



# ИГРЫ НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ С ТИНЕЙДЖЕРАМИ

**Организаторам  
развивающего досуга**

Авторы-составители:

А. А. Данил ков, Н. С. Данилкова

3-е издание,  
дополненное  
и переработанное



© СИБИРСКОЕ УНИВЕРСИТЕТСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО  
НОВОСИБИРСК • 2006

УДК 373.1.013  
ББК 74.202  
И27

**Рецензенты:**

кафедра воспитания и дополнительного образования Новосибирского института  
повышения квалификации и переподготовки работников образования

заведующий кафедрой педагогики  
Новосибирского государственного педагогического университета  
доцент *Т. Л. Павлова*

**Игры на каждый день с тинейджерами. Организаторам развивающего досуга [Текст] / Авт.-сост.: А. А. Данилков, Н. С. Данилкова. — 3-е изд., доп. и перераб. — Новосибирск: Сиб. унив. изд-во, 2006. — 232 с. — (Сценарии игр и праздников).**

ISBN 5-94087^556-4

В книге представлены сценарии игр и конкурсов, которые сделают детский досуг не просто интересным и увлекательным, но еще и полезным, развивающим.

Цель книги — помочь педагогу:

- раскрыть статус и роль каждого ребенка в коллективе;
- создать микрогруппы по интересам, привязанностям;
- наладить общение внутри коллектива;
- обеспечить благоприятный психологический климат.

Все эти игры и занятия ориентированы на детей от 10 до 17 лет. Но не только для них! Во многие вошедшие в книгу игры с удовольствием и пользой играют взрослые: эффективные игры-тренинги помогают им построить сплоченную команду.

Для педагогов временных детских коллективов, классных руководителей, педагогов дополнительного образования, организаторов досуга взрослых.

УДК 373.1.013  
ББК 74.202

ISBN 5-94087-556-4

© Данилков А. А., Данилкова Н. С., 2006  
© Сибирское университетское  
издательство, 2006

## К ЧИТАТЕЛЮ

Уважаемые читатели! У вас в руках уже третье, дополненное и переработанное, издание книги «Игры на каждый день. Организаторам развивающего досуга» из серии «Сценарии игр и праздников».

Идя навстречу вашим пожеланиям, мы постарались сделать так, чтобы теперь эта книга стала интересна как можно более широкому кругу специалистов: школьным педагогам (классным руководителям, педагогам-организаторам, психологам), а также тем, кто работает с детьми в детских оздоровительных лагерях (вожатым, аниматорам, социальным педагогам, педагогам дополнительного образования). Основное ее предназначение — это помощь в организации взаимодействия и развивающего досуга детей школьного возраста. Если быть более точными, то игры и конкурсы, представленные в ней, в основном предназначены для тинейджеров — детей от 10 до 17 лет. В названии книги этот важный момент отражен.

Мы дополнили данное издание игровыми сценариями и постарались сгруппировать игры по их назначению в таком порядке, который определяется этапами формирования временного детского коллектива (начиная с приема детей и их доставки к месту отдыха и заканчивая тем этапом, когда во временном детском коллективе уже сложились прочные отношения между всеми его членами, в том числе между детьми и педагогами).

Перед тем как начинать осваивать игры того или иного раздела, мы советуем вам прочитать небольшие комментарии и рекомендации по их организации и проведению, которые расположены в начале каждого раздела.

Важным добавлением к данной книге являются песни, которые вожатые поют как с детьми, так и в узком вожатском кругу. В книге можно взять только тексты и ноты к этим песням. Но у нас есть небольшой сюрприз для тех, кого по настоящему заинтересовала данная информация: существует компакт-диск со всеми этими пес-

нями и не только с ними. Заказать его можно, обратившись на сайт [www.magistr.info](http://www.magistr.info).

Авторы приносят свои извинения за то, что не всегда указаны источники, из которых взяты те или иные игры. Мы не хотели никого обидеть, но большинство игр, собранных в сборнике, известны нам давно, передаются из уст в уста, из поколения в поколение игротехников, и нет реальной возможности достоверно определить эти источники и тем более авторов игр. Часть игр дана в интерпретации авторов данного пособия.

Практика показывает, что в подавляющее большинство приведенных в пособии игр с удовольствием играют и взрослые. Достаточно привести примеры солидных фирм, которые проводят тренинги по формированию команды управленцев. Менеджеры называют представленные в книге игры самым эффективным тренингом командообразования. Все члены команды с упоением и энтузиазмом играют в игры, направленные на сплочение и выработку командного духа. Примерно такие же отзывы об играх можно услышать и от психотерапевтов, которые применяют групповые методы работы с детьми, страдающими повышенной тревожностью, застенчивостью или агрессией. Оказывается, нарушения поведения, социальной адаптации можно корректировать с помощью игр! А что тогда говорить о «нормальных» детских коллективах, в которых необходимо сформировать, к примеру, благоприятный психологический климат или откорректировать отношения между мальчиками или девочками?

Приведенные в пособии игры отличаются друг от друга по своему характеру и назначению. Часть из них (на установление контакта, взаимодействие) решают задачи командообразования, развитие навыков коммуникации. Их, как и игры на знакомство, логично применять на начальных стадиях формирования коллектива. Другая серия игр — игры с залом. Эти игры проводятся аниматорами перед началом или во время проведения различных детских программ. Существуют игры на развитие сопереживания (эмпатии), навыков невербального общения и актерского мастерства. Этот блок игр мы впервые включили в нашу книгу под названием «Театральные игры». Они также могут служить средством развития коммуникативных связей коллектива. Игры-шутки, в которые можно играть с детьми практически всегда, предназначены для повышения эмоционального тонуса всего детского коллектива. Ведь динамично развивающийся детский коллектив должен быть заряжен позитивной энергией, иметь положительно направленный групповой настрой.

В теории игры существуют и другие типологии. Приведем несколько примеров.

Различными исследователями выделяются стихийные детские игры (Д. Б. Эльконин, В. В. Давыдов, О. С. Газман и др.), коллективно-творческие игры (И. П. Иванов, О. С. Газман и др.), ролевые (познавательные-ролевые, сюжетно-ролевые, ролевые игры-драматизации, имитационно-ролевые — С. А. Шмаков, О. С. Газман, Н. П. Аникеева и др.), игры-соревнования (С. А. Шмаков, О. С. Газман), развивающие (дидактические, конструкторские, интеллектуальные, логические, компьютерные), коммуникативные (игры на организацию взаимодействия, формирование командного духа, снятие агрессии, изменение позиции личности и т. д.).

Для того чтобы тебе, уважаемый читатель, было легче позиционировать ту или иную игру (а значит ожидать от нее того или иного эффекта), мы позволим себе привести несколько их определений.

**Ролевые игры** — ситуация, когда кого-либо просят взять на себя роль (вести себя определенным образом), нехарактерную для него либо характерную для него, но проигрываемую в совершенно неожиданной обстановке. Это определение, выведенное Мэпп (1956), приводит Розмари Смид в своей книге «Групповая работа с детьми» (М., 2000). Автор верно подмечает их смысл: ролевые игры — попытка получить опыт другого человека.

**Сюжетно-ролевые игры** — игры, имеющие заранее разработанный сюжет (в той или иной мере реализуемый в ходе игры) и заранее определенные роли. Эти игры помогут тебе, уважаемый читатель, раскрыть и определить статусные, ролевые позиции каждого ребенка в формирующемся детском коллективе, создать микрогруппы по интересам, привязанностям. В некоторых случаях они служат для изменения статуса того или иного ребенка (а иногда целых групп) в детском коллективе.

Ни в психологии, ни в педагогике нет определения термина «коммуникативная игра». Сам термин редко встречается в педагогической литературе (О. С. Газман, С. А. Шмаков, М. Р. Битянова, В. Р. Давыдова). Нам представляется это несправедливым. Под **коммуникативными играми** мы понимаем игры, формирующие и развивающие коммуникативные умения и навыки личности, а также формирующие коммуникативные связи коллектива за счет практического применения этих умений и навыков. Основными их особенностями мы считаем распространение коммуникативных связей, сформированных в игре, за ее рамки, а также разнообразную направленность коммуникативных связей личности в ходе игры.

Важно помнить, что помимо детальных сценариев самих игр существуют и некоторые условия эффективности их проведения. В частности, при организации игрового взаимодействия мы советуем тебе, уважаемый читатель, соблюдать следующие принципы:

1. Принцип **развивающей деятельности** (О. С. Газман): игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.

2. Принцип **включенности** каждого ребенка в игровое действие: не пассивное созерцание со стороны, а активное включение каждого. Именно при этом личностью переживаются состояния особой эмоциональной открытости (Н. П. Аникеева).

3. Принцип **полифункциональности** игры: при организации группового психолого-педагогического воздействия влияем на состояние каждого члена детского коллектива.

4. Принцип **включенности игры в другие виды совместной групповой деятельности**: игра по возможности должна пронизывать всю жизнь детского коллектива.

В любом детском объединении игра выполняет важную коллективно-образующую (цементирующую) функцию. Она носит диагностический, корректирующий, развивающий характер как для всего коллектива, так и для каждого его члена.

Именно поэтому специалистами выдвигается ряд требований к организации игровой деятельности (И. П. Иванов, В. В. Давыдов):

1. На всех стадиях игры (подготовительной, содержательной, аналитической) происходит поиск оптимального решения игровой задачи.

2. Желательно в этом поиске-обобщении идти не только индуктивно-аналитическим, но и дедуктивно-логическим путем.

3. В процессы планирования, организации игры и рефлексии должны включаться все без исключения участники.

4. На всех стадиях игры должна быть включена новая для данной игры творческая задача, которая в ряде случаев предполагает модернизацию правил, изменение сюжета или же создание принципиально новых игр.

5. Предоставление каждому возможности индивидуальной творческой самореализации; использование игры в качестве средства заботы о других (например, младших детях, сверстниках).

Нам думается, что выполнение этих нехитрых принципов и условий будет являться залогом успеха игры. Но хотелось бы дать еще один совет: организуя игру с детьми, помни о том, что ты сам непременно должен участвовать в ней или быть ее ведущим (в том случае, если правилами игры не предусмотрено что-либо другое). Созерцательность и равнодушие — это могильщики игры.

Практически все предложенные в пособии игры были апробированы (а некоторые специально разработаны) авторами и их коллегами в рамках авторской программы личностного роста «Зажги звезду!» для детей от 7 до 17 лет. Эту программу авторы вместе со

своими коллегами — преподавателями и аниматорами Новосибирского педагогического университета проводят с 1999 года на базе детских оздоровительных центров города Новосибирска:

Искренне надеемся, что эта книга вызовет интерес у специалистов и станет полезной в организации игровой деятельности и развивающего досуга как с отдельными детьми, так и с детским коллективом в целом.

*С уважением,  
Андрей и Наталия Данилковы*

# ИГРЫ В АВТОБУСЕ

Кратковременность и быстротечность летних лагерных смен требует быстрого включения ребенка в деятельность временного детского коллектива. Времени для «раскачки» практически нет, поэтому вовлечение детей в игровую деятельность нужно начинать с первых минут знакомства с ними. На наш взгляд, такая возможность предоставляется уже во время передвижения детей к месту отдыха — в лагерь.

Как правило, дети едут на автобусах, и в зависимости от удаленности лагеря от города время в пути может составлять от 30 40 минут до 1,5-2 часов. Чем занять детей, чтобы они отвлеклись от грустных мыслей, навеянных расставанием с родителями, и не созерцали со скукой и безразличием пробегающие за окном автобуса пейзажи?

Лучше всего, если вожатые еще раз представятся своим подопечным. Можно взять на себя роль бортпроводника (бортпроводницы) и в шуточной форме «выдать» необходимую детям информацию. Например:

— Уважаемые дамы и господа! Леди и джентльмены! Мы рады приветствовать вас на борту нашего лайнера, выполняющего рейс по маршруту Новосибирск (Брянск, Москва, Краснодар и т. д.) — лагерь «Чкаловец» («Орленок», «Ракета» и т. д.). Вас приветствует дружный экипаж во главе с пилотом нашего лайнера (неплохо было бы узнать предварительно имя и фамилию водителя автобуса) Владимиром Ивановым и бортпроводниками... (называются имена и фамилии вожатых или педагогов).

Позвольте познакомить вас с правилами поведения в салоне лайнера и с тем, как будет проходить наше путешествие. Слово предоставляется одной из прекрасных бортпроводниц, замечательной и блистательной... (называется имя и фамилия вашей напарницы). Бурные аплодисменты!

— Дорогие пассажиры! Наш маршрут пролегает по одной из живописных местностей Западной Сибири (Дальнего Востока, Урала, Кавказа, Подмосковья и т. д.).

*Во время путешествия можно:*

- шутить и смеяться (в рамках приличия);
- играть в веселые игры (но не заигрываться);



- задавать бортпроводникам и друг другу интересующие вас вопросы;

- глазеть в окно и наслаждаться видами (если будет время);
- знакомиться друг с другом.

*Во время путешествия категорически запрещается:*

- грустить и плакать;
- обижать других пассажиров;
- передвигаться по салону нашего лайнера без крайней на то необходимости;
- выкидывать в окна автобуса ненужные предметы;
- высовывать в окна лайнера свои и чужие конечности, включая головы (а то завтра высовывать будет нечего);
- показывать пальцами в окно автобуса (это просто неприлично!);
- строить рожицы встречному и обгоняющему нас транспорту (во избежание аварийных ситуаций);
- отвлекать командира экипажа от своей работы.

На борту нашего лайнера имеется 40 мест для пассажиров, два места для пассажиров с детьми (то есть вожатых), восемь окон для любования природой и красотами нашего края, один основной и один запасный выход, два (три) бортпроводника.

Во время нашего путешествия вам будет предложен краткий рассказ о нашем крае и о нашем лагере, игры и шутки от нашего экипажа и, наконец, прохладительные напитки.

Обязательно задайте детям несколько вопросов:

Нет ли среди вас тех, кого может укачать в нашем путешествии? Не нужна ли вам наша помощь? Не постесняетесь ли вы попросить помощи, когда она вам потребуется?

Далее можно предложить детям вообразить, что вместо вожатых с ними едут роботы (инопланетяне, добрые волшебники, веселые пираты и т. д.) и выстраивать отношения с детьми в соответствии с этой ролью.

В любом случае с детьми необходимо поиграть. Перед вами салон автобуса, поделенный на две половины. Таким образом, как минимум две команды уже готовы к игре. Остается только предложить им сыграть. В какие игры? Читайте этот раздел!

А закончить поездку можно так:

- Внимание, внимание! Наш лайнер прибывает к конечному пункту нашего путешествия — к лагерю... (1-2 минуты идет рассказ о лагере).

- Уважаемые пассажиры! Просим вас оставаться на местах до полной остановки лайнера. Из автобуса первыми выходят мальчики и помогают выйти девочкам (кстати, входят в автобус первыми девочки!). Спасибо, что выбрали для путешествия нашу дружную компанию. Не забывайте в салоне свои вещи. После выхода из лай-

нера большая просьба — ожидать у трапа своих бортпроводников. Удачи вам во всем!

## СОБИРАЕМСЯ В ПУТЕШЕСТВИЕ

Ведущий: «Давайте представим, что нам предстоит далекое и продолжительное путешествие. Что взять с собой? Вопрос, который встает перед каждым путешественником. Назовите, не перебивая друг друга, необходимые в Путешествии вещи».

Побеждает тот, кто назовет последним одну из самых необходимых вещей в путешествии.

**Замечания.** Надо заметить, что эта игра может затянуться на неопределенно долгое время. И все из-за того, что ребята «брали в путешествие» вовсе не самые необходимые вещи: электроплиты, любимых собак, велосипеды, телевизоры, даже бабушек и т. д. Не заиграйтесь!

## ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

Ведущий: «Герои бывают разные. Есть герои-путешественники, герои-спортсмены, воины-герои. А есть герои интеллектуальных сражений. Давайте представим, что мы находимся на интеллектуальном поединке».

Предлагаются темы:

- |            |                |
|------------|----------------|
| • цветы    | • реки         |
| • животные | • озера        |
| • деревья  | • горы         |
| • рыбы     | • моря и т. п. |

Кто последний назовет понятие, соответствующее теме, тот и станет победителем.

**Замечания.** Очевидно, что претендентов на звание «Последнего героя» бывает много, и выиграть могут сразу несколько человек. Их имена необходимо обязательно назвать, а самих героев поприветствовать бурными аплодисментами. Один человек может стать победителем в нескольких номинациях. Его необходимо наградить каким-нибудь призом, пусть небольшим.

Конечно, в эту игру можно играть не только в автобусе.

## ЛИНГВИСТИЧЕСКИЙ ПРАКТИКУМ

Ведущий: «Вы знаете, что лингвисты — это люди, которые изучают языки различных народов мира. Один из великих языков — русский язык. Хорошо ли вы знаете его?»

Кто из вас придумает больше слов со слогом "кол" ("вар", "дар", "рак", "сок" и т. д.)?

Победит и заслужит высокое звание "Почетного лингвиста всех времен и народов" тот, кто назовет больше слов».

**Замечания.** Ребят-победителей необходимо обязательно отметить. Постарайтесь очень четко зафиксировать количество слов, названных каждым ребенком. Назначьте экспертами ребят из числа детей (имена экспертов тоже должны быть названы).

## ГРАЮМАНИЯ

Ведущий: «Мы совершенно уверены, что, раз вы знаете, кто такие лингвисты, то должны знать, и кто такие графоманы. Ну, а если кто-то забыл, мы напоминаем: графоманы — это люди, которые имеют страсть к сочинительству книжек. Мы с вами книжек писать не будем, а вот посочинять попробуем.

Постарайтесь придумать смешное предложение со следующими группами слов:

- палка, селедка, галка, тарелка;
- елка, копалка, сено, кричалка;
- вешалка, речка, учитель, колечко;
- задача, лимонка, удача, болонка.

Помните, ваше предложение должно быть действительно смешным или, по крайней мере, оригинальным».

**Замечания.** Объяснив детям, что они не должны перебивать друг друга, вы убережете свои нервы и голосовые связки детей.

## ШКОЛА ЮНЫХ МИМОВ

Ведущий: «Уж если вы знаете, кто такие лингвисты и графоманы, то вы, как образованные люди, должны знать, кто такие мимы. Мимы очень похожи на клоунов. Они мастерски владеют своим телом и все свои чувства, состояния могут передать с помощью жестов, пластики и мимики. Поэтому они и называются "мимы". Это артисты, не прибегающие к помощи речи. А вы не хотите пройти курс обучения в нашей Школе юных мимов?

Вы уже поделены по рядам в автобусе, и это будут две команды мимов. В одной команде учителем-мимом будет мой напарник (вы еще не забыли его имя?), а в другой команде (а мое имя вы можете вспомнить?) — я. Одна команда загадывает слово, выбирает из другой команды водящего, говорит ему это слово. Водящий должен мимикой и жестами передать значение слова так, чтобы другая команда отгадала заданное слово».

**Замечания.** Загаданное слово должно быть существительным. Эту игру можно несколько усложнить для ребят среднего и старшего возраста. Попросите их к существительному добавить прилагательное. Причем объясните, что это прилагательное может весьма условно сочетаться с существительным. Например: веселый пылесос, разухабистый заяц, надкушенный бублик и т. д. Фантазия детей неистощима!

## МОРСКОЙ БОЙ

Ведущий: «Внимание! Мы присутствуем при историческом событии! Через несколько минут в акватории бухты Тихой радости начнется глобальное морское сражение! Сражение будет происходить между эскадрой кораблей капитана Флинта (правый ряд) и флотом Ее Величества королевы Англии (левый ряд).

Команды изображают плывущих ("плыть" можно каким угодно стилем). Я буду поднимать то правую, то левую руку. Это сигнал для правого или левого ряда, что нужно маскироваться от корабля-разведчика — надо выставить руки перед собой. Если руки подняты не вовремя или по ошибке, это засчитывается как поражение кораблю — участник выбывает из игры. Победит команда, в которой останется больше неуничтоженных кораблей».

**Замечания.** В эту игру можно играть иначе: команды предварительно чертят себе карты (ориентируясь по расположению занятых детьми мест в автобусе) и обозначают на них местоположение кораблей своей эскадры либо флота. Кроме того, у каждой команды должна находиться карта команды-противника. Нужно обязательно договориться, какие корабли (и в каком количестве) будут в каждой эскадре (их должно быть поровну).

## ТТЕРЕТТЕВКИ

Суть игры крайне проста: кто кого перепоеет. Но темы должен предложить вожатый или педагог. Итак, какая команда знает больше песен: о солнце (лете, море, лесе, друзьях и т. д.), с женскими (мужскими) именами, с названиями городов (цветов, музыкальных инструментов и т. д.).

**Замечания.** В песнях должны обязательно присутствовать ключевые слова (солнце, море, лето и т. д.). Исполнить надо не меньше двух строчек куплета или припева. Повторение уже исполненных песен не допускается. У каждой песни, как минимум, три куплета, и поэтому «перепевать» друг друга можно бесконечно...

## ПЕСЕННЫЕ КИЛОМЕТРЫ

Ведущий: «Расстояния могут измеряться по-разному: километрами, милями, футами, ярдами, световыми годами. А вы не пробовали измерить расстояние от города до лагеря песнями?»

**Замечания.** Не стоит проводить такие «измерения», если до лагеря ехать более часа.

### «ТЫ ЖИВА ЕЩЕ, МОЯ СТАРУШКА» (ПИСЬМО МАТЕРИ)\*

Для того чтобы развеять горечь расставания с родителями, необходимо отвлечь детей от грустных мыслей. Можно, например, предложить написать шуточное письмо своим родителям. Не нужно ждать приезда в лагерь, чтобы написать это короткое послание. Ведь кто-то из детей переживает здесь и сейчас.

Итак, решено — пишем письмо! Причем в написании письма должны принимать участие все дети (или почти все), и оно будет написано одно для всех родителей. Меняться будут только адреса-ты и подписи детей.

Детям необходимо придумать десять ключевых существительных, так или иначе связанных с темой лагеря (дорога, сами ребята, вожатые, автобус, чемоданы, погода, солнце и т. д.). Существительные записываются вожатыми в том порядке, в котором они прозвучали. Теперь нужно придумать пятнадцать прилагательных, они могут быть любыми: уменьшительно-ласкательными, ругательными (в меру!), а лучше всего — доброжелательными.

Слова записываются по мере их «придумывания».

**Замечания.** К этой игре можно подготовиться заранее: составить текст письма на тему жизни в лагере, отряде и т. д. В тексте должно быть пропущено десять существительных и пятнадцать прилагательных, которые вставляются в письмо уже в автобусе. Если письмо написано с определенной долей юмора, то можно надеяться, что шутка удастся. Теперь остается только с выражением прочитать текст. Да, чуть не забыли: письмо должно начинаться со знаменитых есенинских строк: «Ты жива еще, моя старушка, жив и я, привет тебе, привет!»

Лучше, если письмо не будет прочитано родителями детей, ведь на самом деле это всего лишь шутка...

\* Игра разработана учебно-консультационным центром детского отдыха «Магистр» НГПУ.

## ЗАГАДКИ И ОТГАДКИ\*

Ведущий: «Играете вы хорошо! А интересно, умеете ли вы отгадывать загадки? Сейчас я прочитаю несколько необычных загадок, а вы попытаетесь их отгадать. Эти загадки необычные, потому что они цветные!»

Начнем с "желтых" загадок:

Он и желтый, и сыпучий,  
Во дворе насыпан кучей.  
Если хочешь, можешь брать  
И играть.

*(Песок)*

Золотист он и усат,  
В ста карманах — сто ребят.

*(Колос)*

В огороде у дорожки  
Стоит солнышко на ножке.  
Только желтые лучи  
У него не горячи.

*(Подсолнух)*

Горел в траве росистой  
Фонарик золотистый.  
Потом померк, потух  
И превратился в пух.

*(Одуванчик)*

Продолжим "зелеными" загадками:

Летом — в огороде,  
Свежие, зеленые,  
А зимою — в банке,  
Крепкие, соленые.

*(Огурцы)*

Кафтан на мне зеленый,  
А сердце как кумач.  
На вкус как сахар сладок,  
А сам похож на мяч.

*(Арбуз)*

Клейкие почки,  
Зеленые листочки.  
С белой корой  
Стоит под горой.

*(Береза)*

\* Из: *Сборник* загадок / Сост. М. Т. Карпенко. — М.: Просвещение, 1988.

"Красные" загадки тоже есть у нас в запасе:

Я красна, я кисла,  
На болоте я росла,  
Дозревала под снежком,  
Ну-ка, кто со мной знаком?

*(Клюква)*

Я в красной шапочке расту  
Среди корней осиновых.  
Меня увидишь за версту,  
Зовусь я — ...

*(Подосиновик)*

Он в лесу стоял,  
Никто его не брал,  
В красной шапке модной,  
Никуда не годный.

*(Мухомор)*

Красный нос в землю врос,  
А зеленый хвост снаружи.  
Нам зеленый хвост не нужен,  
Нужен только красный нос!

*(Морковь)*

А вот еще несколько "синих" и "голубых" загадок!

Синий мундир,  
Гладкая подкладка,  
А в середине сладко.

*(Слива)*

Он всегда, всегда раскинут  
Над тобой и надо мной,  
То он серый, то он синий,  
То он ярко-голубой.

*(Небосвод)*

Без досок, без топоров  
Через речку мост готов.  
Мост как синее стекло:  
Скользко, весело, светло.

*(Лед)*

У нас в запасе есть даже одна "разноцветная" загадка!

На минуту в землю врос  
Разноцветный чудо-мост.  
Чудо-мастер смастерил  
Мост высокий без перил.

*(Радуга)*

Кто угадал больше всех загадок? Ему срочно нужно вручить приз!»

**Замечания.** Можно брать загадки не только из этой книги. Не переусердствуйте — выбирайте загадки, ориентируясь на возраст детей.

### **Комментарии ко всему разделу**

Все вышеописанные игры приведены в авторской редакции.

В них можно играть не только тогда, когда вы едете в лагерь, но и по дороге на экскурсию, полевые работы и т. д.

Для того чтобы дети не устали от однообразной деятельности, нужно менять содержание развлечений (песни, игры, загадки, угощение прохладительными напитками и т. д.).

Особое внимание уделяйте тем ребятам, которые стесняются вступить в общение с другими детьми. Помогите им, активизируйте их.

Не стоит играть в игры, когда ребята покидают лагерь и через некоторое время им предстоит расстаться и разъехаться по домам.

Необходимо взять с собой в дорогу:

- аптечку, в которой должны быть нашатырь, вата, «аэрон» (или другой препарат против укачивания);
- питьевую воду и одноразовые стаканчики (не стоит брать сладкие газированные напитки и соки — от них пить хочется еще больше);
- полиэтиленовые пакеты на случай, если кого-то из детей укачает;
- маленькие призы для победителей игр;
- эту книгу, чтобы не тратить время на то, чтобы вспомнить игры, шутки, загадки.



# ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

Представленные ниже игры помогают ребятам познакомиться, наладить взаимодействие — и внутри отдельного коллектива, и между группами детей. Это очень важно в первые дни общения ребят между собой, так как отношения во временном коллективе только начинают складываться, не выявлены общие интересы. Все эти игры, при разумном их использовании педагогом, помогают сформировать благоприятный психологический климат в коллективе, поднимают общий тонус, способствуют возникновению традиций.

При динамичном игровом знакомстве и эффективной организации взаимодействия уже в первый день жизни в новом для ребенка коллективе у него может сложиться ощущение, будто он находится в лагере не один день, а очень давно (такими впечатлениями делятся ребята, сидя вечером у «огонька»). В чем причина такого феномена? На наш взгляд, чтобы это произошло, необходимы следующие условия:

- насыщенность игрового плана, позволяющего детям за короткий промежуток времени познакомиться друг с другом;
- разнообразие игровых ситуаций и многообразие игровой деятельности;
- возможность вступать в контакт с детьми в любое время дня, находиться в разных игровых амплуа, работать в различных микрогруппах.

Как результат, у детей складывается ощущение, что время, с одной стороны, как бы сжимается (время от приезда в лагерь до вечернего огонька пролетает быстро и незаметно). С другой стороны, время как будто растягивается. За один день в лагере ребенок получает столько новых впечатлений, сколько в обыденной жизни у него бывает в течение месяца.

В первые дни формирования детского коллектива педагогу нужно как можно больше психологически «поглаживать»\* ребят, т. е. говорить о том, что в их отряде (группе, классе) собралось много интересных и творческих ребят; что все ребята разные и особенные, хотя и не все из них смогли раскрыться за столь короткий срок знакомства.

Психологические «поглаживания» помогут детям, которые по каким-то причинам (застенчивость, агрессия, самоутверждение и т. п.) еще не смогли показать себя с хорошей стороны. Главное — не переусердствуйте! Последствия чрезмерного захваливания могут проявиться в ближайшее время.

Представленные ниже игры на знакомство не только позволяют наладить контакт в группе, но и помогают организовать взаимодействие между отдельными группами, развивают внимание и память, выявляют лидеров и аутсайдеров в коллективе.

## СНЕЖНЫЙ КОАЛ

Обычно в игре принимает участие 10-12 человек, но можно и больше (35-40).

Задача игры — поименно представить всех членов нового коллектива и постараться сделать так, чтобы ребята запомнили эти имена. Игра может проводиться на сборе-знакомстве во временном детском коллективе или в любой удобный момент. Для ее проведения участникам необходимо сесть или встать в круг. Игра проводится по часовой стрелке. Начинает игру ведущий. Лучше, если у него в руках будет находиться какой-нибудь предмет (значок, еловая шишка, морской камушек и т. д.).

Ведущий называет свое имя и передает предмет, находящийся у него в руках, игроку, сидящему (стоящему) слева от него. Второй игрок называет имя ведущего, свое имя и передает предмет дальше. Третий называет имена предыдущих игроков и свое и т. д. Труднее всего придется последнему игроку — он должен без ошибок произнести имена всех участников игры и не забыть сказать свое.

### **Замечания:**

- Можно усложнить правила игры: если участник ошибается при повторении имен, попросить его назвать все имена сначала. Но подумайте, так ли уж это необходимо.

\* Термин «поглаживание» взят из теории и практики транзактного анализа; речь идет не о физическом поглаживании, а о поощрении комплиментами, похвалой, подбадриванием и т. д.

- Когда в эту игру играют младшие дети (7-9 лет), то им необходима помощь взрослого, так как они часто не способны самостоятельно справиться с заданием.

- В конце игры необходимо всех поздравить со знакомством и обязательно поаплодировать друг другу.

## **ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ВАЛЕРИЯ**

Количество игроков от 10-12 до 35-40 человек.

Игра очень похожа на «Снежный ком» и может послужить ее логическим продолжением. Правила ее несколько усложнены: каждый участник называет не только свое имя, но и прилагательное к нему. Причем это прилагательное должно начинаться с той буквы, с которой начинается имя очередного участника. Например: великолепная Валерия; серьезный Сергей; очаровательная Ольга; героический Гриша и т. д.

Ведущим, как правило, выступает педагог или вожатый. Он объясняет правила игры и объясняет, что у ребят есть несколько секунд или минут (в зависимости от того, как далеко они сидят от первых участников), чтобы придумать себе подходящее, на их взгляд, прилагательное. Затем он называет свое имя и соответствующее ему прилагательное. Далее игра идет как в «Снежном коме».

### **Замечания:**

- Иногда в детском коллективе встречаются ребята с одинаковыми именами. Это не значит, что и «их прилагательные» должны быть одинаковыми, ведь это абсолютно разные люди.

- Если вы проводите игру с маленькими детьми, нужно объяснить им, что такое прилагательное, иначе можно попасть в неловкое положение.

- Нужно обязательно поблагодарить всех ребят за проявленную творческую смекалку. Имеет смысл сказать о том, что у всех ребят, помимо перечисленных достоинств и качеств, имеется еще много других, ничуть не менее значимых.

## **МЫ ИДЕМ В ПОХОД!**

Участники встают в круг. Игру начинает ведущий, называя свое имя и предмет, который он берет с собой в поход: «Меня зовут Витя, я беру с собой витамины». Все участники должны догадаться — название предмета начинается с той же буквы, что и имя. Кто догадался, того ведущий берет в поход. И так до тех пор, пока все дети не скажут правильно.

**Замечания.** Иногда возникает ситуация, когда ребенок не может понять, что же от него требуется. Необходимо ему помочь, чтобы игра не слишком затянулась.

## МОЙ СОСЕД СПРАВА

Эта игра, несомненно, проще, чем те, с которыми вы познакомились только что, но и она требует определенного внимания.

Участники располагаются по кругу. Игру начинает воспитатель. Каждый ребенок называет свое имя и фамилию и немного рассказывает о себе. Например: «Меня зовут Иван Цаплин. Мне 12 лет. Я учусь в школе № 12 г. Воронежа. Занимаюсь в футбольной секции. Я очень люблю путешествовать и уже побывал в Москве, Санкт-Петербурге, Сочи, Душанбе, на Кипре. У меня есть очень хороший друг, которого зовут Сергей. Я очень надеюсь, что в нашем отряде у меня появятся новые друзья».

Следующий участник игры начинает свой рассказ такими словами: «Мой сосед справа — Иван Цаплин...», а далее воспроизводит все то, что рассказал о себе Иван, представляется сам и немного рассказывает о себе. Следующий участник называет своего соседа справа, рассказывает о нем с его слов, представляется сам и т. д.

### **Замечания:**

- Очень часто ребята говорят о себе однообразно (как в выше-приведенном примере). В этом случае поможет игра «Интервью» (см. ниже).
- После того, как все участники представились, вожатый или педагог должны обязательно поблагодарить всех, а ребята должны поаплодировать друг другу.
- Обязательно надо сказать о том, какие интересные ребята собрались в отряде (коллективе, группе), и выразить уверенность в том, что у детей сложатся очень хорошие, дружеские отношения.

## ИНТЕРВЬЮ\*

Игру можно проводить как самостоятельную, так и включить ее в сбор-знакомство. Цель игры — поближе познакомиться с человеком, задавая ему различные вопросы. Каждому игроку можно задавать не более 4-6 вопросов. За один тур можно интервьюировать 5-7 человек, но если в вашей группе 20-25 ребят, процесс может растянуться на длительное время и стать неинтересным.

\* Из: *Коммуникативный тренинг для школьников: Методические рекомендации для студентов пединститута* / Авт.-сост.: Н. П. Аникеева, И. В. Хромова, Е. В. Киселева, Р. В. Романец. — Новосибирск: Изд-во НГПИ, 1991.

*Примерные вопросы:* Любишь ли ты стихи? Твое любимое изречение? Чего ты больше всего на свете боишься? Если бы тебе предложили сниматься в фильме (можно назвать жанр или конкретный фильм), кого бы ты хотел сыграть? Есть ли у тебя хобби? Что ты больше всего ценишь в людях? Какой цвет тебе больше всего нравится? Как ты думаешь, сложатся ли в нашей группе отношения между мальчишками и девочками?

**Замечания.** Рекомендуется проводить игру с детьми от 12 лет и старше.

Для того чтобы игра получилась интересной, должна сложиться доверительная атмосфера. Это необходимо для снятия «масок» с участников игры.

Иногда ребята задают вопросы, отвечать на которые для интервьюируемых нежелательно или вообще невозможно. В этом случае педагог должен вмешаться.

Желательно, чтобы все участники коллектива прошли интервьюирование. Более того, по нашим наблюдениям, подростки и старшеклассники высказывают явное желание участвовать в интервью. Впрочем, бывает и наоборот (хотя и очень редко): ребенок уклоняется или вовсе отказывается участвовать в игре. В таком случае принуждение совершенно неуместно.

Можно проводить усложненный вариант интервьюирования. Участники игры задают вопросы, играя роль директора школы, следователя, инопланетянина, Красной Шапочки, поп-звезды и т. д. Этот эффективный прием позволит быстрее включить ребят в процесс игры. Роли могут выбирать как сами дети, так и воспитатель.

## КОНВЕРТ ОТКРОВЕНИЙ

Эта игра очень похожа на предыдущую, но в ней отсутствует роль интервьюера. Проводить ее как отдельную игру, на наш взгляд, не вполне уместно, так как это скорее психологическое упражнение. Лучше попытаться «встроить» ее в уже имеющуюся ситуацию знакомства на огоньке-сборе.

Воспитатель сначала Объясняет, что сейчас он пустит по кругу так называемый конверт откровений. Когда человек будет представляться, ему зададут ряд вопросов. Но один из них нужно вытянуть из конверта. Вопросы, находящиеся в конверте, могут быть серьезными и веселыми. Но есть обязательное условие: нужно непременно ответить на вытянутый вопрос.

**Замечания.** Как вы понимаете, воспитателю перед началом игры нужно придумать интересные и содержательные вопросы,

подразумевающие развернутые ответы. Только в этом случае можно рассчитывать на интересную игру.

При проведении сбора-знакомства можно сразу, после представления участника группы, задавать вопрос из «конверта открытий», не дожидаясь устных вопросов.

## ОДЕЯЛО

Участники делятся на две команды, располагаясь напротив друг друга. Между ними натянута одеяло. Его держат вожатые. Из каждой команды к одеялу с разных сторон подсаживаются по одному человеку. Они не должны видеть друг друга. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал имя партнера, забирает его к себе в команду. Побеждает команда, которая «перетянет» к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имен.

**Замечания.** Вожатый должен следить за тем, чтобы игра не затянулась и не надоела, т. е. вовремя ее закончить, если дети устали.

## СОЮЗЫ ТЕЗОК

Игра очень похожа на предыдущую. Разница только в том, что ребята объединяются в «союзы тезок» — людей с одинаковыми именами. Это могут быть не обязательно пары, но и тройки, четверки и т. д. А что же делать тем, у кого не нашлось тезки? Тоже объединяться — в союз людей с редкими именами! Бывает, что таких союзов оказывается больше, чем «союзов тезок».

Часто возникает ситуация, когда одно имя может быть как женским, так и мужским (Александра — Александр, Евгения — Евгений, Валерия — Валерий, Валентина — Валентин). И это очень удачно — отличный повод для начала дружбы между мальчишками и девчонками! После того, когда «союзы тезок» образовались, необходимо представить свой союз в целом и каждого участника в отдельности.

**Замечания.** Педагогу нужно помочь ребятам в разнополых парах и группах, потому что иногда у застенчивых детей возникают трудности в общении.

## ЗНАКОМСТВО В ПАРАХ\*

Все участники игры распределяются по парам и знакомятся друг с другом. Вопросы для беседы партнеры подбирают сами. За-

\* Из: *Коммуникативный* тренинг для школьников...

дача участников — постараться как можно больше узнать друг о друге..

После окончания беседы каждая пара начинает представляться всем участникам. Партнеры в паре представляют друг друга, как можно подробнее рассказывая о характере и личностных качествах собеседника, а также о его биографии. Группа может задавать вопросы об участнике тому, кто его представляет.

**Замечания.** В конце игры можно обмениваться мнениями, все ли участники довольны тем, как их представили. Если не все, то они должны объяснить причины своей неудовлетворенности.

## МОЙ ЛОХМАТЫЙ СЕРЫЙ ПЕСИК

Участники образуют два круга — один в другом, с равным количеством человек. Дети встают в круг лицом друг к другу и кружатся в разные стороны под следующие слова:

Мой лохматый серый песик у окна сидит,  
Мой лохматый серый песик на меня глядит.

На этих словах движение заканчивается, и все произносят имя собаки: «Б-И-Н-Г-О! Да, Бинго звать его!».

Слово «Б-И-Н-Г-О» произносится по буквам. Причем на каждую букву стоящие во внешнем круге ударяют в ладошки ребятам, стоящим во внутреннем. Произнеся одну букву, участники делают шаг по направлению своего движения. На каждую букву — ладошки нового человека.

Последняя буква говорится протяжно: «О-о-о!» (удивленно и радостно) и последние слова («Да, Бинго звать его!») пара произносит вместе, держась за руки. После чего участники представляют друг другу по именам. Так продолжается до тех пор, пока все ребята не перезнакомятся друг с другом.

Если участников нечетное количество, то на помощь приходит педагог — он входит в круг или выходит из игры (в зависимости от того, какую позицию он занял изначально).

## ЗАЙМИ МЕСТО

Количество участников: от 12-14 до 20-25 человек.

Участники сидят на стульях, расставленных по кругу; один стул свободный. Водящий становится в центре круга. Тот, кто сидит слева от пустого стула, ударяет правой рукой по нему и называет имя одного из игроков. Тот, кого назвали, как можно быстрее бежит к пустому стулу. Игрок, оказавшийся теперь около освобожденного места, должен успеть ударить по стулу и назвать имя

следующего участника. Задача водящего — занять это место быстрее. Кто из них не успеет, становится водящим.

