

«Ехали цыгане»

Предполагаемое количество игроков: две группы по 10 человек. Вожатый предлагает ребятам построить цыганскую повозку, состоящую из телеги, тройки лошадей, стен телеги, крыши, колес, извозчика, пассажиров, жеребенка на привязи. Время на подготовку задания 3 - 5 минут. По окончании игры необходимо просить ребят, все ли согласны с таким распределением ролей и на какое место они претендуют

Интерпретация:

- *Кучер - на данный момент главный лидер - организатор в отряде.*
- *Стены и крыша - те, на кого можно положиться, хорошие исполнители,*
- *Колеса, телега, лошади - те, на ком все стремятся "ехать", и кто способен везти, то есть лидеры меньшего ранга.*
- *Жеребенок - "выпавший", но с претензиями на лидерство.*
- *Пассажиры - основная масса.*

«Рыбка»

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

«Театр Кабуки»

Участники делятся на 2 команды. Команды договариваются, кого будут изображать: принцессу, дракона или самурая.

Ведущий показывает командам характерные движения для принцессы, дракона, самурая.

Принцесса: кокетливо делает реверанс; дракон: с устрашающим видом, поднимая руки вверх, шагает вперед; самурай: делает движение взмаха саблей.

После того, как команды выбрали себе роль, ведущий сообщает:

«Принцесса очаровывает самурая. Самурай убивает дракона. Дракон съедает принцессу». Затем команды выстраиваются в 2 шеренги друг напротив друга и по команде ведущего характерным движением показывают роль, которую выбрали.

По одному очку получает команда, чья роль оказывается наиболее выгодной.

«Гол - мимо!»

Два ряда в автобусе выступают в роли двух команд.

Если вожатый поднимает правую руку вверх, то первая команда кричит «Гол!».

Если вожатый поднимает левую руку, то вторая команда кричит «Мимо!».

Если подняты обе руки — обе команды кричат «Ура!».

«Землетрясение»



Есть три понятия: человек, дом, землетрясение.

Изначально ребята объединяются по тройкам: двое по краям берутся за руки и образуют тем самым «дом». Тот, кто остался в середине это «человек». По сигналу ведущего ребята будут меняться.

Когда ведущий говорит «человек», то меняются ребята, которые стоят в середине дома (они находят себе новый «дом»), а его прежний «дом» в это время стоит на месте.

Когда ведущий говорит «дом», то ребята, которые держатся за руки (образуя «дом») ищут себе нового «человека», который в свою очередь стоит на месте.

Когда ведущий говорит «землетрясение», то все начинают меняться и становятся в новые тройки.

«МПС».

Выбирается один человек (водящий), которому предлагается на время покинуть помещение.

В это время всем остальным объясняется основное правило игры – на все вопросы следует отвечать о своем правом соседе («МПС» – мой правый сосед).

После того как правила объяснены и усвоены, приглашается водящий, которому объявляется, что кого-то из присутствующих здесь зашифровали под аббревиатурой «МПС», задача водящего угадать кто такой «МПС».

«Вышибалы»

Водящий с мячом (волейбольным) – вышибала, остальные произвольно размещаются на площадке. По сигналу вышибала начинает бросать мячом в играющих, которые стараются увернуться или убежать подальше. Вышибала тоже может бегать по площадке, и его задача – запятнать мячом как можно больше игроков. Когда это удастся, он считает вслух: “Раз, два, три...” и т.д. Игроки могут ловить брошенный в них мяч и, когда им это удастся, становятся вышибалами. Когда высоко летящий мяч попадает в голову игрока, он не выбывает из игры. Иногда даже приходится отбить головой мяч, если вовремя не удастся от него увернуться. Побеждает игрок, осаливший мячом большее число участвующих школьников.

“Не давай водящему”. Один из играющих – водящий – находится внутри круга, а все остальные – вне, стоящие вне круга перебрасывают во всех направлениях мяч, а водящий старается до него дотронуться. Бросать нужно не выше головы, можно катать мяч по полу. Если водящему удастся мяча, он входит в круг, а водящим становится тот, при броске которого был осален мяч

Вариант. В игру вводят два мяча и в кругу находятся двое водящих.

«Мы идем в поход»

Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя своё имя и предмет, который он берёт с собой в поход.

Ведущий начинает: " Меня зовут Катя, я беру с собой калачи". Всем участникам необходимо догадаться о том, что предмет должен начинаться с той же буквы, с какой и имя. Кто догадался, того ведущий берёт в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

«САНТИКИ-ФАНТИКИ-ЛИМПОПО»

Участники становятся в круг. Выбираются двое водящих. Один из них по условиям игры показывает различные движения, которые все синхронно повторяют, незаметно меняя движения (назовём его условно - "танцор").

Второго водящего выводят в другую комнату, его задача - определить "танцора".

Игра начинается всеми участниками со слов "*сантики - фантики - лимпомпо*".

Затем "танцор" показывает различные движения, группа - копирует их, по-прежнему, сопровождая словами "сантики - фантики - лимпомпо".

Задача водящего: с трех попыток определить "танцора". Таким образом, участники должны смотреть куда угодно, только не на "танцора"!

Если водящий отгадал, то "танцор" автоматически занимает место водящего. Игра продолжается.



Составитель:

*Чураева Марина Владимировна,
методист МБУ ДО «Дом творчества»,
руководитель ОСГО «Мы-молодые»
городской округ город Выкса
май 2017год*



«ИГРОВОЕ АССОРТИ»

*Игра - это искра, зажигающая огонек
пытливости и любознательности.*

В.А. Сухомлинский

