

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--------------------------------|----|
| 1. Введение..... | 2 |
| 2. Считалки..... | 3 |
| 3. Игры на знакомство..... | 3 |
| 4. Игры на взаимодействие..... | 8 |
| 5. Игры с залом..... | 14 |
| 6. Подвижные игры..... | 27 |
| 7. Игры с песнями..... | 27 |
| 8. Игры шутки..... | 28 |
| 9. Творческие задания..... | 32 |

ВВЕДЕНИЕ

Игры бывают самые разнообразные, но необходимо помнить, что в игре для ребенка главное - получить удовольствие, реализовать интерес, иначе они перестают быть игрой. Все игры, несмотря на их отличия, имеют общую схему. В основе любой игры лежат правила ее организации. Участники игры добровольно следуют выполнению этих правил.



У любой игры есть:

1. Завязка: определение цели игры, распределение ролей, установление правил и т.д.
2. Развитие действия.
3. Кульминация.
4. Финал.
5. Последствие.

Особо следует обращать внимание на моральное и психологическое состояние ребят после окончания игры. Необходимо помочь ребятам сделать анализ игры, собственных эмоций, постараться снять отрицательные эмоции у ребят, потерпевших поражение в игре.

Полезные советы организаторам игр:

1. Выбирая игру, главное - знать кто, когда и где в нее будет играть.
2. Место для каждой игры должно подходить времени суток и возрасту участников.
3. Хорошо подготовленный игровой инвентарь - половина успеха игры.
4. Точное объяснение правил игры поможет ведущему избежать ссор и конфликтов при ведении игры и при подведении ее итогов.
5. Самое главное - рассчитать заранее: как пригласить ребят участвовать в игре, как разделить на несколько команд, выбрать водящих, что сказать победителям и проигравшим, пожелать судьям и болельщикам.
6. С жюри не спорят, когда оно компетентно и работает творчески, аргументировано.
7. Делу - время, потехе - час. Каждой игре свое время и место.
8. Ведущий - зеркало игры во всем: в настроении, внешнем виде, в словах, артикуляции. У него могут быть помощники, но он - мастер своей игры.
9. Приз и награда - это возможность сделать человека лучше.
10. Любая игра неповторима при соблюдении основных правил.

СЧИТАЛКИ

Раз, два, три, четыре, пять,
Мы собрались поиграть.
К нам сорока прилетела
И тебе водить велела.
Раз, два, три-
Ты свободный, Выходи!



Раз, два, три, четыре, пять,
Шесть, семь, восемь,
Ходит баба с длинным носом?
А за нею дед.
Сколько ему лет?
Говори побыстрей,
Не задерживай детей!

Как у нас на сеновале
Две лягушки ночевали.
Утром встали, щей поели,
И тебе водить велели.

Ехал поезд по грибы,
Пересчитывал столбы.
У последнего столба
Он увидел два гриба!
Боровик и шампиньон.
Кто не верит, выйди вон!

Вышла мышка как-то раз
Посмотреть который час.
Раз, два, три, четыре,
Мышка дернула за гири.
Вдруг раздался сильный звон,
Выходи из круга вон!

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

«Визитная карточка» или «Давайте познакомимся»

Каждый из участников представляется и сообщает одной фразой: либо о своем увлечении, либо о любимом пристрастии к чему либо (любимой пище, книге, цветку и т. п.) Следующий участник также представляется говорит о своем отношении к увлечению соседа и добавляет что-то свое. Третий участник - представляется, делится впечатлением об увлечении первого участника, второго и добавляет свое.



Например, 1-й участник: Меня зовут Антон, я люблю петь.

2-й участник: Меня зовут Аня, я не люблю петь, зато я хорошо плаваю.

3-й участник: Меня зовут Лена, я очень люблю петь, плавать не умею, но очень люблю мороженое... и т. д.

«Имя – движение»

Все стоят в кругу. Ведущий называет свое имя и показывает любое движение. Все синхронно за ним повторяют. Далее по кругу представляется следующий, показывая уже свое движение. И игра продолжается дальше.

«Визитки»

Кроме знакомства между собой, игра сможет вам помочь выявить эмоциональных лидеров.

Оборудование: бумага, ножницы, фломастеры.

Ребятам предлагается за определенное время (5-7 мин.) изготовить некоторое количество визиток, в которых была бы отражена самая важная на их взгляд информация о себе. Свои визитки нужно затем вручить другим участникам игры. После того как все визитки розданы, участникам игры предлагается прокомментировать те визитные карточки, которые они получили, рассказав, чья эта визитка, чем отличается от других, и что нового он узнал о человеке, подарившем ее. Ребята, получившие наибольшее количество визиток, скорее всего, являются эмоциональными лидерами.

«Паутинка»

Для этой игры необходимо иметь клубок пряжи. После того, как все познакомились, ведущий наматывает себе на палец конец нити и бросает клубок кому-нибудь из участников игры (не рядом стоящему), называя при этом его имя. Тот, в свою очередь, наматывает нитку на палец и бросает клубок следующему и т. д. В конце игры все оказываются "связанными", на что можно обратить внимание играющих.

«Цып-цап»

Все участники становятся (салятся на стулья) по кругу, водящий находится внутри круга. Водящий обращается к любому из участников. Если он говорит кому-то "цап", то этот человек должен быстро назвать имя своего соседа слева, "цып" - имя соседа справа, "цып-цып" - все участники меняются местами, а водящий старается занять одно из мест. Если кто-то из участников не смог быстро ответить водящему (ответил не сразу или неправильно), то он становится водящим и игра продолжается.

Игра проходит очень эмоционально, требует от участников знание имен товарищей, внимания, умения ориентироваться при изменении ситуации.

«Автобиография на бумаге»

Ведущий отдает участникам развернутый лист в клетку и предлагает оторвать от него столько квадратиков, сколько он сочтет нужным. После того, как все запаслись бумагой, ведущий объясняет правила игры. Все участники должны рассказать о себе столько фактов или историй из собственной жизни, сколько квадратиков они оторвали. Если игра проводится в коллективе, где все уже знакомы, задание может быть следующим: рассказать о себе обозначенное число неизвестных другим фактов (историй).

«5 фраз о себе (Ложная фраза)»

1. Один из играющих говорит о себе 5 фраз, одна из которых - ложная. Остальные участники должны с помощью уточняющих вопросов отгадать, что это за фраза. Например, прозвучали следующие слова: "У меня есть собака. Я люблю читать Толстого. Играю на гитаре.

Хорошо разбираюсь в компьютерах, люблю гулять в лесу". Если человек не отвечает на элементарные вопросы о компьютерах, то это, наверно, и есть та ложная фраза. Когда ложная фраза угадана, то рассказывает о себе следующий участник.

2. Игру можно также использовать в группе, где люди довольно хорошо знают друг друга. Каждому участнику можно дать анкету из 5 вопросов, на один из которых игрок говорит неправду. При чтении « ответов,- все стараются угадать, какой ответ ложный.

Примеры вопросов:

- Где вы родились?
- Каковы ваши увлечения?
- Где вы были в 22.00 в прошлую субботу?
- Сколько у вас братьев, сестер?
- Кем вы хотите стать?



«Свое имя назови»

Ведущий договаривается с ребятами, что сначала он представляется сам и начинает перебрасывать мячик. Мячик должен перелететь через круг 3 раза. Играющие считают: "Раз! Два! Три!" Играющий, у которого оказался мяч после третьего броска произносит слова: "Свое имя назови" и бросает мяч другому игроку, который, поймав его, называет свое имя. Игра продолжается.

«Бумажная гармошка»

Участники делятся на две команды. Из листов бумаги делается гармошка. На каждый сгиб участники записывают свои имена и одно, на их взгляд, наиболее важное качество, характеризующее их. После того, как все представились, команды, разгибая листы гармошки, называют имена и качества участников другой команды. Побеждает та команда, которая проассоциировала больше имен.

«Тезки»

В любом коллективе есть ребята с одинаковыми именами. Чтобы быстрее познакомиться, тезки образуют группы по количеству одинаковых имен. Те, у кого не оказалось тезок, образуют группу "винегрет". Каждая группа готовит представление своего имени, в котором постарается найти общие черты, отличительные признаки, интересы, рекламу, и т.д.