## А Я - ЗАЯЦ! А Я - ЕДУ! А Я - ТОЖЕ!

Игра очень похожа на предыдущую, но проходит всегда более динамично и веселее. В игре обычно участвуют от 12-14 до 20-25 человек.

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место никем не занято, в центре — водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами: «А я — заяц!». Следующий игрок тут же занимает свободное место со словами: «А я — еду!». Третий участник занимает освободившееся место и говорит «А я — тоже!».

И тут в дело вступает четвертый игрок, который молча занимает свободное место и, ударя левой рукой по пустому стулу, называет имя одного из ребят, сидящих в кругу. Тот, чье имя произнесли, должен быстро перебежать на пустой стул.

Задача водящего — успеть занять освободившийся стул раньше того, кого назвали. Если он это сделает быстрее, то новый «заяц» становится водящим. Игра начинается сначала.

## КИСОЧКИ\*

Участники располагаются по кругу на корточках, руки держат на полу перед собой, причем большие пальцы правой и левой руки соприкасаются, а мизинцы касаются мизинцев соседей. Нужно обязательно объяснить детям, что это просто суперигра на знакомство.

Дети ласково спрашивают друг у друга по кругу: «Наташенька, ты знаешь игру "кисочки"?» Наташенька отвечает ласково: «Нет, Леночка, я не знаю игру "кисочки", но сейчас спрошу у Сашеньки. Сашенька, ты знаешь игру "кисочки"?» и т. д., пока все не зададут этот вопрос по кругу.

Когда вновь спрашивают у первого (он же ведущий), тот отвечает: «Нет, не знаю, сейчас спрошу у всех. Ребята, вы знаете игру "кисочки"?». Дети отвечают: «Нет, мы не знаем игру "кисочки"». Ведущий говорит: «А зачем тогда вы здесь сидите?» — и при этом слегка толкает плечом тех, кто сидит рядом. Таким образом, весь круг падает.

\* Эту игру можно поместить и раздел игр-шуток, но так как во время ее проведения участники шипят имени друг друга, авторы посчитали уместным включить и эту игру в раздел ИГР НА ЗНАКОМСТВО.



## Я ЗМЕЯ, ЗМЕЯ, ЗМЕЯ!

Участники игры стоят в кругу, через одного: мальчик, девочка. Начинает вожатый, он подходит к кому-нибудь и спрашивает: «Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?». Если ответ положительный, то тот, кого только что спрашивали, знакомится с ведущим, затем проползает под его ногами и своей правой рукой берет левую руку ведущего через ноги.

В случае отрицательного ответа звучит фраза: «А придется!», и делается то же самое. Таким образом, с каждым разом длина «змеи» увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

### **Замечания:**

- Чем длиннее «змея», тем дольше новым участникам игры придется проползать под ногами у всех остальных участников. Что поделаешь — такова судьба «хвоста».
- Подумайте перед началом игры, насколько уместно ее проводить, если некоторые девочки одеты в «мини».

## ДРОЗД

Участники образуют два круга — внутренний и внешний, количество игроков одинаковое в обоих кругах. Ребята внутреннего круга поворачиваются спиной к центру, образуя пары с участниками внешнего круга. Далее вместе с ведущим все произносят четверостишия:

Я дрозд,  
Ты дрозд,  
У меня нос  
И у тебя нос,  
У меня щечки аленькие  
И у тебя щечки аленькие.  
Мы с тобой два друга.  
Любим мы друг друга.

При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щекам, обнимаются илижимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, образуются новые пары, игра продолжается.

## «ШЛЯПА!»

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал вожатый.

Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит свое имя, затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит свое имя, а при щелчке пальцами левой руки — имя одного из участников.

Тот игрок, чье имя назвали, повторяет то же самое. Например: «Оля, Оля» — два хлопка, «Оля, Игорь» — два хлопка, «Игорь, Игорь», два хлопка, «Игорь, Света» и т. д. Кто не успел, тот «прошляпил»; поэтому игра так и называется.

## ПАРОВОЗ

Все участники стоят в кругу. Ведущий игры подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я — паровоз. Как тебя зовут?». Участник называет свое имя, а «паровоз» его повторяет.

Важно повторять имя с той же интонацией, с какой произнес участник. Кто представился, присоединяется к «паровозу». Далее при каждом новом участнике знакомства все игроки по очереди повторяют имя новенького. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

**Замечания.** Если встречается игрок с именем, которое уже есть в составе, то ему присваивается порядковый номер, например, Света-2, Саша-3 и т. д.

## Я ЗНАЮ ПЯТЬ ИМЕН!

Участники стоят в кругу, чередуясь мальчик, девочка. Каждый игрок по очереди называет пять имен мальчиков и пять имен девочек своего отряда, начиная со слов: «Я знаю пять имен...». Называя имена, игрок показывает на ребят, имена которых он произносит.

**Замечания.** Эту игру лучше проводить, когда все члены коллектива уже познакомились друг с другом, но еще не вполне освоились в новом коллективе.

## ЛЮБИМОЕ ЗАНЯТИЕ

Все участники сидят в кругу на стульях. Водящий — в центре, он произносит некую характеристику, например: «тот, кто любит танцевать; тот, кто играет на гитаре; тот, кто любит мороженое» и т. п., а относящие ее к себе игроки должны поменяться местами. Если он первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится водящим.

**Замечания.** Возможны вопросы-провокации: Кто не был на Луне? Кто родился человеком? и т. д. В этом случае водящий гарантированно успеет занять чье-либо место.

## СУЕТА СУЕТ

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано какое-либо качество, хобби и т. п.

Задание для игроков: внести в клеточку имя человека, который, например, держит дома собаку, любит ловить рыбу, смотреть на звезды и т. д. Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно написать в эту карточку то, что нужно узнать ведущему: например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д.

Побеждает тот участник, кто быстрее и точнее соберет имена.

## МОЛЕКУЛА-ХАОС! (вариант I)

Ведущий объясняет правила игры — надо образовать «соединения молекул», количество которых соответствует числу, названному им. Затем он командует участникам: «Молекула-хаос!». Игроки изображают беспорядочное движение молекул в рамках круга (его можно начертить заранее). Далее ведущий объявляет: «Молекула-2! (3, 4, 5 и т. д.)». Найдя необходимое количество «молекул», участники «соединения» по очереди называют свои имена друг другу. При этом необходимо взяться за руки.

После того как нужное количество участников нашло друг друга, ведущий дает команду: «Молекула-хаос!», и игра начинается сначала. В конце игры ведущий может сказать: «Молекула-отряд!» При этом весь отряд (группа) должны встать в круг и взяться за руки.

**Замечания.** Еще один вариант этой игры будет рассмотрен в разделе, посвященном играм на взаимодействие. Имеет смысл обратить на этот вариант особое внимание.

## РУЛОНЧИК\*

Участники игры сидят в кругу и передают по кругу рулон туалетной бумаги. Каждый участник отрывает столько клочков, сколько он хочет — чем больше, тем лучше. Когда у каждого участника окажется стопка клочков, ведущий объявляет правила игры: каждый должен рассказать о себе, о своей жизни столько фактов, сколько у него оторванных клочков. Скручивая клочки, ребята рассказы-

\* Из: *Сделай шаг навстречу!* // Сб. методических материалов в помощь руководителям детских общественных организаций / Сост.: Н. В. Вохмина, Е. В. Ильченко, А. А. Лукшис, К. А. Татарченко — Новосибирск, 2000. — Вып. 2.

вают о себе. Другим участникам игры не возбраняется задавать вопросы тому, кто в данный момент рассказывает о себе.

**Замечания.** Конечно, туалетная бумага — это не лучший вариант, но почему бы и нет?! Имейте в виду, что некоторым игрокам может не хватить одного рулончика.

## СТИХОТВОРНАЯ ЛЛЕТАЗЮРА

Каждому участнику игры необходимо подумать, какие черты его характера являются самыми важными, самыми существенными. Нужно постараться придумать краткое определение сути своей личности, причем в метафорической (можно в стихотворной) форме.

Например: «Лед и пламень...»; «То как зверь она завоет, то заплачет как дитя...»; «Тиха, печальна, молчалива...»; «Как денди лондонский одет...»; «Красавица, отличница, спортсменка» и т. д.

Затем каждый называет по очереди свое имя, немного рассказывает о себе, о своей внутренней сущности, используя подобранное им определение (метафору, цитату из стихотворения и т. п.).

**Замечания.** Эту же игру можно провести наоборот: все участники называют метафору, ассоциирующуюся у них с кем-либо из участников. Об этом более подробно рассказывается в разделе «Игры на взаимодействие».

## ПОДАРОК

Играющие сидят в кругу. Первый игрок придумывает, какой подарок он мог бы подарить всем. Затем с помощью мимики и жестов он преподносит его, называя при этом свое имя. Следующий за ним игрок говорит: «Вася подарил нам... (угадывает, что же хотел подарить всем Вася), а меня зовут Сергей. Я хочу подарить вам... (изображает мимикой и жестами свой подарок)». И так все по очереди.

В конце игры ведущий говорит участникам: «Спасибо за то, что вы все подарили друг другу столько интересных и нужных подарков, а теперь мы дарим друг другу свои рукопожатия и улыбки!»

## МЯЧИК

Все передают мяч по кругу, называя при этом свое имя. Мяч должен побывать в руках у каждого и вернуться к первому участнику. Теперь, играя в мячик, знакомимся: тот, у кого находится мяч, будет кидать его в руки любому из стоящих в кругу и называть имя того, кому он бросает мячик. Тот, кто перепутал имя или не поймал свой мячик, называет имена всех участников.

В дальнейшем можно усложнить задание: мяч перебрасывается друг другу. Бросающий задает любой вопрос, обращаясь по имени к тому, кому бросает мяч. Тот, кто ловит мяч, должен при этом ответить на заданный вопрос.

**Замечания.** Эта игра предназначена для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Более старшие ребята предпочитают другие игры.

## ЗДРАВСТВУЙТЕ!

Все встают плечом к плечу в круг лицом. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и тот, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они останавливаются,жимают друг другу руки и говорят: «Здравствуйте, меня зовут...» и называют свои имена. Затем они бегут дальше, пытаясь занять свободное место. Тот, кто не успел это сделать, становится водящим.

**Замечания.** При встрече участникам необходимо обязательно остановиться, пожать друг другу руки, назвать свое имя.

## ПОСТРОЕНИЯ

Участники встают в круг. Ведущий предлагает им распределиться:

- по цвету глаз, волос (от самых светлых до самых темных);
- по дате рождения от 1 января до 31 декабря (отдельно мальчикам и отдельно девочкам);
- на «жаворонков» и «сов»;
- по типу темперамента — флегматик, холерик, сангвиник или меланхолик (если, конечно, дети знают об этих типах темперамента и могут отнести себя к какому-либо из них);
- в алфавитном порядке (по первым буквам полных имен);
- по росту (отдельно мальчикам и отдельно девочкам) и т. д.

Задача игроков — как можно быстрее выполнить задание.

**Замечания.** Эту игру уместно провести в том случае, если нужно поделить отряд на группы. Для этого лучше предложить детям разделиться на группы по следующим критериям:

- время года, в которое родились;
- знак Зодиака;
- буква (литера) класса, в котором учатся («А», «Б», «В» и т. д.).

При проведении игры может возникнуть некоторая сумятица и неразбериха. Как правило, дети сами довольно быстро находят

выход из создавшегося положения. Но иногда им все же необходима помощь педагога.

Эта игра носит еще и диагностический характер: при возникновении затруднительных ситуаций всегда находятся дети, которые берут на себя организаторские и распорядительские функции.

## ПЕРЕСТРЕЛКА

Участники встают в круг и по очереди быстро называют свои имена. Потом по команде ведущего все начинают хаотично перемещаться по заданному пространству (комната, холл, участок территории на улице и т. п.). При этом голова у каждого должна быть опущена так, чтобы он мог видеть только ноги приблизившегося.

Как только в поле зрения игрока попадают чьи-то ноги, он должен быстро поднять голову и назвать имя этого человека. Кто первый называет, тот и выиграл — он продолжает игру, другой выбывает.

Если имя названо неверно, остается тот, кто дал правильный ответ. Если оба ошиблись, то оба остаются; таким образом игра продолжается до последнего игрока.

**Замечания.** Лучше сыграть в эту игру несколько раз подряд, чтобы у того, кто выбывает из игры в самом ее начале, все-таки была возможность запомнить имена своих товарищей.

## ПРАВДА И ЛОЖЬ\*

Все играющие садятся в круг. Каждый участник должен представиться, а затем привести три факта, два из которых — правда и один — ложь. Остальные участники должны отличить одно от другого. Начинает ведущий, демонстрируя на своем примере, как отличить правду от вымысла.

**Замечания.** В качестве достоверных фактов можно привести истории из жизни, биографические сведения, привычки, пристрастия, увлечения и т. д. Ложная информация должна быть или подчеркнута приукрашенной, или вообще выглядеть полной выдумкой.

## ПИТОН\*\*

Каждому участнику выдается заранее заготовленный бейдж (визитка), на котором он должен написать свое имя. Причем имя необходимо записать не буквами, а цифрами. Оно закодировано по

\* Из: *Сделай шаг навстречу!*..

\*\* Игра разработана авторами данного пособия и апробирована учебно-консультационным центром «Магистр».

порядковому номеру каждой буквы, которое она имеет в русском алфавите. Каждая отдельная буква кодируется через запятую.

Нужно заранее договориться с ребятами, что на бейджах пишется полное имя участника (Владимир, Алексей, Мария, Евгения и т. д.) и что кодируются все буквы, в том числе «ъ», «ь», «е» и «й».

Затем определяется «игровое поле» — площадка достаточного размера, чтобы игроки не мешали друг другу. После того как игроки напишут свои имена на бейджах, игра начинается. Дети держат бейджи в руках таким образом, чтобы не было видно кода. Когда встречаются два участника, они по команде: «Раз, два, три!» открывают друг другу свои визитки.

Тот, кто первым расшифрует имя другого игрока, считается победителем. Проигравший узнает имя своего соперника, встает позади него и берет его руками за пояс. «Питон» начинает расти. Далее дети продолжают движение в паре. После встречи со следующими участниками происходит то же самое. Если у проигравшего на этот раз уже есть свой «хвост» из других игроков, они все проходят к концу «хвоста», называя свои имена.

Таким образом, к концу игры остаются два «питона», «головы» которых должны будут угадать имя соперника. Побеждает тот из игроков, кто является «головой питона» и при этом первым расшифрует имя конкурента.

#### **Замечания:**

- Игра должна проходить в полной тишине, без подсказок и комментариев со стороны.
- Вместо имен на бейдже можно зашифровать существительное. Оно должно состоять из определенного количества букв и обозначать цветок, реку, животное, птицу и т. д. (Такой вариант игры уже не будет игрой на знакомство.)
- Во избежание споров и разногласий между игроками нужно проследить за тем, чтобы дети были внимательны при заполнении визиток и не путали порядковый номер соответствующей буквы в алфавите. В помощь им можно сделать специальный образец пронумерованного алфавита.
- Надо напомнить детям, что расшифровывается полное имя, а не уменьшительное (Оля, Вова, Катя и т. п. — это неправильный вариант).

## **ШЕЛ ПО КРЫШЕ ВОРОБЕЙ**

Для проведения игры необходимо сесть в круг (на отрядном месте, в холле и т. д.). Ведущий вместе с детьми произносит следующее четверостишие:

Шел по крыше воробей-бей-бей,  
Собирал себе друзей-зей-зей.  
Сколько здесь счастливых глаз!  
Встаньте, Маши (Светы, Коли, Саши и т. д.) все сейчас!

Вставшие дети называют свои имена и фамилии, все приветствуют их, и они снова садятся на свои места.

Замечания. В эту игру можно играть в зале, с большим количеством детей. В этом случае третью строчку стихотворения следует заменить на следующую: «Сколько в зале нас сейчас?». После того как названные по именам дети встают, их нужно поприветствовать бурными аплодисментами.

## КАКОаЮНИЯ

Группа играющих сидит или стоит в кругу. Выбирается водящий, который выходит на середину круга. По его команде все дети говорят:

Коли вышел братец в круг,  
Отвечай—как нас зовут!

Все хором называют свои имена. Задача водящего — правильно назвать 3-5 любых имен и показать на ребят с этими именами. Если он все сделал правильно, то занимает место в кругу, а водящим выбирается другой игрок.

## ЧАСТЬ И ЦЕЛОЕ

Играющие стоят в кругу, лицом к центру. В центре — ведущий с мячом. Он называет какой-нибудь предмет и тут же кидает мяч одному из игроков. Игрок, поймавший мяч, должен назвать слово, по отношению к которому названный ведущим предмет является его составной частью.

Например, ведущий говорит: «Крыло!» Игрок может сказать в ответ: «Птица!». Отвечать надо быстро. Кто не ответит или замешкается, тот или получает дополнительное задание, или штрафное очко, или «платит» фант. Таким же образом наказывается игрок, не поймавший мяч.

После каждого броска мяч возвращается ведущему, и игра продолжается.

Замечания. Можно играть и без ведущего. Тогда взявший мяч игрок ждет ответа от своего соседа справа, затем называет новый предмет и бросает мяч любому из стоящих в круг игроков.



## СПОЙ, ПТИЧКА!

Все встают в круг и начинают движение по часовой стрелке. Ведущий вытягивает руку вперед, а все произносят четверостишие:

Плыл по морю чемодан,  
В чемодане был диван.  
А в диване спрятан слон.  
Ты не веришь? Выйди вон!

После этого все останавливаются. Тому, на кого показал ведущий, завязывают глаза, ставят на середину круга и несколько раз поворачивают вокруг своей оси. В это время участники могут поменяться местами или начать движение по кругу.

По команде ведущего все останавливаются, а водящий подходит к кому-либо из игроков и просит: «Спой, птичка!». Игрок, которого попросили спеть, выполняет эту просьбу: «Кар-кар, пи-пи, ку-ка-ре-ку» и т. д. Задача водящего — по голосу узнать, кто это был из игроков. Если он не угадал, игра продолжается. Если угадал правильно, то «птичка» становится водящим.

## ЧТО ДЕЛАТЬ?

Играющие встают в круг и выбирают «хозяйку», которая раздает задания каждому игроку: сено косить, воду носить, дрова рубить, печь топить и т. п. Каждый начинает выполнять свою работу, сопровождая движения соответствующими словами, например: «Дрова рублю...». Затем «хозяйка» дает всем общую работу — яму копать. Все дети начинают изображать, будто они копают яму, и повторяют: «Яму копаю...».

Сменив несколько общих работ, «хозяйка» неожиданно показывает на одного из играющих и спрашивает: «Что ты делаешь?». Тот должен назвать работу, которую он получил в начале игры. Кто ошибется или замедлит с ответом, выбывает из игры или «платит» фант.

В конце игры фанты разыгрываются, т. е. каждый должен «выкупить» их за песню или стихотворение.

## Комментарии ко всему разделу

Если вы не можете вспомнить имя ребенка, не стесняйтесь его переспросить. Вскоре, в процессе игр, эти трудности исчезнут сами собой. Интересное наблюдение из личной практики: легче запом-

нить имена ребят, которые успели себя каким-либо образом проявить (не обязательно с хорошей стороны).

По нашим наблюдениям, очень полезны бейджи — они помогают запомнить имена ребят и вожатых. Кроме того, имеет смысл почаще обращаться к детям по именам — это способствует быстрому и точному запоминанию.

Хочется предупредить воспитателей и вожатых, что в первые дни знакомства ребят друг с другом у них вместо имен часто появляются обидные прозвища и клички, которые сохраняются за ними долгое время. Тем не менее если не позволять детям называть друг друга кличками и прозвищами, просить их обращаться друг к другу по имени, то результат не заставит себя долго ждать.

# ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

В начальный период формирования детского коллектива педагогически неорганизованное взаимодействие ребят часто становится причиной их неприязни друг к другу, переходящей в конфликты, безразличия к делам коллектива, противопоставления себя всему коллективу и т. д.

Избежать подобных неприятностей помогают специальные игры на взаимодействие, основная цель которых — установить близкие и доброжелательные отношения между детьми, а также между детьми и педагогами. При правильном использовании этих игр отношения складываются намного быстрее и благоприятнее, чем в любой другой ситуации. В чем же секрет такого педагогического успеха?

По нашему мнению, *главными факторами, способствующими быстрому установлению доверительных и дружеских отношений в процессе игры на взаимодействие, являются:*

- разнообразие и динамика игровых ситуаций, позволяющих за короткий промежуток времени осуществить взаимодействие со всеми членами коллектива;
- переход из реальной ситуации знакомства (и взаимодействия) в игровую ситуацию;
- распространение игровой ситуации за рамки собственно игры в реальные, повседневные отношения детей;
- возможность выбора — из множества вариантов, предложенных игротехниками, — стратегии и тактики управления поведением ребенка и его взаимодействием с другими детьми, причем не только в играх, но и в реальности, связанной с этими играми;
- педагогически организованная, целенаправленная и систематическая игровая деятельность;
- анализ психологического состояния всех детей и уровня развития отношений в детском коллективе. Эта работа должна проводиться коллективно.

*Вспомогательные факторы, позволяющие с помощью игр на взаимодействие достичь необходимого эффекта:*

- желание детей самоутвердиться (особенно это характерно для подросткового и юношеского возраста);
- желание ребенка продемонстрировать сильные стороны характера — «фасад» (термин В. Франкла);
- направленность большинства детей на доброжелательные, товарищеские отношения;
- позитивная роль педагога (его положительные «подкрепления», «поглаживания» как отдельных членов группы, так и всего коллектива в целом).

Педагог должен учитывать, что «пресыщение» играми на взаимодействие (переигрывание) может привести к тому, что у детей появится стойкое отвращение к ним. Поэтому игры необходимо сочетать с другими видами деятельности (спорт, групповые беседы, прогулки на природе, коллективно-творческая деятельность).

Педагогу надо позаботиться о том, чтобы у детей была возможность хоть немного отдохнуть от насыщенного графика первых дней его жизни в новом коллективе, побыть одному или вместе с товарищами.

*Когда проводить игры на взаимодействие?* В любое свободное или особо отведенное время. Специально выделить для этой цели 30-40 минут (в зависимости от возраста детей) следует на первых этапах формирования отношений в коллективе или в ситуации, когда в уже сформировавшемся коллективе появились серьезные проблемы в отношениях между ребятами.

Необходимо учитывать и другое, не менее важное обстоятельство: зачастую отношения, которые сформировались очень быстро, нестабильны и неустойчивы. Для того чтобы они стали прочными, необходима их проверка не только в игровых, но и реальных житейских, порой серьезных конфликтных ситуациях.

Давайте рассмотрим игры, цель которых — организация эффективного взаимодействия и формирования благоприятного климата в детском коллективе. Некоторые из них уже были рассмотрены в разделе «Игры на знакомство», поэтому мы не будем их снова описывать.

## **МОЛЕКУЛА-ХАОС!** **(вариант II)\***

Правила этой игры уже были описаны в предыдущем разделе. Второй вариант игры заметно сложнее. Участникам необходимо

\* Игра впервые апробирована авторами в ходе реализации программы личностного роста «Зажги звезду!» (Новосибирск, 2000 г.).

соблюдать все правила, описанные ранее, но к ним добавляется еще одно: необходимо хаотично двигаться в рамках круга (комнаты, холла) с закрытыми глазами.

Иначе говоря, когда ведущий командует: «Молекула-2,3 и т. д.», участники ищут свою пару, тройку и т. д. с закрытыми глазами. Самое сложное задание — по команде ведущего «Молекула-группа!» встать в круг.

Необходимым условием игры является то, что передвигаться с закрытыми глазами нужно, не подглядывая, иначе весь интерес (а значит, и результат игры) будет потерян.

**Замечания.** Внимательное наблюдение за перемещениями всех участников группы позволит определить их уровень тревожности, агрессии, страха; характер психологической защиты.

Обратите внимание на детей, передвигающихся очень осторожно, держащих руки на уровне груди или вытянутыми вперед, — это люди с повышенным уровнем тревожности.

Некоторые дети передвигаются чересчур уверенно, расталкивая всех плечами и локтями, наступая на ноги другим участникам. Они идут напролом, как танк, — это люди с повышенной агрессией (необходимо выяснить причину этой агрессии). Безусловно, найдутся дети, которые передвигаются уверенно, но при этом стараются не причинить вреда другим, заботясь о своих товарищах.

И, наконец, есть дети (их меньше всего), которые передвигаются вне пределов основного движения. Эти дети совершают свои перемещения очень медленно и осторожно — скорее всего, они страдают страхами или фобиями.

Педагогу необходимо выделить детей, берущих на себя в игре роль координатора, организатора, — это дети с лидерскими, организаторскими способностями и навыками. Скорее всего, они помогут педагогу в дальнейшем при формировании детского коллектива (при условии их положительного настроения).

Очень важно после проведения игры ее обсудить и отрефлексировать (осмыслить).

## ЗЕРКАЛО

Выбирается ведущий, его роль — «человек». Все остальные — «зеркала» (точнее было бы сказать — «отражения»). Ведущий перемещается по замкнутому пространству (отрядное место, комната, холл). Он смотрит в «зеркала» (на других участников игры), а они его «отражают», повторяя все действия, которые он выполняет. Важно, чтобы «зеркала» точно повторяли движения, позы, мимику

«человека». Достоверность «отражения» важна для установления контакта, возникновения эмпатии\*.

Ведущий сменяется спустя 2-3 минуты. Это необходимо для того, чтобы как можно больше игроков «примерили» на себя роль «человека» и в то же время попытались сыграть роль «отражения».

**Замечания.** Следует давать положительное подкрепление (поощрять) самых пассивных ее участников.

## МАГИЯ СЛОВ

. Все участники рассчитываются на «первый-второй», а затем образуют пары, в которых есть один «первый» и один «второй» номер.

Ведущий говорит: «Закройте глаза и представьте себе десятибалльную шкалу. Найдите на ней ваше настроение в данную минуту. Отметьте его для себя (можно записать на бумажку)». Далее задание «первым» номерам: повернуться к своим партнерам по паре и сделать в их адрес несколько положительных высказываний.

Например: «я очень рад, что мы с тобой в одной паре», «у тебя очень приятный голос», «мне нравится твое имя», «ты сегодня очень красивая», «у тебя очаровательная улыбка», «ты классно вчера выступил в концерте» и т. д. Затем ребята меняются местами, и высказываются уже «вторые» номера.

После этого всем участникам опять предлагается закрыть глаза и отметить на десятибалльной шкале свое настроение. Результаты «до» и «после» необходимо сравнить.

### **Замечания:**

- Играть рекомендуется с детьми не младше 10-12 лет.
- Обязательным условием должно быть активное участие каждого игрока. Можно дать минуту на обдумывание своего высказывания.
- Не говорите детям, что нужно сказать комплимент друг другу, — положительное высказывание гораздо более широкое и емкое понятие.
- У некоторых детей (особенно в разнополых парах) могут возникнуть затруднения. Поэтому ведущему лучше заранее сделать несколько карточек с написанными на них положительными высказываниями.

\* Термин психологии личности, означает постижение эмоционального состояния другого человека, сопереживание (от греч. *empathia* — сопереживание).

## АССОЦИИЦИИ

Игру, как правило, проводят в кругу во время вечернего огонька, сбора отряда и т. д. Выбирается человек, о котором будет идти речь.

Участники должны придумать, с кем или с чем ассоциируется у них этот человек.

Например, кем (или каким) окажется этот человек, если он вдруг станет:

- |            |                 |
|------------|-----------------|
| • деревом  | • картиной      |
| • цветком  | • песней        |
| • мебелью  | «рекой»         |
| • животным | • растением     |
| • птицей   | • временем года |

Возможен вариант, когда каждого участника игры описывают в форме метафор: «колючий ежик», «вечный двигатель», «капитан Врунгель» и т. п.

**Замечания.** Игру можно несколько усложнить: выбрать водящего, попросить его на время покинуть пределы помещения или отрядного места. В это время все участники выбирают человека, о котором пойдет речь. После этого приглашают водящего. Его задача — с помощью вопросов (см. выше) выяснить ассоциации игроков и назвать того, о ком они говорят.

Если ведущий справился с этой задачей, то тот, кого он угадал, идет «водить».

## ИМИДЖМЕЙКЕРЫ

Ведущий: «Всем нам интересно знать, какое впечатление мы производим на других людей, что в нас они воспринимают как существенное, а его не замечают. Сейчас есть возможность поучаствовать в коллективном создании образов присутствующих здесь людей, то есть попробовать себя в роли имиджмейкеров».

Игрок выходит в центр круга. Ведущий задает детям вопросы: Какой образ у вас появляется при взгляде на нашего героя? Какую картину можно создать к этому образу? Какие люди его окружают, какой интерьер или пейзаж составляет фон его портрета? В какую эпоху все это происходит? Какое время года окружает нашего героя? и т. д.

Необходимо подбирать вопросы так, чтобы отразить многообразие внутреннего мира ребенка, особенности его поведения, характер взаимодействия с другими членами коллектива.

**Замечания.** После обсуждения достоинств и отдельных недостатков можно продолжить работу «имиджмейкеров» по формиро-

ванию положительного имиджа героя. Для этого ребята должны сказать о желаемых, но отсутствующих у него чертах характера, личностных качествах.

## ПРОНИКНУТЬ В КРУГ

Все участники встают в плотный круг, плечом к плечу, лицом к центру. Один человек — за кругом. Он должен проникнуть в круг, воздействуя на окружающих любыми способами: уговорами, лаской, приказами, мимикой, позами и т. д. Единственное условие, которое нельзя нарушать ни при каких обстоятельствах, — запрещается применять физическую силу и угрозы.

**Замечания.** Участник должен сам найти слабое звено, т. е. того человека, который пропустит его в круг. Иногда эти попытки могут длиться очень долго. В таком случае ведущий может прервать игру и выбрать другого водящего.

## ЭСТАФЕТА ЖЕСТОВ

Все участники садятся в круг. Ведущий дает им задание придумать какой-нибудь жест, движение, гримасу, с которой каждый будет участвовать в игре (щелканье пальцами, похлопывание ладошками, «рожки» из пальцев, хлюпанье носом, смешная рожица и т. д.). После того как жесты придуманы, их необходимо продемонстрировать друг другу и постараться запомнить все то, что показали другие участники.

Игру начинает ведущий: он показывает свой жест и жест того человека, которому он передает эстафету. Задача игрока — повторить предыдущий жест (ведущего), свой жест и жест того участника, которому передается эстафета. Таким образом, каждый из участников показывает три жеста: предыдущего участника, свой собственный и следующего участника.

**Замечания.** На первый взгляд — это игра на внимание (дети очень часто путаются, забывают продемонстрировать какой-нибудь из жестов и т. д.). Однако через 5-7 минут после начала игры можно заметить, что некоторые жесты (а соответственно, и участники) повторяются чаще, чем остальные. Почему? Причина не в том, что какие-то жесты более запоминающиеся. Практика показывает, что чаще выбирают ребят приятных в общении, успевших удачно проявить себя в каких-либо делах.

Для того чтобы игра проходила интересно, необходимо соблюдать простое условие — она должна проходить в полной тишине.

Через 7-8 минут после начала игры ее можно усложнить, дав участникам задание увеличить темп игры в два раза.



Игра может произвести на оказавшихся поблизости «непосвященных» людей шокирующее впечатление — постарайтесь сделать так, чтобы ее не увидели посторонние.

## КРОКОДИЛЬЧИКИ

Игра очень похожа на предыдущую и демонстрирует формирующиеся в коллективе отношения, симпатии и предпочтения.

Все участники сидят в кругу. По команде ведущего (начиная с него самого) игроки рассчитываются по порядку.

У ведущего номер «один», он говорит: «По небу летело пять крокодилов». Игрок с номером «пять» спрашивает: «А почему пять?». Ведущий отвечает: «А сколько?». Игрок называет любую цифру, не превышающую число участников игры. Теперь уже игрок, номер которого назвали, начинает задавать вопросы и продолжает игру.

Для игроков важно не сбиться и правильно вести диалог в быстром темпе.

### **Замечания:**

- Через некоторое время после начала игры можно попросить участников играть быстрее.

- У некоторых ребят игра может вызвать недоумение: «К чему все это?». Объясните, что «крокодилы» — очень тонкая психологическая игра (конечно, это не совсем так, но детей надо мотивировать), которая помогает выявить уровень сплоченности коллектива.

- Если вы будете играть в «Крокодилы» хотя бы по 10-15 минут в течение 3-4 дней, вы заметите, что дети с каждым разом играют все быстрее и быстрее.

- Спустя несколько дней бывает так, что цифры, которые дети выбирают чаще других, меняются. Это естественно, поскольку, в коллективе существует очевидная динамика развития отношений.

## КОПИЛКА

Каждому участнику можно перемешаться в пределах комнаты, выбирать себе партнера по общению и просить у него какие-либо предметы, вещи, украшения. Важно убедить товарищей в том, что без этого предмета ваша жизнь потеряет всякий смысл, что вещь для вас жизненно необходима. Запрещено обманывать или насильно отбирать вещи друг у друга. Передача может происходить только на добровольной основе.

### **Замечания:**

- У кого оказалось больше всего вещей, тот и является победителем. Но, может быть, победитель тот, у кого ничего не осталось?

- Как проходил сам процесс выпрашивания? У кого просили больше всего и почему? А почему вы отдавали свои или уже выпрошенные вещи? Это те вопросы, которые следует обсудить с детьми после проведения игры.

- Необходимо проследить, чтобы ценные вещи и украшения (в том числе ювелирные) после игры вернулись к своим хозяевам.

## ЗООПАРК

Каждому участнику на спину крепится табличка с названием животного. Табличек с таким же названием в группе две. Они находятся у разных игроков. Прочитать то, что написано на спине товарища, несложно. А вот то, что написано у вас на спине, вы можете прочитать? Вам необходимо найти свою «пару». Основное правило этой игры заключается в том, что ее участникам запрещено переговариваться друг с другом.

Разрешается взаимодействие друг с другом с помощью мимики и жестов, поз и условных знаков: «да» — кивок головой, «нет» — отрицательное покачивание головой и т. д.

**Замечания.** Возможна замена названий животных на числа, цветы, геометрические фигуры и т. п.

## УРОКИ ДЕКЛАМАЦИИ

Детям дается задание: хором выразительно прочитать какое-либо известное стихотворение (в едином темпе и ритме). Этот «урок» обычно не вызывает серьезных затруднений. Гораздо сложнее следующий — прочитать это же стихотворение с одинаковой интонацией, в едином темпе и ритме, и при этом «ученики» должны произносить слова по очереди, сидя в кругу.

**Замечания.** Можно провести один и тот же «урок» несколько раз. Повышается ли качество декламирования после многократных повторений? Каков настрой детей? А может, пришло время сменить стихотворение? Задайте ребятам ряд вопросов: Как они ощущали себя на «уроках»? Насколько им удалось преодолеть психологический барьер (стеснительность, скованность)? Как они настраивались на одну волну с «классом»? Как изменилось их настроение?

## НАПРАВЛЕНИЕ

Участники игры становятся в шеренгу лицом в одну сторону. Ведущий начинает считать или ритмично хлопать в ладоши. На каждый счет или хлопок участники прыгают, поворачиваясь на 90°.

Задача игроков — всем повернуться в одну сторону и постараться сделать это как можно быстрее. Выполняется задание молча, переговариваться друг с другом нельзя.

**Замечания.** Проследите за тем, как ребята договариваются между собой, кто принимает в этом самое активное участие, кто берет на себя функции координатора или организатора.

Игра сплавливает группу, повышает настроение детей, снимает физическое напряжение и мышечные зажимы. Советуем играть под ритмичную музыку!

## ЗДРАВСТВУЙ! ТЫ ПРЕДСТАВЛЯЕШЬ...

Ведущий поворачивается к участнику, сидящему (стоящему) слева от него, и весело говорит: «Здравствуй! Ты представляешь...», а затем сообщает ему какую-нибудь новость, рассказывает смешную историю, случай, анекдот.

Задача участника — внимательно выслушать и порадоваться вместе с ведущим. Затем участник обращается к соседу слева и тоже радостно произносит: «Здравствуй! Ты представляешь...» и заканчивает фразу уже своей новостью, случаем, историей.

**Замечания.** Можно в процессе игры изменить задание. Например попросить детей пересказывать одну и ту же новость, историю, случай. Проследите за тем, как изменяется первоначально сообщенная информация (она может становиться более краткой, а может и более пространной).

## ГИГАНТСКИЕ ШАШКИ

Ведущий предлагает детям поиграть в шашки. Роль шашечных фигур на заранее расчерченном поле выполняют сами ребята. Главное правило — с самого начала игры всем ее участникам строго-настрого запрещено переговариваться между собой. Итак, игра начинается! Первое, что необходимо сделать ребятам — разбиться на две команды.

После того как первое задание выполнено, ведущий просит одного человека из каждой команды подойти к нему и «вытянуть» цвет своей команды (черный или белый). Затем каждый участник игры должен самостоятельно занять свое место на шашечной доске. Первый ход делают «белые». Далее все идет по правилам игры в шашки:

- шашки передвигаются только по черным клеткам и не могут ходить назад;
- за один ход шашка может передвинуться только на одну клетку;

- шашка может бить противника вперед и назад через одну клетку;
- за один ход можно бить несколько шашек противника (если есть такая возможность);
- дойдя до последнего ряда клеток соперника, шашка становится дамкой;
- дамка может ходить назад и вперед по всей линии клеток, бить сразу несколько шашек противника (если есть такая возможность).

Игра заканчивается, когда на поле остаются шашки только одного цвета или когда становится ясно, что выигрыш невозможен (ничья).

Выбывший из игры имеет право советовать другим членам команды, куда им пойти. Но окончательное решение принимает шашка, находящаяся на поле.

«Шашка», став «дамкой», складывает руки на груди крест-накрест. Все ходы делаются только по команде ведущего.

#### **Замечания:**

- Для данной игры нужно подготовить заранее расчерченную площадку, на которой хватало бы места всем. Напоминаем, что на шашечном поле, также как и на шахматном, 64 клетки. На каждой стороне поля в игре участвует по 12 шашек каждого цвета.
- С правилами дети должны быть ознакомлены перед началом игры, чтобы иметь возможность задать уточняющие вопросы.
- Если некоторым ребятам не хватило места в команде и они остались «вне игры», попытайтесь ввести их в игру в следующий раз. Но сейчас они, также как и все участники, лишены права голоса.
- После проведения серии игр необходимы их коллективное обсуждение и рефлексия. Участники должны поделиться своими впечатлениями; проанализировать динамику развития событий и отношений в игре; рассказать о чувствах, которые испытывали во время игры и в тот момент, когда выбывали из нее, и т. д.

## **МЯЧ НА ПОКРЫВАЛЕ**

Для проведения игры необходимо покрывало и мячик. Участники встают по периметру покрывала, берутся за его края, поднимают с пола и растягивают так, чтобы образовалась ровная поверхность. Ведущий кладет на покрывало мячик.

Задача участников — не допустить, чтобы мячик упал с покрывала на пол. Только отлаженное взаимодействие всех участников игры не позволит скатиться мячику на пол.

### **Замечания:**

- Проследите за тем, чтобы покрывало было достаточно натянуто и в нем не образовывались углубления, в которые мог бы скатиться мяч.
- Предупредите детей, что покрывало не нужно натягивать слишком сильно, иначе его можно просто разорвать.
- Нужно внимательно проследить за лидерами, чтобы определить, каким образом они воздействуют на окружающих.

## **УБИЙЦА (вариант I)**

Несмотря на свое устрашающее название, игра очень интересна. Все участники встают в круг (лицом к центру), плотно прижимаются друг к другу плечами. Ведущий находится за пределами круга. Он обходит его и произносит какую-нибудь детскую считалочку или просто ведет счет игроков. Ведущий незаметно для других задевает рукой одного из игроков так, чтобы тот явно почувствовал это прикосновение. Этот игрок становится водящим («убийцей»). Его задача — вывести из игры («убить») как можно больше участников. Задача игроков — найти «убийцу».

По команде ведущего все расходятся и начинают хаотичное движение в пределах определенного пространства. Обязательное условие — все должны пожимать друг другу руки (здороваться за руку). Причем это нужно делать неограниченное число раз. «Убийца» тоже пожимает руки игрокам, но при пожатии делает незаметное движение — пальцем как бы немного царапает ладонь того, с кем он здоровается.

