 – я иду искать!» Он идет по комнате и делает вид, что никого не замечает. Он подходит к одному – из спрятавшихся, говорит: «Это ... (имя) Я нашел его, потому что была заметна какая-нибудь присущая ему черта». Например, «Я нашел его, потому что ударился о твердость духа», или «Я нашел его, потому что меня окатил бьющий из него фонтан идей». Затем нашедший прячется, а найденный идет сикать, и игра продолжается.

ТОРОПИСЬ ОБРАДОВАТЬ

Ленточка или т.п. передается по кругу. По сигналу – остановка. Тот, у кого в руках ленточка, должен обрадовать своих соседей (сделать комплимент, подарить что-нибудь или т.п., но повторяться нельзя). По окончании ведущий «радует» оставшихся.

Упражнение лишний раз подстегивает ребят для выражения своих добрых чувств по отношению к другим, убеждает в том, что существует множество вариантов для проявления хороших отношений.

НА УЛИЦЕ

Все участники перемещаются свободно, периодически встречаясь с другими.

1-й день – на фоне «плохой» музыки – плохое настроение (контакты только посредством взглядов).

2 день – на фоне «плохой» музыки – хорошее настроение.

МИКСЕРЫ - ИГРЫ (УПРАЖНЕНИЯ) ДЛЯ ПОДНЯТИЯ НАСТРОЕНИЯ, СНЯТИЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО БАРЬЕРА, ЗНАКОМСТВА

ГУСЕНИЦА

Группа становится в линию. Каждый из группы подает свою руку заднему. Для этого играющие расставляют ноги на ширину плеч и подают руку назад между своих ног. При этом каждый также берет руку стоящего впереди. Группа начинает двигаться назад. При этом задний начинает ложиться на пол. Группа движется назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем группе предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке.

ОБУВНАЯ ФАБРИКА

Все снимают обувь и кладут ее в центр круга, каждый участник надевает два разных ботинка и пытается поставить ногу рядом с ногой обутую в парную обувь.

ЭТО МОЙ НОС

Что вы ответите человеку, который указывает на свой локоть и говорит: «Это мой нос?» Ну, вы можете показать на свою голову и сказать «Это мой локоть?» Тогда он, возможно, покажет мне свою ступню и скажет «Это моя голова!» Это новая игра и тест на координацию рук и глаз, который показывает, на сколько долго вы можете продержаться, называя части тела, которые только что показал ваш партнер, и в то же время, указывает на другую часть своего тела.

ИГРЫ

Теневой вождь. Один из играющих выходит из комнаты. Остальные члены команды выбирают «вождя», который задает группе любые движения и меняет их через некоторое время. Задача вошедшего определить «вождя». В случае удачи «вождь» сам выходит за дверь и игра повторяется с новым «вождем».

НИКОГДА

Члены группы открывают ладони и по очереди говорят: «Я никогда не... (делал чего-либо)». Тот, кто делал предложенное действие – загибает палец. Игра хорошо помогает при знакомстве.

ЗООПАРК

Члены группы встают в круг и держат друг друга под руки. Ведущий каждому говорит название животного. После этого ведущий громко называет одно из имен. Ребята с эти именем должны поджать ноги. Остальные должны удержать их. Лучший эффект достигается при большом количестве одного из них.

УЗЕЛКИ

Группа встает в круг и вытягивает руки в центр. После случайного сцепления рук, группе предлагается развернуться в круг так, чтобы рядом стояли люди со сцепленными руками.

ФРУКТЫ

Группа встает в круг. Каждый выбирает себе название фрукта на первую букву своего имени. Предлагается обмен фразами типа «Яблоко любит апельсин». После этого «апельсин» должен назвать новую пару. Если этого не происходит и ведущий успевает коснуться «апельсина», то они меняются местами.

ТУТТИ-ФРУТТИ

Команда делится на два или более фронтов и выбирает себе имя – фрукт. Один человек стоит в центре и рассказывает какую-либо историю. Как только он использует

одно из названий фронтов, члены этого фронта должны поменяться друг с другом. Если произносится «Тутти-фрутти», то все члены всех фронтов должны поменяться местами.

ПАЛОЧКА

Команда садится в круг и начинает передавать по кругу какой-то предмет, зажав его различными частями тела, меняя их. При падении игра начинается сначала.

БАРАБАНЧИКИ

Группа садится в круг. Члены группы кладут свои ладони на колени к соседям с двух сторон. Группа начинает хлопки в определенную сторону – рука за рукой, в том порядке, как они лежат на коленях. При двойном ударе направление сменяется на противоположное. Тот, кто ошибся – убирает руку.

УБИЙЦА

Группа стоит в кругу. Руки сцеплены за спиной. При этом левая рука согнута в локте и держит правую руку соседа слева. Ведущий, обходя круг снаружи, незаметно выбирает «убийцу», дотрагиваясь до его плеча. «Убийца» жмет руку соседа N раз. Сосед жмет следующему N-1 раз и т.д. Тот, кто получает одно, последнее, рукопожатие, считается убитым и выходит из круга. Задача группы – единогласно определить «убийцу». При неудачной попытке – «убийца» посылает новый «импульс».