«Билетики»

Играющие парами, лицом друг к другу, становятся, образуя два круга: девочки - внутренний, мальчики - внешний. 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 своих местах, а пассажиры должны быстро найти новую пару. "Заяц" быстро хватается тот "билетик", который ему понравился. "Пассажир", оставшийся без «билетика» становится

водящим - "зайцем". При встрече "билетик" и "пассажир" знакомятся. Игра может сопровождаться музыкой.

«Миксер»

Ведущий предлагает присутствующим объединиться по группам из 4 человек. Группы формируются по указанному признаку. Например: по цвету глаз, форме причёсок, обуви, цвету одежды, и т. д. В сформированной группе все по кругу представляются и завязывают на 5 минут разговор на любую тему. Затем всем предлагается объединиться в группы по другому признаку и попытаться поговорить и т. д.

«Имя мяч»

Все встают в круг. Ведущий кидает мяч кому-то из ребят. По ходу часовой стрелки, начиная с того, у кого в руках мяч, чётко называют свои имена. Тот, у кого окажется мяч, будет кидать его любому из стоящих в круге и называть при этом его имя. Те, кто не поймал свой мяч или перепутал имя адресата, называют имена всех ребят по кругу, начиная с себя.

«А я заяц, а я рядом, а я тоже...»

Все сидят по кругу на стульях. В кругу один стул лишний. Игрок, сидящий слева от пустого стула, хлопает по нему ладонью и называет имя любого человека присутствующего в кругу. Этот человек бежит и садится на этот стул. На освободившийся стул пересаживается игрок, сидящий слева от него со словами: "А я - заяц", за ним следующий - "а я рядом", и последний - "а я тоже". По освободившемуся стулу хлопает слева сидящий игрок и игра продолжается заново.

В эту игру можно играть и на улице. Для этого каждому игроку по кругу нужно отчертить территорию (кружками) и нарисовать один лишний кружок. И по нему не хлопать ладошкой, а топтать ногой.

«Печатная машинка»

Все участники игры становятся "печатными машинками", руки и ноги которых - клавиши на этой машинке. Все стоят или сидят в кругу и делают одновременно движения: щелчок одной рукой, щелчок другой и два хлопка по коленкам. Когда делают щелчок правой рукой, говорят свое имя, когда левой - имя любого человека из круга, а на два удара по коленкам - все молчат (так как это пробел). Итак, от одного человека до другого мы начинаем печатать имена всех присутствующих.

"Печатная машинка" ломается, т. е. участник выходит из игры, если сбивается с ритма, если сначала называет не свое имя, если называет имя вышедшего из игры игрока. Выбывший игрок переkreщивает на груди руки, но из круга не уходит. Игру продолжает игрок, сидящий справа от него. В конце игры выбираются самые работоспособные "печатные машинки".

Ведущий помнит о том, что если среди игроков есть люди с повторяющимися именами, то необходимо договориться, как в этой игре их будут звать (игровое имя). Например, в коллективе три Лены. Одну из них называем Леной, вторую - Леночкой, третью - Еленой. Перед игрой каждый громко называет свое игровое имя, чтобы все запомнили. Сначала проводится

репетиция, т. к. сразу трудно одновременно и щелкать, и говорить, и вспоминать имена. После 2-3-х минутной репетиции начинается игра на выбывание.

Это игра на внимание, развитие памяти, а также она является игрой на знакомство (скорее проверкой, как все запомнили имена присутствующих). Можно играть по-другому: каждый участник становится любым цветком (животным, писателем и т. п.). Запомнить это гораздо труднее.

«Назови имя»

Весь коллектив разбивается на две команды, каждая из команд выделяет по одному представителю, назовем их ведущими. Последние при помощи простыни (одеяла, покрывала и т. д., главное - не прозрачного) разделяют пространство помещения (или, если же дело происходит на открытом воздухе, то просто пространство) на две части, каждую из которых занимают команды, присаживаются на корточки (пол, землю), чтобы не было видно лиц. Необходимо, чтобы участники каждой из команд не имели возможности наблюдать события, происходящие "по ту сторону занавеса". Итак, игра: от каждой команды выделяется человек, который присаживается непосредственно напротив середины (одеяла). На счет "три" ведущие опускают простынь, и выигрывает та команда, чей представитель быстрее назовет имя противника (человека, который сидит напротив). Человек из проигравшей команды переходит в команду победительницу. Игра, понятно, продолжается до тех пор, пока в какой-нибудь из команд не останется один человек.



«Я иду в поход»



Все сидят в кругу. Ведущий говорит о том, что наш коллектив собирается в поход - и только он знает, кого мы с собой возьмем, а кого нет. Для этого каждый участник игры по кругу произносит фразу: «Я иду в поход и беру с собой...» (и называет какую-либо вещь). После этого ведущий сразу объявляет, идет этот игрок в поход или нет. Задача игроков: понять принцип, по которому ведущий отбирает игроков. Сначала участники игры, в основном, перечисляют вещи, действительно необходимые для похода, но по истечении определенного времени понимают, что суть заключается не в этом.

Принцип игры: в поход идет только тот, кто называет любой предмет, но обязательно начинающийся на первую букву своего имени. Например, человек с именем Саша произносит фразу: "Я иду в поход и беру с собой..." Он пойдет в поход только с предметами, начинающимися на букву "с" и "а" (т. к. полное имя Александр), с предметами, начинающимися на любую другую букву он "в поход не идет".

«Говоря - говори»

Все играющие делятся на пары. Каждый играющий в течение одной

минуты отвечает на вопросы собеседника, которые наиболее полно рассказывают о человеке, его интересах, особенностях, увлечениях. После этого каждый, по очереди, рассказывает всем вслух то, что узнал о своем соседе.

"flu ты"

Все сидят по кругу. Участник, в руках которого мячик, бросает его любому из сидящих в кругу, называя при этом что-то общее, объединяющее их двоих. Например: любовь к лошадям, умение играть на гитаре, младшая сестрёнка, и т. д.

"Я никогда..."

Ребята открывают ладони и по очереди говорят: "Я никогда не (делал чего-либо)". Тот, кто делал предложенное - загибает палец.

ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

«Пуговица»



Возьмите пуговицу и проденьте в нее леску или проволоку и сделайте ее такой величины, чтобы дети могли в кругу сесть или встать вокруг этого кольца и взяться за него руками. Водящий находится внутри круга. По сигналу дети начинают передавать пуговицу друг другу по проволоке таким образом, чтобы ведущий не догадался, у кого она в данный момент. Кого поймают с пуговицей - тот и водит.

«Фоторобот»

Участники группы должны составить собирательный фотопортрет группы. Изображение строится из 12-15 элементов. Сюда входит голова, шея, левая и правая руки, туловище, левая и правая ноги, глаз, нос, рот, уши, волосы. Каждая деталь обсуждается и "берется" у одного из игроков, причём выбор объясняется, например: "Предлагаю в наш фотопортрет взять голову Иванова, т. к. она у нас самая умная" и т. д.

«Волшебный стул»

В центре круга ставится стул, на который по очереди садятся все желающие. "Волшебство" заключается в том, что у того человека, который садится на стул, "высвечиваются" все главные достоинства, о которых и говорят ему остальные.

«Круг»

Все рассчитываются на 1-й - 2-й. Затем они 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. Глаза не открывают. Дается возможность ощупать только руки. После этого всех аккуратно переставляет ведущий. Все открывают глаза, и их задача - найти свою пару.

«Машина»

Вспомогательного материала нет. Машина строится из членов команды. Необходимо построить любой действующий механизм.

2 минуты на обсуждение;

- 2 минуты вы строите модель, не произнося ни слова;

- представляете построенную модель.

«Гостиница»

Мы прилетели на Марс и нам нужно разместиться в марсианской гостинице, а ней только трёхместные номера, два двухместных номера и один одноместный. Необходимо как можно быстрее распределиться, кто в каком номере будет жить.

Проведя игру, можно увидеть наличие и состав микрогрупп в коллективе. Одноместные номера обычно достаются либо скрытым, не выявленным лидерам, либо "отверженным".