Если «жертва» поздоровалась с «убийцей» и он сделал такое движение, то она покидает игровое поле. Главное правило заключается в том, что «жертва» не должна (ни словом, ни мимикой, никакими другими способами) дать понять другим игрокам, что она «убита». Поэтому она делает еще два рукопожатия с любыми игроками и только после этого выходит из игры.

От рукопожатия отказываться нельзя. Если у кого-то из игроков появилось подозрение в том, что кто-то является «убийцей», он поднимает руку вверх и говорит: «У меня есть подозрение!». Ведущий прерывает игру и спрашивает всех участников (кроме тех, кто уже выбыл): «У кого еще есть подозрения?». Если вместе с первым игроком набирается три-четыре таких участника, то ведущий считает до трех, а они указывают на того, кого подозревают.

Если они показали на одного и того же участника (независимо от того, является он «убийцей» или нет), этот человек покидает

игровое поле. Если они вычислили «убийцу», то игра закончена. Если выбывает простой участник, игра продолжается. Если же они указали на разных участников, то игра продолжается и никто не выбывает.

Если «убийца» выполнил свое задание, то он победил. Если его разоблачили, то победа за всей группой.

**Замечания:**

- Игру проводят в полной тишине. Переговариваться, советовать, обмениваться подозрениями запрещено.
- Выбывшие участники никак не комментируют происходящее на площадке и, уж конечно, не называют того, кто «убил» их.
- За один тур можно проводить 6-7 игр.
- Перед игрой рекомендуйте всем ее участникам тщательно мыть руки с мылом.

## **УБИЙЦА (вариант II)**

Количество участников — человек. Все стоят в кругу, повернувшись друг к другу лицом. На начальном этапе необходимо плотно прижаться друг к другу плечами. По команде ведущего все закрывают глаза, а он идет по кругу и проговаривает детскую считалочку или просто считает игроков. Исходя из количества игроков, ведущий произвольно выбирает «убийцу». Для того, чтобы «убийцы» поняли, что они — «убийцы», ведущий должен дотронуться до их спины или плеча рукой. Никто, кроме человека, до которого дотронулся ведущий, а также самого ведущего, не знает, кто же является «убийцей». «Убийца» может быть от одного до трех-четырех. Затем все открывают глаза и по команде ведущего делают полшага назад. Игра начинается. Она проходит в полной тишине!

Задача «убийц»: вывести из игры как можно больше игроков. Задача всех игроков: как можно быстрее вычислить «убийцу» и убрать их из игры.

Каким образом происходит «убийство»? «Убийца» подмигивает своей «жертве» одним глазом в тот момент, когда их взгляды встречаются. Обычно выбирается момент, когда никто не смотрит на «убийцу», кроме «жертвы». Если «жертва» увидела, что ее «убили», то она складывает руки на груди («жертвы» могут выйти из круга или сесть — главное, чтобы другие игроки поняли, что эти участники выбыли из игры).

Если кто-то из участников увидел, как «убийца» подмигивает кому-нибудь, то он поднимает руку и говорит: «У меня есть подозрение!» Ведущий спрашивает участников: «У кого-нибудь еще есть подозрения?» Если есть хотя бы три человека, которые поднимают

руку, то ведущий считает до трех. На счет «Три!» игроки должны одновременно показать рукой на подозреваемых. Если они (не менее трех человек) показали на одного и того же человека, он выбывает из игры, независимо от того, «убийца» он или нет. Количество тех, кто подозревает, может быть более трех человек. Если же на настоящего «убийцу» показали меньше трех человек, то он остается в игре.

**Замечания:**

- По правилам игры нельзя отводить взгляд в сторону; необходимо смотреть в лица участников.
- Зрение игроков должно быть достаточно хорошим, чтобы заметить подмигивание.
- Нельзя проявлять эмоции, выкрикивать, подсказывать — играть нужно молча.
- Если один «убийца» подмигнул другому, то это — «холостой выстрел». «Убийца» не может вывести «убийцу». Так происходит их «тихое» знакомство.
- «Убийцы» тоже могут выступать в качестве подозревающих. Они могут «договориться» об этом взглядами. Голосование для них — еще один способ «убийства».
- Хотя это игра на взаимодействие и проводится на начальном этапе формирования детского коллектива, но, поскольку детям она очень нравится, они играют в нее и потом.

## РЕЗИНОЧКА

Для проведения игры необходимы следующие предметы: пластиковый стаканчик, резиночка, моток прочных ниток. К резиночке привязывают несколько ниточек (по количеству участников) длиной 30-80 см. Посередине круга ставят пластиковый стаканчик. Каждый участник берет в руки одну ниточку.

Задача участников — растянуть резиночку так, чтобы ее можно было надеть на стаканчик, затем переместить стаканчик на место, указанное ведущим.

**Замечания:**

- Чтобы внести элемент азарта и соревновательности, можно предложить двум-трем командам выполнить упражнение на скорость.
- Педагогу необходимо внимательно отслеживать проявление лидерских и организаторских способностей участников.

## МИМИКРИЯ

Участники игры сидят в кругу. Ведущий придумывает какое-нибудь движение и показывает его соседу, который должен изобра-

зить это движение, закрыв глаза. Затем следующий игрок повторяет то же движение (с закрытыми глазами) и так далее по кругу. В конце игры каждый делится своими ощущениями.

## СМИ

Ведущий заранее находит газетную статью или заметку, которую можно прочитать за короткий промежуток времени.

Он читает эту статью (вместе с заголовком) участнику, сидящему рядом с ним, причем другие не должны слышать ее содержания. Задача того, кому прочитана статья, пересказать ее следующему участнику и так далее по кругу.

Лучше, если последний участник перескажет ее содержание вслух для всех участников.

### **Замечания:**

- Практика показывает, что уменьшение объема информации становится заметным при пересказе статьи уже на втором-третьем участнике, а явное ее искажение — на шестом-седьмом. Иногда информация, сделав круг, возвращается к ведущему с прямо противоположным первоначальному смыслом.

- Игра «СМИ» очень напоминает игру «Испорченный телефон». Попробуйте обсудить с детьми эту ситуацию. Почему информация так изменилась?

- Стоит заметить, что в некоторых случаях информация может не искажаться участниками, но уменьшение ее объема происходит всегда.

## СЧЕТ

Участники сидят в кругу. Ведущий называет число, и именно столько участников должно подняться с мест. Договариваться участники не имеют права, но допускается невербальное взаимодействие. Пока группа не будет действовать достаточно слаженно, игра не может продолжаться.

**Замечания.** Необходимо довести игру до завершения; важно положительное закрепление. Эту игру можно проводить стоя в кругу: участники, по команде ведущего, должны сделать шаг вперед.

## СЧЕТ ДО ДЕСЯТИ

Игра очень похожа на предыдущую. Но задача игроков несколько изменяется: необходимо, не договариваясь между собой, считать вслух от одного до десяти. Важно довести счет до совершенства.



## СКАЗКА С ПРОДОЛЖЕНИЕМ

Ведущий начинает рассказывать какую-нибудь неизвестную детям сказку или историю. После 6-7 первых предложений он прерывает свое повествование и передает слово следующему участнику.

Задача игрока — придумать небольшое продолжение сказки (3-4 предложения). Каждый участник вправе изменить сюжет сказки, ввести в нее новых персонажей или, наоборот, кого-то исключить. Перебивать говорящего запрещено. Он имеет полное право сочинять свой отрывок так, как считает нужным.

Когда все участники круга примут участие в сочинении сказки, слово вновь переходит ведущему, и он заканчивает рассказ.

**Замечания.** Будьте готовы к тому, что повествование будет развиваться не так, как хотелось бы вам, а как решат рассказчики. А именно:

- будут часто умирать, погибать, исчезать герои сказки;
- героями сказки могут становиться реально существующие люди, члены коллектива, а иногда сами педагоги, проводящие эту игру;
- вероятно частое появление отрицательных персонажей, которые будут путать все действие и творить всякие гадости;
- некоторые эпизоды сказки станут противоречить друг другу;
- дети могут надолго задумываться над своим эпизодом сказки;
- некоторые дети откажутся от участия в сочинительстве, а некоторые наоборот — вмешаются еще до того, как им дадут слово, и т. д.

Для того чтобы избежать такого развития событий, педагогу необходимо взять управление очередностью на себя.

Имеет смысл провести игру несколько раз в течение 2-3 дней. Тогда взаимодействие детей становится более слаженным, целенаправленным, содержание сказки добрее, а сюжет логичнее.

## ХА-ХА!

Для этой игры необходимо выбрать площадку, на которой все участники могли бы расположиться лежа. Сначала укладывается один участник, затем другой ложится ему головой на живот, третий — головой на живот второму, четвертый — третьему и т. д., до тех пор, пока все участники не устроятся на полу. Круг участников, лежащих на полу, должен быть замкнутым: голова последнего должна лежать на животе первого игрока.

Первый участник громко произносит слово «ха!», второй его произносит дважды, третий — трижды и т. д. Основная задача

участников — не ошибиться в количестве слов, которое нужно произнести, и постараться не засмеяться.

Если эти правила нарушаются, то игра начинается заново. Так происходит до того момента, пока последний участник не произнесет нужное количество раз слово «ха!», при этом никто не должен смеяться.

**Замечания.** Перед началом игры необходимо вымыть пол или постелить на него какую-нибудь подстилку. Если игра проводится на траве, земля должна быть теплой.

## СЛЕПОЙ И ПОВОДЫРЬ

Ведущий: «Доверяем ли мы другим людям, доверяем ли мы самим себе? Как часто нам этого недостает и как много порой мы от этого теряем... А сейчас все встаньте, закройте глаза и походите по комнате. Спасибо, откройте глаза. Теперь разделитесь на пары. В этих парах каждый может почувствовать себя "слепым" или "поводырем". Определите свои роли в каждой паре».

Итак, один из пары закрывает глаза и становится «слепым», а второй будет вести его по специальному маршруту с препятствиями (в качестве препятствий можно использовать любую мебель). «Поводырь» руками страхует и направляет своего подопечного. Потом участники меняются ролями.

Можно усложнить задание: провести «слепого» без помощи рук, а только с помощью команд, советов или предостережений.

После того как оба участника в паре выполнили эти упражнения, проводится обсуждение ощущений (доверял или нет партнеру, комфортно или скованно ощущал себя, чувствовал ли «поводырь» ответственность за «слепого» и т. д.).

Затем упражнение можно повторить, поменяв участников в парах (по их желанию).

**Замечания.** Будьте осторожны: предметы, которые будут обходить «слепые», должны быть легкими, в противном случае можно получить ушибы или даже повредить конечности.

## ПЧЕЛЫ И ЗМЕИ\*

Перед началом игры нужно разбиться на две примерно равные по количеству игроков группы. Те, кто хотят стать «пчелами», отходят, например, к окну, а те, кто хотят играть в команде «змей», подходят к стене напротив. Каждая группа должна выбрать своего «ко роля».

\* Из: *Сделай* шаг навстречу!..

Затем оба «короля» выходят за дверь и ждут, когда их позовут. Ведущий прячет два предмета, а «короли» должны их отыскать. «Король пчел» должен найти «мед» (например, губку), а «король змей» — «ящерицу» (например, карандаш).

«Пчелы» и «змеи» должны помогать своим «королям». Каждая группа может делать это, издавая определенные звуки. Все пчелы будут жужжать: «Ж-ж-ж-ж-ж-ж-ж...». Чем ближе их «король» подходит к «меду», тем громче должно быть жужжание. А «змеи» помогают своему «королю» шипением: «Ш-ш-ш-ш-ш-ш-ш...». Чем ближе их «король» приближается к «ящерице», тем громче должно быть шипение.

После объяснения правил игры «короли» выходят за дверь, «пчелы» и «змеи» рассаживаются по своим местам. Необходимо помнить, что во время игры никто не должен говорить. Побеждает та группа, чей «король» быстрее нашел свой предмет.

**Замечания.** После игры ребятам необходимо ответить на вопросы:

- Хорошо ли твоя группа помогала своему «королю»?
- Как вы взаимодействовали друг с другом?
- Как ты чувствовал себя в роли «короля»?
- Что для тебя было самым трудным в этой роли?
- Ты остался доволен своими подданными?
- Как вы считаете, «мед» и «ящерицу» одинаково легко искать?

## ГУСЕНИЦА\*

Ведущий: «Все выстраиваются цепочкой друг за другом, а теперь — внимание! Каждый участник подает правую руку между своих ног соседу, стоящему сзади, а левой рукой берется за ладонь стоящего впереди. У нас образовалась цепочка, напоминающая гусеницу. Теперь идем вперед, не разрывая цепочки! Двигаемся назад! Цепочку не разрываем!

Отлично! А сейчас самое сложное задание: двигаясь назад, вся гусеница должна лечь на пол! Каким образом? Сначала ложится на пол последний участник, пройдя над последним, — предпоследний ит. д.

Не забывайте про главное условие — не расцеплять руки ни в коем случае! Если оно нарушается, то игра начинается сначала!»

В завершении игры «гусеница» должна таким же образом встать: сначала встает самый первый игрок, а затем второй и т. д.

**Замечание.** Для проведения игры нужна площадка, а все участники должны быть в спортивной форме либо брюках, джинсах.

\* Из: *Сделай* шаг навстречу!..

## ПЕРЕПРАВА

Для игры нужны две скамейки или два квадрата из любого материала (картон, фанера, ватман и т. д.), расположенных друг от друга на расстоянии 40-90 см (в зависимости от роста участников).

Группа делится на две команды, каждая из которых занимает свое место на квадрате. Задача каждой команды — поменяться местами с другой командой, наступая только на эти квадраты. Если кто-то совершил заступ, то все начинается сначала. Ведущему игры необходимо перед началом четко показать границы квадрата (команда должна стоять очень плотно на этом квадрате, свободного места быть не должно).

**Замечания.** По завершении игры ее участники делятся своими впечатлениями.

## ВЕРЕВОЧКА\*

Для игры нужно взять веревку и связать ее концы так, чтобы было образовано кольцо. Длина веревки зависит от количества участников игры. Ребята встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга. Всем участникам необходимо закрыть глаза и, не выпуская из рук веревку, построить треугольник (или квадрат, звезду, шестиугольник).

Важно играть не подглядывая!

**Замечания.** Практика показывает, что сначала возникнет пауза и ребята будут бездействовать. Затем кто-то из них предложит, например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, а затем станет руководить действиями. Обычно так себя ведут лидеры.

## ТАИНСТВЕННЫЙ НЕЗНАКОМЕЦ\*

Ведущий загадывает кого-то из участников игры и дает всем подсказки (говоря или записывая их, они также могут быть в виде рисуночных ребусов) об этом загаданном участнике. Ведущий предлагает подсказки от лица «таинственного незнакомца».

Например: «у меня голубые глаза», «у меня светлые волосы», «я умею играть на гитаре». Подсказки должны быть четкими и ясными. Когда ведущий произнес все подсказки, он спрашивает: «Кто я?».

Задача участников — отгадать, кого из присутствующих загадал ведущий. Если играющие не отгадали, кто это, то ведущий еще раз проговаривает все подсказки и просит «таинственного незна-

\* Из: *Сделай* шаг навстречу!..

комца» встать. Предлагая «незнакомцу» встать, ведущий должен смотреть ему прямо в глаза.

**Замечания.** Младшие дети могут без всяких ваших подсказок начать перебирать имена всех, кто сидит рядом.

## ГИМНАСТИКА С ОПОЗДАНИЕМ

Игру можно проводить на утренней зарядке. Участники встают лицом к ведущему игры. Он показывает группе гимнастические упражнения (комплекс утренней зарядки вполне подойдет).

Группа должна повторять движения, но с запаздыванием на одно движение. Постепенно темп движений нарастает, движения усложняются.

## ТАМ-ТАМ

Для проведения игры нужно представить, что все ее участники — члены первобытного африканского племени. Они встают в круг и закрывают глаза! Ведущий предлагает ребятам изобразить игру на там-таме. Для этого дети должны отбивать ритм у себя на коленках.

Задача участников — найти общий, коллективный ритм. Вначале это сделать довольно трудно, но постепенно ритм становится синхронным и, наконец, все участники начинают дружно выводить на своих «там-тамах» единый ритм.

Еще один вариант: вслед за одним из участников группы все по очереди (по кругу) повторяют, хлопая в ладоши, заданный ритм.

## ОП-ПАНЬКИ!

Участники игры рассчитываются по порядку. Каждый запоминает свое число. Ведущий называет два порядковых номера (исходя из общего количества игроков). Ребята, номера которых назвали, говорят «Оп-паньки!» и быстро меняются местами друг с другом. В это время ведущий пытается занять место одного из них. Если ему удалось это сделать, то водить начинает тот, кто опоздал встать на свободное место.

**Замечания.** В конце игры ведущий может назвать не два, а сразу несколько номеров. Суматоха гарантирована!

## ЭМПАТИЯ

Вначале выбирается наиболее эмпатичный человек из группы. Остальным участникам раздаются листочки, на которых написаны

состояния, настроения, которые они должны воспроизвести. При чем воспроизвести они должны так, чтобы тот, кто будет их разгадывать, смог узнать их.

За 1-2 минуты необходимо «войти» в это состояние, чтобы водящий мог угадать, что написано на карточке очередного участника.

**Замечания.** На карточках могут быть перечислены следующие состояния и настроения: скука, гнев, отвращение, испуг, восхищение, радость, печаль, страх, удивление, презрение, гордость, задумчивость, ирония и др.

## **Я ДОВЕРЯЮ!**

Участники разбиваются по парам. Желательно, если в игре участвуют девушка и юноша. Девушка встает спиной к юноше и со словами: «Я доверяю!» падает на его руки. Задача юноши — подхватить девушку.

## **СВОБОДНЫЙ ПОЛЕТ**

Участники становятся парами (4-5 пар) друг напротив друга и крепко держатся за вытянутые руки. Один из участников разбегается и прыгает лицом вперед на руки стоящих в парах. Чтобы никто не пострадал, руки прыгающего должны быть прижаты к телу или вытянуты вперед.

**Замечания.** Возможен вариант, когда участник с небольшого возвышения (примерно метр высотой) падает лицом вниз на сцепленные руки других игроков.

## **МАФИЯ**

Несмотря на зловещее название, игра настолько интересная и захватывающая, что в нее с удовольствием играют не только дети, но и взрослые. Для ее проведения потребуется богатое воображение и фантазия каждого из ее участников и минимум предварительной подготовки.

До игры необходимо приготовить карточки для всех, кроме ведущего. Очень важно соблюсти ролевую пропорцию, поскольку от этого напрямую зависит успех всей игры. Допустим, в игре участвуют 25 человек. Делаем 25 карточек:

- 20 штук без каких-либо обозначений (это законопослушные граждане — мирные жители);
- 3 штуки с изображенными на них крестиками (это «мафиози»);
- 1 карточку с надписью «Скорая помощь»;
- 1 карточку с надписью «Комиссар полиции».

Участники усаживаются в круг, чтобы было видно всех и никто бы не касался друг друга. Ведущий идет по кругу и раздает карточки. Получив их, игроки должны посмотреть, что же на них написано или нарисовано. Сделать это они должны так, чтобы другие игроки не прочитали запись в карточке. В этом состоит интрига: никто не должен знать, кто есть кто!

*Задачи игроков:*

- «мафиози» должны уничтожить всех «мирных жителей»;
- «мирные жители» должны разоблачить и уничтожить «мафию»;
- «комиссар полиции» должен уничтожить «мафию»;
- «скорая помощь» должна помочь тем, кого подстрелила «мафия».

Время игры не регламентировано. Она продолжается до тех пор, пока «мафия» или «мирные жители» не одержат полную победу.

После того как участникам объяснены правила, игра начинается. Ведущий просит всех закрыть глаза и начинает рассказ:

Представьте, что мы с вами жители прекрасного итальянского города Палермо. В городе орудует банда мафиози. Никто не знает их в лицо. Днем они похожи на обычных людей, а ночью начинают охотиться на жителей Палермо.

Итак, над Палермо распростерла свои объятия ночь. Сегодня под покровом ночи мафиози выходят на свое очередное дело. *(Игроки с карточками, на которых нарисованы крестики, открывают глаза.)* Они узнают друг друга (игроки встречаются взглядами) и делают свой выстрел! *(«Мафиози» должны только взглядами или жестом руки показать, кого они хотят вывести из игры. Сделать это нужно так, чтобы ведущий понял, кто является их жертвой. В то же время сидящие рядом не должны почувствовать каких-либо движений.)*

Наступило прекрасное утро. Просыпаются жители Палермо. Из утренних теленовостей они узнают, что сегодня ночью в городе было совершено убийство... *(Называется имя человека, которого «мафиози» вывели из игры. Ведущий может называть как реальные имена участников, так и придуманные им самим итальянские имена. Главное, чтобы все поняли, о ком идет речь.)* Уважаемые жители! Мы обращаемся к вам с просьбой дать нам свидетельские показания по поводу всего странного и необычного, что вы видели или слышали сегодняшней ночью.

Далее импровизация ведущего и всех «жителей», делящихся своими подозрениями. Выдвигая обвинения, свидетель должен как можно более убедительно объяснить, почему он подозревает того или иного участника. Ведущий принимает показания, но не более 3-4 подозреваемых за один тур игры (один день).

Подозреваемые имеют право голоса — они могут отклонять обвинения, предоставлять алиби, выдвигать встречные обвинения.

После этого начинается голосование. Оно проводится по мере поступления показаний: первый подозреваемый, второй, третий.

Каждый, кто участвует в голосовании (а в нем можно не участвовать, если нет уверенности в правильном выборе), может голосовать только один раз и подать свой голос против одного подозреваемого.

Если против одного из подозреваемых проголосовало больше всех, то он выбывает из игры, независимо от того, кто он — «мафиози» или «мирный житель». В этом состоит одна из особенностей игры — можно, не желая этого, вывести из игры и «мирного», ни в чем не повинного «жителя», и «мафиози».

После того как игрок выведен из игры, он открывает свою карточку и называет свою роль. Все «убитые» и выведенные из игры участники покидают круг. Игра продолжается.

На втором этапе игры — после выстрела «мафии», когда «мафиози» закрывают глаза, ведущий вводит в действие «скорую помощь». Задача этого игрока — спасти «убитого». Он показывает кивком головы или жестом руки на того, кого он хочет спасти. Он может ошибиться, а может и действительно вывести из-под удара жертву «мафиози».

На этом же этапе в игру включается «комиссар полиции». Его задача — сделать выстрел в «мафиози». Однако он не знает, кто же является «мафиози» и поэтому может убить «мирного жителя». Такой вариант развития событий не делает ему чести, и поэтому он может отказаться от права выстрела.

Игра продолжается до тех пор, пока одна из сторон не одержит победу.

#### **Замечания:**

- Продолжительность игры в среднем — 20-25 минут.
- Как правило, проводится серия из 4-5 игр, чтобы больше детей выступило в различных ролях.
- Однако в коллективе будут дети, которым с завидным постоянством будет выпадать роль «мирных жителей».
- Как это ни странно, но подавляющее большинство детей хочет быть в этой игре «мафией»...
- Известны различные модификации этой игры (с дополнительными ролями «маньяка» и пр.).

## **МИЛЫЙ КИЛЛЕР**

Еще одна игра с не очень приятным названием, но тоже очень увлекательная и захватывающая. Ее особенность в том, что можно играть и параллельно выполнять любые другие виды деятельности: общаться, играть, читать и т. д.



Для проведения игры требуется небольшая предварительная подготовка, а именно: необходимо приготовить карточки по количеству игроков (для педагогов тоже). На каждой карточке пишется имя и фамилия участника. Эту работу могут взять на себя сами дети, написав каждый на своей карточке собственные имена и фамилии.

Все карточки собираются организатором игры, перемешиваются, а затем раздаются каждому игроку. Таким образом, у каждого участника есть карточка с именем и фамилией другого игрока. Это и есть «заказ киллера». Ни один из игроков не должен знать, у кого размещен «заказ» на его «убийство». В то же время, каждый игрок знает имя и фамилию своей «жертвы», но не должен никому говорить об этом.

«Киллер» должен выполнить «заказ» («убить» свою жертву), а «жертва» не должна создавать условий для своего «убийства».

Конечная цель «киллера» — собрать карточки всех игроков.

После того как все карточки розданы, ведущий объявляет правила о начале игры:

- «убийство» должно происходить в тот момент, когда «киллер» и «жертва» находятся наедине, без свидетелей;
- нельзя применять физическую силу для того, чтобы искусственно создавать такую ситуацию;
- «убийство» считается состоявшимся в том случае, если «киллер», находясь наедине со своей «жертвой», показывает ей карточку с ее именем;
- после того, как «киллер» совершил «убийство», «жертва» передает ему карточку со своим «заказом». После этого у «киллера» появляется новая «жертва»;
- игра заканчивается тогда, когда все карточки оказываются у одного из игроков.

Продолжительность игры — от нескольких часов до нескольких дней. Все зависит от числа участников; оно может варьировать от 20-25 до 100 человек. Наверное, можно играть и в большем составе, но мы пока не пробовали.

### **Замечания:**

- Изредка случается, что при раздаче карточек игроку выпадает карточка с его именем. В этой ситуации участник должен незаметно для других обратиться к ведущему игры. Пока игра только начинается, у ведущего есть возможность тихо обменять «заказы» двух игроков (конечно же, с их взаимного согласия). При этом ни один из них не должен знать, у кого размещен новый «заказ».

- Нужно держать в тайне имя «киллера» и имя его «жертвы». В противном случае игра теряет всякий смысл и становится неинтересной.

- Очень часто возникают спорные ситуации, которые касаются вопросов «чистоты» выполнения «заказа». Эти ситуации решает только ведущий игры по своему усмотрению.

- После того как «жертва» «убита», она не должна никому говорить об этом.

- Если игра проводится в одном коллективе, то узнать имя «жертвы» нетрудно. Сложнее выполнить «заказ», если «жертва» не является членом коллектива, в котором находится «киллер». Это условие вызывает особые затруднения у младших детей, так как они весьма непосредственны и могут спрашивать у всех участников имена и фамилии, тем самым выдавая себя.

## СВЕЧА

Участники рассаживаются по кругу. Лучше, если в комнате будет полумрак или полная темнота. В центре круга стул с горящей свечой. Любой желающий может сесть на стул, взять свечу в руки и смотреть на нее, поднеся к глазам. Остальные задают вопросы. Вопросы касаются личностных качеств, увлечений, черт характера участника, который отвечает на них. Ответы должны быть по возможности искренними, а вопросы — глубокими и душевными.

Можно провести эту игру несколько иначе — вопросы всем детям задает тот, кто сидит на стуле. Эти вопросы должны быть примерно такими: каким видит вся группа этого члена коллектива, как она его воспринимает, какое впечатление он производит и т. д. Желательно, чтобы как можно больше детей приняли участие в ответах на вопросы.

### **Замечания:**

- Эту игру можно проводить, если в детском коллективе уже сформированы более-менее дружественные, доверительные отношения.

- Не допускаются провокационные вопросы (в том числе связанные с интимной, личной жизнью человека). Это условие необходимо заранее оговорить с участниками.

- Вполне вероятно, что найдутся такие дети, которые не захотят быть в весьма необычной для них роли. Не нужно заставлять их.

## МИМИКА И ЖЕСТЫ\*

Такие игры необходимы для развития паралингвистических (внеязыковых) средств общения, а также для выработки свободного, раскованного стиля общения.

\* Из: *Коммуникативный тренинг для школьников..*

### *Задания:*

- Каждый участник только при помощи жестов пытается показать два противоположных состояния, например: гнев и удовольствие, печаль и радость, усталость и бодрость, напряженность и раскованность, злость и доброту и т. д.

- То же самое, только при помощи мимики (без жестов).

» То же самое, но теперь при помощи и мимики, и жестов.

Все делятся на пары. Каждая пара по очереди перед всей группой выполняет задание.

Например, один из партнеров получает записку с примерно таким текстом: «переставить мебель в классе», «стереть с доски и написать новый текст», «выйти из класса и принести воды в стакане» ит. д.

Получивший записку должен передать информацию напарнику, используя только мимику и жесты. Второй выполняет. Группа должна оценить, насколько точно выполнено задание.

## **ВИДЕНИЕ ДРУГИХ\***

Эта игра на внимание друг к другу:

- Один участник садится спиной к аудитории. Он должен подробно описать внешний вид кого-либо из присутствующих — детали костюма, прическу, обувь и т. д.

- Вызывается один из участников. Вся группа сообща должна воспроизвести последовательность его поведения: жестов, поступков, высказываний с самого начала занятия до данного момента (например, за последние полчаса).

## **ЭТЮД С ПРЕДМЕТОМ\***

Цель игры — продемонстрировать роль доброжелательной атмосферы в создании настроения участников.

Два человека получают задание придумать по два этюда с предметами. Например, один этюд с дипломатом (дипломат может заменить собой, зеркало, картину, которую надо прикрепить к стене, ит. д.). Второй — с линейкой (линейка может играть роль указки, тросточки, ножа и пр.). Пока двое готовятся за дверью класса или за пределами игровой площадки, ведущий договаривается с аудиторией о групповой реакции.

Например, этюд первого исполнителя встречается одобрительно (улыбки, доброжелательные взгляды, заинтересованность на лицах). Второй этюд встречается участниками холодно (равнодушные

- Из: *Коммуникативный* тренинг для школьников...

лица, скучные глаза, позыывания). Реплики с места не рекомендуются.

Затем оба исполнителя рассказывают о своих ощущениях и оценивают этюды. Как правило, этюд, исполненный в ситуации «равнодушие», оценивается самим автором ниже, чем этюд, исполненный в ситуации «заинтересованность». Затем исполнителям раскрывают суть «заговора» и вместе со всей аудиторией идет обсуждение проблемы психологической поддержки.

## СОГЛАСОВАННОСТЬ МЫСЛЕЙ\*

Эта игра помогает научиться настраиваться друг на друга и уметь полностью включаться в ситуацию.

Выходят два человека. Первый стоит в 2-3 метрах от второго, повернувшись спиной; второй глядит ему в затылок. Задача второго партнера — дать первому мысленный приказ оглянуться. Первый знает о задаче второго, но не знает, когда именно последует приказ.

Оба игрока должны быть свободными и готовыми всем своим существом чувствовать партнера.

Чтобы зрители знали, когда посылается приказ, второй партнер в этот момент поднимает руку.

## ЛАБИРИНТ\*

Игра состоит из пяти этапов и помогает выявить в группе визуалов, аудиалов и кинестетиков.

*Первый этап.* Трем участникам, находящимся в центре площадки, дается задание: пройти по воображаемому лабиринту с закрытыми глазами. Группа наблюдает физическое состояние исполнителей (свободны или скованы движения, зажаты ли мышцы, каково положение головы, рук, есть ли суетливость и т. п.). После 1-2 минут «блуждания» участнику предлагается описать «свой» лабиринт.

Первоначальное описание обычно бывает очень коротким: 1-2 предложения, чаще всего это определение места. Например: «это было темное, сырое подземелье», «это был стеклянный лабиринт», «это коридор космического корабля». Группа может отметить скованность и напряженность мышц, плечевого пояса, рук, таза.

*Второй этап.* Тем же участникам предлагается рассмотреть лабиринт, проходя по нему (задание выполняется с закрытыми

\* Из: *Коммуникативный* тренинг для школьников...

глазами). При описании лабиринта группа следит за тем, чтобы описывающие не сбились на описание звуков и ощущений. Например:

- «Это был стеклянный лабиринт, очень прозрачный, сверкающий так, что глазам было больно» (группа должна заметить кинестетическое слово «больно» и поправить рассказчика).

- «Это был коридор космического корабля с голубыми стенами и светом откуда-то снизу. Я слышала... (группа останавливает) видела очень красивый пульт, на котором было много разноцветных огоньков».

- «Это темное подземелье с каменными серыми стенами. У меня в руках была маленькая свечка, от которой почти не было света. Я видела, как по стенам текла вода...».

После описания группа обсуждает физическое состояние участников. Вероятно, будут отмечены высоко поднятая голова, более свободные движения рук.

*Третий этап.* Предлагается пройти по лабиринту и «услышать» максимальное количество звуков. При описании звуков группа следит за тем, чтобы участники не сбились на картинки и ощущения. Например:

- «Стены в этом лабиринте звенели, как стекла в серванте, когда проезжает грузовая машина».

- «Там была какая-то особая, звенящая тишина. Все приборы работали бесшумно, специальное покрытие заглушало звук шагов, и все-таки я чувствовала... (группа останавливает), я слышала за спиной тихое дыхание».

Когда группа будет описывать физическое состояние участников, наверняка будут отмечены наклоненная к плечу голова, менее скованные по сравнению с первым этапом игры движения рук, может быть, осторожная походка.

*Четвертый этап.* Участникам необходимо описать, что они чувствуют, проходя по лабиринту (температура, влажность, запах и т. д.):

- «Это был очень жаркий лабиринт, солнце пекло так, что я расплавлялась. А стены были холодные. Мне очень хотелось выйти, но я не могла найти выход. Я хотела разбить стены».

- «Мне было сыро и холодно, я спотыкалась и падала на острые камни — это было очень больно. Мне так хотелось теплого света и чтобы кто-нибудь был рядом». (Группа должна заметить, что в этом случае движения испытуемого были свободны, лицо опущено вниз, легкий шаг.)

- «Я чувствовала за спиной дыхание другого человека и мне было очень спокойно, что я не одна. Стены были мягкие, а пол —

пружинистый. Вообще, это был очень удобный коридор. Я чувствовала себя уютно».

**Пятый этап.** Последний «проход» по лабиринту с заданием «видеть», «слышать», «чувствовать». После этого дается полное описание, которое сравнивается с первоначальным. Анализируются изменения, происшедшие в физическом состоянии участников.

В заключение слово предоставляется испытуемым для анализа своего состояния, о том, что мешало и помогало при выполнении упражнения и т. д.

**Замечания.** Эту игру можно проводить и в группе с большим составом участников (до 12-14 человек). В этом случае обсуждение должно быть очень динамичным, а роль координатора должен взять на себя ведущий тренинга. Он должен выделить из всей группы тех, кто описывал лабиринт как визуал, аудиал, кинестетик.

## ЧОКИ НА ПШОДУ

Игру необходимо проводить, предварительно выучив слова. Все дети встают в круг, повернувшись лицом к центру; круг должен быть широким, поэтому игрокам нужно встать так, чтобы находиться друг от друга на расстоянии 40-50 см. Ведущий говорит слова и показывает движения, все вместе повторяют за ним:

*Чоки на пшоду (руки, слегка согнутые в локтях, вытянуть вперед, ладони сжаты в кулаки, большие пальцы вверх).*

*Локти до тылу (локти прижаты к корпусу).*

*Ножки-кочечки (слегка приседают).*

*Колени отечки (стопы поворачиваются внутрь).*

*Пузо опер (живот выставляется вперед).*

*Броду на пузо (голову опускают на грудь).*

*Язык на броду (высовывают язык).*

*Ухо на плечо (голову наклоняют, то вправо, то влево).*

*И сам с усам, и сам с усам, и сам с усам: О-па! (поворот влево или вправо).*

Строчки проговариваются в следующем порядке: сначала первая и последняя, затем первая, вторая и последняя; потом — первая, вторая, третья и последняя, и т. д.; в конце повторяются все строчки. Необходимо повторять не только все слова, но также и все движения. Во время игры дети ходят по кругу (то влево, то вправо), поворачиваясь по команде ведущего «О-па!».

**Замечания.** В конце игры есть смысл сделать фотографию. Думаем, она будет пользоваться неизменной популярностью. Кроме того, если играть зимой, то можно еще и согреться.

## САНТИКИ-§АНТИКИ-ЛИЛПОПО

В игре участвуют от 15 до 40 человек. Все стоят в кругу, повернувшись друг к другу лицом. Один из игроков вызывается за круг. В это время оставшиеся в кругу незаметно для него выбирают «заводилу», и игра начинается.

Все начинают хлопать в ладоши и в такт повторять: «Сантики-фантики-лимпопо!». Водящий приглашается в круг. С этого момента время от времени «заводила» меняет движения (шагает на месте, потирает живот, хлопает себя по животу, щекам, показывает дразнилку руками и т. д.).

Задача игроков — повторять за «заводилой» все его движения. Задача водящего — угадать, кто же является «заводилой». Если «заводилу» вычислили, то он становится водящим и выходит за круг. Игра начинается сначала.

## ПОЧТА

Участвуют 15-40 человек. Все стоят в кругу, повернувшись друг к другу лицом и держась за руки. Водящий становится внутри круга.

Один из участников говорит: «Я посылаю телеграмму (письмо)», и называет своего адресата. «Письмо» передается легким пожатием руки. Руку можно пожать только соседу справа или слева. Пожатие передается по (или против) часовой стрелки всеми участниками игры.

Задача водящего: перехватить «письмо», т. е. увидеть, кто передает его. Если он перехватил «письмо», то тот участник, который его передавал, становится водящим. Если письмо достигло своего адресата, то он говорит: «Я получил письмо» и посылает его кому-либо из игроков.

## ЛЕТЕЛ ЛЕБЕДЬ

Все дети образуют круг, повернувшись лицом в центр. Круг должен быть довольно широким, поэтому нужно встать так, чтобы находиться друг от друга на расстоянии 30^Ю см. Руки вытянуты вперед, ладони каждого участника лежат на ладонях рядом стоящего или поддерживают их.

Кто-нибудь из игроков начинает детскую считалочку: «Летел лебедь по синему небу, загадал число...». Каждый из ребят называет всего лишь по одному слову из считалочек. Тот, кому необходимо назвать число, называет его, а следующие начинают счет. При этом каждый делает хлопок по ладони соседа.

Тот, на которого выпало конечное число, должен не пропустить его и вовремя убрать ладошку из-под хлопка соседа.

## УЗЕЛ\*

Дети встают в круг и берутся за руки. Водящий выходит за рамки круга и отворачивается в сторону. В это время первый участник начинает «запутывать узел», т. е., продолжая держаться за руки, с другими участниками перекручивает руки, перешагивает через них ногами, пропускает между ног других и т. д.

Все участники активно помогают ему и сами тоже «запутывают узел». Когда «узел завязан», вызывается водящий. Его задача — правильно «распутать» завязанный «узел».

## АРАМ-ШИМ-ШИМ

Разновидность известной игры в «бутылочку». Кстати, и взрослые, и дети играют в нее с удовольствием. Все встают в круг. Выбирается водящий. Он становится посреди круга, закрывает глаза и вытягивает руку вперед. Стоящие в кругу начинают движение по часовой стрелке, проговаривая слова:

Арам-шим-шим,  
Арма-шим-шим!  
Арамия-Гульсия,  
Покажи-ка на меня!

Тот, на кого показала рука водящего, выходит на середину круга. Водящий открывает глаза. Стоящие посреди круга встают спиной друг к другу. Все вокруг начинают счет: «Раз, два, три!».

По команде: «Три!» водящий и его напарник поворачивают голову или налево, или направо. Если их головы повернуты в разные стороны, онижимают друг другу руки. Если же головы повернуты в одну сторону — целуются. Водящий покидает центр круга и занимает место игрока. Игрок же становится водящим. Игра продолжается.

**Замечания.** Как вариант, можно заменить поцелуй похлопыванием друг друга по плечу.

## ОХОТНИКИ

Участники образуют круг. Один из них, изображающий охотника, должен сложить руки пистолетом и, направляя этот «пистолет» на кого-либо из игроков, имитирует выстрел, сопровождая его звуком «у». «Жертва» мгновенно отклоняется назад, поднимает

\* Из: *Из записной книжки вожатого. Игры для детей* / Авт.-сост. Г. Ю. Шарина. — Владивосток: Колибри-Трейд, Всероссийский детский центр «Океан», 2002. — Вып. 1.



руки вверх и тоже говорит «у». Те участники, которые находятся слева и справа от «потерпевшего», тут же наклоняются в его сторону, соединяют ладони и произносят тот же звук. Далее «жертва» становится охотником.

Все это должно происходить очень быстро. Кто не успел — покидает игру.

## СЕБЕ - СОСЕДУ

Для игры понадобится небольшой предмет: колечко, ключик, пуговица, брелок и т. д. Сначала выбирают водящего, потом участники становятся в круг, руки вытягивают в стороны; ладонь левой руки держат ковшиком, пальцы правой сложены щепотью. Повторяя слова «себе — соседу», все игроки перекладывают из своей левой ладони в левую ладонь соседа справа небольшой предмет. Задача водящего: угадать, у кого находится предмет.