МОНСТР

«Ваша задача состоит в том, чтобы переправить всю команду от этой линии до той. При этом все стартуют одновременно по команде ведущего. Причем одновременно вся группы может иметь пять точек качания с землей».

«НОГИ В РУКИ»

Группа становится в линию. Каждый кладет одну руку на плечо стоящего впереди и поднимает одну ногу. Второй рукой задние подхватывают ногу передних. Задача – пропрыгать без разрыва определенное расстояние.

«ХИ-ХИ, ХА-ХА»

Группа стоит в кругу и синхронно делает движения руками и произносит «Хи-хи-хи-хи, ха-ха-ха-ха-ха», уменьшая счет от 5 до 1.

ИГРЫ НА ПОНИМАНИЕ И СПЛОЧЕНИЕ

ГОМЕОСТАТ

Эта игра помогает осознать силу группового единства. По команде ведущего все участники выкидывают на пальцах какое-либо число. Можно провести несколько тестов еще. Варианты: по команде все начинают показывать друг на друга. Выигрывают те, кто оказался парой. Или все прыгают в одну сторону. Выигрывает большинство тех, кто прыгнул на одинаковый градус.

За веселым соревнованием стоит отработка «чувства плеча», умения предугадывать каждый шаг своего партнера.

ПАРЫ

Каждая пара берет по одному листку бумаги, встает лицом друг к другу и, прижимая лист лбами с двух сторон, руки заводит за спину, в таком положении пары должны произвольно передвигаться по помещению (можно под музыку). Разговаривать нельзя.

Главная задача участников – найти каналы интуитивного понимания партнера, которое всем нам необходимо в жизни среди людей.

ГРАЖДАНСКАЯ ОБОРОНА

Все участники прогуливаются по комнате, ведущий выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. Например: "Внимание!". На вас напали пещерные львы (хулиганы, римские легионы, вирусы гриппа, маленькие зелененькие человечки, угрызения совести, зевота и т.п.) После сигнала опасности участники игры должны собраться в тесную группу, спрятав слабых в середину, а затем произнести фразу: «Дадим отпор... (пещерным львам и т.п.) Потом группа опять разбредается по комнате и игра продолжается».

МУХА

Все участники воображают перед собой квадрат, разделенный на 9 клеток. В центре находится муха, движением которой мы будем по очереди управлять. Своим приказом ее можно перемещать либо по оси «вверх-вниз», либо по оси «вправо-влево» на одну клетку. Ходы делаем по очереди, и проигрывает тот, после чьего хода муха окажется выведенной за пределы игрового поля. Нельзя делать «обратные ходы».

ОСТРОВА

У каждого есть свой «остров» – газета. Периодически наступает «выходной», и все гуляют по своей территории. Ведущий «отбирает» по несколько островов, жители должны искать себе другой остров. В заключение идет обсуждение: как вас приняли на другом острове, не оттолкнули ли, пригласили ли сами и т.п.

Обязательно стоит обратить внимание на тех, кому не предлагали присоединиться на другом острове. Сумейте корректно перейти к подобным ситуациям в жизни: не чаще ли мы готовы оказывать помощь, поддержку тем, кто нам нравится, кто нам симпатичен, и не способны ли мы «не замечать» проблем тех, кого относится к «гадким утятам» и т.п.

Вариант того же: кладется два покрывала, задача – всем разместиться, не падая и не заступая за эти покрывала. Затем задача усложняется: покрывала складываются вдвое, втрое и т.п. В середине упражнения кого-то поражает глухота, слепота, немота. При обсуждении говорится, что каждый сделал для того, чтобы другие не упали, о чем он думал (о себе, о других, ни о чем) и т.д.

ПРИСОЕДИНИСЬ К ДРУГОМУ

Работа в паре. У одного – установка «присоединиться», у другого – «не принять. «Присоединяющийся» через улыбку, прикосновение, взгляд и т.п.

Все как в жизни, это понимает каждый участник, и логичным будет перейти после упражнения к разговору о том, что именно дает нам возможность найти путь к «сердцу», «душе» другого, порой совсем чужого, человека: умение улыбаться? А может, умение понять состояние, внутреннее настроение этого «другого»?

РУКОПОЖАТИЕ

Выбирается водящий, который выходит за дверь. В это время каждому дается задание приготовиться через рукопожатие передать какое-либо чувство к водящему (любовь, злость, ненависть, боязнь и т.п.) По познатию руки водящий должен догадаться о чувствах к нему.

Данное упражнение вызывает интерес ребят к различным формам выражения чувств, в том числе через рукопожатие.

ИСПОРЧЕННЫЙ ВИДЕОМАГНИТОФОН

Участники садятся в круг. Дается задание – передать эмоциональное состояние, используя только невербальные средства. Состояние передает один участник участник