Предложенное количество номеров и мест составлено для 8 участников. Если играет большее или меньшее количество игроков, то количество и вместимость номеров составляется таким образом, чтобы были трёхместные, двухместные и один одноместный.

«Карabas»

Для проведения игры детей рассаживают по кругу, вместе с ними садится ведущий, который предлагает условия игры; "Ребята, вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса - Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы - куклы. Я произнесу слово "Ка-ра-бас" и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь, встать со стульев, причём столько человек, сколько я покажу пальцев".

Чаще встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята.

Рекомендуются повторить игру 4-5 раз.

"День рождения"



Ведущий, обращаясь к участникам игры, предлагает записать фамилии тех, кого бы он пригласил на свой день рождения. Можно пригласить не более трёх гостей.

Три-четыре человека, получившие наибольшее количество предложений, становятся основными "именинниками". Они приглашают в гости всех участников игры.

Ведущий предлагает выбрать каждому того именинника, к которому он желает пойти на день рождения. При этом ведущий игры уточняет, что если кто-то не пожелает идти ни к кому из "именинников", то он имеет на это право. Создаются разные по количеству группы.

Для определения межгрупповых связей участникам игры предлагается после короткого совещания определить, с какой из групп они хотели бы объединиться. В результате этой игры выявляются эмоциональные лидеры, а для

ребят появляется возможность определить различие между деловыми и эмоциональными лидерами.

«Гусеница»

Группа становится в линию. Каждый из группы передает свою руку тому, кто стоит сзади. Для этого играющие расставляют ноги на ширину плеч и подают руку назад между своих ног. При этом каждый также берёт руку стоящего впереди. Группа начинает двигаться назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке.

«Проводник»

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

1. Нельзя разговаривать.
2. У всех, кроме последнего, закрыты глаза.
3. Последний человек - "машинист поезда".
4. Хлопок по левому (правому) плечу - поворот налево (направо).
5. Хлопок по обоим плечам - движение вперед.
6. Двойной хлопок по обоим плечам - движение назад.
7. Хлопок по обоим плечам дробью - стоп.

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

«Титаник»



Участники игры сидят на скамейках. Ведущий начинает: «Вы находитесь на "Титанике", который начинает тонуть. Ваша задача спасти как можно - больше людей. Итак, под воду уходит правый борт, левый и т. д.» При этом ведущий обозначает сколько мест остается, а дети стараются поместиться на оставшейся площади. Игра продолжается до тех пор, пока 0. обозначенная ведущим площадь не станет минимальной.

«Признак деления»

Все участники садятся по кругу. Один из них на время выходит за дверь. Тем временем группа делится на две подгруппы, по какому-то выбранному признаку. Признак должен визуально фиксироваться и однозначно делить группу на две части (например, наличие шнурков на обуви). Две образовавшиеся подгруппы садятся в различных местах так, чтобы они были обозначены пространством. Вернувшийся участник должен определить, по какому признаку группа разделилась.

«Обувная фабрика»

Все снимают обувь и кладут ее в центр круга, каждый



участник надевает два разных ботинка и пытается поставить ногу рядом с ногой в парную обувь.

«Охотник»

Из числа играющих выбирается охотник и лесник. Охотник идет к леснику и жалуется: "Хочу поохотиться, но леса нет". "Лес можно посадить", - говорит лесник. Приводит часть детей и расставляет по разным местам площадки на расстоянии примерно двух-трех шагов друг от друга. "Вот тебе лес", - говорит он охотнику. "А на кого мне охотиться, если нет зверей?" - жалуется охотник.

Тогда лесник ставит за деревьями остальных играющих и дает им разные названия зверей. "Какого зверя поймать хочешь?" - спрашивает лесник. "Лису" - отвечает охотник. Названный зверь должен убежать, а охотник гнаться за ним. Деревья поднимают вежи, стараются помешать охотнику поймать зверя. Если он поймает добычу, игроки меняются местами. Если не поймает, выбираются новые действующие лица и игра начинается сначала.

«Сантики - сантики – лимпопо»

Играющие стоят в кругу. Водящий на некоторое время выходит из круга на небольшое расстояние. За это время играющие выбирают, кто будет "показывающим". Этот игрок должен будет показывать разные движения (хлопки в ладоши, поглаживания по голове, животу, приседания и т. д.). Все остальные играющие сразу же должны повторять движения.

После того, как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает все движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом на протяжении всей игры хором произносятся слова "Сантики - сантики - лимпопо". В незаметный для водящего момент показывающий демонстрирует новое движение. Все должны мгновенно переменить новое движение, чтобы не дать возможности ведущему догадаться, кто меняет движения. У водящего может быть несколько попыток для угадывания.

«Ворота на замке»

Задача: попасть мячом в "ворота" - промежуток между игроками.

Игроки встают в круг на расстоянии локтя друг от друга. Они по очереди гоняют мяч (*теннисный или любой другой размером чуть крупнее*), стараясь загнать его в чужие "ворота". В то же время игроки следят за тем, чтобы мяч не попал в их собственные "ворота" (*промежуток справа от играющего*). Те, кто пропустят мяч в свои "ворота", зарабатывают штрафные баллы. Выигрывает тот, кто меньше заработал штрафных баллов.



«Крестики - нолики»

Игра похожа на обычную игру "крестики-нолики", только в роли "крестиков" и "ноликов" играют сами участники. Для игры необходимо 9 стульев, которые ставятся в три ряда - по три стула в каждом. Каждый стул - это клетка в игре "крестики-нолики". Играющих должно быть не меньше десяти

человек. Игроки разделяются на две команды по 5 человек. Затем в каждой из них выбирается капитан, который называет ходы. Капитан дает указание своим игрокам (*сесть, если они "крестики", или встать, если они "нолики"*) по перемещению на определенный стул. После каждой игры выбирается новый капитан.

Побеждает команда, первой заполнившая "крестиками" или "ноликами" три стула подряд по вертикали, горизонтали или по диагонали.

Если игра проходит на улице, то вместо стульев можно просто нарисовать клетки на асфальте или на земле. Участники, которые играют роль "ноликов", могут стоять в пределах своей клетки, а выступающие в роли "крестиков" сидеть.

«Циклон»

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

«Гусеница»

Играющие садятся на стулья в круг. Один из игроков встает со стула в центр круга, поэтому один стул остается свободным. Другие участники постоянно движутся в одном направлении, "гусеницей", пересаживаясь с места на место, не давая стоящему игроку сесть на стул. А тот должен попытаться сделать это без лишней грубости, никого не толкая, например, воспользовавшись заминкой одного из участников. Когда, наконец, игроку удастся занять стул, его место в центре занимает участник, оказавшийся слева от него.

«Отгадай, чей голосок»

Вожатый отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем ведущий встает в круг и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами: "Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг. А как скажем: "Скок, скок, скок (*эти слова говорит один человек*), отгадай, чей голосок?"

Вожатый открывает глаза и отгадывает, кто из ребят говорил "Скок, скок, скок". Если это ему удастся, он меняется местами. Можно водящему дать три попытки. Если он не угадает, игра начинается сначала.

«Лавата»

Играющие берутся за руки, образуя круг. В середину круга входит ведущий и все напевают:

Дружно танцуем мы,
Тра-та-та, тра-та-та,
Танец любимый наш -
Это лавата, да!

Все двигаются по кругу приставными шагами. Когда заканчиваются слова песенки все останавливаются. Ведущий говорит: «Мои локти хороши?» Дети отвечают "хороши". Ведущий: "А у соседа лучше". Ребята берут друг друга за локти и, напевая слова, повторяют танец. Затем можно предлагать и «плечи, ноги, мизинцы, пятки, шею, и т д», а у соседа всегда будет лучше.

«Анюта»

Участники игры выбирают водящих - юношу и девушку. Обоим завязываются глаза. Можно их еще и покружить, чтобы они потеряли ориентировку. Остальные играющие берутся за руки и образуют круг вокруг водящих. Вытянув вперед руки, мальчик пытается поймать девочку, спрашивая при этом: "Анюта?". А она ему отвечает: "Я тута". Окружающие не должны подсказывать водящим, кто, где находится. Чтобы поймать "Анюту", иногда достаточно просто коснуться ее рукой.