## ТРАВОЛТА

Ведущий: «Если вы не были на Диком Западе, мы приглашаем вас совершить путешествие по прерии. Там ковбои перегоняют стада коров и быков. Сами они передвигаются на лошадях. Бывают в их жизни всякие неожиданности, например, встречи с индейцами или дикими зверями. Один из таких замечательных парней-ковбоев — Траволта. Итак, все встали в круг и повторяем следующие слова и движения».

Происходит следующий диалог:

- Хей!
- Хей!
- Как дела? *(Ведущий вытягивает руку вперед — кулак сжат, большой палец показывает вверх.)*
- О'кей! *(Дети повторяют движение.)*
- Покажите мне корову! *(Ведущий приставляет ладонь козырьком к глазам.)*
- Что ты сказал?!
- Я сказал — покажите мне корову!
- У-а-а-а, у-а-а-а, у-а-а-а! *(Ведущий вместе с детьми изображает корову.)*
- Еще раз! *(Повторяются слова и жесты.)*
- Молодцы!
- Это — мы!

Далее игра продолжается словами ведущего (второй, третий и т. д. круг). Теперь ведущий игры просит показать кобылу, шакала,

индейца, и, наконец, самого Траволту — замечательного парня и бесстрашного ковбоя.

## МЕСИМ, МЕСИМ ТЕСТО

Участники становятся в круг, взявшись за руки, и дружно повторяют слова: «Месим, месим тесто, месим, месим тесто», при этом сходятся как можно плотнее. Под слова: «Раздувайся пузырь, да не лопайся, раздувайся пузырь да не лопайся!» расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в центр круга, и их уже «месят». Находящиеся в кругу имеют право помогать «разрывать» своими спинами «пузырь». Побеждают самые сильные и ловкие.

## КОНТАКТ

Участники стоят (или сидят) в кругу. Ведущий загадывает слово и говорит, на какую букву оно начинается. Все остальные должны разгадать слово.

Например, ведущий говорит, что слово начинается с буквы «Л». Для того чтобы ведущий открыл вторую букву, необходимо подобрать слово на букву «Л» и дать ему небольшую характеристику.

Допустим, кто-то из игроков говорит: «Это есть ночью на небе». Кто догадался, говорит «контакт» и вместе с игроком, который давал характеристику, считают до десяти и называют слово.

Если слова оказались разными, тогда игроки продолжают подбирать слова на букву «Л». Если слова совпали, тогда ведущий называет следующую букву (например, «А») таким образом, образуется слог «Ла». Теперь начинают подбирать слова на этот слог, давать характеристику им, считать до десяти и т. д.

Ведущий тоже может отгадывать слова, которые участники характеризуют. Если он отгадает, тогда придется подбирать новые слова. В этой игре для ведущего важно, чтобы его слово как можно дольше не смогли разгадать.

## ДОБРОЕ ЖИВОТНОЕ

Игра проводится на начальном этапе формирования детского коллектива или в ситуации коррекции межличностных отношений. Дети встают в круг и берутся за руки. Ведущий тихим, таинственным голосом говорит: «Ребята, давайте представим, что мы - одно большое, доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит и как у него бьется сердце». На вдох все делают вдох и два шага

в круг, на выдох — выдох и два шага на свое место. При условии синхронного выполнения вдохов и шагов должен получиться эффект бьющегося сердца (шаги) и дыхания животного (дыхание всех участников игры).

В качестве вариантов игры можно представить, что животное засыпает и его дыхание и биение сердца замедляются. Или же, наоборот, что оно чем-то взволнованно и его дыхание и биение сердца учащаются.

## **ВИДЕОКЛИП\***

Коммуникативная игра. Проводится в коллективе с различной степенью сплоченности (главное, чтобы сплоченность была хотя бы минимальной). Для организации игры необходимы фонограммы трех-четырех современных песен с выраженным сюжетом и, по возможности, с большим количеством действующих лиц или предметов (это количество должно быть известно ведущим заранее). В «съемках» видеоклипа может принимать участие вся группа. В случае, если участников не хватает, кто-то из них может взять на себя исполнение двух или более ролей.

В начале игры детям предлагается два-три раза прослушать выбранную ведущим песню. После чего им дается задание самостоятельно распределить имеющиеся роли и по возможности выстроить сюжетную линию клипа. На это задание даются три-четыре минуты, после чего группа должна показать уже готовый клип под музыку.

Если у педагога есть возможность снять происходящее на видеокамеру и показать детям, то это можно использовать как прием, сплачивающий группу и формирующий в ней благоприятный психологический климат.

## **УПРАЖНЕНИЯ И ИГРЫ НА УСТАНОВЛЕНИЕ КОНТАКТА\*\***

Среди разнообразных ситуаций, мешающих налаживанию полноценного психологического контакта, нужно особо выделить так называемые ситуации затрудненного общения. Во-первых, они возникают в том случае, когда позиции участников неравноправны (учитель — провинившийся ученик, начальник — подчиненный

\* Авторская разработка учебно-консультационного центра «Магистр».

\*\* Из: *Коммуникативный тренинг для школьников...*

и т. п.). Во-вторых, они бывают, когда участников общения разделяют различного рода психологические барьеры. В таких ситуациях один партнер обычно является более инициативным, а второй — пассивным участником общения; и тогда он осознанно или неосознанно сопротивляется установлению контакта.

Предлагаемая ниже система упражнений дает возможность приобрести навыки вербального поведения, которое помогает преодолеть психологические защиты, барьеры партнера и установить контакт, делающий процесс общения более эффективным.

Процесс установления контакта условно поделен на четыре стадии. На отработку каждой стадии, как показывает опыт, необходимо от одного до трех занятий. Непременным требованием является последовательное прохождение всех стадий. Однако набор и порядок упражнений на каждой стадии может быть разным.

Все упражнения (за исключением первого) выполняются в парах, причем эффективнее всего работа будет в том случае, если состав варьируется от занятия к занятию.

I стадия: накопление согласия. Основное назначение упражнений этой стадии установления контакта — научиться высказывать свое согласие и вызывать ответную положительную реакцию. Целесообразность выражения согласия заключается в том, что оно создает удовлетворяющее партнера положение и само по себе не содержит элементов конфликта, конфронтации. Согласие всегда ослабляет напряжение и понижает уровень тревожности, помогает осознать, что сохранять барьеры нерационально.

#### *Упражнения:*

- Разнообразные формы выражения согласия. Все дети самостоятельно пишут те слова, которыми они обычно пользуются для выражения согласия, одобрения того, что предложил партнер. Затем первый участник зачитывает вслух весь список, который он составил; следующий добавляет те формулировки, что не были прочитаны до него, и т. д. Далее коллективно обсуждается весь предложенный материал с точки зрения адекватности, точности и стиля. Как правило, участники приходят к выводу о богатстве лексики, выражающей согласие, и о своем неумении пользоваться этим богатством.

- Формулирование вопросов, на которые можно дать лишь утвердительный ответ. После непродолжительной подготовительной работы каждый задает партнеру ряд вопросов, на которые тот отвечает. Вопросы должны быть построены таким образом, чтобы отвечать можно было лишь утвердительно, например: «Ты, конечно, хочешь поскорее закончить этот неприятный разговор?» (запрещается давать намеренно неадекватные ответы). По окончании рабо-

ты в парах проводится коллективное обсуждение; каждая пара сообщает о наиболее удачных вариантах, отвечавшие делятся своими впечатлениями.

- **Запрещенные слова «нет» и «не».** Один участник задает другому вопросы, на которые нельзя ответить утвердительно, или же делает заведомо невыполнимые предложения. Другой должен выразить свое несогласие таким образом, чтобы не произносить «нет» и «не». Например: «Не мог бы ты сейчас залезть на стол и прокукарекать?» — «Боюсь, это шокирует присутствующих». Роли в паре меняются, каждый предлагает не менее четырех-пяти вариантов. После работы в парах проходит коллективное обсуждение, когда участники сообщают о самых лучших вариантах, анализируется самочувствие и переживания отвечающих.

- **Запрет на повелительное наклонение.** Один участник предлагает другому ряд высказываний, содержащих глаголы в повелительном наклонении. Например: «иди к доске», «собирай игрушки и садись обедать». Другой должен выразить тот же смысл другими словами, например: «к доске пойдет...», «не пора ли обедать?». При коллективном обсуждении обращается внимание на то, как выбор той или иной грамматической формы влияет на изменение восприятия, психологическое состояние собеседника.

Аналогичные упражнения можно проводить с любыми другими словами, например: запрещающее слово «нельзя», обобщающие слова («всегда», «никогда») и т. п.

**II стадия: поиск совпадающих интересов.** Целью этой серии упражнений является обнаружение сферы интересов собеседника, разговоры о которой вызывают у него приятные ассоциации и положительно окрашенные эмоции. Это его увлечения, хобби, любимые занятия.

#### *Упражнения:*

- **Скрытое выяснение.** Один участник загадывает что-то конкретное (и записывает на листке), что он хочет выяснить о другом. Например, читает ли тот журнал «Ровесник», любит ли соленые огурцы и т. д. Затем, беседуя с партнером, пытается получить ответ на свой вопрос, но при этом старается, чтобы партнер не догадался, о чем он хочет его спросить. Потом участники меняются ролями. Закончив упражнение, пара обсуждает диалог. Отвечающий пытается объяснить тактику того, кто задавал вопросы, и какова была его цель. Наиболее интересные варианты обсуждаются коллективно.

- **Смена темы.** Один из участников записывает две темы, желательно никак между собой не связанные. Например, «политика» и «погода на прошлой неделе»; «литература» и «туризм». Затем он должен построить разговор так, чтобы начать с одной заданной

темы, а закончить другой. Желательно, чтобы партнер не заметил перехода. Затем роли меняются. Во время обсуждения рассматриваются различные способы перехода от одной темы к другой, способы распознавания тактики партнера, психологическое состояние участников диалога.

- **Передача инициативы.** Построить диалог таким образом, чтобы партнер, в начале лишь отвечающий на вопросы, перешел к пространным высказываниям и, в конце концов, взял инициативу разговора на себя. Для этого инициатору необходимо, во-первых, нащупать тему, привлекающую его партнера, во-вторых, в нужный момент самому сменить форму реплик — перейти с вопросов на ответы. При обсуждении обращается внимание на момент передачи инициативы от одного к другому и насколько этот переход был успешным и естественным.

**III стадия: принятие личностных качеств, предлагаемых партнером.** На этой стадии происходит ознакомление с личностными характеристиками друг друга. Более того, в установлении контакта важно уметь принимать партнера таким, какой он есть, максимально использовать информацию о партнере, которую тот сам представляет. Это облегчает «пристраивание» во взаимодействии.

*Упражнения:*

- Один из участников загадывает какое-либо личностное качество, присущее ему, и в начавшейся затем беседе старается подчеркнуть его демонстрировать (например, увлеченность темой, пренебрежение к собеседнику, остроумие и т. п.). Второй партнер должен угадать задуманное. Затем роли меняются. Обсуждаются способы демонстрации личностного качества.

- Задача одного из партнеров такая же, как и в предыдущем упражнении. В начавшемся затем разговоре второй партнер должен разгадать демонстрируемое качество и «подыграть», подстраиваясь под собеседника, помогая своими репликами подчеркнуть проявлять задуманное качество. После диалога обсуждается вербальное поведение обоих, насколько удалось обоим партнерам выполнить поставленные перед ними задачи.

- Задача одного из партнеров такая же, как и в предыдущих упражнениях, однако второй партнер, напротив, должен «сбить» первого, помешать его намерению продемонстрировать то или иное качество, в общем, вести диалог таким образом, чтобы показать первому неуместность демонстрации (или ее неприемлемость). При обсуждении обращается внимание на адекватность распознавания качества и рациональность вербального поведения обоих партнеров.

- Один из партнеров пишет перечень из 4-6 качеств, которые он будет демонстрировать в беседе. Во время беседы его собесед-

ник должен распознать как можно больше его качеств. Далее обсуждаются способы демонстрации и адекватность вербального поведения.

- Один из партнеров пишет себе перечень из 4-6 качеств, характерных для него, которые он будет пытаться никоим образом не проявить в беседе. Другой партнер после беседы сообщает о тех качествах, которые, на его взгляд, были продемонстрированы. Обсуждается, насколько первому удалось скрыть желаемое.

**IV стадия: выявление качеств, мешающих общению.** Название стадии говорит само за себя. На этом этапе отрабатываются отдельные приемы, которые гарантировали бы сохранение контакта при возникновении неожиданных или конфликтных ситуаций.

*Упражнения:*

- Возражения. Партнеры ведут диалог на любую интересующую их тему. Один из участников высказывается в подходящий момент по поводу личностных качеств другого. Тот должен ответить на это сомнением - возражением. Например: «Вы преувеличиваете мои достоинства» — «А если я обманул Вас?». Затем роли меняются. При обсуждении необходимо обратить внимание на самочувствие и эмоциональную реакцию партнера, которому высказывается возражение.

- То же самое упражнение, но в усложненной форме. Во-первых, роли не распределяются, во-вторых, оба участника делают взаимные предположения о качествах друг друга и оба же «не соглашаются» друг с другом. Диалог ведется не более 15 минут. В данном упражнении целесообразно приступить сразу же к коллективному обсуждению. Особое внимание следует обратить на моменты, когда участники испытывали напряжение в диалогах, и на то, каким образом можно снизить его уровень.

- Один из партнеров «берет на заметку» какую-либо черту другого, которая, по его мнению, мешает общению (привычка перебивать, медлительность и т. п.). И при первом же случае ее проявления начинает подражать партнеру (перебивает, делается очень медлительным и т. п.). Подражание может носить характер пародии, утрирования особенностей. Другой должен угадать, какая черта была отмечена партнером. Затем роли меняются.

- Задача одного из партнеров такая же, как и в предыдущем упражнении. Однако теперь при первом же случае демонстрации какой-либо мешающей общению черты собеседник должен указать на нее партнеру, причем в приемлемой форме, так, чтобы его совет был воспринят (можно использовать сослагательное наклонение, риторические вопросы, конструкции, на которые нельзя ответить отрицательно, и т. п.). Ответ партнера, выражающий согласие, свидетельствует, что задача выполнена.

Тренинг на установление контакта предусматривает домашние задания. Приемы, отработанные на занятиях, используются участниками в реальной жизни: с родными, друзьями, незнакомыми людьми. Каждое занятие начинается с обсуждения этого опыта, что закрепляет предыдущую стадию и является переходом к следующей.

## РАЗЫГРЫВАНИЕ СКЕТЧЕЙ\*

Это упражнение используется для отработки коммуникативных умений в группе, овладения навыками высказывания и восприятия обратных связей. Обычно на выполнение этого упражнения уходит 1 час. Специальных материалов и какой-либо подготовки не требуется.

Необходимо, чтобы три члена группы добровольно вызвались участвовать в игре. Каждый доброволец выбирает один из коммуникативных стилей.

- *Умиротворяющий* — угрожающий и соглашающийся человек, он непрестанно извиняется и старается любой ценой не вызвать беспокойства. «Умиротворяющий» чувствует свою бесполезность, выглядит беспомощным.

- *Обвиняющий* — противоположный умиротворяющему тип; упрекает, провоцирует, считает других виновными. «Обвиняющий» ведет себя высокомерно и объясняет объективными причинами свои недостатки. Говорит громким, властным голосом, мышцы лица и тела напряжены.

- *Человек-компьютер* — сверхрассудительный и собранный человек, спокойный, холодный, избегает выражать чувства, демонстрировать эмоции и переживания. Говорит монотонно, абстрактно, выглядит негибким и зажатым.

- *Уводящий в сторону* — высказывает нерелевантные (несоответствующие) и приводящие в недоумение суждения. Позы тела кажутся неуклюжими, интонации могут не соответствовать словам.

Добровольцы, демонстрируя определенный коммуникативный стиль, включаются в дискуссию друг с другом. Остальные члены группы наблюдают взаимодействие; такая форма выполнения упражнения получила название «круглый аквариум». Через пять минут наблюдателей приглашают прокомментировать свое восприятие дискуссии. Затем добровольцы делятся с группой впечатлениями, возникшими в данной ситуации. Экспериментируя с альтерна-

\* Из: *Рудестам К.* Групповая психотерапия. Психокоррекционные группы: теория и практика. / Общ. ред. и вступ. ст. Л. П. Петровской. — М.: Прогресс, 1993.



тивными способами диалога, участники могут научиться свободно общаться друг с другом в любой ситуации.

Теперь повторите упражнение с тремя новыми участниками. Постарайтесь дать каждому члену группы возможность принять участие в игре хотя бы один раз.

Другие коммуникативные умения могут быть исследованы в скетче в той же форме «круглого аквариума»: несколько участников демонстрируют различные виды поведения, в то время как остальная группа наблюдает. Нужно поупражняться в описании поведения, выбирая четверых или пятерых участников, которые принимают на себя конкретные роли в изображаемом взаимодействии на данную тему. Руководитель может попросить одного участника защищать позицию, прямо противоположную своей; другого — поддерживать доминирующего члена дискуссии; третьего — попытаться изменить тему дискуссии; четвертого — опровергнуть идеи доминирующего участника. Количество ролей, которые могут быть приняты, зависит только от воображения участников и ведущего.

Дискуссия между четырьмя или пятью участниками может предоставить группе данные для отработки умения описывать поведение, избегая ярлыков и приписывания мотивов. Продолжайте так до тех пор, пока каждый не получит возможность принять участие в скетче.

## ШПИОНСКИЕ СТРАСТИ\*

Для проведения игры необходимо сделать карточки (столько же, сколько будет игроков). Их может быть от 24 до 100. На 3<sup>х</sup>4 карточках пишется имя резидента (руководителя разведывательной группы); оно может быть как реальным, так и вымышленным (Юстас, Алекс, Крот и т. д.). Выбирается штаб игры («Центр»), в который входят педагоги и ребята, не участвующие в игре, поскольку в группах должно быть равное количество участников.

*Первый этап игры — «Задача резидента».* Основная задача этого этапа игры: каждый резидент с помощью завербованных агентов должен как можно быстрее сформировать свою шпионскую сеть (цепочку). Это задание нужно выполнить за определенное время.

Основные правила первого этапа:

- В сформированных цепочках должно быть одинаковое количество участников. Для этого до игры необходимо объяснить участникам, что условно отряд делится на три (четыре) команды (например, по восемь человек). После того как завербован игрок (агент) под номером «8», команда считается выполнившей свое первое задание.

\* Авторская разработка учебно-консультационного центра «Магистр».

- Каждый участник цепочки должен знать всего лишь двух своих связных: того, кто завербовал его, и того, кого завербовал он сам. Кроме этого, он должен знать имя (позывной) своего резидента. (Эта информация является совершенно секретной и не подлежит разглашению ни для кого, кроме двух вышеупомянутых игроков.)

- Никто из игроков не должен знать, что происходит вербовка. Это необходимо делать только наедине друг с другом.

- Каждому агенту присваивается порядковый номер. Например, резидент, вербуя первого агента, должен сказать ему, что его порядковый номер первый. Первый номер, вербуя второго, должен сказать, что его номер второй, и т. д. Так же по цепочке передается имя (позывной) резидента.

Вербовка проходит следующим образом: резидент (не предупреждая, что он резидент) подходит к выбранному им участнику игры и спрашивает его: «Ты хочешь быть моим агентом?». Если участник отвечает положительно, то резидент говорит ему: «Твой номер — первый. Твое задание: завербовать второго участника. Позывной твоего резидента...».

Таким же образом к следующему участнику обращается каждый новый завербованный агент. Если игрок, к которому обращается вербовщик, уже завербован кем-то другим, он отвечает: «Мне необходимо подумать». Это знак того, что этот человек не может быть членом данной цепочки.

Каждый участник игры может быть завербован только один раз и сам может завербовать только одного агента.

После того как участник под последним порядковым номером завербован, он и его вербовщик должны передать сообщение в «Центр» о том, что разведгруппа сформирована. Сообщение передается по цепочке. Когда резидент получает сообщение, он идет к ведущему игры (в «Центр») и докладывает об этом. Ведущий или его ассистенты фиксируют время, потребовавшееся каждой группе на выполнение задания. Таким образом происходит знакомство штаба с резидентом и заканчивается первый этап игры.

*Второй этап игры — «Контакт».* Ведущие сообщают каждому из резидентов пароль и отзыв, по которым участники его группы могут узнавать друг друга. Пароль должен заключать в себе какой-либо вопрос (который не вызвал бы подозрения у окружающих) и отзыв (ответ), адекватный вопросу. Например: «Ты не знаешь, обед сегодня будет по расписанию?» — «Что-то подсказывает мне, что он может несколько задержаться...».

На втором этапе игры пароль необходимо сообщить всей цепочке. Сделать это нужно как можно быстрее, соблюдая все правила конспирации. После того как последний участник группы по-

лучил пароль, он самостоятельно должен сообщить об этом в штаб. Ведущие игры фиксируют время каждой группы.

*Третий этап игры — «Секретный пакет».* В пакете находится секретное задание, которое необходимо выполнить кому-то из агентов. Лучше, если во всех цепочках номер этого агента будет одинаковым. Этот пакет вручается последнему участнику цепочки, который только что доложил ведущим об окончании игры.

Задача игроков на третьем этапе — передать пакет по цепочке своему резиденту. Когда резидент получает пакет, он должен его немедленно вскрыть. В пакете лежит запечатанный конверт, предназначенный агенту с каким-либо номером, например, пятым. Конверт передается по цепочке обратно. Когда его получает адресат, он должен распечатать его и прочитать свое задание.

Задание может заключаться в выполнении какого-либо не очень сложного поручения (подмести отрядное место, вытереть пыль со всех подоконников, полить цветы и т. д.). Когда агент выполнит поручение, он должен сообщить об этом ведущим. Они фиксируют время каждой группы.

*Четвертый этап игры — «Вторжение».* На этом этапе необходимо выставить дозоры (пикеты, засады и т. д.) для обнаружения вторжения противника. Это задание должно быть дано всем агентам. Но они не должны знать о том, что у них одинаковое задание. Задача дозорных: выявить среди общей массы всех участников игры, ее ведущих и просто людей, попавших в поле их зрения, тех, кто похож на человека, собирающего информацию о чем-либо.

Такие люди реально существуют и, соблюдая правила конспирации, действительно между делом интересуются какими-либо событиями, нюансами игры. Из всей массы участников агенты должны выявить этих людей и дать информацию о них своему резиденту (по цепочке).

Собрав информацию от своих агентов, резидент должен обработать ее и передать в «Центр» имена и описание всего лишь двух вероятных противников. Ведущие игры фиксируют правильность версий резидента.

Этапов игры может быть столько, сколько пожелают сами организаторы. Задания и поручения, секретные миссии и операции по сбору информации, внедрение в другую шпионскую сеть, поиск условных знаков и другие акции каждой команды должны быть обязательно зафиксированы в письменной форме: отмечается время их выполнения, правильность версий, полнота полученной информации и т. п.

*Последний этап игры.* На этом этапе все агенты одной цепочки и ее резидент знакомятся друг с другом. Для этого необходимо на-

значить время и место сбора, определить общие отличительные черты всех членов группы и пароль для встречи. Это необходимо сделать для того, чтобы подготовить и провести секретную операцию. Цель и задачи операции определяются для каждой команды отдельно. Время для ее подготовки и проведения ограничено. Ее успешность будет зависеть от слаженности действий всей группы.

После сбора всей группы игроки должны как можно быстрее найти тайник, в котором находится задание. Он может быть расположен в любом укромном месте лагеря. Именно туда группа должна попасть как можно быстрее. После получения задачи она начинает подготовку секретной операции.

Содержанием секретной миссии (операции) могут быть:

- установление связей с другими разведывательными группами;
- конкретная помощь в подготовке и проведении какого-нибудь отрядного мероприятия;
- организация общелагерного, общешкольного праздника;
- шефская помощь младшим отрядам или совместное с ними коллективное дело;
- подготовка сюрприза для всего отряда или для младшего отряда;
- наведение порядка на определенной территории, в корпусе, на пляже, лесной поляне;
- оформление холлов, комнат, классов и т. д.

Игра может проводиться от двух до десяти часов (в зависимости от количества агентов и количества секретных заданий). Эта игра не мешает выполнению других видов деятельности. Лучше, если в нее будут играть дети из одного коллектива. Хотя не исключены варианты организации игр между отрядами (классами, группами).

Замечания:

- Изначальная установка игры — разведывательные группы, которые работают параллельно, не враждебны друг другу.
- Для того чтобы игровой план не был нарушен (а дети очень быстро могут догадаться о том, что путь, по которому проходят сообщения, можно искусственно сократить), необходимо в самом начале дать понять, что в каждую группу внедрен представитель «Центра», который контролирует процесс прохождения информации по цепочке.
- Через определенный промежуток времени организаторы («Центр») проводят общий сбор всех участников и оглашают результаты работы групп. Необходимо делать такие сборы по нескольким причинам: чтобы сохранялся стимул (элемент соревновательности); для внесения дополнений, замечаний как отдельным участникам, так и всей группе в целом (если есть такая необходимость).

Естественно, что на таких сборах никто из агентов не проявляет своей причастности к какой-либо разведывательной группе.

- Можно сделать пресс-релизы на каждый этап игры. Их можно вывешивать там, где чаще всего собираются дети.

- Необходимо сделать сбор по подведению итогов всей игры, на котором дети узнали бы реальные имена резидентов, агентов и итоги всей игры. Установка на окончание игры: мы не конкуренты, а эта игра — всего лишь игра. В конечном итоге мы сделали одно общее дело.

- К этой игре необходимо серьезно готовиться и очень четко контролировать процесс ее проведения.

## **ЗДРАВСТВУЙТЕ, МОЯ КОРОЛЕВА!\***

Данную игру можно провести в форме урока хороших манер. Игра позволяет участникам за довольно короткий промежуток времени узнать друг друга и вступить во взаимодействие.

Ведущий: «Итак, сейчас мы проведем с вами урок этикета. Этикет, в переводе с французского, означает установленный порядок поведения где-либо. Для того чтобы урок прошел интересно и занимательно, нам необходимо рассчитаться на "первый-второй" (либо разделить детей по группам — мальчики и девочки).

Первые номера встают в линию, а вторые напротив них, на расстоянии одного-двух метров. Сейчас мы познакомимся с человеком, стоящим напротив. Прекрасно!

А теперь, первые номера, представьте себе, что перед вами стоит ваш король (или королева — в зависимости от того, кто стоит напротив — мальчик или девочка). Вам необходимо поприветствовать его (ее) так, как это было принято при дворах европейских монархов: сделать реверанс, снять шляпу и т. д. и обязательно сказать следующие слова: "Приветствую Вас, моя королева (мой король)!"».

Далее необходимо поменяться ролями «король - подданный» и повторить игру.

Участникам под номером один можно сделать шаг в сторону (например, влево), и тогда образуются новые пары. Тот, кто был крайним, остался без пары и ему необходимо перейти на другой фланг, — туда, где стоит без пары свободный участник. Задание выполняется до тех пор, пока все участники не выполняют его.

Замечания. Можно приветствовать друг друга в образе разных героев. Например, можно поприветствовать друг друга так, как это делают:

\* Авторская разработка учебно-консультационного центра «Магистр».

- ковбои
- индейцы
- рыцари
- китайцы;
- влюбленные
- дипломаты
- зубные врачи
- футболисты
- рэперы
- панки
- пионеры
- шпионы
- автомобилисты
- аквалангисты
- первобытные люди
- застенчивые люди и т. д.

Играть необходимо с полной самоотдачей (можно не всем вместе, а по очереди, в парах).

Когда образуется очередная новая пара, партнеры должны представиться друг другу.

Может возникнуть некоторая неловкость при работе в разнополых парах; в этом случае надо помочь застенчивым детям.

## КАМЕНЬ, НОЖНИЦЫ. БУМАГА

Весь отряд разделяется на пары. Дети становятся спиной друг к другу. По команде «раз, два, три!» они поворачиваются друг к другу и показывают какую-нибудь фигуру: «камень» — сжатый кулак, «ножницы» — два разведенных пальца, «бумага» — ладонь, опущенная параллельно полу. Для определения победителя в паре необходимо знать некоторые закономерности:

- камень — точит ножницы, следовательно, победил тот участник, который показал «камень»;
- ножницы — режут бумагу, следовательно, победил тот участник, который показал «ножницы»;
- бумага закрывает камень, следовательно, победил тот, кто показал «бумагу».

После того как в каждой паре определился лидер, из победителей образуются новые пары, и игра начинается сначала. В конце остается последняя пара, победитель в которой и становится чемпионом!

Замечания. Когда дети показывают одинаковые фигуры, они продолжают играть в своей паре и дальше.

Существует еще один вариант игры под названием «Камень, колодец, полотно, ножницы». Нужно запомнить, что:

- ножницы режут полотно, но тонут в колодце и тупятся о камень;
- полотно накроет колодец и камень;
- камень и ножницы утонут в колодце.

## ЯПОНСКИЙ ТЕАТР (КАБУКИ)

Игра проходит по таким же правилам, что и предыдущая. Но действие разворачивается в японском театре «Кабуки». В этой игре используются лишь три роли — принцесса, самурай, дракон. Участники делятся на пары, а затем встают спиной друг к другу; по команде, повернувшись лицом к партнеру, каждый быстро должен изобразить кого-либо из перечисленных героев, выбрав подходящие жесты для них. Победители определяются по следующим признакам:

- принцесса очаровала самурая,
- самурай убил дракона,
- дракон украл принцессу.

## ТИТАНИК\*

Все встают в круг, который представляет собой «палубу» тонущего корабля. Назовем его «Титаник». Сначала под воду уходит левый борт. Все участники с левого борта перемещаются к правому борту. Затем под воду уходит правый борт. Теперь все участники перемещаются на корму. Места становится все меньше и меньше...

Задача участников — до минимума сократить площадь палубы. Можно прижиматься друг к другу, брать друг друга на руки, сажать соседа на плечи и т. д.

## ПОДНЯТИЕ ТЕЛА\*\*

Кто-нибудь из ребят, испытывающий одиночество или нуждающийся в поддержке членов группы (коллектива), ложится спиной на пол с закрытыми глазами. Члены группы окружают его и медленно поднимают на руках, мягко покачивая вперед-назад, а потом осторожно опускают на пол.

Замечания. Дети очень часто выполняют упражнение следующим образом: вставшие в круг поднимают участника на указательных пальцах рук. Если учесть, что количество игроков обычно составляет не менее 10-12 человек, легко догадаться, что это вовсе нетрудно. Эту игру дети почему-то называют «Пиковая дама».

## КТО Я?\*

Это упражнение отлично помогает ребятам ближе узнать друг друга. Обычно на выполнение этого задания уходит около 30 минут.

\* Из: *Из записной* книжки вожатого...

\*\* Из: *Рудестам К.* Групповая психотерапия...

Каждому ребенку выдаются карандаш и бумага. Задание следующее: написать (в столбик) цифры От 1 до 10 и попытаться описать себя, указав десять основных качеств (черты характера, сферу интересов, свои чувства и т. д.). Каждое предложение должно начинаться словами: «Я — такой-то...».

Закончив составлять этот перечень, дети прикалывают листок бумаги к одежде (как визитку), а затем подходят друг к другу, читая то, что написано на листке у каждого из них. Надо посоветовать ребятам не стесняться комментировать «анкеты» других участников.

Как вариант каждый участник может громко прочесть свою автохарактеристику остальным.

## **КАТАСТРОФА НА ВОЗДУШНОМ ШАРЕ\***

Это очень известная командная игра, которая позволяет выявить групповую сплоченность (или отсутствие таковой), определить лидеров в коллективе и, самое главное, продемонстрировать, что соображения личной выгоды могут порой заслонять все остальные цели, включая даже необходимость выжить.

Предложенный здесь вариант игры несколько отличается от привычной, поскольку мы постарались изменить правила таким образом, чтобы более явно прослеживалась связь со следующей игрой — «Необитаемый остров». В частности, несколько изменен список вещей, он адаптирован к игре «Необитаемый остров» и делает выбор более сложным и увлекательным (впрочем, приводится и стандартный вариант списка вещей).

В «Катастрофу» можно играть и одним составом, без деления на команды, но если количество игроков больше двадцати, следует делиться на команды (допустим, по четыре человека в каждой).

Игра начинается с расслабления (с закрытыми глазами); потом ведущий переходит соответственно к ситуации полета на воздушном шаре:

Как хорошо быть в кругу друзей! Каждая команда сейчас находится в корзине воздушного шара. Вы поднимаетесь над землей, уже не разглядеть лиц внизу, дома становятся похожими на детские кубики, дороги превращаются в ниточки — и вот вы летите под облаками.

Вы летите над городами и лесами, ветер силен, и вот вы уже над океаном. Океан неспокоен, вам сверху видны белые барашки волн, но какое вам до этого дело, ваш воздушный шар уверенно несет вас вдаль. Но что это?

На горизонте появляется небольшая точка, и эта точка приближается! Это гигантский орел, он смотрит на вас недобрыми глазами! Он кружит

\* Из: *Козлов Н. И.* Лучшие психологические игры и упражнения. — Екатеринбург: АРД ЛТД, 1997.



над вами, взмывает над шаром, исчезает из поля вашего зрения — и вдруг вы слышите клекот, царапание по обшивке шара, удары и шипение.

У вас есть винтовка, кто-то из вас стреляет наудачу — и орел, теряя кровь, на своих широких крыльях медленно скользит в сторону и вниз. Но ваш шар тоже начинает терять высоту.

Корзина воздушного шара может держаться на воде, но если начнется шторм, она перевернется. Вдалеке, по направлению ветра, есть несколько островов, по всей видимости, необитаемых. Есть шанс спастись, если освободиться от не самых нужных вещей и долететь до островов.

Но что выбросить? Ведь какие-то вещи могут пригодиться, чтобы жить на этих необитаемых островах, а сколько там придется жить, не знает никто. О климате в этих широтах ничего неизвестно: сейчас тепло, но какова зима?

Все открыли глаза — и оказались в своей группе. Сейчас вы получите список вещей, находящихся в корзине шара, и последовательно будете выбрасывать вещи, чтобы долететь до острова. Первым номером в списке отмечаете тот предмет, который вы решили выкинуть в первую очередь, вторым номером — во вторую и так далее, вплоть до последнего предмета в списке — его вы выбросите в последнюю очередь. Работа абсолютно самостоятельная, с соседями ничего обсуждать нельзя. На всю работу у вас 10 минут. *(Индивидуальная работа в течение 10 минут.)*

Список вещей в корзине шара:

1. Миски, кружки, ложки (9 кг).
2. Ракетница с сигнальными ракетами (6 кг).
3. Географические карты и компас (2 кг).
4. Консервы мясные (20 кг).
5. Топоры, ножи, лопаты (12 кг).
6. Канистра с питьевой водой (20 л).
7. Бинты, вата, перекись водорода, зеленка (7 кг).
8. Винтовка с запасом патронов (30 кг).
9. Шоколад (10 кг).
10. Золото, бриллианты (25 кг).
11. Большая собака (55 кг).
12. Рыболовные снасти (1 кг).
13. Туалетное зеркало, шило, мыло и шампунь (3 кг).
14. Соль, сахар, набор витаминов (9 кг).
15. Медицинский спирт (10 л).

Когда каждый сделает свой выбор, ведущий дает задание для всех участников:

Смерть угрожает со всех сторон, единственная надежда — долететь до острова и попытаться выжить там. Не выкинете ничего — упадете и утонете в море. Сделаете ошибку, выбросив нужную вещь, — погибнете. Выкинуть сразу все — равносильно гибели. Сейчас, когда все сделали

свой выбор, каждая команда должна выработать общее решение, но не голосованием, а единодушным согласием.

Если хоть один человек будет против, решение не принимается. У вас 20-30 минут, не тяните время, решайте скорее, иначе можете погибнуть. Закончив работу, подведите итоги, выясните, чье индивидуальное решение окажется ближе к групповому. Тогда мы узнаем, чье решение было самым мудрым или же кто лучше всех умеет убеждать других. *(Командная работа в течение 30 минут.)*

Очень часто в группах идет энергичное, но бесплодное препирательство, в ходе которого никаких решений не принимается. Тогда ведущий должен вмешаться:

Все закрыли глаза. Время остановилось, вы наблюдаете ситуацию со стороны. Продырявленный воздушный шар висит над морем. Непокойно синее море, может легко перевернуться корзина, и большие голодные акулы нетерпеливо ждут этого момента. А в корзине идут разговоры, и чем дольше они идут, тем ниже падает корзина...

Интересно, смогут ли выжить эти люди? И от кого это зависит?... Время включается снова! Работаем!

Те группы, в которых раньше пришли к общему решению, составляют список победителей обсуждения. Делается это следующим образом: у всех есть свой личный список и список общегрупповой; по каждому пункту нужно подсчитать модуль разности. Допустим, если предмет под номером один в общем списке оказался у данного участника под номером три в его личном списке (т. е. он решил выбросить эту вещь третьей, а вся группа решила ее выбросить первой), то по этому пункту разница равна двум (если бы, к примеру, этот предмет у данного участника в его варианте был на пятом месте, а у группы на втором, то разница была бы 3). Сложив эти цифры, легко определить, насколько решение конкретного участника соответствовало коллективному выбору.

Если же группа не сумела справиться с заданием досрочно, определение победителей можно не проводить, но этот момент очень интересен для игроков. Если есть возможность, стоит обсудить с группой: что, на их взгляд, важнее — умение доказать свою правоту или сообща работать ради спасения всей команды?

Это важно, поскольку несложно представить себе, что кто-нибудь захочет навязать свое решение всей группе, просто заявив: «Друзья! Вот мой выбор, и я предлагаю всем принять его. Вы помните, что по правилам игры решение должно быть принято единогласно, а я никаких поправок не признаю. Я готов погибнуть, а вы, наверное, хотите жить. И вы останетесь живы только в том случае, если без спора примете мое решение».

Потому имеет смысл проанализировать прошедшую дискуссию и обсудить вклад каждого из участников, задавая следующие вопросы: в чем заключается общая стратегия игры? Как повлиял каждый из участников на ее исход? Кто всех спасал, а кто «топил»? С кем бы ты не полетел?

На это обсуждение обязательно надо отвести не менее 10 минут. Если же этот момент пропустить, то для ребят все произошедшее покажется увлекательной игрой, но не психологическим опытом, своего рода игрой в приключение, но не уроком жизни.

Замечания. Игру лучше проводить только со старшими школьниками.

## НЕОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ\*

Игра помогает:

- диагностировать взаимоотношения, симпатии и антипатии участников, определить лидеров в команде;
- проявить личностные качества игроков, обычно скрытые в повседневных контактах (мужество, мудрость, жестокость, безответственность, творческие способности, упрямство, бодрость духа, заурядность и т. д.);
- показать, как строятся (создаются) законы человеческого общества, что в них случайно, произвольно, а что порождено требованиями самой жизни;
- познакомить детей с реалиями взрослой жизни.

Игра может проводиться и самостоятельно, но «вживание» в нее происходит успешнее в том случае, если она предлагается как продолжение игры «Катастрофа на воздушном шаре». Этот вариант здесь и описывается.

Игру лучше всего проводить в группе (команде) из 7-15 человек. Обычно играют одновременно 4 команды по 7-9 человек; можно каждой группе присвоить имя: Трудяги, Варвары, Мудрецы, Гуманисты — в соответствии с которым они и будут строить свою жизнь.

Ведущий говорит участникам:

Волею судьбы вы оказались на необитаемом острове. Здесь богатый животный и растительный мир, но есть опасности: ядовитые растения, холодная зима, возможны набеги каннибалов с соседних островов.

Сплоченной группой продержаться можно, а в одиночку — почти нереально. В ближайшие двадцать лет вы не сможете вернуться к нормальной жизни и в родные края.

\* Из: *Козлов Н. И.* Лучшие психологические игры и упражнения...

Ваша задача — создать для себя условия, в которых вы могли бы выжить. Поймите серьезность и драматичность происшедшего, помните, что за такой срок люди иногда дичают, из-за раздражительности вспыхивают ссоры и драки насмерть.

Тут не место для легкой жизни — вам нужно чем-то питаться и нужно выжить! Настройте себя соответствующим образом, наблюдайте за собой: как вы проявите себя в этой ситуации?

Вы должны освоить остров, организовать хозяйство. На листе бумаги нарисуйте карту острова.

Кто ваш лидер? Какие у него рычаги власти? Вам нужно наладить<sup>1</sup> социальную жизнь: наметить первоочередные дела, распределить обязанности. Какими будут санкции за невыполнение или плохое исполнение обязанностей?

Если у вас случится ситуация, описанная в басне Крылова «Стрекоза и муравей», что «муравьи» скажут «стрекозе»? А если «муравей» один, а остальные — «стрекозы»? Вы примете свои законы, религию с уже известными традициями? А если среди вас, неверующих, кто-либо верующий станет тратить время на постройку часовни и на молитвы, вместо того чтобы трудиться на огороде или воевать вместе со всеми, — как вы поступите?

Как вы будете решать проблему распределения? Всем поровну? Или по трудовому вкладу? Дадите больше больным и слабым? Дадите больше сильным, ибо от них больше пользы? А если один из вас, сердобольный, будет подкармливать лентяя, которого все решили не кормить? Станет ли ваша община принимать решения большинством голосов? Могут ли мужчины, если их большинство, решать за женщин?

Каковы пределы власти вашей общины, будет ли она вмешиваться в частную жизнь? Имеет ли человек право никому не подчиняться и жить по-своему? А если он вредит другим?

Возможен ли у вас раскол в колонии? Что делать, если одна группа начинает диктовать свои условия другой, более слабой? Если кто-то захочет жить отдельно, имеет ли он право на собственный участок острова? На часть имущества? На какую именно?

Каким будет наказание за совершенное преступление? Будет ли смертная казнь? Кто будет палачом?

Уважаете ли вы частную собственность? Имеет ли община право на экспроприацию в случае острой необходимости?

Как вы будете решать отношения между мужчинами и женщинами? Как вы будете решать вопросы планирования семьи, воспитания детей?

Имеет ли право кто-то вести образ жизни, делающий его слабым, болезненным, обузой для остальных?

Нет ли у вас сейчас обиженных, недовольных, одиноких? Сможете ли вы им чем-нибудь помочь?

Будут ли у вас выходные, праздники? Какие, когда? Как их будете устраивать? Каких ритуалов вы захотите придерживаться?

Вам предоставляется полная свобода действий в рамках задания. Выберите летописца, чтобы фиксировать все ваши решения, вести «летопись жизни». Постарайтесь, чтобы ваше пребывание на острове было активным и богатым событиями. Может быть, вам удастся не только выжить, но и создать идеальное общество.

Вы почти благополучно спаслись и оказались на необитаемом острове. Вы на острове не с пустыми руками, у вас есть вещи (треть списка), в том числе зажигалка с запасом жидкого газа.

Игра — один из способов лучше узнать друг друга, поскольку предполагает постоянное общение участников в ходе обустройства жизни на острове. Поэтому нужно обязательно оставить десять минут на обсуждение итогов и обратную связь с каждым из игроков.

Игра «Необитаемый остров» обычно проходит в два этапа.

*Первый этап* — пробная игра, своего рода репетиция, которая устраивается сразу после игры в «Катастрофу» и продолжается недолго. За это время все ребята осваивают ее правила и поэтому ко второму этапу — настоящей игре в «Необитаемый остров» — уже хорошо эмоционально подготовлены.

По итогам первого этапа игры стоит обсудить, какие команды делали игру интересной, какие — нет. Стоит, в частности, подсказать ребятам, что не следовало, им как игрокам:

- сосредоточивать внимание только на практической стороне проблемы, игнорируя психологическую, например, полчаса обсуждают, будут ли на острове козы, и не уточняют, кто согласится стать палачом;
- скрывать свои переживания по ходу игры: вполне вероятно, что кого-то принятый на острове образ жизни стал тяготить;
- уклоняться от правил игры, требующего деления на «семьи»;
- все решения перекладывать на лидера.

*Второй этап* — игра начинается снова, можно с обновлением состава команд и с большим запасом времени. Перед игрой следует напомнить ребятам правила и предупредить о важности решения вопроса о власти. Власть может быть захвачена: например, один сильный договаривается с другими сильными, привлекает на свою сторону колеблющихся и подавляет раздробленную оппозицию, диктуя ей свои условия.

Другая опасность — демократия советов, при которой каждый незначительный вопрос долго обсуждается, а общее решение не вырабатывается. Первое обсуждение в группах: какую жизненную задачу вы ставите на острове? Чему хотите научиться?

Игра продолжается в течение 1-2 часов, пока одна или две команды не доведут ее до конца.

Во время игры каждые 15 минут проводятся обсуждения. Для этого каждая команда получает вопросы:

- Кто создает в группе дружественную, добрую, веселую атмосферу, а кто конфликтен?
- Конструктивны ли принятые решения; кто виновен в неконструктивных дискуссиях, кто предлагает деловые решения?
- Динамичен ли придуманный сюжет, активны ли участники в придумывании сюжета?
- Кто пассивен в игре?

По окончании игры в течение 10 минут обсуждаются вопросы: что я сделал для благополучной жизни на острове? Какая община более привлекательна? Представьте зрителям свою общину.

## **ПОТЕРПЕВШИЕ КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ\***

Игра используется для исследования процесса принятия решения группой, учит эффективному поведению для достижения согласия при решении групповой задачи; предоставляет информацию относительно моделей коммуникации, руководства и доминирования в группе и может внести вклад в сплоченность членов группы.

Продолжительность игры (в среднем) — 1,5 часа. Потребуется несколько копий инструкций, большие бумажные листы и карандаши. Важно, чтобы руководитель имел навыки исследования группового процесса.

Игра начинается с того, что каждому члену группы ведущий дает следующую инструкцию и просит выполнить задание в течение 15 минут. Затем он говорит:

Вы дрейфуете на яхте в южной части Тихого океана. В результате пожара большая часть яхты и ее груза уничтожена. Яхта медленно тонет. Ваше местонахождение неизвестно из-за поломки основных навигационных приборов, но приблизительно вы находитесь на расстоянии тысячи миль к юго-западу от ближайшей земли.

Ниже предлагается список из пятнадцати предметов, которые остались целыми и неповрежденными после пожара. В дополнение к этим предметам вы располагаете прочным надувным спасательным плотом с веслами, достаточно большим, чтобы выдержать вас, экипаж и все перечисленные ниже предметы. Имущество оставшихся в живых людей составляют пачка сигарет, несколько коробков спичек и пять однодолларовых банкнот...

Ваша задача — классифицировать 15 нижеперечисленных предметов в соответствии с их значением для выживания. Поставьте цифру 1 у само-

• Из: *Рудестам К.* Групповая психотерапия...

го важного предмета, цифру 2 — у второго по значению и так далее, до пятнадцатого, наименее важного для вас.

Список предметов:

- секстант;
- зеркало;
- пятигаллоновая канистра с водой;
- противомоскитная сетка;
- одна коробка с армейским рационом США;
- карты Тихого океана;
- подушка (плавательное средство, санкционированное береговой охраной);
- двухгаллоновая канистра нефтегазовой смеси;
- маленький транзисторный радиоприемник;
- репеллент, отпугивающий акул;
- двадцать квадратных футов непрозрачного пластика;
- одна кварта пуэрториканского рома крепостью 80°;
- пятнадцать футов нейлонового каната;
- две коробки шоколада;
- рыболовная снасть.

После того как завершена индивидуальная классификация, группе дается 45 минут для выполнения общего задания. Это упражнение на групповое принятие решений. Ведущий продолжает, обращаясь к игрокам:

Ваша группа, руководствуясь принципом достижения согласия при принятии совместного решения, должна прийти к единому мнению относительно места в классификации каждого из пятнадцати предметов, прежде чем оно станет частью группового решения. Достичь согласия трудно, поэтому не каждая оценка будет получать полное одобрение всех участников. Группа старается каждую оценку дать так, чтобы все члены группы могли с ней согласиться хотя бы отчасти. Используйте следующие рекомендации для достижения согласия:

- Подходите к задаче с позиции логики.
- Не стоит отказываться от своего мнения только ради достижения согласия, не старайтесь уклониться от спора. Поддерживайте только те решения, с которыми вы можете согласиться хотя бы отчасти.
- Рассматривайте различие мнений как помощь, а не как помеху при принятии решений.
- Избегайте таких методов погашения конфликта, как голосование и компромисс, которые призваны достичь согласия при решении проблемы, стоящей перед группой.

После того как группа проранжировала пятнадцать предметов по степени их важности, посмотрите правильный порядок классификации, приведенный в Приложении к данному упражнению.

Здесь вы можете сравнить данные индивидуального ранжирования с данными, к которым пришла группа в результате коллективного согласия. Имеет смысл посвятить дополнительное время для обсуждения процесса принятия решений. Какие виды поведения помогали или мешали процессу достижения согласия? Какие появились модели лидерства? Кто участвовал, а кто нет? Кто оказывал влияние? Почему? Какова была атмосфера в группе во время дискуссии? Оптимально ли использовались возможности группы? Какие действия предпринимали участники группы для «протаскивания» своих мнений? Как оптимизировать принятие решения группой?

В качестве варианта один или несколько наблюдателей, не принимающих участия в групповом процессе, могут предоставить после выполнения задачи обратную связь о групповом или индивидуальном поведении.

Замечания. Как полагают эксперты, основные вещи, необходимые человеку, потерпевшему кораблекрушение в океане, — это предметы, служащие для привлечения внимания, и предметы, помогающие выжить до прибытия спасателей.

Навигационные средства имеют сравнительно небольшое значение: если даже маленький спасательный Плот и в состоянии достичь земли, невозможно на нем доставить достаточно пищи и воды для жизни в течение этого периода.

Следовательно, самыми важными являются зеркало для бритья и двухгаллоновая канистра нефтегазовой смеси, поскольку эти предметы могут быть использованы для сигнализации воздушным и морским спасателям. Вторыми по значению являются такие предметы, как пятигаллоновая канистра с водой и коробка с армейским рационом.

Почему сигнальные средства ценятся выше, чем предметы поддержания жизни (пища и вода)? Дело в том, что без сигнальных средств почти нет шансов быть обнаруженными и спасенными. К тому же в большинстве случаев спасатели приходят в первые тридцать шесть часов, а человек может прожить этот период без пищи и воды.

## **Я - ХОЗЯИН!**

Эта игра — тренинг уверенности в себе. Основной механизм — ролевая игра, мотив — ситуация командного состязания, брошенного вызова.

Ведущий спрашивает участников: «Каково ваше представление о хозяине? Ваше представление о том, кто не может быть хозяином?» Обычно отвечают: это сильный, уверенный в себе человек,



он не ждет оценок, он готов оценивать сам; это не тревожный, не суетливый человек, чувствует себя раскрепощенным и спокойным, может распоряжаться другими.

Ведущий продолжает: «Итак, одна из главных черт хозяина — это уверенность в себе. Кто в себе уверен, встаньте! Поздравьте того, кто встал первым, а остальные пусть сядут.

Я верю, что ты — хозяин, но докажи это другим. Сделай или скажи что-то, организуй так, чтобы все поняли, что хозяин здесь — ты. Пожалуйста!»

У сильных это обычно получается неплохо. Это может быть, например, спокойное распоряжение: «Андрей, закрой, пожалуйста, форточку, девушкам холодно». Ведущий может прокомментировать сделанное, обратив внимание в первую очередь на успешные моменты.

Ведущий: «Прекрасно! Но это было мое мнение, а теперь пусть даст тебе оценку группа. Сделай так, чтобы тебя оценили!»

Как ни странно, с этим заданием обычно справляются хуже. Игрок «забывает», что он хозяин, и неуверенно распоряжается предоставленной ему инициативой. Нужно кратко обсудить этот момент.

Ведущий: «Теперь как хозяин передай свои полномочия: назначь другого хозяина ("Хозяином будешь ты!") из претендентов; претендент должен произнести какую-нибудь фразу или, например, просто назваться так, чтобы все поняли — это сказал человек, чувствующий себя здесь хозяином».

Свои впечатления все члены группы выражают жестом: поднятым вверх большим пальцем — если считают, что человек говорит как хозяин, или опущенным вниз большим пальцем — если считают, что говоривший человек зависимый, не уверенный в себе. Так делают несколько раз, чтобы вся группа поняла, как продемонстрировать: «Я — хозяин!»

Ведущий: «Далее — игра; группа разбивается на четыре команды. Предупреждение: ваша задача — обязательно оказаться в группе!»

Надо проследить, чтобы все были внимательны и активны. Обратите внимание на тех, кто оказался вне команды.

Ведущий: «Итак, образовались четыре команды: Альфа, Бета, Гамма, Дельта. Перед каждой командой стоит двойная задача: найти в соседней команде "слабого" ("слабыми" могут быть и юноши, и девушки) и подготовиться к тому, чтобы отвергнуть обвинения в адрес своих "слабых". Опровергнуть обвинение "слабый" может словами или действием (лучше действием)». Стоит подсказать, что можно оставаться в своей команде или перейти в «обвиняющую» команду. Последнее, очевидно, труднее и подходит только для уве-

ренных в себе людей. На подготовку дается 5 минут. Команда называет кандидатуры «слабых» в другой группе, те протестуют, отвергая обвинения и обосновывая свое мнение. Ведущий комментирует происходящее и поясняет, почему был сделан акцент именно на этих чертах у «слабых».

Обычно игра проводится следующим образом: одна группа бросает вызов другой, «обвиняемый» отклоняет обвинения; далее — обсуждение, и «обвинители» сами оказываются в роли «обвиняемых» и т. д. Иногда на больших конкурсах игру проводят во всех группах одновременно. В этом случае к каждой команде нужно направить судей (из нейтральных команд).

### **Комментарии ко всему разделу**

Некоторые дети могут негативно воспринимать игры на взаимодействие и установление контакта. Не нужно насильно втягивать их в нежелательные для них ситуации. Скорее всего, у таких ребят уже, несмотря на их юный возраст, сформировались стойкие психологические и личностные защиты, с помощью которых они отгораживаются от внешнего мира, от возможных ситуаций неудач и т. д. Просите их помочь вам: взять на себя роль судьи, эксперта, вашего помощника. Таким образом вы сможете помочь такому ребенку оказаться в необычном для них положении и тем самым немного возвысить его в глазах товарищей и самого себя. Как правило, при таком подходе нежелание играть быстро проходит и дети втягиваются в новую для них игровую деятельность.

Ни в коем случае нельзя оставлять детей вне игровой ситуации без присмотра педагога.

Сам педагог должен быть не только организатором игры, но и ее активным участником. Не всегда это удается, так как часто он выполняет функции контролера, судьи, ведущего. Но при любом удобном случае педагогу необходимо принять участие в игре и играть на равных с другими игроками. Это очень важное условие, так как дети не должны чувствовать себя подопытными кроликами или марионетками.

Основное правило: педагог играет главную роль в решении сложных задач организации взаимодействия и формирования благоприятного психологического климата коллектива.

На наш взгляд, выполнение этих несложных технологических приемов может привести к желаемому результату: уровень сплоченности всего коллектива и взаимодействия отдельных его членов и групп будет весьма высоким. Достичь такого положения можно за достаточно короткий промежуток времени.

# ТЕАТРАЛЬНЫЕ ИГРЫ - ИМИТАЦИИ

## НАСОС И МЯЧ

Игра на организацию взаимодействия в парах и развитие актерских качеств. Дети разбиваются на пары. Один из пары исполняет роль Насоса, а другой — Мяча. Мяч перед началом упражнения сидит на коленях, с опущенными руками и головой, выглядит обмякшим, вялым (сдутым). Насос начинает имитировать надувание Мяча, который наполняется воздухом и постепенно встает с колен, расправляя руки и поднимая голову. Одновременно меняется и выражение его лица (от крайне грустного до веселого). Далее дети могут поменяться ролями.

## БАСКЕТБОЛИСТ И МЯЧ

Игра на организацию взаимодействия в парах и развитие актерских качеств. Дети разделяются на пары. Один из пары исполняет роль Баскетболиста, а другой — Мяча. Мяч сидит на корточках. Баскетболист кладет руку на голову сидящему и начинает делать движения, имитирующие ведение баскетбольного мяча. Задача сидящего ребенка: прыгая на корточках, попасть в ритм и такт движения баскетболиста. Игра продолжается одну-две минуты. Далее дети могут поменяться ролями.

## АКТЕРСКАЯ ПАНТОМИМИКА

Игра на развитие взаимодействия и невербального общения, а также развитие пантомимики. Дети разбиваются на две равные по численности группы, конкурирующие между собой за то, чтобы собрать в свою группу как можно больше участников другой группы. Для этого группа приглашает одного из участников конкурирующей группы и дает ему задание показать загаданный ими предмет.

Обязательное условие — этот предмет должен быть показан без помощи речи, звуков и немого проговаривания (артикуляции). Если участник справился с заданием и его группа угадала этот предмет, то право хода переходит к ней, и уже она приглашает участника конкурирующей группы. Если же участник не справился с заданием с трех попыток и группа не угадала предмет, то участник переходит в другую команду, а право хода остается у нее.

Чтобы дети не загадывали простые предметы, которые легко угадать, можно усложнить задание, прибавив к предметам какое-либо их качество. Например: сломанный пылесос, бешеная курица, глухой музыкант, веселый молочник и т. д.

Необходимо перед игрой договориться с детьми о том, что если противник называет близкое по смыслу значение предмета (неисправный пылесос, ненормальная курица, слабослышащий музыкант и т. д.), то ответ засчитывается.

## КОНКУРС СКУЛЬПТУР

Игра на развитие взаимодействия в группе, индивидуальной пластики и выразительности. Проходит в несколько этапов.

*Первый этап — индивидуальный.* Ведущий просит каждого изобразить какую-либо реально существующую или воображаемую скульптуру. На это детям дается от 15 до 30 секунд. Затем выбирается тот, кто наиболее точно передал форму, настроение и характер заданной скульптуры. Он объявляется победителем в данной номинации. Таких индивидуальных номинаций может быть от трех до шести (в зависимости от количества и возраста детей).

*Второй этап — парный.* Дети разбиваются на пары. Их задача — показать парную скульптурную композицию. На данном этапе важен процесс общения между детьми, и поэтому стоит увеличить время для подготовки композиции: от 30 секунд до 1 минуты. Так же как и на первом этапе, определяются победители в каждой номинации.

*Третий этап — групповой.* В нем могут участвовать группы, состоящие из трех-четырех человек (в зависимости от количества их в общей группе). Главное пожелание — чтобы не осталось не задействованных в игре детей. Задание остается прежним, но только скульптурная композиция составляется уже из участников каждой микрогруппы. Так же как на первом и втором этапах, определяются победители в каждой номинации.

*Завершить конкурс можно построением двух групповых скульптур, в которые входят дети двух больших команд или построением*

одной скульптурной композиции, в которую будут входить дети всего отряда, класса или группы.

Примеры одиночных и групповых скульптур: *Девочка на шаре; Атлант, держащий небо на плечах; Мыслитель; Метатель диска; Девушка с веслом; Наполеон; В. И. Ленин (с вытянутой вперед рукой); Теорема Пифагора; Иван-Царевич на болоте; Минин и Пожарский; Самсон, разрывающий пасть льву; Рабочий и Колхозница; Иван Грозный убивает сына; Остап Бендер и Киса Воробьянинов; Безбилетник и Контролер; Ворона и Лисица; Три богатыря; Опять двойка...; Запорожцы пишут письмо турецкому султану; Боярыня Морозова; Трус, Балбес и Бывалый и т. д.*

## ПРОГНОЗ погоды

Игра на развитие выразительности речи и групповой коммуникации. Ведущий заранее составляет прогноз погоды на предстоящий день (реальный или воображаемый). Вызываются пять-семь участников, желающие принять участие в конкурсе. Их задача — прочитать данный прогноз с заданной интонацией, передав настроение и характер воображаемого диктора. Например:

- Телевизионный диктор;
- Футбольный комментатор;
- Диктор справочной службы вокзала;
- Учитель русского языка на изложении;
- Докладчик на торжественном собрании;
- Детектив;
- Священник во время службы;
- Рядовой, докладывающий командиру;
- Провинившийся двоечник;
- Сказочник.

## ГРУППОВАЯ ДЕКЛАМАЦИЯ

Ведущий заранее выбирает какое-либо стихотворение из школьной программы (в соответствии с возрастом детей). Задание группе: прочитать по одной строчке стихотворения каждому участнику так, чтобы получилось интонационно и логически выдержанное произведение. Главным является выразительность чтения, логические паузы, интонации. Если стихотворение не закончилось при прохождении первого круга, то те же самые участники читают его дальше.

Данную игру можно позиционировать еще и как игру на организацию взаимодействия.

## ЭТЮДЫ С ВОЗДУШНЫМ ШАРИКОМ

Данная группа этюдов служит для развития выразительности мимики, пластики, умения входить в образ и выстраивать заданный сюжет. Игра может проводиться как с одним участником, так и в группе. Для ее проведения необходим один или несколько надутых воздушных шариков, которые раздаются участникам.

Ведущий дает задание создать этюд с шариком на конкретную тему. Например:

- Человек, смотрящийся в зеркало;
- Объяснение в любви;
- Расставание с любимым человеком;
- Начальник и подчиненный;
- Влюбленная парочка;
- Ребенок в зоопарке перед клеткой какого-либо животного;
- Родитель, отчитывающий сына-двоечника;
- Шахматисты, играющие партию;
- Покупатель и продавец.

## СПИЧ НА ЗАДАННУЮ ТЕМУ\*

Упражнение на развитие ораторских способностей. Проводится индивидуально с отдельным участником в присутствии всей группы. Выбираются отрасли человеческой жизнедеятельности и темы, которым посвящен тот или иной спич. После того как определена отрасль, выбранному участнику дается тема, на которую он без подготовки должен произнести спич в течение одной-двух минут (в зависимости от возраста).

Например: отрасль педагогика (школа, воспитание, образование). Темы, на которые должен быть произнесен спич:

- Классный журнал;
- Школьный дневник;
- Дверь директора школы;
- Школьная парта;
- Любимая ручка (писчая);
- Классное окно;
- Школьная перемена;
- Урок;
- Классный руководитель;
- Родительское собрание и т. д.

Возможные темы: медицина, транспорт, армия, театр, рыбалка, любовь, природа, дом, друзья и т. д.

\* Авторская разработка учебно-консультационного центра «Магистр».

## ПАНТОМИМА «ГДЕ Я БЫЛ?»

Участникам пантомимы даются задания изобразить места их пребывания в последнее время. Задания даются каждому так, чтобы окружающие не слышали. Участники группы должны догадаться, какое место им показывается. Если с трех попыток они не догадались, то исполнителю дается фант (рассказать стих, спеть песню и т. д.). Возможные места:

- Школа;
- Зоопарк;
- Кинотеатр;
- Автобус;
- Магазин;
- Самолет;
- Цирк;
- Вокзал;
- Детский сад;
- Больница.

## ПАНТОМИМА «ПРИЗНАНИЕ В ЛЮБВИ»

Участники пантомимы разбиваются на разнополюе пары (мальчик-девочка). Их задача совместно составить пантомимический этюд «Признание в любви». Совершенно очевидно, что им необходимо использовать только мимику и жесты. Время для составления этюда одна-две минуты. Победителем оказывается та пара, которая выполнила задание наиболее артистично, эмоционально и оригинально.

Для развития коммуникативных качеств личности и организации межличностного общения можно выбрать вариант, когда у участников пантомимы не будет времени на подготовку. Другой же вариант — когда им дается время, но они составляют данный этюд поодиночке, не взаимодействуя друг с другом.

Такого же рода парные этюды можно разыгрывать и на другие темы, например: *Покупатель и Продавец, Больной и Врач, Безбилетник и Контролер, Начальник и Подчиненный, Учитель и Ученик* и т. д.

# КОММУНИКАТИВНЫЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ

**ПРОВОДНИК.** Ребята выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи впереди стоящему. Вожатый объясняет простые правила:

- В группе на время проведения игры вводится запрет на разговоры.
- У всех детей, кроме стоящего последним, закрыты глаза (лучше — завязать).
- Последний ребенок — машинист поезда. Его задача — провести «состав» так, чтобы ни один «вагон» не встретился с препятствием. В то же время необходимо указать детям, что скорость выполнения данного задания тоже имеет значение.
- Для управления составом разработана система специальных команд:

хлопок по левому или правому плечу — поворот в соответствующую сторону,

хлопок по обоим плечам — движемся вперед,

хлопок по обоим плечам двойной — движемся назад,

хлопок по обоим плечам дробью — стоп.

Машинист должен провести «состав» через несколько поворотов. После чего последний ребенок, тот, кто был машинистом, становится впереди всех и игра повторяется. Лучше, если все дети из группы попробуют себя в роли машиниста. Совершенно очевидно, что игра должна проводиться или на открытой местности, или в достаточно просторном помещении.

**ОПОРА.** Группа разбивается на пары.

1) Участники каждой пары встают друг к другу спинами. Один из них спиной опирается на спину другого, совершенно расслабившись, отдав всю тяжесть «опоре». Второй участник должен держать первого столько, сколько захочет.

2) Оба партнера стоят, оперевшись спинами друг о друга. Они находят оптимальную точку опоры для обоих, выбирая угол наклона



так, чтобы не испытывать напряжения. Запрещается поддерживать партнера, оба должны «отдать» друг другу всю тяжесть своего тела. В этом положении пара может стоять столько, сколько захочет.

После выполнения упражнения необходимо провести анализ, используя вопросы: В каком случае стоять было удобнее? Когда стоять хотелось дольше? Почему некоторым не удавалось опереться друг на друга? Было легче опираться самому или удерживать? Если эту процедуру сравнить с процессом общения, какие мысли возникают?

**МАЯТНИК (Восковая палочка).** Игра на создание атмосферы доверия и поддержки в группе. Встать всем в круг вплотную друг к другу (плечо к плечу), лицом в центр круга. Один участник входит в круг, закрывает глаза и расслабляется. Остальные, вытянув руки перед собой, покачивают стоящего в центре участника из стороны в сторону своими ладонками, не давая ему упасть (1-2 минуты). Пусть через процедуру пройдут все.

Так же, как и в предыдущем упражнении, необходимо сделать последующий анализ. Вопросы для анализа: Кто смог расслабиться, снять зажимы? Кто не боялся упасть? Кто полностью доверился участникам игры? Оцените степень своего доверия по десятибалльной шкале. Оцените характер прикосновений (жесткие, мягкие, грубые и т. д.). Высказывают свои ощущения и чувства все желающие.

**ПРЕВРАЩЕНИЯ.** В руках искусного артиста самый обыкновенный предмет может преобразиться. Для этого даже не нужно слов, ведь дать понять, что у тебя за предмет, можно и пантомимой, жестами, движениями. Карандаш может стать подзорной трубой, лист бумаги — зеркалом, носовой платок — листом бумаги, подушкой или салфеткой. И все это — без единого слова. Ведущий берет какой-либо предмет. В его руках он превращается в нечто совсем иное. После манипуляции ведущего, когда всем становится ясно, чем же стал этот предмет, ведущий передает его по кругу следующему участнику. Получив предмет, новый участник «превращает» его в нечто совсем другое, производя при этом соответствующие манипуляции, чтобы остальные могли догадаться, что это за предмет. Таким образом, предмет путешествует от одного участника к другому и постоянно меняет свою сущность. В конце концов он возвращается к ведущему.

**ОПЕНКИ ВОСПРИЯТИЯ ПАРТНЕРА.** *Вариант 1.* Участники закрывают глаза и осторожно идут навстречу друг другу. Можно аккуратно брать за руки, ощупывать, стараясь узнать друг друга. Нужно запомнить особенно приятные прикосновения.

Были ли такие люди, прикосновения которых даже в таких условиях показались приятными? Какие прикосновения вызывали напряжение? Упражнение нужно анализировать деликатно. Свои ощущения (обязательно в доброжелательной форме) высказывают только желающие.

*Вариант 2.* Все участники встают плотно друг к другу, образуя круг — «заросли». Каждому по очереди предлагается пробраться сквозь эти «заросли» (все стоят лицом к преодолевающему препятствие). Для перехода к последующей рефлексии полезно упражнение «Послушаем себя» (полное молчание в течение одной минуты).

**ГУСЕНИЦА.** Для проведения игры понадобится несколько воздушных шаров (на один меньше, чем число играющих детей). Все становятся в колонну, глядя в затылок друг другу и положив руки на плечи впереди стоящих ребят. Воздушные шары зажимаются между животами и спинами участников. Дотрагиваться до шариков или поправлять их нельзя. Цель игры — пройти по заданному маршруту так, чтобы ни один шарик не выпал из общего строя. Если такое случилось, то группа выполняет задание сначала. На пути можно поставить различные препятствия: стулья, натянуть веревки, положить на пол какие-либо предметы и т. д.

**СОГЛАСОВАННОСТЬ МЫСЛЕЙ.** Играющие разбиваются на пары. Игра проходит в 5-7 раундов. Победитель в каждом раунде получает одно очко. По сигналу ведущего играющие хором начинают произносить по слогам «СА-МО-...». Последним слогом может быть «ЛЕТ», «КАТ», «ВАР», «СВАЛ», «СУД», «ГОН». Задача первого игрока, назовем его подстраивающимся, — понять, почувствовать своего партнера и сказать последний слог, одинаковый с ним. Задача второго игрока (ускользающего) — произнести отличающийся слог. Обратите внимание игроков, что произносить последний слог они должны строго одновременно, ориентируясь на анализ тактики игры партнера, а не на звук, вырвавшийся из его уст.

**ПЕЧАТНАЯ МАШИНКА.** Каждому участнику игры назначается одна из букв алфавита (если играет меньше тридцати трех человек, можно исключить редко встречающиеся буквы и подобрать слова, где они не используются). Ведущий предлагает представить всем, что они клавиши печатной машинки. Чтобы на этой удивительной машинке печатать слова, «клавиши» должны по очереди хлопать в ладоши. Возьмем слово «дом». Чтобы его «напечатать», должен вначале хлопнуть человек, у которого буква «Д», затем тот, у кого буква «О», и наконец тот, у кого буква «М». Чем быстрее участники справятся с заданием, тем лучше. Ведущий предлагает ребятам все более длинные и сложные слова и даже предложения.

**ВСТАНЬТЕ В КРУГ.** Ведущий просит ребят собраться вокруг него. По сигналу они должны закрыть глаза и начать хаотично двигаться по классу, стараясь не наступать друг другу на ноги и жужжа, как пчелы, собирающие мед. Через некоторое время (40-50 секунд) ведущий хлопает в ладоши один раз, играющие мгновенно замолкают и замирают на месте. Два хлопка — не открывая глаз и ни к кому не прикасаясь руками, играющие в полной тишине пробуют выстроиться в круг. Для этого очень важно суметь почувствовать окружающих людей. Когда все заняли подходящие с их точки зрения места, ведущий просит открыть глаза и посмотреть, что получилось. В группах, где участники умеют работать согласованно, доверяют друг другу, построить круг удастся довольно быстро. Если же группу постигла неудача, можно обсудить, почему это произошло, как вели себя играющие (не называя конкретных имен). Игру можно повторить несколько раз.

**СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ.** Участники делятся на пары. Они обнимают друг друга так, чтобы свободными оказались правая рука одного и левая рука другого. Таким образом, они как бы «срослись» напоподобие сиамских близнецов. В таком положении им даются простейшие, с точки зрения нормального человека, задания, которые они должны выполнить. Например, зажечь свечу с помощью спичек, вырезать ножницами кружок из бумаги, завязать шнурок на ботинке, нарисовать солнце (или что-то другое) на листе бумаги, вставить стержень в шариковую ручку и т. д.

**БИП!** Играющие дети (от 10-12 человек до целого отряда) рассаживаются в круг. Водящий с завязанными глазами ходит внутри круга, периодически садясь на колени к играющим. Его задача — угадать, к кому он сел. Садиться необходимо спиной к играющему, как на стул. Водящему не разрешается прибегать к помощи рук. Тот, к которому водящий сел на колени, должен громко сказать: «Бип!». Причем желательно сказать «не своим» голосом так, чтобы водящий не узнал, к кому на колени он сел. Если водящий угадал игрока, на чьих коленях он сидит, то они меняются ролями, и игра продолжается. Если не узнал — водит дальше.

**ШПИОНСКИЕ СЕТИ.** Два конкурирующих игрока (резиденты службы безопасности) пытаются с завязанными глазами узнать как можно больше участников (агентов) и привести их в свою службу. Агенты свободно ходят по игровому полю. Если их касаются рукой резиденты, то они останавливаются. Резидент должен определить, кто из участников стоит перед ним, назвав имя игрока. При затруднении резидент имеет право попросить игрока произнести какое-либо одно слово и после этого назвать имя предполагаемого участника. Если имя названо правильно, то резидент уводит игрока (агента) в свою

службу. Побеждает тот резидент, который за определенное время игры (7-10 минут) «завербует» больше игроков.

**ШУРШУНЧИКИ.** Под этим названием может проходить целая серия игр, объединенных одной общей целью — организовать взаимодействие в детском коллективе и способствовать его сплочению. С одной стороны, все игры достаточно просты и проходят очень весело, с другой стороны, ведущий должен мотивировать детей качественно и быстро выполнять задания. Для этого ему необходим секундомер или часы с секундной стрелкой.

Дети и ведущий садятся на пол (или встают в круг) так близко друг к другу, чтобы их плечи соприкасались. Ведущий объясняет, что сейчас будет проводиться сложный психологический тренинг на организацию сплочения детской группы (говорится это для того, чтобы дети прочувствовали всю ответственность момента). Ребята просят сосредоточиться, собраться и отнестись ко всем заданиям очень серьезно. Ведущий говорит, что задания необходимо выполнять четко, правильно и быстро (на время), от этого зависит успех всего коллектива.

Вначале ведущий засекает время и шепчет на ухо игроку сидящему рядом слово «шуршунчики». Задача этого игрока быстро повернуться к сидящему справа и также на ухо шепнуть ему слово. Таким образом, слово, обойдя круг, должно вернуться к ведущему. Совершенно очевидно, что кто-то из детей (и не один...) не совсем расслышит то, что ему передал его сосед, и передаст слово уже видоизмененным. Что за слово дойдет до ведущего, остается только догадываться. Конечно же, это была шуточная разминка. Но вот дальше пойдут только серьезные задания.

Итак, все игроки по кругу должны сделать следующее: хлопнуть в ладоши; подмигнуть соседу; сказать слово «хрю!»; дотронуться до указательного пальца соседа своим указательным пальцем; дотронуться до носа соседа своим носом; взявшись за руки, передать рукопожатие; поцеловать соседа в щеку (это задание можно дать в том случае, если дети уж совсем «разыгрались»).

Ведущий отслеживает время выполнения каждого задания, цель игры — максимально его сократить. Для этого одно и то же задание выполняется по нескольку раз. Как видно из очередности заданий, они выстроены от простых невербальных коммуникаций до тактильных прикосновений. Это должно снять некоторые трудности, возникающие у ряда детей в новом для них коллективе. Для того чтобы начать выстраивать достаточно сложные отношения между мальчиками и девочками, можно попросить их сесть в круг поочередно (мальчик - девочка). Для того чтобы несколько усложнить выполнение заданий, ведущий может попросить участников сесть в другом порядке.

## ИГРЫ С ЗАЛОМ



«Игры с залом» — условное обозначение игр, которые проводят с большим количеством детей во время массовых праздников и программ (в залах, на площадках и стадионах). Впрочем, эти игры могут с успехом проводиться и в малой группе.

Как правило, игры с залом используют для того, чтобы заполнить паузу перед началом программы или избежать неловких заманок по ходу ее проведения.

Перед игротехниками, работающими с большим количеством детей, стоят нелегкие задачи — вызвать интерес, удержать внимание, поднять настроение. Словом, игротехник призван управлять настроением присутствующих, регулировать его. Для этого он должен не только хорошо знать содержание игр, но и уметь их правильно интонировать, обладать музыкальным слухом и хорошо поставленным голосом. Игротехнику очень важно чувствовать зал, различать оттенки его настроения, уметь мотивировать детей на игру. От того, как игротехник смог «завести» детей, зависит успех всей программы.

Таким образом, основное предназначение игр с залом — создать приподнятую, праздничную атмосферу, настроить на восприятие последующего действия.

Кроме того, такие игры снимают мышечную закрепошенность, развивают способность концентрировать внимание.

Все возможные формы игр с залом можно разделить на несколько основных групп:

- игры-кричалки
- игры-скороговорки
- игры с движениями
- игры на внимание
- игры с пением
- игры-стихотворения.

Надо заметить, что для большинства игр характерно смешение различных форм, т. е. игра одновременно может быть игрой-кричалкой и игрой на внимание или игрой-скороговоркой и игрой с движениями и т. п.

В данном разделе собраны игры, в которые играют в школах, детских оздоровительных лагерях, в походах и т. д. Нужно помнить, что при передаче игрового опыта от человека к человеку, от поколе-

ния к поколению происходит некоторая трансформация содержания игр (слов, выражений, интонаций и т. д.). Мы считаем, что это нормальное, неизбежное явление, хотя оно и ведет к искажению, а иногда и к потере первоначального смысла игр.

На наш взгляд, существует необходимость приведения всех вариантов одной и той же игры к единому образцу. Безусловно, этот вопрос требует дальнейшего изучения и обсуждения.

## РАЗ ЦВЕТОЧЕК. ДВА ЦВЕТОЧЕК

Текст и движения повторяются детьми сразу вместе с ведущим; слова должны быть предварительно выучены. Основная задача — как можно громче прокричать последние слова:

Раз цветочек *(вращательные движения кистью правой руки на уровне лица),*

Два цветочек *(вращательные движения кистью левой руки на уровне лица),*

Ежики, ежики *(руками показывают клубочки, в которые сворачиваются ежи).*

Наковальня, молоточки *(стукают левым кулачком сверху по правому и наоборот),*

Ножницы, ножницы *(перекрещивают по принципу «ножниц» выпрямленные руки перед собой).*

Бег на месте, бег на месте *(бегут на месте),*

Зайчики, зайчики *(показывают прямыми ладошками на своей голове ушки зайчиков, ритмично сгибая ладони).*

Ну-ка вместе, ну-ка дружно!

Девочки *(повторяют только девочки)\*

Мальчики *(повторяют только мальчики)!*

## ДВА ПРИТОПА, ДВА ПРИХЛОПА

Проводится так же, как и предыдущая игра, но с другими словами:

Два притопа, два прихлопа,

Шарики, шарики.

Мы играем, мы танцуем,

Рукавички, валенки.

Два притопа, два прихлопа,

Пальчики, зайчики.

Ну-ка, дружно, ну-ка, вместе!

Девочки! Мальчики!

Замечания. Слова игры могут быть и такими:

Прибежали, прибежали  
Ежики, ежики.  
Наточили, наточили  
Ножики, ножики.

Берегите, берегите  
Пальчики, пальчики.  
Ну-ка дружно, ну-ка вместе!  
Девочки! Мальчики!

## РАЗ МОБИЛЬНИК, ДВА МОБИЛЬНИК

Эта игра — своеобразная пародия на вышеприведенные игры. В то же время это и пародия на некоторые реалии нашей современной жизни:

Раз мобильник, два мобильник,  
Пейджеры, пейджеры.  
Навороченные тачки,  
Девочки, девочки.

Тут разборки, там разборки,  
Пальчики, пальчики.  
Ну-ка дружно, ну-ка вместе!  
Девочки! Мальчики!

Движения игры могут придумывать сами дети.

## «ТЫР-ТЫР» - ПУЛЕМЕТ

Предварительно выученный текст повторяется сразу вместе с залом. Ведущий произносит слова и показывает движения. Все вместе повторяют и слова, и движения. С каждым повтором темп ускоряется:

«Тыр-тыр» — пулемет *(руками изображается стрельба из пулемета)*,

Выше, выше самолет *(руки в стороны, изображая самолет)*,

«Бах» — артиллерия *(одной рукой ударить по другой)*,

Скачет кавалерия *(одной рукой размахивать над головой, изображая шашку)*\

Ура-а-а!

## РАКЕТА ХОРОШЕГО НАСТРОЕНИЯ

Ведущий произносит реплику, сопровождая ее движением, а зал отвечает, повторяя то же самое движение:

- К запуску ракеты хорошего настроения приготовиться! (*выставляет большой палец*).
- Есть приготовиться!
- Надеть скафандры! (*делает вид, что надевает на голову шлем*)
- Есть надеть скафандры!
- Пристегнуть ремни! (*хлопает в ладоши*)
- Есть пристегнуть ремни!
- Включить контакт! (*прикасается указательным пальцем левой руки к указательному пальцу правой*)
- Есть контакт!
- Ключ на старт! (*поднимает правую руку вверх*)
- Есть ключ на старт!
- Включить моторы!
- Есть включить моторы!
- Раз, два, три, вжик! (*делает вращательные движения рук около, груди*)
- Вжик, вжик, вжик.
- Начать отсчет времени! (*все вместе считают: «10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1»*)
- Пуск!
- Ура! (*бурные аплодисменты*)

## КАК ЧИХАЕТ СЛОН

Зал делится на три команды. У каждой команды свой знак, по которому она должна сказать свои слова:

- первая команда по взмаху левой руки кричит: «Ящики!»;
- вторая команда по взмаху правой руки кричит: «Хрящики!»;
- третья команда по кивку головой кричит: «Поташили!».