«Егорки»

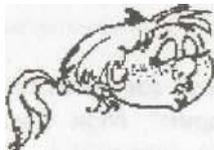
"Как на горке, на пригорке стоят 33 Егорки" - это присказка, которую говорят все хором, затем каждый участник делает глубокий вдох и самостоятельно на выдохе вслух считает: "Раз Егорка, два Егорка... и т. д.". У кого больше всего "Егорок", тот и победил.

«Коленочки»

Играющие сидят в плотном кругу. Руки играющих лежат на коленях соседей справа и слева. В процессе игры нужно быстро хлопать по колену соседа, не нарушая последовательности рук. Если кто-то хлопнул не в свою очередь или просто не поднял руку, он «ошибившуюся» руку убирает. Побеждают те, кто не ошибается.

«Топотушки»

Равное количество девочек и мальчиков садятся напротив друг друга. Мальчики шепотом сообщают ведущему имена девочек, которых они загадали. Ведущий следит, чтобы не было повторений в выборе девочек. Затем девочка подходит к мальчику, который, как ей кажется, мог ее загадать, и топает перед ним ногой. Если она угадала, то садится на место мальчика. Если не угадала, мальчик топает перед ней ногой, и она возвращается на своё место. Игра продолжается до тех пор, пока все девочки не пересядут. Затем девочки загадывают мальчиков.



«Любит? Не любит?»

Игра - шуточная ворожба. Играют парами - девушка и парень. Девушка берет платочек и собирает вместе все его углы. Потом предлагает парню взять любой угол платка, а сама другой рукой берет один из углов. Каждый тянет к

себе платок за взятый угол. Если платок при этом развернется треугольником, значит, парень любит девушку и должен поцеловать ее. Если же платок развернется не углом, значит парень не любит, а девушка продолжает игру с другими.

«Найденный»

Играющие делятся на две равные группы, которые садятся на стулья друг против друга. В каждой группе выбирается капитан, который договаривается с каждым играющим своей группы, какое условное имя он принимает. Условные имена не должны быть известны игрокам противоположной группы. Затем игроки обеих групп принимают определенные позы, которые они не должны менять до конца игры после чего капитан одной из групп по указанию ведущего подходит к противоположной группе и одному из играющих предлагает закрыть глаза, при этом называя условное имя одного игрока из своей группы. Названный игрок подходит, прикасается к руке игрока, закрывшего глаза, и, вернувшись на свое место, принимает прежнюю позу. Далее капитан предлагает игроку противоположной группы открыть глаза и определить, кто же к нему подходил. Если он узнал, то названный им игрок переходит в его группу. Если ошибся, то сам уходит в его группу, где получает новое имя.

Выигрывает группа, в которой окажется большое количество игроков.

Правила:

1. Нельзя разглашать условные имена.
2. Нельзя подсматривать.
3. Принятые позы сохранять до конца.
4. Позы не должны быть утомительными.
5. В качестве имен используют название городов, цветов и т. п. Человек, нарушивший правила, переходит в противоположную группу.

«Попади в шляпу»

Существует много вариантов этой игры. Раздайте детям примерно 5 игральные карты, соломинки для питья воды, фишки с покемонами, и т. д. и предложите попасть этими предметами в шляпу, стоя на определенном расстоянии.

ИГРЫ С ЗАЛОМ

«Дыня»

Ребята делятся на 4 группы. Ребятам предлагается "скушать дыню". Первая группа должна эту дыню кинуть второй группе: делают движения руками со словами: "У-ух!". Вторая группа режет дыню, показывая руками и произнося слова: "Чик, чик, чик!". Третья группа кушает дыню, произнося слова: "Ням, ням, ням!". Четвёртая группа наелась и отдыхает после обеда, произнося слова: "А-а-а-ах". Темп игры постепенно увеличивается.

«Дыр - дыр - пулемет»

Слова игры сопровождаются жестами, темп игры постоянно увеличивается.

Дыр-дыр пулемёт *(руки как на пулемёте)*.
Выше крыши самолёт *(руки над головой)*
Бах! *(Широкий хлопок руками)* Артиллерия!
Мчится кавалерия! Ура! *(Руками над головой как будто шашки крутят)*.

«Обсерватория»

Ведущий показывает первое движение - все его повторяют, затем показывает следующее - все повторяют с самого начала и т. д.

Ведущий: Представьте, что мы с вами заходим в обсерваторию. Открываем шторочки *(вжик-вжик)*. Выдвигаем телескоп *(вжи-и-и)*, смотрим, а стеклышко грязное, протираем *(шик-шик-шик)*. Настраиваем аппарат *(з-з-з)*, смотрим, а на небе большая - пребольшая звезда *(о-о-о)*, а вокруг ещё много маленьких таких же звездочек *(чпок-чпок-чпок)*. По небу летает много комет *(у-у-у)*, ракет *(у-у-у)*, ещё есть летающие тарелки *(у-лю-лю-лю)* и иногда идет метеоритный дождь *(нарастающие аплодисменты)*.

Замечательно, а теперь еще раз, но побыстрее.

«Веселые мартышки»

Играющие повторяют движения за ведущим.

Мы - весёлые мартышки!

Мы играем громко слишком.

Все в ладоши хлопаем *(хлопают в ладоши)*,

Все ногами топаем *(топают ногами)*,

Надуваем щечки *(надувают щеки)*,

Скачем на носочках *(все прыгают)*,

И друг другу даже языки покажем! *(показывают языки)*,

Оттопырем ушки, хвостик на макушке,

Пальчик поднесём к виску,

Дружно прыгнем к потолку,

Шире рот откроем-

Гримасы все состроим!

Как скажу я слово "три",

Все с гримасами замри!

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

«Ипподром»

Ведущий: Вы когда-нибудь бывали на ипподроме? Ну, хоть раз? Я приглашаю вас на ипподром. И не просто зрителями, а участниками. Представьте, что вы красивые, стройные лошадки. Положите ручки на коленочки. И все выходим на старт *(показываем руками, хлопаем по коленкам)*.

Итак, приготовились! На старт! Внимание, марш! Побежали, побежали! Барьер! *(высоко одновременно поднимаем руки вверх и снова опускаем)*. Побежали, быстрее, быстрее. А теперь затяжной барьер. Снова побежали. По песочку *(потираем ладошками друг о друга)*, по водичке *(руки в замок и хлопаем)*

закрытыми ладошками). Снова побежали. Мы уже близко к финишу. А теперь, внимание: мы пробегаем мимо трибуны, где сидят девочки. Девочки поприветствуйте лошадок - покричите, потопайте ногами громко-громко. А теперь трибуна мальчиков еще громче приветствует лошадок. Ну, а теперь мы с вами прибежали. Поднимите правую руку. Погладьте себя по голове. Молодцы!

«Игра»

Последний слог последнего слова повторяется дважды.

Собирайся детвора (ра-ра).

Начинается игра (ра-ра).

Бей в ладоши веселей (лей-лей).

Ты ладоши не жалей (лей-лей).

Сколько времени сейчас? (час-час).

Сколько будет через час? (час-час).

И не правда будет два (два-два).

Думай, думай голова (ва-ва).

Как поёт в селе петух? (ух-ух)

Да не филин, а петух (ух - ух)

Вы считаете, что так? (так - так)

А самом деле как? (как-как)

Это ухо или нос? /показывая на ухо/ (нос-нос)

А быть может сена воз? (воз-воз)

Это локоть или глаз? /показывая на локоть/ (глаз-глаз)

А вот это что у нас? /показывая на нос/ (нас-нас)

Вы хорошие всегда? (да-да)

Или только иногда? (да-да)

Не устали отвечать? Разрешаю помолчать!

«Веселые гласные»

Все, у кого в имени есть названная буква, сделают то, о чем их просят.

Слушайте внимательно, отзываться обязательно!

У кого есть буква А, дружно крикнем все: " Ура!"

У кого есть буква О, ну-ка все до одного

Прокричите-ка в ответ очень громко всем: "Привет!"

Все владельцы буквы И скажем дружное : "Ап-чи!"

Кто имеет букву Е, скажет весело нам: "Бе-е-е!"

А кто дружит с буквой Я, пусть покажет на себя.