После непродолжительной репетиции, которая проводится отдельно с каждой командой, ведущий показывает знаки поочередно для каждой. В конце игры он показывает все три знака (взмах двумя руками и кивок головы) одновременно, а все команды выкрикивают свои слова.

Ведущий: «Теперь вы все знаете, как чихает слон!»

## ПАРАМ - ПАРЭРУМ

Игра-кричалка, с помощью которой можно в считанные секунды поднять настроение зала или группы детей. Ведущий прогова-



ривает первую часть слогана, например: «Парам — парэрум», а зал отвечает второй частью слогана: «Хэй!» и т. д.:

Парам — парэрум — Хэй!  
Парам — парэрум — Хэй!  
Парам — парэрум — Хэй! Хэй! Хэй!

## О-ОЛЕ!

В эту игру можно играть в кругу, на отрядном месте, в зале и т. п. Ведущий выкрикивает строчку, а зал повторяет:

О-оле!  
О-саласа-биМба!  
О-кикилис-бамба!  
Отен-дотен-битен-били!  
Тумба! Политен-били!  
О, я бананы ем!  
И апельсины ем!  
И мандарины ем!  
И чай пью!  
О-о-о-о!  
Ш-ш-ш-ш...

Затем ведущий задает вопрос, на который дети отвечают:

Настроение каково? — Во!  
Все такого мнения? — Все без исключения!  
Может, вы уже устали? — Мы с собой таких не брали!  
Молодцы? — Это мы!  
Это мы? — Молодцы!

## ЛЕТИТ, ЛЕТИТ ПО НЕБУ ШАР

Текст повторяется вместе с залом. Предварительно необходимо выучить слова:

Летит, летит по небу шар,  
По небу шар летит.  
И знаем мы, что этот шар  
До неба долетит!

Постепенно слова заменяются движениями рук: сначала заменяется слово «шар», потом слова «небо», «летит», «мы». Таким образом, слов почти не остается, а показываются только одни движения.

В конце игры, когда почти все слова заменены на жесты, остаются только слова «по», «и знаем», «что этот», «до». Соответственно заменяемым словам подбираются движения рук:

- «шар» — круг руками в воздухе,
- «небо» — палец вверх,
- «летит» — руки в стороны,
- «мы» — ладонью показывают на себя, прижав ее к груди.

## **КОЛПАК МОИ ТРЕУГОЛЬНЫЙ**

Проводится таким же способом, как и предыдущая игра, но с другими словами и движениями:

Колпак мой треугольный,  
Треугольный мой колпак,  
А если не треугольный,  
То это не мой колпак!

Постепенно слова «колпак», «мой», «треугольный», заменяются на движения:

- «колпак» — правая ладонь подносится к макушке,
- «мой» — левая рука подносится к груди,
- «треугольный» — руки изображают треугольник.

## **ЧАЙНИЧЕК С КРЫШЕЧКОЙ**

В этой игре по мере повторения из игры исчезают слова «чайничек», «крышечка», «шишечка» и «дырочка»:

Чайничек с крышечкой,  
Крышечка с шишечкой,  
Шишечка с дырочкой,  
Из дырочки пар идет.  
Пар идет из дырочки,  
Дырочка в шишечке,  
Шишечка на крышечке,  
Крышечка на чайничке.

Замечания. Движения придумывают сами дети.

## **У ТЕТИ МОТИ ЧЕТЫРЕ СЫНА**

Текст повторяется вместе с залом. Предварительно необходимо выучить слова:

У тети Моти четыре сына,  
Четыре сына у тети Моти.  
Они не пили, они не ели,  
А только пели один куплет — ...

Когда куплет произносится в первый раз, в последней строчке добавляется: «правая рука», затем дети повторяют куплет, непрерывно потряхивая правой рукой. Таким образом, после каждого повтора добавляется по новому движению. В конце получается: «правая рука, левая рука, правая нога, левая нога, голова, язык...»

Эту игру можно проводить в кругу. Все участники (вместе с ведущим) хором произносят слова, одновременно показывая движения.

## У ДЯДЮШКИ АБРАМА

Правила те же, что и в игре «У тети Моти», но с другими словами:

У дядюшки Абрама сорок сыновей,  
Сорок сыновей и сорок дочерей.  
Они не пили и не ели,  
Все на дядюшку смотрели.  
Правая рука...

*(К концу игры в движении находятся все части тела)*

У дядюшки Абрама сорок сыновей,  
Сорок сыновей и сорок дочерей.  
Они не пили и не ели,  
Все на дядюшку смотрели.  
Правая рука, левая рука,  
правая нога, левая нога,  
правое плечо, левое плечо,  
правый глаз, левый глаз,  
голова!

## РУКУ ВЫШЕ, ПАЛЕЦ В РОТ

Ведущий со сцены говорит слова, одновременно показывая движения, в соответствии со словами. Зал повторяет только движения:

Руку выше *(одна рука вверх)*,  
Палец в рот *(палец другой руки в рот)*.  
А теперь наоборот *(поменяли руки)*.

Волос дыбом поднимите *(руками поднимаются волосы дыбом)*,

Ухо к уху вы прижмите *(прижимаются сосед к соседу ухом)*,

За руки возьмитесь *(берутся за руки с соседом)*.

Крепко обнимитесь *(обнимаются с соседом)*.

Нос об нос потритесь дружно *(трутся носом об нос с соседом)*.

— А зачем вам это нужно?

— Потому что это дружба! *(Дети хором отвечают)*.

## ЗАВОДИЛОЧКА

Ведущий проговаривает строчки, показывая движения, а дети в зале за ним повторяют (стоя):

— Мы на праздник собрались веселиться?

- Д а !

Так давайте вместе с нами весело кружиться *(кружатся)*.

Если надо — будем хлопать *(хлопают)*.

И ногами будем топать *(топают)*.

Если надо — запоем *(ля-ля-ля)*.

Если надо — в пляс пойдем *(танцуют)*.

Если надо — закричим *(кричат)*.

Если надо — замолчим *(замолкают)*.

Замечания. Эту игру можно использовать чтобы установить тишину в зале.

## ЗВЕЗДНЫЙ ДОЖДЬ

Игра является прекрасным средством установить тишину в зале и привлечь внимание детей к тому, что происходит на сцене. Ведущий говорит примерно такие слова: Дорогие ребята! Посмотрите на небо (на потолок тоже можно)! Вы видите, какие тучи нависли над нами?! Сейчас пойдет дождик! Вот уже упала...

Одна капелька *(все хлопают по ладони одним пальцем)*.

Две капельки *(все хлопают по ладони двумя пальцами)*.

Три капельки *(все хлопают по ладони тремя пальцами)*.

Четыре капельки *(все хлопают по ладони четырьмя пальцами)*.

Пошел проливной ливень *(все хлопают в ладоши)*.

И посыпался «звездный дождь» *(бурные аплодисменты стоя)*.

Затем все повторяется в обратном порядке и наступает тишина *(дождь прекращается)*.

## У ОЛЕНЯ ДОМ БОЛЬШОЙ

Текст повторяется вместе с залом, предварительно необходимо выучить слова. Ведущий говорит слова и показывает движения. Все вместе повторяют после каждой строчки и слова, и движения. При каждом повторе куплет проговаривается быстрее:

У оленя дом большой *{руки над головой домиком}*.  
Он глядит в свое окошко *(руками показать окошко)*.  
Зайка по лесу бежит *(бег на месте)*,  
В дверь к нему стучит *(изобразить стук в дверь рукой)*:  
— Тук-тук, дверь открой,  
Там в лесу охотник злой!  
— Зайка, зайка, забегай,  
Лапу мне давай *(пожали соседу руку)*.

## МИЛАН СПИТ

Игра проводится с варьированием громкости. Слова: «Милан спит» произносятся шепотом, «Милан проснулся» — громко, «Милан устал к вечеру» — устало.

## КУПИЛА БАБУШКА КУРОЧКУ

Текст повторяется вместе с залом. Предварительно необходимо выучить слова. Ведущий произносит их и показывает движения. Все вместе повторяют после каждой строчки слова и движения:

Купила бабушка себе курочку *(повторяется два раза; дети изображают курочку на насесте)*.

Курочка по зернышку: «кудах-тах-тах» *(дети показывают руками, как клюет курочка)*.

Купила бабушка себе уточку *(повторяется два раза; дети изображают, как плавает уточка)*.

Уточка: «тюрюх-тюх-тюх-тюх», курочка по зернышку: «кудах-тах-тах» *(слова сопровождаются теми же движениями)*.

Купила бабушка себе индюшонка *(повторяется два раза)*.

Индюшонок: «фалды-балды» *(на слово «фалды» — рука вправо, на слово «балды» — влево)*.

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

Купила бабушка себе кисоньку.

А кисуня: «мяу-мяу» *(дети показывают, как умывается кошка)*.

Индюшонок: «фалды-балды», уточка: «тюрюх-тюх-тюх»,

Курочка по зернышку: «кудах-тах-тах».

Купила бабушка себе собачонку.

Собачонка: «гав-гав», а кисуня: «мяу-мяу», индюшонок: «фалды-балды», уточка: «тюрюх-тюх-тюх-тюх», курочка по зернышку: «кудах-тах-тах».

Купила бабушка себе поросенка.

Поросенок: «хрюки-хрюки» *(показывают рукой пяточек поросенка)*.

Собачонка: «гав-гав», а кисуня: «мяу-мяу», индюшонок: «фалды-балды», уточка: «тюрюх-тюх-тюх-тюх», курочка по зернышку: «кудах-тах-тах».

Купила бабушка себе коровенку.

Коровенка: «муки-муки» *(показывают руками рога у коровы)*.

Поросенок: «хрюки-хрюки», собачонка: «гав-гав», а кисуня: «мяу-мяу», индюшонок: «фалды-балды», уточка: «тюрюх-тюх-тюх-тюх», курочка по зернышку: «кудах-тах-тах»

ит. д.

Замечания. Возможные дополнительные варианты: лошаденка: «скоки-скоки»; телевизор: «время-факты»; дикторша: «ля-ля-ля-ля»; динозавр: «кряки-хряки»; экскаватор: «бряки-бряки» и т. д.

## ВЕСЕЛЫЕ МАРТЫШКИ

Ведущий говорит слова и показывает движения. Все вместе повторяют движения:

Мы — веселые мартышки!  
Мы играем громко слишком,  
Мы в ладоши хлопаем,  
Мы ногами топаем,  
Надуваем щечки,  
Скачем на носочках.  
Друг другу языки покажем,  
Рукой в небо мы укажем,  
Дружно прыгнем к потолку,  
Палец поднесем к виску,  
Оттопырим ушки,  
Возьмемся за макушку,  
Шире рот откроем,  
Гримасы все состроим.  
Как скажу я цифру «Три!» —  
Все с гримасами замри,  
Раз, два, три!

Замечания. После того как дети запомнили свои гримасы и рожицы, можно провести конкурс на лучшую рожицу. Наверное, не стоит напоминать, что победителей конкурса веселых рожиц нужно наградить маленькими призами.

## ХУЛА-ХУП\*

Текст повторяется ведущим вместе с залом. Предварительно необходимо выучить слова. Ведущий говорит слова и показывает движения, соответствующие словам из текста. Все вместе повторяют и слова, и движения:

Веера для девочек,  
Утюги для мальчиков,  
Китайские болванчики,  
Модные кроссовочки,  
Хула-хуп для девочек (мальчиков).

Те, кого назвал ведущий (мальчиков или девочек), и выполняют все движения.

## ВСТРЕЧАЕМ ДРУЗЕЙ

Текст повторяется вместе с залом. Предварительно необходимо выучить слова. Ведущий говорит слова и показывает движения. Все вместе повторяют и слова, и движения:

Давайте помашем рукой!  
Вот так *(машут одной рукой, приветствуя друг друга)*.  
Давайте помашем другой!  
Вот так *(машут другой рукой, приветствуя друг друга)*.  
Обеими вместе, дружной *(машут двумя руками, приветствуя друг друга)*.  
Вот так мы встречаем гостей и друзей!  
Давайте обнимем соседа —  
Вот так *(обнимают соседа с одной стороны)*.  
Давайте обнимем другого —  
Вот так *(обнимают соседа с другой стороны)*.  
Давайте обнимемся вместе, дружной *(обнимают соседа слева и справа)* —  
Вот так мы встречаем гостей и друзей!  
Давайте подпрыгнем на месте —  
Вот так *(прыгают на месте)*.

\* Хула-хуп — обруч.

Давайте подпрыгнем еще раз —

Вот так *(прыгают на месте)*.

Давайте подпрыгнем все вместе, дружной *(прыгают на месте)* —

Вот так мы встречаем гостей и друзей!

## РАЗ-ДВА - ОСТРОВА!

Ведущий говорит слова и показывает движения. Все дети повторяют за ним и слова, и движения. На счет раз-два, три-четыре и т. д. — хлопки, на остальные слова — соответствующие движения:

Раз-два — острова! *(круги руками)*

Три-четыре — мы приплыли! *(руками плавательные движения)*

Пять-шесть — сходим здесь! *(топают)*

Семь-восемь — сколько сосен! *(разводятруками)*

Девять-десять — мы в пути! *(шагают на месте)*

Досчитай до десяти!

Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь, девять, десять!

Мы снова здесь, мы снова вместе!

## ЕДУ НА ТАНКЕ

Текст произносится сразу вместе с залом, предварительно необходимо выучить слова. Ведущий говорит слова и показывает движения. Все вместе повторяют и слова, и движения:

Еду на танке *(рулить руками)*

Вижу корову *(руками показывать бинокль, затем указательными пальцами показывать рога на голове)*

В шапке ушанке *(показывать «уши» шапки)*

С рогом здоровым *(показывать большой рог движением согнутой ладони ото лба вверх)*

— Здравствуй, корова! *(вперед руку для рукопожатия)*

Как поживаешь? *(разводить руками, как при удивлении)*

Ду ю спик инглиш? *(грозить указательным пальцем)*

Что обзываешь! *(показывать кулак)*



## ПАРОВОЗИК С ПОДАРКАМИ

Ведущий разучивает с детьми следующий диалог:

- К нам приехал паровоз!
- Что с собою он привез?
- Он устал, он глух и нем, он привез вагончик...
- С чем?

Ведущий игры объявляет, с чем приехал паровоз, а дети должны продемонстрировать это жестами и звуками. Например:

- с топотушками (*топают*);
- с хлопушками (*хлопают*);
- с мигалками (*мигают*);
- с обнималками (*обнимаются*);
- с кричалками (*кричат*);
- с целовалками (*целуются*);
- с улыбалками (*улыбаются*) и т. д.

В заключение игры ведущий говорит, что паровоз привез вагончик с тишиной.

## ДЕНЬ ХОРОШИЙ

Ведущий произносит слова и показывает движения. Дети все вместе повторяют за ним. Последние слова все произносят особенно громко. С каждым повтором темп ускоряется:

Давайте с нами  
Потопаем ногами.  
Давайте с нами  
Похлопаем в ладоши.  
Сегодня день хороший!-

## И-Я-Я

На сцене несколько ведущих, которые показывают движения и говорят слова. Все участники игры кладут руки друг другу на плечи и, проговаривая первую, вторую и четвертую строчки куплета, покачиваются в правую и левую стороны. При исполнении третьей строчки — наклоны вперед. Игра может проводиться в разном темпе (быстром, медленном и т. д.):

И-я-я, и-я-я, и-я-я-о.  
И-я-я, и-я-я, о-я-о.  
Я-о, я-о.  
И-я-я, и-я-я, о-я-о.

## ДЖОН БРАУН БОЙ

Ведущие проговаривают первый раз куплет полностью, затем при каждом повторе последнее слово в каждой строчке заменяют хлопками, причем последняя строчка остается неизменной:

Джон Браун Бой намазал лыжи один раз.

Джон Браун Бой намазал лыжи один раз.

Джон Браун Бой намазал лыжи один раз.

И поехал на Кавказ!

Джон Браун Бой намазал лыжи один... (хлопок).

Джон Браун Бой намазал лыжи один... (хлопок).

Джон Браун Бой намазал лыжи один... (хлопок).

И поехал на Кавказ!

И так далее. В конце концов делается двадцать один хлопок и исполняется последняя строчка: «И поехал на Кавказ!».

## ЖИЛ-БЫЛ У БАБУШКИ СЕРЕНЬКИЙ КОЗЛИК...

Куплет известной песенки «Жил-был у бабушки...» поют, заменяя в словах все гласные на «у» (или «ю» и т. д.):

Жул-бул у бубушку сурунькуй кузлук,

Жул-бул у бубушку сурунькуй кузлук.

Вут кук, вут кук — сурунькуй кузлук.

Вут кук, вут кук — сурунькуй кузлук.

## ЕСЛИ ВЕСЕЛО ЖИВЕТСЯ - ДЕЛАЙ ТАК!

Ведущий говорит слова и показывает движения. Все вместе повторяют их.

Первая строчка повторяется дважды. После повтора каждой строчки надо выполнить одно из четырех движений:

- похлопать в ладоши;
- пощелкать пальцами;
- похлопать по коленям;
- потопать ногами.

Куплет повторяется четыре раза с изменением движений. Исполняя куплет пятый раз, игроки заменяют слова «делай так» на «делай все!» и повторяют все четыре движения друг за другом:

Если весело живет — делай так!

Если весело живет — делай так!

Если весело живет — мы друг другу улыбнемся.

Если весело живет — делай так!

Замечания. Повторов и движений может быть и больше — все зависит от фантазии ведущего.

## ПРИХОДИТ ВРЕМЯ

Ведущие проговаривают строчку, а зал — окончание строчки, сопровождая его соответствующими движениями:

Приходит время — «тик-так» (*покачать головой в стороны*),  
С юга птицы прилетают — «кар-кар» (*руками изобразить полет птицы*),

Снеговые горы тают — «буль-буль».

И не до сна — «хр-р-р» (*закрыли глаза*).

Приходит время — «тик-так» (*головой в стороны покачать*),  
Люди головы теряют — «чмок-чмок» (*руками взяться за голову, удерживая ее*),

И это время называется весна! — «кап-кап» (*хлопки в ладоши*)\

## ЯДОВИТАЯ БУКАШКА

Ведущий просит зал повторять всего лишь одну строчку «Моль, моль, моль», а далее сам допевает строчку:

Моль, моль, моль — ядовитая букашка,  
Моль, моль, моль — это маленький жучок,  
Моль, моль, моль — ядовитый таракашка,  
Который поедает все вдоль и поперек.

Моль, моль, моль — съела папины штанишки,  
Моль, моль, моль — съела мамино пальто,  
Моль, моль, моль — съела плюшевого мишку,  
А потом оделась и потопала в кино.

## КОНЦЕРТ «ВАУ!»

На сцену выходят пять человек и говорят: «Это наш концерт — вау! До, ре, ми, фа, соль!». Зал им отвечает: «Ля-ля-ля!» (хлопок).

Игра на инструментах изображаются соответствующими движениями:

Это наш концерт — вау! До, ре, ми, фа, соль, ля-ля-ля! (хлопок).

Это наш концерт — вау! До, ре, ми, фа, соль, ля-ля-ля! (хлопок).

Первый инструмент — пианино: «пам-пам-пам».

Это наш концерт — вау! До, ре, ми, фа, соль, ля-ля-ля! (хлопок).

Это наш концерт — вау! До, ре, ми, фа, соль, ля-ля-ля! (хлопок).

Первый инструмент — пианино: «пам-пам-пам».

Второй инструмент — гитара: «брынь-брынь-брынь».

Это наш концерт — вау! До, ре, ми, фа, соль, ля-ля-ля! (хлопок).  
Это наш концерт — вау! До, ре, ми, фа, соль, ля-ля-ля! (хлопок).  
Первый инструмент — пианино: «пам-пам-пам».  
Второй инструмент — гитара: «брынь-брынь-брынь».  
Третий инструмент — скрипка: «зю-зю-зю».

Это наш концерт — вау! До, ре, ми, фа, соль, ля-ля-ля! (хлопок).  
Это наш концерт — вау! До, ре, ми, фа, соль, ля-ля-ля! (хлопок).  
Первый инструмент — пианино: «пам-пам-пам».  
Второй инструмент — гитара: «брынь-брынь-брынь».  
Третий инструмент — скрипка: «зю-зю-зю».  
Четвертый инструмент — арфа: «за-за-за» и т. д.

## Я, ТЫ, ОН, ОНА

Ведущий проговаривает слова и показывает движения. Зал повторяет и слова, и движения:

В этом зале — все друзья!  
Я, ты, он, она — вместе дружная семья!  
Посмотрите на себя, на соседа справа, на соседа слева.  
В этом зале все друзья!  
Я, ты, он, она — вместе дружная семья!  
Ущипни соседа справа, ущипни соседа слева.  
В этом зале — все друзья!  
Я, ты, он, она — вместе дружная семья!  
Обними соседа справа, обними соседа слева.  
В этом зале — все друзья!  
Я, ты, он, она — вместе дружная семья.  
Поцелуй соседа справа, поцелуй соседа слева.  
В этом зале — все друзья!  
Я, ты, он, она — вместе дружная семья!  
Улыбнись соседу справа, улыбнись соседу слева!  
В этом зале — все друзья!  
Я, ты, он, она — вместе дружная семья!  
Посмотрите на себя — вместе мы сто тысяч «Я»!

## ГРУЗИНСКИЙ ХОР\*

Все играющие делятся на три группы (три голоса). Как известно, особенность грузинского хора в том, что каждый голос вступает в хор по очереди, а заканчивают все голоса в определенный момент одновременно. Каждый голос получает свои слова.

\* Из: *Сделай* шаг навстречу!..

- дзюмба-квели-камитоли-камикадзе;
- пи-пи-пляси-пуа;
- ква-ква-квакварадзе.

Ведущий проводит несколько репетиций. Сначала свои слова проговаривают все голоса по очереди, затем начинает первый голос, далее присоединяется второй, а первый при этом продолжает петь, после второго присоединяется третий, первый и второй тоже поют. Внезапно ведущий (он же дирижер) взмахивает руками, и хор замолкает.

После двух-трех репетиций ведущий объявляет о номере концертной программы, и все исполняют свою партию в отрепетированном порядке. В самый ответственный момент, когда дирижер подает знак и хор замолкает, встает мальчик-солист и поет: «Где же ты, моя Сулико?».

## НА БЕРЕГУ БОЛЬШОЙ РЕКИ

Так начинается речитатив перед песней «Землю обмотали». Дети повторяют за ведущим каждую строчку, после чего поется песенка:

На берегу большой реки  
Пчела ужалила  
Медведя прямо в нос  
Ой — ой — ей — ей!  
Вскричал медведь,  
И начал петь.

Начинается первый куплет песни «Землю обмотали».

## ГЛАВА, РАМЕНА, КОЛЕНА, ПАЛЬЦЫ

Текст повторяется вместе с залом, слова должны быть предварительно выучены. Ведущий проговаривает их и показывает движения, все дети вместе повторяют за ним.

Слова повторяются несколько раз подряд, постепенно увеличивая темп. Можно сделать конкурс на самый лучший вариант исполнения или на самый быстрый темп:

Глава, рамена *(обеими руками показать на голову и плечи)*,  
Колена, пальцы *(обеими руками показать на колени и щелкнуть пальцами)*.

Колена, пальцы *(обеими руками показать на колени и щелкнуть пальцами)*,

Колена, пальцы *(повторить эти движения)*.

Глава, рамена *(обеими руками показать на голову и плечи)*,

Колена, пальцы *(показать на колени и щелкнуть пальцами)*,  
Уши, очи, уста, нос *(обеими руками показать на уши, глаза, рот, нос)*.

## ЧИКИ-БУМ

Ведущий произносит первые две строчки, затем вместе с залом проговариваются третья и четвертая строчки. Пятая и шестая строчки снова проговариваются только ведущим. Темп с каждым разом увеличивается:

Чики-бум — крутая песня  
Повторим ее все вместе!  
, Чики-бум-чикарака, чикарака-чики-бум  
Чикарака-чикарака-чикарака-чики-бум.  
Чики-бум — крутая песня,  
Побыстрей поем мы вместе!

## ЖИЛА-БЫЛД БАБКА

Предварительно выученный текст повторяется вместе с залом. Ведущий говорит слова и показывает придуманные им движения, все вместе повторяют за ним. С каждым разом темп ускоряется:

Жила-была бабка  
У самой речки,  
Захотелось бабке  
Искупаться в речке.  
Бабка шустрая была —  
Купила мочало,  
Наша песня хороша —  
Начинай сначала.

## САЛЯМИ

Ведущий говорит слова и показывает движения, которые все повторяют. Постепенно темп увеличивается:

Трам-пам-пам *(ладонями похлопать по своим коленям)*,  
Трам-пам-пам *(ладонями похлопать по коленям соседа справа)*.  
Гули-гули-гули-гули *(одна рука над головой, другая под подбородком, пальцами щекотать голову и подбородок)*.  
Трам-пам-пам *(ладонями похлопать по своим коленям)*,  
Трам-пам-пам *(ладонями похлопать по своим коленям)*,  
Трам-пам-пам *(ладонями похлопать по коленям соседа слева)*.  
Гули-гули-гули-гули *(повторить)*.

Трам-пам-пам (*ладонями похлопать по своим коленям*).  
Салями, салями (*поочередно поднять правую и левую руки  
вверх*).

Гули-гули-гули-гули (*повторить*).

Трам-пам-пам (*ладонями похлопать по своим коленям*).

## НЬЕМОН ТТОПОРУШКА

Все встают, сначала двигаются вправо, проговаривая первую строчку, делают четыре шага, притопнув левой ногой; затем двигаются влево, проговаривая вторую строчку, делают четыре шага, поднимают правую ногу. На третью строчку надо наклонить корпус вперед, назад и, согнув руку в локте, сказать: «Yes!» Слова повторяют несколько раз подряд, постепенно ускоряя темп.

Игру можно проводить как в зале, так и в отряде. Стоять можно в кругу или «стенка на стенку»:

Ньемон, Ньемон, Ньемон попорушка.  
Ньемон, Ньемон, Ньемон папасан!  
О-о-о-о, о-о-о — yes!

## ЛУЛИ-ЛАЙ

Куплет исполняется под любую музыку с любыми движениями — можно хлопать в ладоши, по коленям, по плечам и т. д. Можно делать по два движения.

Темп игры постепенно ускоряется, на звук «а!» делается глубокий выдох:

Лай-лули, лай-лули,  
Лули, лули-лай,  
Лули, лули, лули-лай — а!

## ВЕРЗИНЕ!

Ведущий произносит слова, все вместе повторяют за ним после каждой строчки:

Верзине! Оп-ля калина, оп-ля ку-ку,  
Оп-ля калина, оп-ля ку-ку,  
Румба, румба, ча-ча-ча, о-о-о, а-а-а!  
Пиф-паф, вжик-вжик, yes!

## РЕПКА

Ведущий делит всех участников игры на семь команд: первая команда — «Репка», вторая — «Дедка», третья — «Бабка», четвер-

тая — «Внучка», пятая — «Жучка», шестая — «Кошка», седьмая — «Мышка». Распределив роли, ведущий рассказывает сказку «Репка». Когда он называет кого-то из героев, команда, которую назвали, должна быстро встать и сесть. Задача ведущего — рассказать сказку как можно интереснее и запутаннее.

## КОЛОБОК

Игра очень похожа на предыдущую. Ее можно проводить с залом, в кругу, а также на сцене; будет различным только количество игроков.

Когда роли распределены (дед, бабка, колобок, заяц, волк, медведь, лиса, пенек), ведущий начинает рассказывать сказку. По мере того как называются те или иные персонажи, они или встают с мест (если сидят в зале) или делают шаг вперед и кланяются (если находятся на сцене или в кругу). Не повезло только «колобку» — он должен на каждое слово «колобок» поворачиваться вокруг своей оси (он ведь абсолютно круглый)!

## СЕМЬ ДНЕЙ НЕДЕЛИ

Между ведущим и залом происходит следующий диалог:

- Сколько дней в неделе?
- Семь!
- Перечислите!
- Понедельник, вторник, среда, четверг, пятница, суббота, воскресенье.
- Назовите рабочие дни недели!
- Понедельник, вторник, среда, четверг, пятница.
- А теперь выходные дни недели!
- Суббота, воскресенье.

Затем ведущий перечисляет дни недели, а зал должен хлопать только тогда, когда называются рабочие дни. Постепенно темп игры увеличивается.

Замечания. Следует учесть, что внимание ослабевает по мере ускорения темпа.

## ПУТЕШЕСТВИЕ НА САМОЛЕТЕ

Весь зал делится на четыре команды: Индия, Россия, Чукотка, Япония.

Каждой стране соответствуют определенные восклицания и движения.



- Индия — «Джимми, Джимми, ача-ача!» (проговаривая эти слова, поднять кисти рук, имитируя движения индийского танца);
- Россия — «У-уух, ты, елы-палы!» (нужно почесать затылок);
- Чукотка — «Хайя-хайя-хайя-хо!» (нужно поднять согнутые в локтях руки с открытыми ладонками и сделать покачивающиеся движения влево-вправо — наподобие танца из мультфильма «Чунга-чанга»);
- Япония — «Канитива!» (нужно сложить ладонки у груди и сделать полупоклон, наподобие того, какой делают японцы при приветствии).

Задача команд заключается в том, чтобы хором выкрикнуть свою фразу, когда будет произнесено название «их» страны.

### *Пример:*

Мы летим на самолете над Россией («У-уух ты, елы-палы!»). Россия («У-уух ты, елы-палы!») — большая страна; мы пролетаем над Чукоткой («Хайя-хайя-хайя-хо!»). Чукотка («Хайя-хайя-хайя-хо!») — большая и красивая земля. А мы поворачиваем на юг, летим дальше и видим Японию («Канитива!»). В Японии («Канитива!») много японцев. Японию («Канитива!») называют Страной восходящего солнца. А вот теперь на горизонте мы заметили Индию («Джимми, Джимми, ача-ача!»). В Индии («Джимми, Джимми, ача-ача!») много слонов и обезьян. А священным животным в Индии («Джимми, Джимми, ача-ача!») считают корову. У нас уже заканчивается топливо и мы решаем дозаправиться в Японии («Канитива!»). Мы залили полные баки и вылетаем из Японии («Канитива!») и возвращаемся домой (пролетаем страны в обратном или любом произвольном порядке). Перед посадкой мы поднялись высоко-высоко в небо и увидели все страны вместе.

Вообще-то, можно полетать гораздо дольше — все зависит от фантазии ведущего и того, какие ситуации он сможет придумать.

## РЫБАЛКА

Левая рука ведущего изображает море (держится на уровне груди, согнутая в локте), правая рука — рыбку, которая, плавая в море, периодически выпрыгивает, а зал «ловит» ее хлопками — хлопок, как только «рыбка» появилась над поверхностью моря. Темп зависит от частоты появления «рыбки». Когда «рыбка» плавает «под водой» (ниже уровня руки), зал молчит. Как только она показывается на поверхности воды (выше уровня руки) или выпрыгивает «из воды», зал хлопает. Если «рыбка» задержалась в воздухе, то раздаются аплодисменты.

## ИППОДРОМ

Ведущий: «Представим, что мы все на ипподроме. Вы будете левой трибуной (левая половина), а вы — правой (правая половина). Ну-ка, проверим, как вы умеете свистеть. Хорошо! Ваша задача — изображать бег лошадей в соответствии с моей командой».

Каждому слову соответствуют свои движения:

Лошадей выводят на старт (*цок-цок-цок*).

Приготовились! На старт! Внимание! Марш!

Лошади побежали! (*топают ногами*).

Зашумели болельщики левой трибуны (*свистит левая половина зала*).

А те'перь правой трибуны (*свистит правая половина зала*).

Барьер! (*хлопок руками*).

Лошади бегут быстрее! (*топают ногами сильнее*).

Еще барьер! (*хлопокруками*).

Лошади бегут по мостовой (*топают ногами*).

Барьер! (*хлопокруками*). Бегут дальше (*топают ногами*).

По щебенке, по мостовой. Затяжной барьер! (*несколько быстрых хлопков руками*).

Вот уже виден финиш!

Зашумела правая трибуна, левая, теперь обе засвистели! Финиш!

## ГОЛ - ШТАНГА - МИМО

Зал делится на две команды: команда правой и команда левой руки. Одна команда кричит «Гол!», когда ведущий показывает правой рукой в ее направлении. Другая команда кричит «Штанга!», когда ведущий показывает левой рукой в ее направлении. Все кричат «Мимо!», когда ведущий показывает двумя руками на обе команды. ,

Замечания. Можно обмануть команды (проверить их бдительность и внимание) показывая, например, правой рукой не в ту сторону, в которой сидит нужная команда.

## ПЕТЬКИ И ВАСЬКИ

Зал делится на две группы — «Петьки» и «Васьки». Ведущий говорит:

На маленькой полянке стоит красивый дом,

А в домике красивом живет веселый гном.

Гном, гном! Как тебя зовут?

Если показывает на «Петек», они говорят:

У меня штаны в горошек,  
Я пришел сюда из сказки,  
Потому что я — хороший!

Если показывает на «Васек», они говорят:

У меня рубашка в клетку,  
Я пришел сюда из сказки  
И принес конфетку!

Замечания. Ведущий показывает на группы в произвольном порядке, может показать на них одновременно.

## ГНОМ и дом

Ведущий читает стихи, а дети сами заканчивают каждую вторую строчку:

Жил да был веселый гном.  
Он в лесу построил... *(дом)*.  
Рядом жил поменьше гномик.  
Он в лесу построил... *(домик)*.  
Старый маленький гномишка.  
Под грибом сложил... *(домишко)*.

Был он стар и был он сед.  
И большой был... *(домосед)*.  
А за печкой, за трубой,  
Жил у гнома... *(домовой)*.  
Очень строгий, деловитый,  
Аккуратный,... *(домовитый)*.

Мох, калину, зверобой,  
Все из леса нес... *(домой)*.  
Есть любил он суп вчерашний,  
Пил он только квас... *(домашний)*.  
Вечерком привык встречаться  
Гном с любимым... *(домочадцем)*.

Вместе посмотреть кино,  
Поиграть с ним в... *(домино)*.  
Каждый день соседи гнома  
Навещали деда... *(дома)*.  
Всех встречал радушно гном.  
Все любили этот... *(дом)*.

## ПИСЬМА ЕЕ ВЕЛИЧЕСТВА ВЕЖЛИВОСТИ

Ведущий читает стихи, а дети добавляют нужные слова:

В обмене добрых слов участвуйте  
И говорите чаще... *(здравствуйте)*.

Нужно знать как дважды два  
Все волшебные слова,  
В день, пожалуй, раз до ста  
Говорить... *(пожалуйста)*.

Медведя лет пяти-шести  
Учили, как себя вести:  
Нельзя грубить и чваниться,  
Знакомым надо... *(кланяться)*.

Папа разбил драгоценную вазу,  
Бабушка с мамой расстроились сразу.  
Но папа нашелся, взглянул им в глаза  
И тихо и робко он вот что сказал:  
«Прошу вас, вы так на меня не смотрите,  
Пожалуйста, если можно, меня... *(извините)*».

Прослывешь ты воспитанным, ибо  
Говоришь всем — большое... *(спасибо)*.  
Если вы друзей уважаете,  
При встрече спросите: «Как... *(поживаете)*».  
Не забудьте, что на прощание  
Нужно всем говорить... *(до свидания)*.

## ЗАГАДОЧНАЯ ГАММА

Принцип игры тот же — ведущий читает стихи, а дети ему помогают:

Впереди всех нота... *(до)*.  
А за нею на горе  
Машет ручкой нота... *(ре)*.  
Третья нота из семи,  
Безусловно, нота... *(ми)*.  
Нарисована графа,  
А под нею нота... *(фа)*.  
В огороде есть фасоль,  
Здесь же, в нотах, только... *(соль)*.  
Быстро пальцем шевеля,  
Проиграл я ноту... *(ля)*.

У ребят у всех спроси,  
Кто закончит гамму?., (си).  
Гамма вся от до до до —  
(си, ля, соль, фа, ми, ре, до)\

## КТО ВСЕ ЗНАЕТ - МОЛОДЕЦ!

Ведущий начинает строчку — зал заканчивает:

Трактор водит... (тракторист),  
Электричку... (машинист),  
Стены выкрасил... (маляр),  
Доску выстругал... (столяр),  
В доме свет провел... (монтер),  
В шахте трудится... (шахтер),  
В жаркой кузнице... (кузнец),  
Кто все знает — (молодец)/

## НЬЮКАВТЭНЕДЖЭ\* (поход тинейджеров в лес)

Игра проводится после того, как ведущие выучили с ребятами слова и движения. Произнося слово «Ньюкавтэнейдже», ведущие и дети делают движения, как будто высматривают что-то в траве (прикладывая раскрытую ладонь чуть выше глаз). На слова «Ва-у!» — вытягивают руки вперед и вниз, немного их раскрывая (как при встрече с кем-либо). На слова «О-о!» — поднимают руки вверх, также немного их раскрывая (воздавая хвалу). На слова «Много сыроежек, земляники, ананасов...» — указательным пальцем показывают на ребят, сидящих в зале. На слова «А как же так?» — пожимают плечами. «А все потому, что...» — поучительно поднимают указательный палец вверх.

Ньюкавтэнеджэ, Ньюкавтэнеджэ, Ньюкавтэнеджэ, Ва-у!  
Ньюкавтэнеджэ, Ньюкавтэнеджэ, Ньюкавтэнеджэ, О-о!

Много сыроежек, много сыроежек, много сыроежек, Ва-у!  
Много сыроежек, много сыроежек, много сыроежек, соберем  
ВЕДРО!

Долго удивлялись, долго удивлялись, долго удивлялись МЫ!  
Долго удивлялись, долго удивлялись, долго удивлялись,

\* Последующие пять игр разработаны и апробированы игротехниками программы «Зажги звезду!» учебно-консультационного центра «Магистр» А. Глазуновым, И. Дубровским, С. Казанцевым, Д. Макеевой, Д. Непомнящим, А. Рудман.

А как же так?!

А все потому, что...

Ньюкавтэнеджэ, Ньюкавтэнеджэ, Ньюкавтэнеджэ, Ва-у!  
Ньюкавтэнеджэ, Ньюкавтэнеджэ, Ньюкавтэнеджэ, О-о!

Много земляники, много земляники, много земляники, Ва-у!  
Много земляники, много земляники, много земляники,  
соберем ВЕДРО!

Долго удивлялись, долго удивлялись, долго удивлялись МЫ!  
Долго удивлялись, долго удивлялись, долго удивлялись,  
А как же так?!  
А все потому, что...

Ньюкавтэнеджэ, Ньюкавтэнеджэ, Ньюкавтэнеджэ, Ва-у!  
Ньюкавтэнеджэ, Ньюкавтэнеджэ, Ньюкавтэнеджэ, Зю!

Много ананасов, много ананасов, много ананасов, Ва-у!  
Много ананасов, много ананасов, много ананасов,  
соберем ВЕДРО!

Долго удивлялись, долго удивлялись, долго удивлялись МЫ!  
Долго удивлялись, долго удивлялись, долго удивлялись,  
А как же так?!  
А все потому, что...

Да потому, что у нас ананасы в лесу не растут!!!

## ТАКОВАТЬ\*

Все находящиеся в зале, в том числе и ведущие, разбиваются на пары. Перед началом игры всем необходимо согнуть руки на уровне груди (как для хлопка ладонями). Собственно, игра и проводится по типу игры в хлопки, но только сопровождается словами. На слова «И-и-иськаускас!» — ребята обнимаются с одной стороны, на слова «И-и-избояскас!» — с другой.

Такуем раз, такуюем два и таковать, таковать, таковать.  
Такуем три, такуюем четыре и таковать, таковать, таковать.  
Такуем справа,  
Такуем слева  
И таковать, таковать, таковать!  
И-и-иськаускас!  
И-и-избояскас!

И таковать, таковать, таковать!

\* Глагол «таковать» не имеет ничего общего с глаголом «токовать»!!!

А для тех, кто любит таковать, МЫ делаем вот так *(эту фразу говорят только ведущие этой игры)*:

Такуем раз, такуем два и таковать, таковать, таковать...