У кого же буква Ю пропоет: "Ля-ля, лю-лю!"

И давайте все сейчас улыбнемся дружно враз.

«Какие мы хорошие»

Ведущий: Сколько ребят на нашем празднике: весёлых, нарядных, радостных! Сейчас мы с вами решим, какие мы? Я буду говорить, а вы можете со мной соглашаться или нет. Будьте внимательны.

Вы смелые? - Да

Умелые? - Да.

| | |
|-------------|--------|
| Ленивые? | - Нет. |
| Красивые? | - Да. |
| Крикливые? | - Нет. |
| Весёлые? | - Да. |
| Милые? | - Да. |
| Послушные? | - Да. |
| Драчливые? | - Нет. |
| Счастливые? | - Да. |

Давайте друг друга поздравим с праздником и скажем, какие мы хорошие и пожмем руку соседу справа, пожмём руку соседу слева.

«Ёжики»

Играющие повторяют слова ведущего и сопровождают их движениями.

Слова ведущего:

Действия играющих:

Два прихлопа

два раза хлопают

Два притопа

два раза топают

Ежики-ежики

показывают растопыренные пальцы

Наковали-наковали

ударяют кулаком о кулак

Ножницы- ножницы

показывают руками ножницы

Бег на месте, бег на месте

топают ногами

Зайчики- зайчики

показывают уши

Ну-ка, дружно, ну-ка вместе!

Девочки!

Кричат девочки

Мальчики!

Кричат мальчики

«Купим мы, бабушка, тебе»

Играющие вслед за ведущим повторяют слова и движения, постепенно увеличивая темп. Слова ведущего:

Купим мы бабушка тебе курочку (2 раза).

Курочка по зернышку: кудах-тах-тах.

Купим мы бабушка тебе уточку (2 раза).

Уточка: тюрюх-тюх-тюх, курочка по зернышку: кудах-тах-тах.

Купим мы бабушка тебе индюшенка (2 раза).

Индюшонок: шапды-фалды, уточка и т. д.

Купим мы бабушка тебе кисоньку (2 раза).

Кисонька: мяу-мяу, индюшонок: шалды-фалды и т. д.

Купим мы бабушка тебе собачонку (2 раза).

Собачонка: гав-гав, кисонька: мяу-мяу, индюшонок и т. д.

Купим мы бабушка тебе поросенка (2 раза). Поросенок: хрюки-хрюки, собачонка: гав-гав, и т. д.

Купим мы бабушка тебе коровенку (2 раза).

Коровенка: муки-муки, поросенок: хрюки-хрюки, и т. д.

Купим мы бабушка тебе телевизор (2 раза).

Телевизор: факты-время, дикторша: тра-ля-ля, Курочка по зернышку: кудах-тах-тах.

Действия играющих: Показывают, как клюет курочка. Показывают, как



плавает уточка, как клюет курочку, На слове шалды- рука вправо, на слове балды - влево, и т. д. Показывают, как умывается кошка, на слове шалды - рука вправо, на слове балды - влево, и т. д.

Показывают уши собаки, как умывается кошка, и т. д. Показывают рукой пяточек поросенка, показывает уши собаки, и т. д. Показывают рога коровы, и т. д.

«Ты колпак мой треугольный»

Игра на внимательность и координацию движений.



Ведущий: Ребята, давайте запомним небольшое стихотворение:

Ты колпак мой треугольный.
Треугольный мой колпак,
Если ты не треугольный,
Значит ты не мой колпак.

А теперь мы с вами будем заменять каждое слово на движение.

Сначала заменим слово "колпак" - поднимем руки над головой, изображая треугольный колпак.

(Стихотворение читается заново, но слово "колпак" заменяется движением).

Теперь заменим слово "треугольный" - рисуем в воздухе треугольник.

Стихотворение рассказывается, слова - "колпак" и "треугольник" заменяются движениями. И так далее:

"мой" - показываем на себя,

"не" - отрицательно мотаем головой.

"если" - вытягиваем вперед руки, сжатые в кулак,

"значит" - разводим руки в стороны.

А теперь все стихотворение покажем жестами.

«Праздник»



Интересно, эта игра проходит и тогда, когда вы просите играющих изобразить то или иное слово. Они одновременно показывают - вы выбираете наиболее интересное изображение, просите всех обратить внимание на человека, придумавшего его, и повторить за ним это действие. У играющих тогда создается впечатление, что они эту игру придумали сами. Тогда задача ведущего - повторять эти действия и быстро их запомнить, чтобы самому ничего не перепутать.

Вариант игры:

Мы пришли на праздник,

Он такой проказник,

Он такой проказник,

Праздник, праздник, праздник.

"Мы" - обводим руками всех и показываем на себя,

"Пришли" - маршируем на месте,
"Он" - рукой на кого-нибудь,
"Такой" - обе руки показывают жест "классно",
"Проказник" - большие пальцы рук прижаты к вискам, остальные пальцы растопырены, язык высунут.

"Праздник" - хлопанье в ладоши и улюлюканье. Слово "праздник" обязательно заменяется последним.

«Узелки»

Сейчас мы разделимся на две команды. Правая половина зала - "Ловкие", левая - команда "Умелые".

У меня две веревочки. Каждая команда получает свою. Задача: по сигналу передавать веревочку от первого ряда до последнего и завязать на них как можно больше узелков.

Тот, кто получит веревочку в последнем ряду, должен быстро подбежать к ведущему. Команда, выполнившая задание первой, побеждает.

«Волна»

Все вы помните игру "Море волнуется раз..." Давайте попробуем изобразить волнуемое море. Каждый ряд - волна.

По команде "первый ряд волна" все, кто сидит в первом ряду, по очереди привстают и снова садятся, как будто накатилась волна. Я буду называть номер ряда, а вы - "волноваться".

«Как живешь?»

На каждый вопрос дети отвечают хором: "Вот так!" и жестом показывают нужные движения. Как живешь?

- Вот так! - *показать большой палец.*

Как идешь?

- Вот так! - *шагают на месте.*

Как бежишь?

- Вот так! - *согнутые руки в локтях и показывают, как бегут.*

Ночью спишь?

- Вот так! - *руки "лодочкой" и положить на них голову,*

А даешь? А берешь? А шалишь? А грозишь? Ждешь обед? Машешь вслед? А молчишь? А сопишь? А плывешь? Как живешь? Темп убыстряется.



«У Вани-Вани-са у Вани»

Игра на внимательность и развитие координации.

Сначала выучим движения.

Положите руки себе на колени. А теперь левую руку на свое правое колено, а правую руку - на левое колено соседа справа, теперь снова себе на колени. А сейчас в другую сторону: правую руку на свое левое колено, а левую руку - на правое колено соседа слева. Еще раз все сначала. Получается? Тогда продолжаем выполнять движения и добавляем песенку:

У Вани-Вани-са у Вани,
У Вани-Вани-са у Вани,
Ба-ба-ба-ба-кора й-я-я,
Ба-ба-ба-ба-кора й-я-я,
Уни, уни, уни, где-то там.

Молодцы, но это еще не все. А теперь следующее движение: руки на колени, крест - накрест на плечи. На окончание каждой фразы поднимаем обе руки вверх. Попробуем?

А теперь поем песенку и делаем сначала первое движение (*по коленкам*), а потом второе (*крест-накрест*). Игра проводится несколько раз, темп постепенно увеличивается.

«Бразилия»

Играющие иллюстрируют движениями слова ведущего, повторяя за ведущим слова и движения.

"У меня в Бразилии живет бабушка! У нее вот такой палец! (*Показывает большой палец*).

"У меня в Бразилии живет бабушка! У нее вот такой палец! (*Все показывают*) И вот такой рот! (*Кривит рот, все повторяют*).

"У меня в Бразилии живет бабушка! У нее вот такой палец! (*все показывают*). И вот такой рот (*все показывают*). Вот такие глаза! (*Таращит глаза, все повторяют*).

К этим фразам можно добавлять новые и разные: вот такие плечи, у нее есть швейная машинка (*изобразить одновременно с имеющимися движениями еще и шитье на швейной машинке*).

"У меня в Бразилии живет бабушка, она все время говорит:

"Ах, какая я красивая! Почему меня никто не любит? (*Все кричат*).

После паузы, когда стихнет смех, ведущий говорит: "Какова бабушка таковы и внуки".

«40 секунд»

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

ПОМНИТЕ, У ВАС ЕСТЬ ТОЛЬКО 40 СЕКУНД!

За это время постарайтесь выполнить все нижеприведенные действия:

1. Присядьте 2 раза.
2. Подпрыгните на левой ноге 5 раз.
3. Поднимите вверх обе руки 2 раза.
4. Внимательно прочитайте все задания.
5. Громко крикните свое имя.
6. Дважды громко мяукните.
7. Поцелуйте любых 3-х человек.
8. Повернитесь вокруг своей оси 3 раза,
9. Громко посмейтесь над ведущими игры.
10. Коснитесь рукой любых 3-х человек.
11. Подпрыгните на правой ноге 5 раз.

12. После того как вы прочитали все задания, выполните только задания 13 и 14.

13. Присядьте на корточках.

14. Положите лист перед собой на пол.

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

«Победа»

Все играющие получают кодовое слово "победа". После каждой фразы ведущего у кодового слова "теряется" по одной букве.

| | |
|------------------------|----------|
| Ведущий | Дети |
| По морю плывет корабль | «Победа» |
| У моряков пришло время | обеда |
| Но у них случилась | беда |
| У них пропала | еда |
| Моряки в панике? | да |
| Что они кричат? | А-а-а! |

«О алле»

Ведущий напевает слова игры, дети повторяют каждую строчку:

О-о-о, алле, О кикилис бамба, О саласа бимба, О я бананы ем, И апельсины ем, Симба. Отм - дотм - битм - били Пуба - побитм - били Бимба!

«Балами»

Вожатый кричит строчки речевки, дети после каждой строчки кричат "Хэй!"

Бала - бала – ба! Хэй! Чика - чика - чи! Хэй! Чи! Хэй! Чи! Хэй! Чик - чирик - чик - чик! Хэй!

«Летняя»

Вожатый говорит строчку, все повторяют.

Солнечному лету рады все ребята.

Отдых, речка, дружба - что еще нам надо.

Обещаем загореть и ни разу не болеть.

Плывать как дельфины,

Выгибая спины.

Дружно лету детвора

Грянем громкое "Ура!"

«Отрядная»

Отряд делится на две команды: мальчиков и девочек. Они одновременно или по очереди кричат, каждая свои слова. Кто громче, тот и победил.

Мальчики: Мы отрядная душа,
С нами смена хороша.
Мы сильные и смелые,
Как негры, загорелые!



Девочки: Украшаем мы отряд,
Встрече с нами каждый рад.
Веселы мы и дружны
Всякой смене мы нужны!

«Спортивная»

Вожатый говорит строчку, все повторяют.

Мы идем на стадион.
Отряд наш будет чемпион.
Кто задору, солнцу рад?
Эй, спортсмены, стройтесь в ряд!
А команда есть? Есть!
Капитан наш здесь? Здесь!
Выходи скорей на поле
Поддержать отряда честь!

«Солнечная»

Вожатый говорит строчку, все повторяют.

Эй, лихая детвора, собираться нам пора.
Бим-бом! Та-ра-рам! Никогда не скучно нам.
Солнце светит ярко-ярко, Нам от солнца жарко-жарко! Лето, воздух и вода — Наши лучшие друзья!

«Паровозик»

Вожатый говорит строчку, а дет добавляют слова «ту-ту, чи-чи».

У меня есть паровозик, ту-ту, чи-чи,
Он меня по рельсам возит, ту-ту, чи-чи,
У него труба и печка, ту-ту, чи-чи,
И волшебное колечко, ту-ту, чи-чи.
Мы отправимся с вокзала, ту-ту, чи-чи
У него четыре зала, ту-ту, чи-чи
Мы окажемся в Париже, ту-ту, чи-чи,
Ну, а может и поближе, ту-ту, чи-чи.
Мы поедem все в вагоне, ту-ту, чи-чи
И никто нас не догонит, ту-ту, чи-чи
Мы возьмем с собою песню, ту-ту, чи-чи
С нею будет интересней! ту-ту, чи-чи.

«Как чихает слон»



Ведущий делит зал на три команды. Первая команда кричит: "хрящики", вторая - "тащите", третья - "ящики". По общей команде все три команды должны крикнуть свои слова очень быстро и одновременно. Получившийся звук напоминает чихание. Ведущий говорит зрителям: "Поздравляю, вы научились чихать как настоящий слон!"

«Запуск ракеты»

Ведущий: К запуску космической ракеты приготовиться!

Дети: Есть приготовиться!

Ведущий: Соединить контакты!

Дети: Есть соединить контакты! *(Берутся за руки).*

Ведущий: Пристегнуть ремни!

Дети: Есть пристегнуть ремни! *(Хлопок руками).*

Ведущий: Завести моторы! *(Делает круговое движение руками).*

Дети: Есть завести моторы! *(Повторяют движение за ведущим).*

Ведущий и зрители вместе:

"Раз, два, три, вжик! *(Правой рукой - слева-направо),*

"Раз, два, три, вжик! *(Правой рукой - справа-налево).*

"Раз, два, три, вжик! *(Правой рукой - сверху-вниз).*

"Раз, два, три, вжик, вжик, вжик! *(Правой рукой зигзагообразные движения снизу вверх).*

Первая половина зала начинает все громче и громче гудеть, а вторая - начинает отсчет: 10, 9, 8, и т. д. 2, 1, пуск!

Все кричат: "Ура!"

«Гиппопотам»

Играющие повторяют вслед за ведущим слова и движения, постепенно увеличивая темп речи и быстроту движений.

Ведущий: Меня укусил гиппопотам, ой! *(Подпрыгивает).* От страха я на дерево залез *(Имитируют карабканье по дереву)*

И вот сижу я здесь, а нога моя там *(Ударяет себя в грудь и топает ногой за своей спиной)*

Меня укусил гиппопотам! *(Поворачивается, вихляясь на 360 градусов)*
Игра повторяется, пока не надоест.

«Бри Брам Бой»

В этой игре каждое последнее слово заменяется хлопком - сначала одно, стоящее в конце предложения, потом два ... и так все семь слов.

Бри Брам Бой намазал лыжи один раз *(повторить 3 раза)*

И уехал на Кавказ.

Бри Брам Бой намазал лыжи один... *(хлопок)* *(3 раза)* И уехал на Кавказ.

Бри Брам Бой намазал лыжи... *(хлопок, хлопок)* *(3 раза)* И уехал на Кавказ.

И т. д., и т. д. И уехал на Кавказ

(Хлопок, хлопок, хлопок, хлопок, хлопок, хлопок, хлопок) *(3 раза)* И уехал на Кавказ.

«Возьми приз»

Расскажу я вам рассказ

В полтора десятка фраз,

Лишь скажу я слово "три" –

Приз немедленно бери.

Однажды шуку мы поймали,

Распотрошили, а внутри

Рыбёшек мелких увидали,
 Да не одну, а целых две.
 Мечтает мальчик закаленный
 Стать олимпийским чемпионом.
 Смотри, на старте не хитри,
 А жди команду: раз, два,.... марш!
 Когда стихи запомнить хочешь,
 Их не зубри до поздней ночи,
 А про себя их повтори
 Разок, другой, а лучше пять!
 Однажды поезд на вокзале
 Мне три часа пришлось прождать.
 Ну что ж вы приз, друзья не взяли,
 Когда была возможность взять!

«Путаница»

Ведущий читает стихи, а ребята должны найти и исправить ошибки.

Пингины - жители пустыни,
 Ужата очень любят дыни.
 Шоферы знают толк в малине,
 Ребята ползают в трясине.
 Верблюды возят груз в машине.
 Неспешно ходит черепаха,
 Колючий лев в траве таится.
 Могучий ёж не знает страха,
 За ним охотится лисица
 Нет ни склада тут, ни лада
 Переставьте все как надо.