## ТАРАРАЩИТЬ

Игра-кричалка. Может проводиться как в зале, так и в кругу. Начинает ведущий вместе с детьми. При словах «Я» — показывает на себя, «ты» — на кого-либо в зале, «мы» — на всех детей.

Я тарарашу, ты тарарацишь, а МЫ — ТАРАРАШИМ!

А быть, может быть, МЫ тарарашим? *(эту фразу говорит только один ведущий)*

Не-е-ет! МЫ тарарашим! Тарарашим мы стоя, тарарашим мы сидя,

Тарарашим танцуя, тарарашим во сне!

Тарарашим, Тарарашим, Тарарашим до ПЯТИ.

Раз, два, три, четыре, ПЯТЬ! Тарарашим мы опять!

При желании эту игру можно соединить с предыдущей игрой «Таковать». Таким образом, получится: Раз, два, три, четыре, ПЯТЬ! Начинаем таковать!

## ВЕСЕЛЫЕ ЖИВОТНЫЕ

### Бобры

Построили мы хатку, набрали хворосту в охапку,

Погрызли мы бревно и нырнули мы на дно!

Но бобры не устают, они в животик себя бьют!

Мы добры, мы добры, потому что мы бобры!!!

Если в зале есть бобры, повторяйте все, как и мы!

У-у-у-у-у! *(похлопывают себя по животу)*

### Щенки

Похлопали мы ушками, потерялись мы носами,

Обняли мы друг друга, хвостами повиляли,

Взяли в лапу мы игрушку! Спать легли мы на подушку.

А-а, мы не бобры! Мы — щенки!!!

Если в зале есть щенки, повторяйте, как и мы!

Р-р-р-р-р! *(рычат, оскаливая зубы)*

### Белки

Попрыгали по веткам, пощелкали орешки,

Грибочки повозили на маленькой тележке,

Поиграли мы в пятнашки вместе с девочкой Наташкой.

А-а, мы не щенки! Мы — белочки!!!  
Если в зале белки есть, то пора орешки есть!!!  
*(Постукивают передними зубами и имитируют белочку)*

### Зайцы

На маленькой полянке поиграли в прятки,  
От волка убежали по лесу без оглядки,  
Погрызли мы морковку, чтоб было больше толку.  
А-а, мы не белочки! Мы — зайцы!  
Если зайцы в зале с нами, то подвигайте ушами!  
Хрум-хрум-хрум-хрум *(имитируют движение заячьих ушей)*

### Котята

Потянули нежно спинку, коготками поиграли,  
Полакали молочка, и уснули на диване,  
Помурлыкали немножко мы с соседкой — взрослой кошкой.  
А-а, мы не зайцы! Мы — котята!!!  
Если в зале есть котята, повторяйте-ка, ребята!!!  
Мур-мур-мур-мур *(имитируют умывание котенка).*

Вот какими с вами, братцы, стали сразу мы друзьями,  
А теперь, если не сложно, повторяйте все за нами:  
У-у-у-у-у! *(похлопывают себя по животу)*  
Р-р-р-р-р-р! *(рычат, оскаливая зубы)*  
*(Постукивают передними зубами и имитируют белочку)*  
Хрум-хрум-хрум-хрум *(имитируют движение заячьих ушей)*  
Мур-мур-мур-мур *(имитируют умывание котенка).*

## ШКОЛА АПЛОДИСМЕНТОВ

Игра проводится с залом перед началом какой-либо программы. Ведущий программы объявляет детям о том, что все они зачисляются в школу аплодисментов.

Ведущий: Эта школа не совсем обычная, потому что в ней всего пять классов и обучение в ней проходит довольно быстро. Но зато после ее окончания все ребята могут совершенно квалифицированно дарить свои аплодисменты всем, кто выступает на сцене. Но для начала давайте я объясню вам нехитрые правила поведения в нашей школе. Во-первых, в нашей школе категорически запрещено свистеть во время и после выступления артистов. Во-вторых, в нашей школе запрещено топтать ногами во время и после выступления артистов. И, наконец, в-третьих, в нашей школе категоричес-



ки запрещено проявлять неуважение ко всем, кто выступает на сцене и сидит в нашем зале.

Итак, *первый класс* школы аплодисментов — это умеренные аплодисменты. Они непродолжительные, без особого шума. Давайте попробуем. Молодцы! Поздравляю вас с окончанием первого класса.

*Второй класс* школы аплодисментов — бурные аплодисменты. Они шумные и продолжительные. Давайте оттрепетуем. Молодцы, справились с заданием!

*Третий класс* школы аплодисментов — бурные продолжительные аплодисменты, переходящие в овации. Продемонстрируйте их, пожалуйста. Изумительно, какие способные ученики! Поздравляю вас с окончанием третьего класса нашей школы. Переходим в четвертый.

*Четвертый класс* школы аплодисментов — это бурные продолжительные аплодисменты, переходящие в овации с криками «Браво!» и «Бис!». Они достаточно сложные, но выполнимые, давайте попробуем! Как хорошо вы справились с трудным заданием! И вы достойны того, чтобы перейти в выпускной класс!

*Пятый класс* школы аплодисментов — это бурные продолжительные аплодисменты, переходящие в овации с криками «Браво!» и «Бис!», сопровождаемые всеобщим вставанием и ликованием. Какие вы молодцы, что прошли все пять классов нашей школы.

А теперь — самое время устроить *выпускные экзамены*. Итак, я называю класс, а вы аплодируете в соответствии с ним.

Далее можно повторить все упражнения от первого класса к пятому, в разброс, от пятого к первому. Можно устроить экзамен каждому отряду или выборочно и т. д. А по окончании «экзамена» необходимо обязательно похвалить всех детей и начать программу с бурных продолжительных аплодисментов, переходящих в овации с криками «Браво!» и «Бис!» со всеобщим вставанием и ликованием.

# ИГРЫ-ЗАБАВЫ\*

## СТОРОЖ И МОШЕННИКИ

На небольшом коврикe сидит ребенок, играющий роль Сторожа. Глаза у него завязаны. Вокруг него на коврикe раскладываются предметы (игрушки, сладости, книги и т. д.). Мошенники (два-три человека) тоже с завязанными глазами по команде ведущего должны попытаться незаметно «похитить» призы так, чтобы Сторож их не задержал (осалил). Предметы и сладости становятся собственностью Мошенников, если их не поймали.

## СЕАНС ТЕЛЕПАТИИ

В конкурсе участвуют девочки и мальчики. Один из мальчиков тихо сообщает ведущему, какой подарок он сделал бы конкретной девочке. Девочка так же тихо говорит ведущему, что бы она с подарком сделала. Например, мальчик шепчет:

— Я хочу подарить Марине щенка.

Девочка, не зная, что ей «подарил» мальчик, пытается догадаться и шепчет:

— Я бы поставила подарок Юры в красивую вазу с водой.

Телепатической связи не произошло. Участники награждаются веселым смехом зрителей. Но возможно и неожиданное «телепатическое» совпадение. Тогда мальчику и девочке вручаются призы.

## ТЕЛЕФОНИСТЫ

Две-три команды по 5-10 человек строятся в шеренгу или садятся друг за другом — каждая в один ряд. Ведущий подбирает какую-либо не очень сложную скороговорку и сообщает ее на ухо впереди сидящему (капитану). По сигналу капитаны передают ско-

\* Данный блок игр цит. по: *Шмаков С. А.* Игры-потехи, забавы-утехи. Липецк: Ориус, 1994.

роговорку на ухо своим соседям, а те — дальше по ряду. Последний в ряду должен произносит вслух переданную ему скороговорку.

Побеждает та команда, которая раньше завершит передачу и не исказит переданный текст.

*Примеры скороговорок:*

- На дворе трава, на траве дрова;
- Шла Саша по шоссе и сосала сушку;
- Сыворотка из-под простокваши;
- Карл у Клары украл кораллы;
- Три свистели еле-еле свистели на ели;
- Везет Сенька с Санькой Соньку на санках;
- Наш Полкан попал в капкан;
- От топота копыт пыль по полю летит;
- Шел Шура по шоссе к Саше в шашки играть;
- Архип осип, Осип охрип;
- Коси коса пока роса, роса долой, и мы домой;
- Лавировал-лавировал, да не вылавировал;
- Рапортовал, рапортовал, да зарапортовался.

## **ХОТИТЕ ВЕРЬТЕ, ХОТИТЕ ПРОВЕРЬТЕ**

Объявите присутствующим, что вы любого из них можете поставить так, что он не поднимет своей ноги. Желающего опровергнуть ваше заявление поставьте плотно к ровной стене так, чтобы его пятки касались стены. Желательно, чтобы она была без плитусов. Если такой стены нет, используйте для этого дверь, дверцу шкафа и т. д. Предупредите, что никаких покачиваний тела не было. При таком условии все попытки поднять ногу будут безуспешны. В таком положении никто не сможет поднять ногу, если не перенесет тяжесть тела на другую ногу.

## **С КОНЦА ДО НАЧАЛА**

Две группы соревнующихся читают друг другу одинаковый по объему и сложности веселый текст. Но читается он с конца до начала (не предложениями, а словами). Задача группы — пересказать текст, правильно уловив его смысл и, по возможности, передать его как можно ближе к содержанию.

## **ПРЫГАЮЩИЙ ХУДОЖНИК**

Прикрепите лист белой бумаги (ватман или полуватман) булавками или кнопками на высоте чуть выше вытянутых рук участни-

ков (они не должны сильно отличаться друг от друга по росту). Соревнуются два игрока или две команды. Участникам выдаются фломастеры или карандаши.

Ведущий дает задание нарисовать, например, кошку, дом или человечка. Каждую линию в рисунке можно сделать, лишь подпрыгнув вверх и вытянув руку с фломастером или карандашом. Это задание может выполняться как отдельный член команды, так и вся команда по очереди.

Побеждает тот участник команды или та команда, которая выполнила задание качественнее и быстрее.

## С ЗАВЯЗАННЫМИ ГЛАЗАМИ

Коммуникативная игра-забава, направленная на развитие отношений в коллективе. Ее можно проводить как на танцевальном вечере, так и в узком кругу (отряд, класс). В танцевальную пару соединяются мальчик и девочка. Таких пар несколько. Предварительно глаза мальчикам завязывают. Мальчики не знают, кто их партнерши. Пары танцуют под музыку. Разговаривать не разрешается. По окончании танца пары расходятся и мальчикам снимают повязки с глаз.

Задача мальчиков — отыскать, узнать своих партнерш по танцу. Тот, кто это сделает первым, получает приз.

## ПОСЛОВИЦЫ РАЗНЫХ НАРОДОВ

В языках многих народов немало пословиц и поговорок, сходных по смыслу. Например, есть финская пословица «Тот не заблудится, кто спрашивает». В русском языке существует схожая: «Язык до Киева доведет». Сейчас вам будут предложены пословицы разных народов, а вы должны будете «перевести» их на язык пословиц русского народа:

1. Сын леопарда — тоже леопард (*Африка*).
2. Куда лопата поведет, туда вода течет (*Тибет*).
3. После обеда приходится платить (*Англия*).
4. Ошпаренный петух от дождя убегает (*Франция*).
5. Все хорошо в свое время (*Англия*).
6. Маленький горшок хорошо нагревается (*Англия*).
7. Верблюда под мостом не спрячешь (*Афганистан*).
8. Прежде чем сказать, поверни язык семь раз (*Вьетнам*).
9. Бойся тихой реки, а не шумной (*Греция*).
10. Большая рыба живет в больших водах (*Испания*).
11. Молчаливый рот — золотой рот (*Германия*).

12. Сваренной рыбе вода не помогает (*Бельгия*).

13. Пика не кладется в мешок (*Польша*).

*Подсказки:*

1. Яблоко от яблони не далеко падает.

2. Как нитка за иголкой.

3. За все приходится платить.

4. Обжегшись на молоке, и на воду дуешь.

5. Делу время, потехе — час. Всему свое время.

6. Мал золотник, да дорог.

7. Шила в мешке не утаишь.

8. Семь раз отмерь, один раз отрежь.

9. В тихом омуте черти водятся.

10. Большому кораблю — большое плаванье.

11. Слово — серебро, молчание — золото.

12. После драки кулаками не машут. Нечего говорить, когда дело сделано.

13. Ситом воду не носят.

## ТАНЕЦ ПРИЛИПАЛ

Все участники разбиваются по парам (лучше мальчик-девочка). Включается музыка, и пары танцуют. По команде ведущего во время танца они соприкасаются только теми частями тела, на которые он указывает (голова, нос, уши, спины, руки, ноги, плечи, кончики пальцев и т. д.).

# ИГРЫ-ШУТКИ

В жизни любого коллектива всегда есть место шутке. Главное, чтобы она была уместной и не обидела никого из детей. Именно поэтому педагогу необходимо всегда чувствовать момент, когда можно провести ту или иную игру-шутку.

В основе всех игр-шутки лежит розыгрыш. Он может быть несколько неприятен кому-то из играющих, особенно тем детям, которые попали впросак.

Для того чтобы смягчить подобные неприятные моменты, необходимо не только заранее объяснить всем детям, что в этих играх нет злого умысла, но и сразу же после игры подбодрить того, кто стал объектом розыгрыша. Необходимо дать понять ребенку, что он дорог всем и что ситуация, в которой он оказался, вовсе не такая уж страшная.

Практика показывает, что в подавляющем большинстве случаев дети совершенно адекватно, по-доброму реагируют на подобные розыгрыши. Но мы хотим предупредить, что возможны другие варианты развития событий, и вы должны быть к ним готовы.

## Я ВИЖУ МИШКУ

В эту игру можно играть как на сцене, так и на любой другой площадке. Главное условие — ни один из участников не должен знать эту шутку. Вызываются 7-20 желающих. Они выстраиваются в ряд, плотно прижавшись плечами друг к другу, ступни вместе.

Ведущий спрашивает всех: «Знаете ли вы игру "Я вижу мишку"?». Очевидно, ни один из участников не даст положительного ответа. Затем ведущий говорит: «Я научу вас играть в эту игру. Повторяйте за мной все движения и слова!»

После этого ведущий становится рядом с участниками (справа или слева), а все повторяют за ним слова и движения:

Я вижу мишку! *(подносит ладонь «козырьком» к глазам).*

Я вижу мишку! *(вытягивает руку вперед в направлении воображаемого мишки).*

Я вижу мишку! *(садится на корточки с вытянутой рукой).*

Где же мишка?! *(сидя на корточках, пожимает плечами).*

Ну, где же мишка?! *(пожимает плечами еще раз).*

Да вот же он!!! *(в то время как участники розыгрыша повторяют слова, ведущий не очень сильно 'корпусом толкает соседа, а тот своего, и в результате, как несложно догадаться, все участники падают друг на друга).*

## УТКА

Название игры полностью соответствует ее содержанию. Все участники встают в круг лицом к центру и кладут руки на плечи друг другу. Ведущий объясняет правила игры: «Сейчас я пройду по кругу и шепну каждому из вас на ухо всего лишь одно слово — "гусь" или "утка". Вам надо запомнить свое слово и никому его не говорить, иначе игра будет неинтересной».

Ведущий обходит по кругу всех участников и шепчет всем на ухо одинаковое слово (например, «утка»).

Когда все готовы к продолжению игры, ведущий объявляет условие: по его команде те, кого он назовет, резко поджимают ноги и повисают на плечах соседей.

Понятно, ведущий произносит всего одно слово: «Утка». Все поджимают ноги и куча мала обеспечена!

**Замечания.** Чтобы хоть как-то смягчить такой неожиданный «удар судьбы» для всех игроков, ведущий должен выбрать для падения чистое место.

## СТАТУЯ ЛЮБВИ

Для проведения этой игры необходимо выбрать три пары участников (мальчик — девочка). Они удаляются за пределы игровой площадки.

Затем ведущий приглашает двух желающих из оставшихся ребят для того, чтобы они помогли начать игру. Они встают рядом, изображая знаменитую скульптуру «Рабочий и Колхозница». Вызывают одного из ушедших. Ему предлагается представить себя в роли скульптора, которому необходимо из имеющейся скульптуры создать «статую любви» и как-то назвать ее.

После «внесения изменений» ведущий предлагает самому «скульптору» занять место одной из «статуй» (соответственно рабочего или колхозницы, в зависимости от пола). Затем вызывается другой участник (противоположного пола). Игра продолжается до тех пор, пока все скульпторы не «изваяют» свои «статуи» и сами не побудут «статуями».

Замечания. Участникам нельзя сообщать друг другу, что их ждет впереди. Следит за игрой ведущий, он же дает комментарии происходящего. Зрители могут выражать свои эмоции и приветствовать участников аплодисментами. Еще раз напоминаем, что очередность участников должна быть следующей: мальчик - девочка - мальчик - девочка.

## ДА — НЕТ — ДА

Игра-шутка, пользующаяся неизменной популярностью. Так же, как и в предыдущей игре, с игровой площадки уходят две-три разнополых пары. Ведущий вызывает из зала одного из детей (противоположного пола) и просит помочь ему вести игру. Он объясняет ему правила: «Сейчас я буду задавать тебе вопросы. Твоя задача — независимо от их содержания, отвечать на них в следующей последовательности: да, нет, да, нет и т. д.».

Между игроком и ведущим происходит следующий диалог:

— Ты знаешь, что это такое? *(Ведущий показывает на свою ладонь.)*

— Да!

— А ты знаешь, для чего это?

— Нет!

— Хочешь, покажу для чего?

— Да! *(Ведущий пожимает руку участника и показывает на свое плечо.)*

— Ты знаешь, что это такое?

— Да!

— А ты знаешь, для чего это?

— Нет!

— Хочешь, покажу для чего?

— Да! *(Ведущий обнимает участника за плечо и показывает на свои губы.)*

— Ты знаешь, что это такое?

- Д а !

— А ты знаешь для чего это?

— Нет!

— Хочешь, покажу для чего?

При всем своем смущении участник должен сказать «да», после чего ведущий подносит палец к губам и играет на них.

Далее он объясняет участнику, что он должен провести точно такую же игру с тем, кто удален за пределы игровой площадки. При этом следующий участник должен быть противоположного пола.



## СОРОК СЕКУНД

На сцену вызывают 6-8 участников. Их задача — за 40 секунд выполнить все задания, которые написаны у них на листочке. Нужно только помнить, что в запасе всего 40 секунд!

Вот что написано на листочках участников:

1. Присядьте два раза.
2. Подпрыгните на левой ноге пять раз.
3. Поднимите руки вверх два раза.
4. Внимательно прочитайте все задания.
5. Громко крикните свое имя.
6. Дважды громко мяукните.
7. Поцелуйте любых двух человек.
8. Повернитесь вокруг себя три раза.
9. Посмейтесь над ведущим.
10. Пожмите руки трем участникам.
11. Подпрыгните на правой ноге пять раз.
12. После того, как вы прочитали все задания, выполните только тринадцатое и четырнадцатое.
13. Присядьте на корточки.
14. Положите листок перед собой.

После выполнения задания всеми участниками ведущий говорит: «Если вы внимательно прочитали и выполнили задание № 4, вам остается выполнить только № 13 и № 14».

## ТРИ § РАЗЫ

Ведущий обращается к ребятам (в зал, в круг и т. д.) с вопросом: «Ребята! Я сейчас скажу три фразы, сумеете ли вы их повторить?». Обычно все отвечают утвердительно. Ведущий предлагает проверить себя и начинает говорить следующие фразы:

«Здравствуйте! Сегодня хорошая погода!» *(все повторяют)*.

«У нас прекрасное настроение!» *(все повторяют)*.

«Ну вот, вы уже и проиграли!» *(все начинают недоуменно задавать вопрос «Почему?»)*.

В этом их ошибка, так как это и была третья фраза.

## БЕЛОЕ СОЛНЦЕ ПУСТЫНИ (съемки фильма)

Игра-шутка, имитирующая съемки знаменитого фильма. Снимается сцена взрыва баркаса. Зал условно делится на несколько групп, которые имитируют:

- шум прибоя;
- крики чаек;
- работающий двигатель баркаса;
- крик красноармейца Сухова: «Верещагин, не заводи баркас!»;
- взрыв: «Ба-а-а-бах!»;
- крик жены Верещагина: «Па-ша-а-а!».

Основной идеей имитации является последовательность воспроизведения событий в этой сцене. После того как прошла репетиция, можно «снимать».

Ведущий произносит: «Белое солнце пустыни! Кадр первый, дубль первый! Мотор!»

После нескольких «неудачных» дублей можно спеть:

Ваше благородие, госпожа Удача,  
Для кого вы добрая, а кому иначе...

## ПОДАРКИ ПОД ЕЛКОЙ\*

Новогодняя игра на организацию взаимодействия. Выбираются несколько детей, которым раздаются роли: Деда Мороза, Снегурочки, Елки. Дед Мороз и Снегурочка дарят всем детям Елку (ребенка, который встает на стул и изображает новогоднюю елку). Далее, они поочередно выбирают из присутствующих детей «подарки», предварительно объявляя, что это за подарок (мяч, машинка, кукла и т. д.). Те дети, которых выбрали в качестве подарков, имитируют их и перемещаются под елку. Дед Мороз и Снегурочка объявляют, кому предназначены эти подарки. Те дети, кому они предназначены, уже не могут быть выбранными в качестве подарка. Когда набирается достаточное количество подарков, Дед Мороз и Снегурочка с оставшимися детьми устраивают хоровод вокруг елки.

Если игра проходит не на сцене, то, с точки зрения психолога, было бы интересно развить действие далее, а именно, создать ситуацию, когда дети получают свои «подарки» в руки. Интересно в данном случае понаблюдать, как они будут выстраивать коммуникацию друг с другом (играть, разговаривать, дарить друг другу свои «подарки» и т. д.). Продолжение ситуации, с одной стороны, имеет диагностический аспект, а с другой — регулирующий (корректирующий) или организационно-коммуникативный.

## НОВОГОДНЯЯ ЕЛКА

Игра-шутка, которая может проводиться на сцене. Ведущий вызывает одного из детей на сцену и просит его имитировать мо

\* Авторская разработка учебно-консультационного центра «Магистр».

торчик: крутить на уровне груди руками («вырабатывать» электрический ток). После репетиции с Моторчиком он вызывает на сцену трех-четырех детей, которые должны имитировать шнур, подключенный к моторчику. Происходит репетиция уже двух составных частей. После чего ведущий вызывает еще одного ребенка и дает ему роль Новогодней елки. Для этого ребенку необходимо встать на стул и имитировать елку. После общей репетиции (от Моторчика к Елке) ведущий вызывает еще одного ребенка, которому дается роль Звезды-Наконечника на елке (если кому-то из ведущих вдруг вздумается посадить ребенка-Звезду на плечи ребенку-Елке, то советуем этого не делать...). Задача Звезды — «загораться» (можно просто широко улыбаться) в тот момент, когда к ней поступит «электрический ток» от Моторчика.

Со всеми детьми опять проводится репетиция всего действия, после чего на сцену вызываются еще два-три ребенка, которые будут имитировать елочные игрушки. Их задача — касаясь друг друга плечами, издавать звук «Дзинь!!!». После общей репетиции на сцену вызываются еще два ребенка (один по знаку гороскопа соответствующий уходящему году, второй — наступающему году). Их задача — имитировать звуки или движения животных, которые сменяют друг друга на стыке Старого и Нового года. После всеобщей репетиции ведущий игры благодарит всех детей и вручает им маленькие сувениры.

## НОВОГОДНИЙ САЛАТ\*

Игра-шутка. Всем известно, что одним из атрибутов новогоднего праздничного стола являются салаты. Для простоты проведения конкурса можно взять несколько достаточно известных названий и рецептов. Например: «Оливье», «Нежность», «Сельдь под шубой», винегрет. Каждому из участников дается (можно на бумажке) название определенного ингредиента, входящего в рецепт того или иного салата. Обязательное условие: количество ингредиентов для того ли иного блюда должно быть одинаковым. Далее игра проходит по сценарию «Молекула хаос» (вариант 2). Все участники с закрытыми глазами перемещаются в рамках заданного пространства. По команде ведущего они с закрытыми глазами объединяются в группы из 5-7 человек (в зависимости от рецепта и количества ингредиентов). Далее, по команде ведущего они открывают глаза и по очереди называют получившийся у них рецепт. Группа, наиболее близкая к оригиналу рецепта, считается победителем.

\* Авторская разработка учебно-консультационного центра «Магистр».

# ИГРЫ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ

Есть игры, в которые можно играть только на открытой местности или на воде. В основном это подвижные игры, для которых необходима достаточно большая игровая площадка.

В данном разделе собраны разнообразные игры, в которые можно играть с детьми на пляже, на лесной поляне, на лугу и в других местах, в частности, на специальных (размеченных) площадках.

Хотелось бы дать несколько общих советов, которые помогут избежать неприятных последствий (травмы, ушибы, столкновения, падения и т. д.):

- Перед игрой необходимо тщательно осмотреть игровую площадку и убрать с нее все опасные предметы: стекла, коряги, камни, палки и т. д.

- Если игра проводится на воде, необходимо тщательно изучить дно водоема на предмет нахождения в нем всех вышеперечисленных предметов и дополнительно выяснить, нет ли на дне ям, насколько оно пологое и не заилено ли оно. Следует учитывать и температуру воды.

- Если игра проводится на траве, необходимо выяснить, нет ли под травой ям, пеньков и т. д. Особую опасность представляют роса на траве или невысохшие капли прошедшего недавно дождя — в этом случае очень вероятны падения детей. Подумайте, целесообразно ли проводить в этом случае подвижные игры.

Завершают раздел так называемые игры с парашютом\* (см. «Восхождение на вершину» — «Кошки-мышки»).

Игры с парашютом были предложены вниманию педагогов детских оздоровительных лагерей коллегами из английской национальной детской общественной организации «Woodcraft Folk». Это целая серия игр; главная их цель, согласно утверждению авторов, — удовольствие участников.

Поскольку парашют — вещь достаточно большая, игры с ним также удобнее проводить на открытой местности.

\* Из: *Технология* игры в XXI веке / Авт.-сост.: М. Р. Мирошкина, И. Г. Фришман. — М., 1999.

## КАРАСИ И КАРПЫ

Игра проводится на мелководе (вода должна быть не выше колена). В ней участвуют две команды — «Караси» и «Карпы», построенные в две шеренги спиной друг к другу, на расстоянии 1-1,5 м. В каждой команде должно быть одинаковое количество игроков.

По сигналу ведущего игры («Караси!» или «Карпы!») названная команда убегает не далее ранее отмеченной границы (примерно 8-10 м). Игроки второй команды стараются догнать и «запятнать» (дотронуться) убегающих. «Осаленные» игроки (те, кого коснулись) пересчитываются и возвращаются на свои места.

Игра проводится несколько раз; количество сигналов ведущего одинаково для обеих команд. Побеждает из них та, где оказалось меньше «осаленных» за всю игру.

**Замечания.** Вариант проведения игры подразумевает переход «осаленных» детей в другую команду. В этом случае после серии игр ведущий подсчитывает количество игроков в командах. Побеждает та команда, в которой оказалось больше игроков.

## РЫБАКИ И РЫБКИ

В игре участвуют две команды — «Рыбаки» и «Рыбки». «Рыбаки» делятся на группы по три человека и располагаются на берегу, взявшись за руки. «Рыбок» должно быть примерно столько же, сколько и «рыбаков». По сигналу руководителя «рыбаки» ловят «рыбок», свободно перемещаясь на мелководе. «Рыбка» считается пойманной, если трое «рыбаков» сомкнут вокруг нее руки. Отмечается время, в течение которого «рыбаки» выловят всех «рыбок». После этого команды меняются ролями. Побеждает команда, которая затратила меньше времени на то, чтобы поймать всех «рыбок».

**Замечания.** В игре нельзя применять физическую силу.

## ОХОТНИКИ И УТКИ

На воде обозначены палками и флажками круги. Все делятся на две команды: «Охотники» и «Утки». «Утки» находятся внутри круга, а «охотники» — снаружи. «Охотник» должен попасть в «утку» мячом, и тогда она становится «охотником». Если «утка» поймала мяч на лету и, бросив его, попала в «охотника», то он становится «уткой». Можно играть в эту игру не только на пляже, но и на полянке, площадке и т. п.

**Замечания.** Мяч должен быть не очень велик, а сила броска такая, чтобы игрокам не было больно.

## ЛУНОХОД

Все дети встают в круг, выбирают водящего. Он становится на четвереньки и начинает передвигаться по кругу, повторяя фразу: «Я — луноход-один, я — луноход-один». Подходя к какому-либо из игроков, он может остановиться около него и повторять эту фразу. Тот, кто засмеялся или отвернулся, также становится на четвереньки и пристраивается за первым игроком (водящим). Он теперь «луноход-два». В конце концов собирается целая колонна «луноходов».

Замечания. Поначалу может показаться, что нормальные дети в нее играть не будут. Но стоит хоть раз попробовать, и впечатление изменится.

## ЛОВКОСТЬ В НОГАХ

На земле рисуются два круга на расстоянии полуметра друг от друга, в каждом из них должны свободно помещаться ступни. Два игрока, стоящих каждый в своем кругу на левой ноге, стараются правой сдвинуть своего противника с места. Проигрывает тот, кто правой ногой коснулся земли, выскочил за пределы круга, упал или коснулся рукой противника.

## МЯЧ ЗА КРУГОМ

На гладком поле нужно нарисовать два круга (один в другом). Меньший — диаметром 1 м, больший — 2-3 м. В середину меньшего круга кладут мяч (можно футбольный). Участники игры становятся по краям большого круга, каждый из них старается достать мяч, чтобы выбить его за пределы круга. Мяч стережет вратарь. Участник игры, которого задел рукой вратарь, выходит из игры. Игрок, выбивший мяч, становится вратарем.

## ГОРИ, ГОРИ ясно

Выбирается водящий. Все участники встают парами, лицом друг к другу. Они держатся за руки и хором говорят:

Гори, гори ясно!  
Чтобы не погасло!  
Глянь на небо —  
Птички летят,  
Колокольчики звенят.

С этими словами последняя пара размыкает руки, и каждый бежит вправо или влево, стремясь сделать круг побольше и снова со-

единить руки с товарищами. А водящий, который стоит перед всеми парами, стремится дотронуться до кого-нибудь из этих двух ребят. Если это не удалось, победители становятся в первую пару, а водящий остается на своем месте. Если же он поймал одного из бегущих, тот, кого коснулись, становится водящим, а второй в паре с прежним водящим встает перед колонной и игра повторяется сначала.

## **ЖУРАВЛЬ И ЛЯГУШКИ**

Игра проводится на лужайке. Играют 5-10 человек. В грунт вбиваются четыре колышка высотой 50-60 см. Между колышками протягивают ленту на высоте 30—40 см от уровня площадки. В центр становится водящий — «журавль». Он ходит по площадке и следит за тем, чтобы на нее не прыгали через ленту «лягушки», которых изображают остальные участники игры. «Лягушки» должны прыгать на обеих (или на одной) ноге (это должно быть заранее оговорено) и имеют право выпрыгивать оттуда тоже установленным заранее способом.

Если «журавль» настигнет «лягушку» в пределах площадки, то они меняются ролями. Можно ввести такой порядок: пойманная «лягушка» выбывает из игры, а «журавлем» становится последняя.

## **СТОРОЖ И ВОР**

«Сторож» с завязанными глазами сидит в центре охраняемых предметов, «вор» (тоже с завязанными глазами) должен взять эти предметы так, чтобы «сторож» его не поймал.

## **ЛЕСЕНКА**

На земле рисуется лесенка в 10-15 (можно больше) ступенек. Играющие прыгают на одной ноге на каждую ступеньку лесенки и обратно, затем через одну ступеньку, две, три и т. д. Прыгать становится все труднее и труднее.

Если кто-нибудь крикнет: «Без рук!» — это значит, что во время прыжка нельзя дотрагиваться рукой до земли; «Без пальцев!» — нельзя дотрагиваться до земли носком другой ноги; «Без ног!» — нельзя отводить ногу в сторону для сохранения равновесия во время прыжков.

Выигрывает тот, кто сможет перескочить через большее количество ступенек.

## **ЗАГОРКИ**

Игра проводится с одним составом и только один раз. Перед игрой на пол кладут часы и другие бьющиеся предметы. Показывают одному из играющих, как нужно шагать через эти предметы и сколько раз, чтобы не наступить на них, в конце же играющий должен перепрыгнуть через натянутый шнур. После этого ему завязывают глаза, с поля все убирают (так, чтобы он не слышал) и предлагают пройти, не наступая на предметы. Это вызывает смех у присутствующих, а затем ему показывают чистый пол.

## **НАЙДИ СВОЕ МЕСТО**

Все играющие становятся в круг. Ведущий выходит за круг с платочком в руке. Пробегая мимо стоящих в кругу, ведущий кладет на плечо платок любому играющему и бежит. Тот, кому дан платок, бежит навстречу ведущему. Пока они бегут, их места заполняют следующие в кругу ребята. Ведущий и игрок с платком должны найти себе место. Кто остался без места, продолжает игру.

## **НАПОИ МЕНЯ ВОДОЙ**

Двум участникам игры дают по стакану воды и столовую ложку, завязывают глаза платком, надевают передники, сажают на стулья и предлагают по команде поить друг друга водой из ложки. Выигрывает тот, кто быстрее это сделает. Нельзя отворачиваться и мешать другому поить себя.

## **УГАДАЙ ЗАДУМАННОЕ**

Одного играющего выбирают отгадчиком (водящим), он должен отойти от игроков на такое расстояние, чтобы не слышать, что они говорят. Остальные задумывают название какого-либо зверя, птицы, рыбы или растения.

Вернувшись, отгадчик должен постараться отгадать, что именно задумано. Для этого он поочередно обращается ко всем играющим с каким-либо вопросом.

По ответам играющих можно узнать, что задумано — животное, растение, птица или рыба. Задача водящего — угадать точное название животного или растения. Водящему запрещено задавать прямые вопросы, можно только наводящие, например: это летает? Плавает? Живет в лесу? Растет в джунглях? и т. д.



## **ЗВЕРЬ, ПТИЦА, НЕБЫЛИЦА**

Играющие становятся в кружок или рассаживаются на стульях или скамейках. Один из играющих, проходя мимо них, все время повторяет: «Зверь, птица, небылица». Внезапно он останавливается напротив кого-либо, громко называет одно из этих слов и считает до пяти.

Играющий, напротив которого остановились, должен назвать, пока не закончен счет, соответственно зверя или птицу, а если небылица, то назвать то, чего в лесу не бывает.

Кто не сумеет выполнить задание — выбывает из игры. Повторять то, что было уже сказано, не разрешается.

## **СКАЖИ ШЕСТОЕ**

Один из играющих — водящий. Он обращается к кому-либо с предложением: «Скажи шестое». При этом он должен быстро назвать пять деревьев (или рыб, птиц, цветов, ягод и т. п.), а тот, к кому водящий обращается, должен успеть раньше, чем он закончит, назвать шестое. Повторять сказанное водящий и игрок не имеют права.

## **ЧИРИКАНКАРА**

Очень веселая, подвижная игра, которая не только развеселит и порадует детей, но и поможет им сплотиться. Все встают друг за другом и берутся за пояс стоящего впереди человека. Главное в этой игре — запомнить слова и правильно выполнять соответствующие движения.

Итак, когда все встали и готовы к игре, необходимо всем вместе сказать: «Чириканкара, чириканкара! Э, ю, я!».

На слове «Чириканкара» все одновременно делают шаг (предварительно договорившись о том, с какой ноги они пойдут).

На звук «Э!» — все вместе делают прыжок влево.

На звук «Ю!» — прыжок вправо.

На звук «Я!» — прыжок вперед.

Таким образом необходимо пройти 20-25 метров, не расцепившись. Казалось бы, простое задание, но попробуйте-ка его выполнить!

## **ВОСХОЖДЕНИЕ НА ВЕРШИНУ**

Участники стоят вокруг разложенного парашюта, держа его двумя руками за края. Выбираются два человека — «альпинисты»,

стоящие друг напротив друга, которые будут совершать восхождение на гору. На счет «один, два, три» все игроки резким движением вскидывают парашют вверх, затем, присев, опускают края к земле так, чтобы получился «воздушный гриб». «Альпинисты» начинают передвигаться к центру, чтобы сдуть парашют. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не попробуют себя в роли «альпинистов».

Замечания. Игра рассчитана на 10-15 минут. Оптимальное число участников этой и последующих игр с парашютом — 15-20 человек.

## **ШЕСТ ПАЛАТКИ**

Все садятся на корточки, держа парашют. На счет «один, два, три» все поднимают руки вверх, запрокидывая парашют за голову, делают шаг или два в круг и, опуская края парашюта за своими спинами, все оказываются под парашютом и садятся на его края. Называют имя игрока, он встает в центр и становится как бы шестом палатки. Затем называют имя другого игрока, они должны поменяться местами, не сломав шеста палатки. Все участники поочередно должны побывать в роли «шеста палатки».

## **ЦАРЕВНА-ЛЯГУШКА**

Разложив парашют на полу, все встают коленями на его края (это большая кувшинка). Выбирают «царевну-лягушку», которая садится в середину «кувшинки». Остальные участники тоже «лягушки», хотят присоединиться к ней, спрашивая на это ее разрешения.

Начинается кричалка (нужно щелкать пальцами или хлопать в ладоши): «Эй, лягушка, лягушка, можно мне занять немного твоего места?» «Лягушка» выбирает тех, кому она это разрешает, и говорит: «Все те, кто одет в красное, делают один прыжок в середину» (можно называть любые цвета, предметы и просить сделать прыжок вперед или назад). Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не попробуют себя в роли «царевны-лягушки».

## **ШТОРМ**

Все стоят вокруг парашюта. Выбирают несколько игроков, которые ложатся в середину. Они находятся в лодке посреди океана. Остальные поднимают и опускают парашют, изображая сперва легкий бриз, встряхивают края, постепенно превращают бриз в шторм. Затем выбираются другие желающие «поплавать».

## **АКУЛЫ**

Все садятся вокруг парашюта, ноги — под парашют. Выбирается один игрок («акула»), который забирается под парашют. В то время как «акула плавает» под парашютом, дергая всех за ноги, остальные «создают волны». Тот, кого она схватит и потянет за ноги, скрывается под парашютом и меняется с «акулой» местами. Может быть несколько «акул» — это веселее.

## **ЗАТОНУВШИЕ СОКРОВИЩА**

Сначала в коробку складывают «сокровища» (это могут быть вещи играющих или вообще все, что есть под рукой). Коробка ставится под парашют. Затем все садятся вокруг парашюта, начинают создавать «волны», посылают одного игрока «на дно» (под парашют) за «сокровищами» и просят: «Достань что-нибудь маленькое (деревянное, холодное, колющее)». Он достает то, что подходит под это описание.

## **ПОДАРОК НА ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ**

Несколько игроков выбираются в качестве «подарка»: они садятся близко друг к другу в середине парашюта и придумывают, каким «подарком» они будут: плиткой шоколада, конструктором «Лего» и т. д.

Оставшиеся игроки аккуратно заворачивают «подарок» парашютом, чтобы его было не видно. Затем игроки поют поздравительную песенку (например, Happy Birthday), а «подарок» пытается развернуться до окончания песни.

## **ИГРЫ с МЯЧОМ**

Все эти игры помогают развивать сплоченность участников коллектива.

- Игроки стоят вокруг парашюта, держа его. Нужен большой мяч. Задача: катать мяч по краю парашюта, создавая «волны», опуская парашют перед мячом и поднимая его вслед за мячом.

- Все стоят вокруг парашюта, держа его. Выбирается один или несколько игроков, которые становятся под парашют. Их задача: выкинуть мяч с парашюта. Задача остальных участников: удерживать мяч на парашюте.

- Нужно взять один большой мяч, положить его на середину парашюта. Затем все берут парашют за края и пытаются подбросить мяч как можно выше.

## **КОШКИ-МЫШКИ**

Игроки держат парашют, немного приподняв над землей. Выбирается одна или несколько «кошек» и, соответственно, «мышек». «Кошки» встают на парашют, «мышки» бегают под парашютом. Остальные игроки «создают волны» так, чтобы «кошки» не поймали «мышек». Затем они меняются местами или выбираются новые.

## **ЦЕПИ КОВАНЫЕ**

Мы искренне надеемся, что описание этой игры известно всем!


























# ИГРЫ И КОНКУРСНЫЕ ПРОГРАММЫ

## МАТРИЦА

**Методический комментарий (психолого-педагогические задачи игры).** Сплочение коллектива, формирование у детей чувства коллективного «Мы», ответственности за свои дела и поступки.