«Веселая грамматика»

Ведущий называет слова в единственном числе, а дети отвечают во множественном. Например: плот; дети отвечают: плоты

Крот - кроты
 Грот - гротЫ (*а правильно грОты*)
 Дуга - дуги
 Рука - руки
 Мука - муки (*множественного числа нет*)
 Житель - жители
 Любитель - любители
 Учитель - учителя (*а правильно учителя*)
 Грек - греки
 Узбек - узбеки
 Человек - человеки (*а правильно люди*)

Ведущий: А теперь глаголы непосредственной формы установить в первом лице. Например: гулять – гуляю

Итак: Читать - читаю

Мечтать - мечтаю

Блестать - блистаю

Свистать - свистаю (*а правильно свищу*)

Ведущий: Я буду называть слова мужского рода, а вы называйте соответствующие слова женского рода.

Повар - повариха

Портной - портниха

Купец - купчиха

Храбрец - ... (*нет множественного числа женского рода*)

«Летит»

Ведущий: "Сокол летит!" и поднимает руки вверх, дети повторяют "летит" и поднимают руки за ним. Если предмет не летает, то ребята не говорят "летит" и не поднимают руки.

Орел летит!

Ворон летит!

Скворец летит!

Сова летит!

Овца летит! - *кто последовал примеру ведущего, поднял руки вверх и сказал "летит", выбывает из игры.*

«Я»

Ведущий: А кто у нас самый внимательный? Я буду задавать вопросы, а вы громко отвечайте "Я!"

- Кто любит шоколад?

- Кто любит мармелад?

- Кто любит груши?

- Кто не моет уши?

- Кто любит гранат?

- Кто любит урюк?

- Кто не моет рук?

«Петьки – Васьки»

Играющие делятся на две половины: Петьки и Васьки.

Ведущий говорит слова:

"На солнечной поляночке стоит красивый дом,

а в домике красивом живёт весёлый гном.

Гном, гном, как тебя зовут?"

Васьки отвечают: "Васька, у меня штаны в горошек.

Я пришёл из сказки, потому что я хороший!"

Петьки отвечают: "Петька, у меня рубашка в клетку,

Я пришел к вам детки, чтобы съесть конфетку!"

Ведущий: Приготовились. Ваша задача ответить как можно громче на мой вопрос. Та команда, на которую я покажу - та и отвечает. Сначала отвечают по очереди, потом вместе - кто громче.

«Это я, это я, это все мои друзья!»

Ведущий: Ребята, я вам буду задавать вопросы, а вы внимательно слушайте и отвечайте: "Это я, это я, это все мои друзья!"

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

«Смешинки»

Если нечем вам заняться,
Предлагаю посмеяться.
Девчонки будут смеяться так: хи-хи-хи-хи!
Мальчишки так: ха-ха-ха!
А взрослые вот так: хо-хо-хо!
Кто себя в стихе узнает,
Тот смеяться начинает:
Голос чей у нас так звонок?
Ну, конечно, у девчонок ... *(девчонки смеются)*
Кто вечно бегаёт вприпрыжку?
Энергичные мальчишки! ... *(мальчишки смеются)*
Серьёзные и рослые,
Бывают только взрослые ... *(взрослые смеются)*

«Продаются в Детском мире»

Ну-ка, дети, не зевайте,
Все за мною повторяйте:
Раз, два, три, четыре,
Продаются в детском мире *(дети говорят и хлопают в ладоши)*
Французские обручи *(дети двигают бедрами, как будто крутят обруч)*
Раз, два, три, четыре,
Продаются в Детском мире. *(Дети говорят и хлопают в ладоши)*
Китайские болванчики. *(Дети качают головой вправо-влево)*

Раз, два, три, четыре,
Продаются в Детском мире. *(Дети говорят и хлопают в ладоши)*
Сапоги-скороходы *(Дети шагают на месте, высоко поднимая ноги)*
Раз, два, три, четыре,
Продаются в Детском мире *(Дети говорят и хлопают в ладоши)*
Японские веера *(Дети машут на себя раскрытыми ладонями)*
Можно называть несколько подарков сразу, но при этом ребята будут выполнять одновременно несколько движений сразу.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

«Пузырь»

Ребята, взявшись за руки, со словами "месим, месим тесто" сначала сходятся в круг, а затем, повторяя "раздуйся пузырь, раздувайся большой, да не лопайся", стараются разойтись как можно дальше. На каких участниках круг разрывается, те выбегают из игры.

«Беги, а то останешься без ужина»

В эту игру лучше всего играть на улице. Дети встают в круг, берутся за руки, а ведущий медленно идет внутри круга. Внезапно он останавливается около любых игроков, разжимает их руки и говорит: "Беги, а то останешься без ужина!" Двое игроков начинают бежать вокруг круга детей в противоположных направлениях, а ведущий становится вместо игроков. Кто первый займет пустое место в кругу, тот и победил, второй игрок становится ведущим.

«Поймай хвост»

Все играющие выстраиваются в колонну, держась друг за друга через одного, образуя, таким образом, тело змеи (дракона). Задача для "головы" - поймать свой "хвост". Если удалось, то пойманный "хвост" становится "головой" и игра продолжается дальше.

«Три шага»

Играющие стоят в кругу, взявшись за руки. Произнося такие слова, выполняют движения (все что говоришь, то и выполняешь).

Три шага налево,
Три шага направо,
Шаг вперед, два назад.

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами:

Дедушка водяной,
Что сидишь ты под водой,
Выгляни на чуточку,
На одну минуточку.

Круг останавливается. «Водяной» встает и, не открывая глаз, подходит к одному из игроков. Его задача определить, кто перед ним. "Водяной" может трогать стоящего, но не может открывать глаз. Если водящий угадал, они

меняются местами. Тот, кого угадали, становится "водяным".

ИГРЫ С ПЕСНЯМИ



«На внимание»

Ведущий предлагает спеть хором хорошо известную песню. По первому хлопку ведущего все начинают громко петь, по второму - пение продолжается, но мысленно (про себя), по третьему хлопку - вновь все поют вслух. И так несколько раз, до тех пор, пока кто-нибудь не собьется. Тот, кто ошибся, становится ведущим и продолжает игру.

«Граммфон»

Каждому участнику предлагается спеть куплет из песни. Из какой - каждый решает сам. Но каждый следующий куплет должен продолжать тему песни, которую исполнил предыдущий участник. Например, первый исполнил куплет романса "Гори, гори, моя звезда". Продолжением может быть песня "Светит незнакомая звезда", и т. д. Начинает самый смелый.

«Вопрос в песне»

Все участники делятся на две команды. Одна команда задает вопрос другой команде словами из любой песни. Вторая команда отвечает ответом из любой песни. Затем наоборот.

Пример: Вопрос: "Из чего же, из чего же, из чего же сделаны наши мальчишки?"

Ответ: "Это мы не проходили, это нам не задавали".

«Узнай песню по хлопкам»

Команда загадывает песню, прохлопывает ритм, задача другой - отгадать песню.

«Музыкальные фигуры»

Все участники делятся на две команды. Играет музыка, и участники танцуют или просто ходят под нее по всей комнате. Ведущий называет, какую либо фигуру и останавливает музыку, а игроки каждой команды собираются вместе и пытаются изобразить названную фигуру. Ведущему следует начинать с легких фигур, например, круга, прямоугольника, треугольника и переходить к более сложным, в частности, буквам алфавита. Команда, лучше справившаяся с заданием, получает за каждую фигуру по баллу. Побеждает команда с наибольшим количеством баллов.

«Хор»

Ребята выбирают одного водящего, который уходит за пределы комнаты. В это время ребята выбирают любое известное стихотворение или песню и распределяют каждый себе по слову. Как только приходит водящий, все в один момент произносят свое слово. Водящий должен узнать, что это за стихотворение или песня.

ИГРЫ - ШУТКИ

«Кенгуру»

Выбирается доброволец. Один ведущий уводит его подальше и объясняет, что он должен будет изображать кенгуру жестами, мимикой и т. д., но ни издавая, ни звука, а все остальные должны догадаться, что за животное он показывает. В это время второй ведущий рассказывает аудитории, что сейчас "жертва" будет показывать кенгуру, но все должны притворяться, что они не понимают, что за животное он показывает. Надо называть любых других животных, но не кенгуру. Это должно быть что-то типа: "Ой, значит, оно прыгает?" Так, наверно, это кролик. Нет?! Странно, ну тогда это обезьяна". Через пять минут имитатор будет действительно напоминать взбесившегося кенгуру.

«Медведь»

Играющие встают в одну шеренгу, плечом к плечу. Ведущий стоит первый и, немного сгибая колени, спрашивает рядом стоящего: "Ты медведя видел?" Отвечая отрицательно, второй играющий задает тот же вопрос соседу и так далее.

Последний спрашивает первого. Далее ведущий, присаживаясь на корточки, задает вопрос: "А он очень страшный?" Ему отвечают: "Не знаю", тоже присаживаясь на корточки. И так далее. Последний спрашивает ведущего "А он очень страшный?". Ведущий отвечает: "Очень. Так почему же мы не убегаем?" После этих слов ведущий тихонько толкает всю шеренгу, сидящую на корточках и все, смеясь, падают.

«Стенка»

Все участники встают лицом к стене, касаясь ее ладонями. Ладони у всех участников расположены на одном уровне.

Ведущий задает разнообразные вопросы, на которые можно ответить, либо "да" либо "нет". Если ответ утвердительный - участник поднимает руки по стенке на одну ладошку вверх, если отрицательный - опускает вниз.

Специально задаются вопросы, ответы на которые, вероятней всего, будут положительными. Например:

"Вы любите мороженое?"

"Вы любите смотреть телевизор?" и т. п.

Когда участники поднимают руки на максимальную высоту, ведущий спрашивает: "Вы люди разумные?" При положительном ответе добавляет: "А чего на стенку лезете?"

«Полный угол дураков»

Участникам игры предлагается проверить их "артистические способности", для чего они становятся в угол и отвечают на вопросы ведущего с такой же интонацией, как задается вопрос. Например:

Ведущий: Зайцы дома?



Участники: Дома-дома!

Исключением является ответ на вопрос: "Волки дома?"

На него участники должны ответить "Нет волков!" Ведущий: "Зато полный угол дураков!".

«Школа огородных пугал»

Ведущий предлагает участникам поднять руки вверх, покачать ими, развести их в стороны, пошипеть, посвистеть, как ветер и так далее. После окончания всех упражнений, он поздравляет ребят: "Ребята! Поздравляю вас! Вы окончили "Школу огородных пугал".

«Стеночки»

Ведущий: Дети, вы играть любите? Не боитесь? Тогда идите к стеночке и положите на неё руки. Я вам буду задавать вопросы. Если вы отвечаете "да", то ладошки поднимаете по стеночке, если "нет", то опускаете по стеночке. Понятно? Слушайте внимательно.

- Вы кушать любите?
- На море загорать любите?
- В школу ходить любите?
- Шоколад любите?
- Дождь любите?
- На лыжах кататься любите?
- В школу ходите?
- А почему тогда на стенку лезете?

«Верблюд»

Играющие встают в круг и кладут руки на плечи друг другу. Вожатый говорит, что сейчас каждому на ухо скажет название какого-либо животного, а потом встанет в центр и будет произносить названия животных, и тот, чье животное он назовет, должен поджать ноги и повиснуть на соседях. Вожатый подходит к каждому и очень тихо говорит "Верблюд". Это надо сделать так, чтобы не слышали соседи. Затем вожатый встает в круг и говорит: "Слушайте внимательно! Сейчас я буду называть животных, Возможно, что некоторых я вообще не называл, так что помните свое животное. Итак: Кошка! Лошадь! Верблюд!»

«Свисток»

Участники располагаются по кругу. Выбирается игрок (или несколько), которому придется выйти из комнаты или отойти подальше, чтобы он ничего не видел и не слышал. Ведущий объясняет ему правила игры: "Когда ты выйдешь, этот свисток получит любой человек. Твоя задача найти свисток. Время от времени в свисток будут свистеть. Если тебе покажется, что свисток у кого-то, ты останавливаешь игру, говоря: "Стоп!" и показываешь рукой на предполагаемого человека. Он протягивает тебе руки. Если ты отгадал, вы меняетесь местами. Если в течение 3-х попыток ты не отгадываешь, то показываешь любой номер художественной самодеятельности".

После того, как этот игрок выходит из круга, ведущий говорит, что свисток будет висеть у него на шее сзади (под воротником не видно шнурка). Когда ведущий подходит спиной к какому-нибудь участнику, тот должен быстро и незаметно свистнуть. При этом все делают вид, что передают свисток из рук в руки.

Если выходит несколько человек, то заходят они по одиночке.

«Бухарский осел»

Данная игра предполагает розыгрыш одного человека остальными играющими.

Водящим выбирается тот, кто не знает правил игры. Ему предлагают выйти за дверь, где объясняют, что ему предстоит угадать с трех попыток кто из играющих выбран "осликом". Главная отличительная черта "ослика" заключается в том, что на вопрос водящего: "Кто ослик?", он должен громче всех ответить: "Я!" В то время, пока водящий находится за дверью, ребята договариваются, что он обязательно угадает "ослика" с третьей попытки, и тогда "ослик" становится водящим и выходит за дверь.

В это время происходит выбор нового "ослика", роль которого ненавязчиво предлагается разыгрываемому. Теперь все происходит точно так же, как в первый раз, за исключением одной детали: первый и второй раз, отвечая на вопрос водящего, ребята отвечают все вместе, а водящий указывает, в качестве кандидатов на роль "ослика", на любого игрока, кроме разыгрываемого. Все самое интересное происходит после третьего вопроса водящего: все дружно набирают полные легкие воздуха, как бы готовясь громко крикнуть, но... кричит только один "ослик".

«Сеанс гипноза»

Ведущий в данной игре - гипнотизер. По ходу гипноза участники выполняют все движения. "Представьте, что вы идете по жаркой-жаркой пустыне, светит раскаленное солнце, вам очень хочется пить. И вдруг вы видите маленький цветочек. Вы наклоняетесь, чтобы понюхать его и вдруг, замечаете на листочках росинку. Она так переливается на солнце. Вы наклоняетесь слизнуть ее... Замерли!

Ведущий (*помощнику*): "Товарищ командир, группа служебных собак для несения службы по охране государственной границы Российской Федерации построена!"

«Да-нет-да»

Выбираются одинаковое количество мальчиков и девочек (не более 3-х, так как, если больше, то у зрителей теряется интерес), которые выходят за дверь. Если ведущий парень, то остается девочка, если ведущая девушка, то мальчик.

Ведущий объясняет оставшемуся игроку: "Я буду задавать вопросы. На первый вопрос ты всегда отвечаешь "да", на второй - "нет", на третий - "да" и так далее.

Ведущий показывает на свою руку и спрашивает:

"Ты знаешь, что это?" Игрок: "Да".

"А для чего?"

Игрок: "Нет".

"Хочешь покажу?"

Игрок: "Да".

После этого пожимает руку игроку.

Затем показывает на волосы и спрашивает...

После этого гладит игрока по волосам.

Показывает на плечо и спрашивает...

Кладет свою голову на плечо игроку.

Показывает на щеку и спрашивает...

Целует в щеку.

Показывает на губы и спрашивает...

Ударяет по ним пальцами, озвучивая этот жест.

«Статуя любви»



За дверь вызывается одинаковое количество мальчиков и девочек. Первой в комнату заходит девочка,

Ей предполагается роль скульптора и задание, из пары слепить статую любви.

Скульптор лепит, после чего ей предлагается занять место партнерши в статуе.

Затем наступает очередь мальчика, он сначала лепит свою статую, а потом занимает в ней место партнера.

Игра продолжается до последнего участника.

В финале можно поменять ребят ролями, то есть мальчик становится на место девочки, а девочка - вместо мальчика.

ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ

«Памятник пословице»

Создайте памятник, который называется так:

- В споре рождается истина.
- Глаза боятся - руки делают.
- Не имей 100 рублей, а имей 100 друзей.
- Любви все возрасты покорны.

«Музей Вредных привычек»

Представьте, что вы попали в музей. Это особенный музей. Расскажите, инсценируйте то, что вы видели в залах:

- Зал ссор между мальчиками и девочками
- Зал хамства.
- Зал грязнуль.
- Зал плакс.