Игра рассчитана на детские образовательные и воспитательные учреждения. Если игра проходит в условиях детского лагеря, ее разумнее проводить через 2-3 дня после окончания организационного периода смены. Количество участников в команде — все члены детского коллектива (отряда).

**Подготовка.** Игра требует от организаторов большой подготовительной работы, но, как правило, эти усилия вознаграждаются интересом и эмоциональным настроем участвующих в ней команд.

№ выстрела	Сектор				
	А	В	С	Д	Е
1					
2					
3					
4					
5					



	— Летающая тарелка		— Одиночный вопрос
	— Черная дыра		— Музыкальная пауза
	— Блиц		

Рис. 1. Командная матрица

Для организации и проведения игры необходимо создать творческую группу из 4-5 человек, включающую детей и взрослых под руководством координатора. Задача организационной группы: подготовить матрицы по количеству команд (рис. 1), подобрать необходимое количество вопросов для команд, оформить сцену, заранее дать задание командам подготовить музыкальные или танцевальные номера.

Итак, на каждой матрице должно быть:

- 11 знаков вопроса. Ответ на одиночный вопрос приносит команде 2 балла. Если команда не ответила на вопрос, то баллы ей не присуждаются. В случае, если команда не ответила на данный вопрос или ответила неправильно, у других команд есть шанс ответить на него и заработать дополнительно 1 балл;
- 5 «летающих тарелок». Если вскрывается такой квадрат, значит, команда сбила космический корабль противника и набирает 1 балл;
- 4 «черных дыры». Команда попала в зону притяжения черной дыры и лишается 1 балла;
- 4 «блица». Команде задается 5 вопросов, на подготовку каждого ответа дается 10 секунд. За каждый правильный ответ — 1 балл;
- 1 музыкальная пауза. Исполняется заранее подготовленный организаторами музыкальный номер. Баллы не начисляются.

Совершенно очевидно, что двух одинаковых матриц не должно быть.

До начала игры все секторы матрицы должны быть закрыты. Причем закрыть их необходимо или плотной цветной бумагой, или гофрированной бумагой, чтобы команды не могли увидеть, что нарисовано в секторах.

Организаторы также готовят сводную матрицу результатов. Допустим, в конкурсе участвуют 5 команд, каждая из которых делает по 7 выстрелов. В этом случае матрица выглядит следующим образом:

**Сводная матрица результативности команд**

№ выстрела	Название команды				
1					
2					
3					
7					
Итого:					

Ход игры. Команды собираются вместе в актовом зале или другом пригодном для этого помещении, на сцене или одной из стен которого вывешены матрицы с закрытыми секторами. Матрицы распределяются между командами. Для каждой команды ведущий игры назначает своего ассистента. Задача ассистентов — открывать названные командой секторы матрицы. Ассистент также необходим и для сводной матрицы. Он фиксирует баллы, заработанные командами.

Ведущий объявляет участникам цель и правила игры.

Цель игры заключается в том, чтобы набрать как можно больше баллов. Команда, набравшая самое большое количество баллов, становится победительницей.

Игра, как видно из матрицы, позволяет командам проявить свои интеллектуальные способности и эрудицию, а также содержит определенный элемент везения/невезения.

Команда коллегиально выбирает тот сектор, в который она делает свой выстрел. Ассистент, после того как сектор назван, открывает его. Внимание! Если кто-то из членов команды, не посоветовавшись со всей командой, вслух называет сектор, ассистент открывает тот сектор, который назвал этот игрок.

В случае, если в силу своего нетерпения или несдержанности на вопрос одной команды вслух отвечает член другой команды, ведущий лишает одного балла команду, член которой позволил себе эту несдержанность.

Если команде выпадает отвечать на одиночный вопрос, ей дается ровно 30 секунд для подготовки ответа. Если у команды ответа нет, ход переходит к другой команде. Внимание! Если кто-то из членов команды дал ответ, не посоветовавшись со всей командой, ведущий принимает этот ответ как единственный, независимо от того, правильно или нет ответил этот игрок.

Если команде выпадет блиц-опрос, у нее ровно 10 секунд для подготовки ответа на каждый из пяти вопросов.

Ассистенты расшифровывают символы, расположенные на матрицах, и объясняют, сколько баллов может заработать (потерять) команда, если вскрыет тот или иной символ.

Замечания. В игре одновременно могут участвовать команды разного возраста. В таком случае трудность заранее подготовленных вопросов должна соответствовать возрастной категории команды. Этим условием могут воспользоваться учителя-предметники для проведения тематических или предметных викторин, декадников (по истории, географии, литературе и т. д.). Вопросы для каждой команды могут быть составлены с учетом уже изученного школьниками материала.

Практика показывает, что в первом-втором круге игры некоторые игроки позволяют себе самостоятельно, не посоветовавшись со всей командой, выбирать сектор или отвечать на вопрос. В подобной ситуации ведущий должен акцентировать внимание игроков всех команд на таком нарушении. Как правило, это дисциплинирует все команды. Успех команды — коллективное достижение.

Редко, но бывают ситуации, когда команда не только не набирает баллов, но и уходит в «минус». В данном случае поддержка ведущего, его оптимистичный настрой должны сгладить ситуацию, а каждый заработанный командой балл следует отметить отдельно. Это повышает тонус и настрой команды.

В итоге игры может получиться так, что у двух команд набрано одинаковое количество баллов. Ничего страшного в этом нет. Это значит только одно — две команды поделили одно место.

## ЭЛЕГАНТ-ШОУ

**Методический комментарий.** Как правило, подобного рода конкурсы проводятся среди детей среднего и старшего возраста, которые уже обладают определенным жизненным опытом, достаточным для того, чтобы иметь представление о некоторых тонкостях общения между лицами противоположного пола. Целью проведения подобных программ является формирование адекватных отношений между подростками разного пола. Задачи программы: воспитание культуры поведения с лицами противоположного пола; развитие коммуникативной культуры и навыков общения; обучение навыкам этикета.

**Подготовка.** Конкурс можно проводить как на уровне всего лагеря (школы), так и с отдельным отрядом (классом). Возможен вариант, когда сначала проводится отборочный тур в отряде (классе). В таком случае победившая пара принимает участие в общелагерном (общешкольном) конкурсе. Для этого в детском коллективе выбираются пары, желающие принять участие в конкурсе.

Конкурс требует основательной предварительной подготовки участников и организаторов. Пары готовятся к участию в конкурсе под руководством взрослых, а остальные дети отряда или класса помогают создать участникам необходимые аксессуары, костюмы, легкий вечерний макияж для девочек и т. д. Не нужно забывать про группу поддержки, у которой в арсенале должно быть 3-4 «кричалки» в помощь своей паре и 2-3 плаката с одобрительными лозунгами. Словом, при подготовке конкурса работа найдется всем. Такой подход направлен на сплочение детского коллектива, учит взаимопомощи и поддержке друг друга.



Организаторы конкурса не должны забывать про оформление сцены или площадки, на которой он будет проводиться. Не последнее место в конкурсе занимают ведущие. Будет уместно, если ими станет пара мальчик - девочка. Они заранее должны продумать с организаторами порядок проведения конкурса, конферанс, составить необходимые задания, вопросы, подобрать подходящую музыку, выяснить фамилии, имена и некоторые подробности биографии участников.

Содержание. Шоу проводится в два тура: отборочный и заключительный. В первом туре участвуют 6-7 пар. Если в лагере или школе есть танцевальный коллектив, то возможна танцевальная увертюра к конкурсу. Под торжественную музыку появляются ведущие, которые приветствуют зрителей и объявляют об открытии конкурса. Далее ведущие представляют жюри и рассказывают, по какой системе будут оцениваться выступления пар. Также необходимо по-честному предупредить зрителей о том, что после первого тура на сцене останется всего три пары, которые продолжат борьбу во втором туре.

После этого начинается *первый конкурс отборочного тура* (домашняя заготовка) — на сцене поочередно появляются пары. У каждой пары свой номер, который обозначен на специальном жетоне, находящемся или на груди, или на руке каждого участника. Этот номер должен быть виден как членам жюри, так и всем зрителям. Пары выходят под заранее заготовленную музыку и дефилируют по сцене. Жюри оценивает то, насколько элегантно и оригинально участники появляются на сцене, музыкальное сопровождение и собственно дефиле. После своего выступления пара занимает предназначенное ей место перед задником сцены. Лучше, если дамы будут сидеть (стулья, кресла, пуфики и т. д.), а кавалеры — стоять за их спинами.

Пока жюри подводит итоги первого конкурса, ведущие представляют пары. Вот тут-то и пригодятся заранее собранные сведения о каждом из участников конкурса. Это может быть информация об их интересах и увлечениях, привязанностях и особенностях поведения, любимых блюдах и т. д. Данное представление необходимо провести достаточно динамично. Ведущие не забывают о том, что болельщики могут приветствовать своих участников.

После того, как жюри объявляет итоги первого конкурса, начинается *второй конкурс* — презентация пары (домашняя заготовка). Так как зрители уже знакомы со всеми участниками шоу, нет необходимости вновь представлять их поименно. Паре необходимо презентовать друг друга, то есть немного рассказать о своем визави, например, о его характере, личностных качествах, симпатиях, неко-

торых забавных случаях из жизни и т. д. Оригинальность и творчество в данном случае играют далеко не последнюю роль.

*Третий конкурс* — интервью (экспромт). Ведущие беседуют с парами, обращаясь поочередно к каждой из них. Мы приводим примерные вопросы, которые помогут приоткрыть внутренний мир участников:

- Как вы относитесь ко лжи? Почему?
- Какое качество в человеке вы считаете самым необходимым? Почему?
- Каким, по-вашему, должен быть добрый человек?
- Для чего, по-вашему, нужны верные друзья?
- Каким, по-вашему, должен быть настоящий джентльмен?
- Какой, по-вашему, должна быть верная подруга?
- Что вы считаете самым большим злом на Земле? Почему?
- Если бы выбирали себе спутника жизни, то на какие его качества вы бы обратили внимание?
- Вы сможете простить своему другу обман? Почему?
- Чего вы никогда не станете делать в своей жизни?
- Может ли добрый человек совершать плохие поступки?
- Злой человек может совершать добрые дела?
- Как вы думаете, к чему может привести равнодушие?
- Чего лично вам не хватает для счастья?

Все вопросы имеют явно выраженный этический характер и не предполагают односложных ответов типа «да», «нет», «не знаю». Именно в ответах детей должны раскрыться их личные качества и отношение к тем или иным явлениям жизни.

После проведения двух конкурсов слово предоставляется жюри для оглашения промежуточных итогов (оценок за каждый конкурс и общего количества баллов каждой команде).

*Четвертый конкурс* — конкурс костюма, аксессуаров, макияжа. Лучше, если комментарии ко всем этим элементам будет давать кто-либо из группы поддержки или один из членов пары. Совершенно очевидно, что ценятся оригинальность, простота, элегантность, а также уместность (всех аксессуаров и деталей макияжа дамы).

*Пятый конкурс*, танцевальный, завершает первый тур шоу. Каждая пара готовит свой танец заранее. Музыка, слаженность движений, общий рисунок танца и поддержка болельщиков делают этот конкурс одним из самых ярких и запоминающихся во всей программе. Пары выступают поочередно, представляя минутный фрагмент танца.

Жюри подводит итоги первого тура. Так как после него часть пар должна покинуть сцену, жюри акцентирует внимание зрителей

и участников на том, что выбывшие пары честно исполнили свою программу и боролись за победу, но судьба оказалась благосклонна к другим. Не стоит расстраиваться из-за этого, так как жизнь многогранна и выбывшим участникам еще обязательно повезет. Будет уместным вручить выбывшим парам дипломы участников и памятные сувениры или сладкие призы.

**Второй тур** программы начинается с интеллектуального конкурса. Вопросы задаются всем командам, а они поочередно представляют свои варианты ответов. Жюри подсчитывает общее количество баллов каждой из пар. В этом конкурсе сразу несколько из них могут набрать одинаковое количество баллов с другими парами. Примерные вопросы для интеллектуального конкурса:

- Какое из этих животных родом не из Австралии? Динго, утконос, панда, коала.
- Какая порода собак больше известна у нас как водолаз? Ретривер, ризеншнауцер, ньюфаундленд, грейхаунд.
- В какой из этих игр используется мяч наибольшей величины? Баскетбол, футбол, волейбол, водное поло.
- Что из перечисленного доктор Пилулькин прописывал коротышкам почти от всех болезней? Мед, сироп, касторка, арбуз.

Стоит напомнить, что правильные варианты ответов должны быть и у жюри...

Следующий конкурс — «Пикантная ситуация». Парам необходимо достойно выйти из таких затруднительных положений:

- Вы стоите со своим другом (противоположного пола) на перемене и разговариваете. Подходит одноклассник и предлагает лично вам дружбу. Ваши действия?
- Вы договорились со своим другом (подругой) пойти в кино. Когда вы поднимаетесь по лестнице его подъезда, вы видите его спускающегося с вашей лучшей подругой. Каковы будут ваши действия?
- У вас в гостях ваш лучший друг. Нечаянно во время игры он разбивает любимую вазу вашей мамы. Через несколько секунд мама уже стоит на пороге вашей комнаты с широко открытыми глазами. Ваши действия?
- Вам подарили интересную и дорогую игрушку. Ваш друг случайно ее сломал. Вам обидно и досадно. Что вы будете делать?

Мы надеемся, что в арсенале каждого педагога найдется немало подобного рода ситуаций. Вы можете использовать их в данном конкурсе.

Жюри подводит итоги перед последним, решающим конкурсом. Ведущие как могут поддерживают здоровый ажиотаж в зале. Можно зачитать плакаты болельщиков.

И вот наступает последний, песенный конкурс (домашняя заготовка). Если в вашем распоряжении есть готовые фонограммы («минусовки») или караоке, то конкурс (при условии начальной вокальной подготовки участников) пройдет достаточно динамично и интересно. Хорошо, если с детьми заранее позанимается профессиональный педагог-вокалист. Лучше подобрать репертуар, состоящий из ритмичных, мелодичных песен, известных детям. В этом случае мажорное, бодрое настроение и поддержка зала обеспечены.

После того, как жюри подводит итоги конкурса, на сцену поднимаются все пары-участники. Жюри дополнительно награждает ранее выбывшие пары по номинациям. Призовые места объявляются от третьего места к первому. Призерам вручаются памятные сувениры и сладкие призы. Ведущие благодарят всех участников, жюри и зрителей за приятно проведенный вечер.

Замечания. Тщательно продумайте, чем занять зрителей в паузах, так или иначе возникающих во время программы. Это могут быть игры с залом, музыкальные или танцевальные номера, достаточно профессиональный конференс.

Подготовьте утешительные слова для тех, кто выбыл из конкурса после первого тура. После шоу не должно быть обид и претензий.

Иногда выбывшие участники пытаются списать свою неудачу на некомпетентность или предвзятость жюри. Подготовьте жюри, составьте его из достаточно авторитетных для детей работников лагеря или школы.

Проводите программу динамично, избегая комментариев и ненужных диалогов. Постоянно мотивируйте болельщиков на поддержку своих пар.

## ТУ-ВИ\*

Методическая цель. Ту-ви — турнир-викторина — сочетает особенности викторины (вопросы, познавательные задачи, ответы-решения) и турнира (команды по очереди атакуют и обороняются). Турнир-викторина расширяет кругозор ребят, развивает познавательные интересы, формирует умение вести коллективный поиск истины.

Участвовать в турнире-викторине могут как первичные коллективы (звездочки, звенья, группы), так и сводные команды, со-

\* Цит. по: *Иванов И. П.* Энциклопедия коллективных творческих дел. — Новосибирск: СибАГС, 2003. — 256 с.

зданные, например, из представителей пионерских отрядов, комсомольских классов и т. д.\*

**Подготовка.** Участники проводят общий сбор-старт, создают команды и выбирают способ проведения турнира-викторины.

Способы проведения турнира-викторины:

**«ЦЕПОЧКА».** Проводится, когда участвует пять и больше команд. Эстафета атаки передается по кругу: первая команда задает вопрос или несколько вопросов (количество определяется организаторами заранее) второй, вторая — третьей и т. д., последняя атакует первую. Варианты: вопросы задаются на одну, общую тему, выбираемую сообща всеми командами путем конкурса на лучшие предложения (окончательное решение выносит совет капитанов и ведущих); каждая команда выбирает свою тему, приняв эстафету атаки, называет эту тему, а потом уже атакует.

**«ЗМЕЙКА».** Проводится аналогично, только эстафета атаки передается не по кругу, а в произвольном порядке.

**«АТАКА ВЕЕРОМ».** Каждая команда по очереди становится атакующей и задает по одному вопросу всем остальным. Этот способ целесообразно использовать, когда участвуют три или четыре команды.

**«ОБОРОНА ВЕЕРОМ».** Каждая команда по очереди занимает оборону, и ей задают по одному вопросу все остальные. Этот способ применяется в турнире-викторине из трех или четырех команд.

**«ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ПОЕДИНОК».** Проводится между двумя командами, которые готовят по несколько вопросов и задают их поочередно друг другу. Варианты: поединок на выбранную сообща тему; поединок на разные темы, задуманные каждой командой.

Темы, которые могут быть взяты для турнира-викторины: «Времена года», «Растения», «Животные», «Лес», «Родной край», «Путешествия», «Народы мира», «Страны и континенты», «Арктика и Антарктика», «Космос», «Занимательная математика», «Химия вокруг нас», «Профессии», «Транспорт», «Море и моряки», «Спорт», «Сказки», «Писатели и книги», «Музыка», «Живопись», «Кино»,

\* На первый взгляд кажется странным, что мы включили данный турнир-викторину, описанный более 40 лет назад, в сборник по ролевым и коммуникативным играм. Ответ столь же прост, как и вопрос. Коммуникативные связи коллектива рождаются только в совместной, хорошо организованной деятельности. Именно в самом процессе командной работы по подготовке и проведению данного дела, в ходе сопереживания и отношений коллективной ответственности рождаются коммуникативные умения и навыки каждого члена детского коллектива. Помимо этого, ответственность каждого ребенка за общий успех, его личная роль в этом успехе является мощным цементирующим фактором формирования как коммуникативных связей всего детского коллектива, так и его благоприятного психологического климата.

«Культура поведения», «Правила уличного движения», «Суеверия и приметы» и т. д.

На коротких совещаниях (15-20 минут) каждая команда придумывает себе название, выбирает капитана и формулирует предложения о теме (если решено провести турнир-викторину на общую тему или на общие темы — в два-три тура). По окончании общего сбора команды объявляют свои названия, представляют капитанов и выдвигают предложения о теме. Капитаны вместе с ведущими входят в Совет дела — штаб турнира-викторины. На короткой летучке (несколько минут) Совет дела отбирает самую удачную тему.

Турнир-викторина проводится сразу же после общего сбора-старта («молний») или через некоторое время (командам дается день или несколько дней для подготовки). В первом случае команды тут же, в течение 10-15 минут, придумывают вопросы для противников (и свою тему, если решено проводить турнир-викторину не по общей теме). Во втором случае ребята думают дольше, знакомятся с литературой, советуются со старшими.

Правила поведения турнира-викторины:

После того, как задан вопрос, никто не может «выскакивать» с ответом, вся команда должна тихонько совещаться. На каждый вопрос дается одинаковое время, например 30 секунд.

Если команда, задавшая вопрос, не удовлетворена ответом, то ведущие предлагают ответить любой другой команде: «Идите на выручку!». Если никто не сможет внести ясность, слово предоставляется самой атакующей команде.

Если ответ атакующей команды не удовлетворил участников, то ведущие объявляют продолжение поиска. Ребята имеют право искать ответ в последующие дни, спорить, обращаться к литературе.

Замечания. Вести турнир-викторину может один педагог, но лучше, если он это будет делать вместе с кем-либо из старших ребят.

Участники должны быть нацелены на интересные вопросы, требующие работы мысли. Главное в турнире-викторине — не тренировка памяти, а коллективный поиск решений трудных познавательных задач, обмен опытом, мыслями, впечатлениями, предположениями. Ведущие направляют этот поиск и, если необходимо, участвуют в нем.

Оценивая ответы в баллах, например, за правильный и полный — 2 балла, за неполный — 1 балл, можно премировать также и наиболее удачные вопросы, остроумие участников, дружную работу команды и т. д. Можно и не делать этого, чтобы азарт «набирания баллов» не отвлекал внимания от главного, не снижал интереса к процессу поиска истины.

По вопросам, которые вызвали наибольший интерес во время турнира-викторины, стоит продолжить коллективную работу и использовать другие познавательные дела, например, вечер разгаданных и неразгаданных тайн, защиту фантастических проектов, пресс-конференцию.

## КОМАНДА МЕЧТЫ

Методическая цель. Программа может проводиться для детей разного возраста (старшие - младшие). Основная цель данной программы — сплочение временного детского коллектива и формирование чувства коллективного «Мы».

Подготовка. Необходима достаточно серьезная предварительная подготовка организаторов и самих детских коллективов, помощников, болельщиков.

Детские коллективы выбирают основных участников шоу, готовых взять на себя следующие роли:

- *«Звезда»* — достаточно свободный в поведении ребенок (девочка или мальчик), который уверенно держится на сцене и может не только выполнять на ней заранее заготовленные задания, но и импровизировать. Совместно со всем детским коллективом и своей командой такой ребенок должен выбрать наиболее выгодный и удачный образ. Именно от этого образа будут отталкиваться все остальные члены команды «звезды». Конечно, этот образ может быть анекдотичным, гротескным и т. д. Но он должен работать на победу всей команды. Помимо этого необходимо продумать и пропетитировать дефиле, манеру разговора, взгляды, позу, мимику «звезды».

- *Промоутер* — член команды «звезды», занимающийся ее рекламированием и отвечающий за связи с общественностью. Основная задача промоутера — сформировать у публики положительный образ «звезды». Во время подготовки к шоу ему вместе с помощниками необходимо создать рекламный плакат «звезды», придумать слоганы, флаеры и т. д. Все это должно «выстрелить» как до начала программы, так и в ходе ее проведения.

- *Стилист* — член команды «звезды», отвечающий за ее внешний облик, индивидуальность и неповторимый стиль. Стилист занимается концепцией костюма, создает аксессуары и необходимые дополнения к нему. Во время подготовительного этапа со стилистом работают несколько помощников из числа детей. Они могут использовать как готовое платье (костюм), так и создать нечто новое из имеющихся в их распоряжении материалов.

- *Визажист* — человек, ответственный за грим, макияж, его работа также влияет на формирование имиджа «звезды».

- *Парикмахер* — человек, который работает в тесном контакте со стилистом и визажистом, отвечает за то, чтобы прическа (стрижка, укладка и т. д.) «звезды» работала на положительный имидж, а также была стильной, оригинальной и запоминающейся.

- *Спичмейкер* — человек, помогающий «звезде» в создании речей, подготовке ответов на заранее собранные вопросы (на пресс-конференциях или интервью).

- *Фотограф* — человек, от которого зависит то, в каком виде предстанет «звезда» перед своими поклонниками на страницах газет, журналов, на плакатах, календарях и т. д.

Конкурс проводится в один этап и требует примерно такого же оформления, что и «Элегант-шоу» (см. выше). Такое же внимание следует уделить оформлению сцены или подиума, музыкальному сопровождению конкурса, конференсу.

В подготовительном этапе должно принять участие как можно большее количество детей (в идеале — весь детский коллектив). Именно это обстоятельство работает на сплочение коллектива, укрепляет его коммуникативные связи и формирует благоприятный психологический климат.

Содержание. Конкурсы проводятся для всех членов.

- *«Звезда»*. Сценических конкурсов для звезды может быть два-три. Они могут заключаться в дефиле, самопрезентации, обращении к публике (зрителям) по типу передачи «Звездный час» и т. д.

- *Промоутер*. Сценический конкурс заключается в том, что промоутеру (совместно со «звездой») необходимо в течение 2-3 минут придумать, интерпретировать и донести до зрителей несколько положительных моментов из жизни звезды. Причем это могут быть как вымышленные, так и реальные события, раскрывающие внутренний мир, характер и личностные качества «звезды». Главное, чтобы они сформировали у публики положительный имидж «звезды» и смогли доходчиво объяснить зрителям и жюри, почему выбран тот или иной образ («защитить» его).

- *Стилист*. В самом начале программы «звезда» выходит на сцену в обыкновенной одежде. Задача стилиста и его помощников — в ходе сценического конкурса (2-3 минуты) одеть «звезду» и дать логичное объяснение того, почему выбран тот или иной костюм, аксессуары и т. д.

- *Визажист*. Должен сформировать «батарею» косметических средств для придания «звезде» привлекательного вида. Это не должно расходиться с общей концепцией (образ - стиль - имидж). В ходе сценического конкурса он должен нанести грим, макияж для решения вышеобозначенной задачи и достойно «защитить» свой «грим-проект».



- *Парикмахер.* Сценический конкурс парикмахеров, по опыту проведения шоу, является одним из самых сложных, так как за короткое время (3-4 минуты) необходимо сделать укладку, прическу, фиксирование волос и т. д. Поэтому у парикмахера должно быть два-три ассистента, которые помогут ему не только создать образ, но и выполнят функцию «подай-принеси». Как мы уже указывали выше, прическа должна быть стильной, оригинальной и запоминающейся. Парикмахер, как и все остальные члены команды, должен «защитить» свое творение и придумать для него оригинальное название.

- *Спичмейкер.* До проведения сценического конкурса спичмейкеры ведущий дает задание зрителям — задать как письменные, так и устные вопросы «звезде». Спичмейкер совместно со «звездой» должны дать на них достойные ответы. Этот конкурс в некоторой степени похож на пресс-конференцию или интервью.

Также спичмейкер участвует в конкурсе-экспромте (помогает «звезде» написать приветственную речь). Для того чтобы команды не использовали домашние заготовки речей, темы для них выдаются ведущим шоу при проведении сценического конкурса. Этими темами могут быть: «Мир на планете Земля», «Добро и зло», «Любовь и дружба», «Животный мир», «История и современность» и т. д.

- *Фотограф.* Во время сценического конкурса он создает групповой портрет всей команды и портрет самой «звезды» (композицию «стоп-кадр»). И в том, и в другом случае необходимо присутствие настоящего фотографа, который бы зафиксировал на пленку два этих портрета. В дальнейшем снимки могут украсить стенгазету или стенд, посвященный конкурсу. Другой же вариант конкурса может заключаться в том, что ребенок, выполняющий роль фотографа, за определенное время (4-5 минут) на листе ватмана нарисует настоящий портрет «звезды».

Замечания. Жюри конкурса должно *объективно* оценить результаты и подготовительного этапа, и сценических конкурсов. Во время проведения шоу роль болельщиков в поддержке своей «звезды» неоценима. Плакаты, кричалки, слоганы — все это должно работать на ее победу в конкурсе.

## ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ МАРАФОН

Методическая цель. Развитие познавательной активности детей и формирование командного духа.

Подготовка. Нужно сделать игровое табло, укрепив на нем названия игровых туров и таблички с цифрами «20», «40», «60», на обратной стороне которых написаны вопросы.

Ход игры. Представитель каждой команды выбирает вопрос, оценивающийся в зависимости от сложности тем или иным количеством баллов (20, 40, 60). При правильном ответе представитель команды прикрепляет табличку с баллами в зачетный ряд своей команды в таблицу результатов. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов. Игра проходит в пять туров.

**/ тур: Знаменитые люди**

Вопросы на 20 баллов

1. В его бумагах найдены чертежи парашюта и геликоптера. (*Леонардо да Винчи*)
2. Прочитав «Путешествие из Петербурга в Москву» Радищева, этот литератор написал «Путешествие из Москвы в Петербург». (*А. С. Пушкин*)
3. В 1894 году этот англичанин дебютировал в театре г. Ондершот, исполнив песню «Джек Джонс». (*Чарли Чаплин*)

Вопросы на 40 баллов

1. В 1889 году американцы отмечали 100-летие его инаугурации. (*Дж. Вашингтон*)
2. Именно ей туляки преподнесли метровый пряник с изображением плана Санкт-Петербурга по случаю 75-летия города. (*Екатерина II*)
3. Именно он опубликовал остроумную пародию на Жюль Верна «Летающие острова». (*А. П. Чехов*)

Вопросы на 60 баллов

1. Этот царь из династии Романовых первым из россиян отведал чай. (*Михаил Федорович Романов*)
2. Он написал «Золотой жук» — один из первых в мире остро сюжетных романов. (*Эдгар По*)
3. Именно этот поэт впервые назвал Санкт-Петербург Петроградом. (*А. С. Пушкин*)

**II тур: «Спорт»**

Вопросы на 20 баллов

1. Этот силач 80 раз вносил поправки в таблицу мировых рекордов. (*Василий Алексеев*)
2. Соревнования по этому виду спорта миллионы американцев смотрят ровно в полдень каждую субботу с сентября по ноябрь. (*Американский футбол*)
3. Это животное было талисманом чемпионата мира по футболу в 1994 году. (*Пес Страйкер*)

Вопросы на 40 баллов

1. Эта роль принесла славу олимпийскому чемпиону по плаванию Джонни Вейсмюллеру. (*Тарзан*)

2. В школах этой страны учат плаванию с 1603 года по приказу императора. (*Япония*)

3. В США его выносили на поле перед началом игр за Кубок мира по футболу. (*Желтый флаг справедливой игры*)

#### Вопросы на 60 баллов

1. Этим спортом занимаются и женщины, и мужчины, но на соревнованиях высшего ранга выступают только женщины. (*Синхронное плавание*)

2. Этот политик торжественно открыл 15-й чемпионат мира по футболу. (*Билл Клинтон*)

3. В 1994 году он победил в пяти первых гонках серии Гран-при «Формулы-1». (*Михаэль Шумахер*)

#### III тур: «Музыка»

##### Вопросы на 20 баллов

1. У этого инструмента одна клавиатура для ног и до семи — для рук. (*Орган*)

2. Псевдоним этого композитора-песенника — Борис Горбонос, назовите его настоящее имя. (*Алла Пугачева*)

3. Он прекрасно играл на валторне, а его герой предпочитал скрипку. (*А. Конан Дойль*)

##### Вопросы на 40 баллов

1. Это произведение Людвиг ван Бетховен посвятил любимой женщине. (*«Лунная соната»*)

2. Русский композитор, который заканчивал многие оперы за своих коллег из Русского Музыкального общества. (*Н. А. Римский-Корсаков*)

3. Его песни пели Пугачева, Гнатюк, «Кукушечка», а сам он так и не запел. (*Раймонд Паулс*)

##### Вопросы на 60 баллов

1. В этом небольшом немецком городке родился Людвиг ван Бетховен. (*Бонн*)

2. Так называется произведение, основанное на народных напевах. (*Рансодия*)

3. Этот композитор так и не узнал, что создал русский гимн. (*М. И. Глинка, «Патриотическая песня»*)

#### IV тур: «География»

##### Вопросы на 20 баллов

1. На этом материке расположены все природные зоны Земли. (*Евразия*)

2. Эта пустыня находится по соседству со Средиземным морем, далеко превосходя его своими размерам. (*Сахара*)

3. До революции ссылка в Сибирь подразделялась на два разряда. (*В места отдаленные и не столь отдаленные*)

Вопросы на 40 баллов

1. Эту часть света омывают все океаны Земли. (*Азия*)
2. Это изучает наука филигранография. (*Водяные знаки*)
3. Этому государству принадлежит народный парк «Беловежская пуша». (*Польша*)

Вопросы на 60 баллов

1. Как древние греки называли нашу планету? (*Гея*)
2. У этого материка самая большая средняя высота над уровнем моря. (*Антарктида*)
3. Греки звали ее Ра, тюрки Идель, финны Йоки, а мы... (*Волгой*)

**Втур: «Литература»**

Вопросы на 20 баллов

1. Именно этого помещика Чичиков навестил первым. (*Манилов*)
2. Первого создал Корней Чуковский, а 66-го — Ролан Быков. (*Айболит*)
3. Именно о нем В. Г. Белинский писал: «Что за топор его талант!». (*Н. А. Некрасов*)

Вопросы на 40 баллов

1. Первая из «Повестей Белкина» называется «Выстрел», третья — «Гробовщик», а вторая? (*«Метель»*)
2. Первое стихотворение М. Ю. Лермонтова, которое он подписал своим настоящим именем. (*«Бородино»*)
3. Повесть Л. Н. Толстого, названная именем горца. (*«Хаджи-Мурат»*)

Вопросы на 60 баллов

1. Какой эпиграф выбрал Н. В. Гоголь для комедии «Ревизор»? (*«На зеркало неча пенять, коль рожа крива»*)
2. Какой эпиграф выбрал А. С. Пушкин к повести «Капитанская дочка»? (*«Береги честь смолоду»*)
3. Какой роман Л. Н. Толстой назвал именем женщины? (*«Анна Каренина»*)

## ПОД БЕЛЫМИ ПАРУСАМИ

Методическая цель. Расширить круг знаний ребят младшего и среднего школьного возраста, продолжить развитие их творческих способностей.

Подготовительный этап. Перед началом игры команды-экипажи (участвуют 4 команды по 7 человек в каждой) получают опе-

режающее задание: придумать название своему экипажу, отличительные знаки участникам и эмблему. Организаторы готовят карту путешествий.

Ход игры. Место проведения: холл, спортплощадка. Экипажи путешествуют по карте, выполняя конкурсные задания на остановках для каждого члена команды. В состав экипажа входят: капитан, помощник капитана, радист, кок, матрос, механик, судовой врач. Победитель определяется по итогам всех конкурсов.

По итогам каждого конкурса жюри объявляет результат, исходя из следующих критериев: правильность выполнения задания (качество), скорость (быстрота), сообразительность (творчество), взаимопонимание. 1-е место в конкурсе приносит 4 балла, 2-е место — 3 балла, 3-е место — 2 балла, 4-е место — 1 балл.

Примерный перечень конкурсов.

«ИДЕМ НА ЗАПРАВКУ». Перед дальним походом экипажам надо заправиться горючим на нефтяном атолле. Участвуют механик и матрос. Став спиной друг к другу, с захватом рук, они образуют «насос», который за одну минуту должен присест максимальное количество раз.

«ПОПОЛНИМ ЗАПАСЫ!». Помощник капитана забыл пополнить запасы пресной воды и теперь тайком от капитана носит воду на борт в бухте Тихая. Из одного сосуда вода переносится игроком в другой за определенное время.

«КАПИТАН, УЛЫБНИТЕСЬ!». Капитан команды с завязанными глазами фломастером прокладывает курс корабля по карте, стараясь не задеть сушу.

«SOS!». Радист передает мимикой и жестами сообщения для своей команды: «Боцман, свистать всех наверх!»; «Корабль получил пробоину, тонем!»; «Неполадки устранены, идем прежним курсом»; «Капитан, улыbnитесь! Ведь улыбка — это флаг корабля».

«ПЕРВАЯ МЕДИЦИНСКАЯ ПОМОЩЬ». Во время исполнения своих обязанностей матрос получил травму головы. Врач должен оказать помощь — сделать перевязку.

«КУШАТЬ ПОДАНО!». Кто, как не кок, должен дегустировать первым приготовленные блюда. Ему необходимо быстро съесть булочку и запить компотом.

«БОЛЬШАЯ ПРИБОРКА». Корабль идет домой — все должно блеснуть. Эстафета с ведрами и швабрами. Участвуют все члены команды.

«НУ ВОТ МЫ И ДОМА!». Даже когда моряк на берегу, он всегда помнит о море. (Команда пишет строчки из различных песен о море.)

После подведения итогов и объявления результатов игры происходит награждение команд.

Замечания. Вышеперечисленные конкурсы можно видоизменять в зависимости от возраста детей, их способностей, решаемых задач, интереса детей.

## ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ШАПОЧКА

Методическая цель. Игра развивает интеллект, остроумие, артистизм, смекалку, быстроту реакции, логику.

Ход игры. Игру проводят 2 человека. Один исполняет роль Красной Шапочки и бабушки, а второй — Ведущего и Волка.

**ВЕДУЩИЙ.** Это старая-старая сказка. Жила-была маленькая девочка, такая хорошенькая, что лучше ее на свете не было. Подарила ей бабушка на день рождения красную шапочку, и девочка стала всегда ее носить. Так ее и прозвали — Красная Шапочка.

Все знают эту историю, но, наверно, никто не пробовал пережить приключения Красной Шапочки, побывать в шкуре Волка, сразиться с бабушкой. У вас есть шанс! Итак, вперед по тропинке!

**КОНКУРС «ПО ТРОПИНКЕ».** Ведущий читает фразу и слушает варианты ответов обеих команд, если ответы неверны, то ведущий читает подсказки. И так до тех пор, пока ответ не будет назван. За каждый правильный ответ команда получает 10 баллов.

**ВЕДУЩИЙ. 1.** Идет Красная Шапочка по тропинке, а навстречу ей и не зверь, и не птица. Посмотрело на Красную Шапочку и увидело только красный, синий и желтый цвета, понюхало Красную Шапочку и решило, что это не цветок, и полетело оно дальше. Семья его велика. Оно живет в шестиугольном домике. (*Пчела*) **2.** Идет Красная Шапочка по тропинке, а навстречу ей человек. Красная Шапочка говорит: «Здравствуйте!», а он ей: «Здоров ли твой скот?» .. и еще: «Вах, вах, прости Аллах»... Там, где он живет, рождается черная вода... Его голова покрыта простыней... Его дед был бедуином... (*Араб*) **3.** Сорвала Красная-Шапочка цветок с куста... Он был розовым, но мог быть и белым... У него сильный приятный аромат. Из него получается чудесное варенье... Он — символ Англии... Он почти роза. (*Шиповник*) **4.** Красная Шапочка сорвала красную ягоду, похожую на бусину... Очень полезную... Созревает эта ягода осенью, лежит до весны... Очень кислая... Называют ее — богатство болот... (*Клюква*). Красная Шапочка давно уже идет по тропинке и пора ей встретить кого? Волка!

**ВОЛК.** Здравствуй, Красная Шапочка!

**КРАСНАЯ ШАПОЧКА.** Здравствуйте, а кто вы?

**КОНКУРС «ВОЛК РАССКАЗЫВАЕТ».** Волк рассказывает Красной Шапочке живую историю. Как только команда замечает ложь, она останавливает волка. За каждое правильное замечание — 10 баллов.

ВОЛК. Я серое животное отряда (*семейства*) волчьих, семейства (*отряда*) хищных, в некотором смысле большая серая собака. Моих родственников ты знаешь: гиены, лисицы и гепарды (*кошачьи*), все — милые пушистые звери. Мне от роду не больше шести лет, а я уже уважаемый товарищ. Я шел тут хвойным лесом, собирал землянику и морошку, на ландыши любовался (*в одно время не растут*). Я, видишь ли, очень лес люблю. Зимой особенно. Помню, в 1980 году (*он еще не родился*) ух какая зима была! Холод такой, что до костей пробирал. Я, чтоб согреться, за зайцем погнался, а он, серый (*зимой — белый*), шмыг в кусты. Я за ним, насилу догнал, вспотел весь (*у волка нет потовых желез*). Я ему с прошлой недели монету в двадцать рублей должен (*нет такой монеты*). Ну что я? Зима, значит, была холодная. Сидел я под дубом (*лес хвойный*), слышу — трещит что-то. Я еле успел отпрыгнуть, дерево от мороза упало, а на дереве гнездо было с птенцами клеста, я их пригрел, гусеницами накормил (*зимой гусениц нет*). Да! Очень уж я лес люблю, особенно птичек. Чирикают! Я один раз слышал, соловей пел, а тут снегири прилетели (*не могло быть в одно время*), на веточки сели, чирикают, красненькие такие. Благодать! Я тебе скажу, девочка, есть такая птичка, страус называется. Она возьмет муху тремя пальцами (*у страуса два пальца*) — ив рот, а летать совсем не может, зато как бежит — 70 км/ч. Чудо, а не птичка. Ты, Красная Шапочка, куда путь-то держишь?

КРАСНАЯ ШАПОЧКА. К бабушке, она заболела, и я иду ее навеситить.

ВОЛК. Я тоже пойду к твоей бабушке. Давай так: ты пойдешь по этой дорожке, а я — по той. Узнаем, кто придет быстрее!

КРАСНАЯ ШАПОЧКА. Хорошо... Какой волк, убежал, а мою корзиночку опрокинул.

КОНКУРС «КОРЗИНОЧКА». Командам даются листы с незаконченными рисунками. Нужно дорисовать их так, чтобы получились предметы, которые лежали в корзинке Красной Шапочки. За каждый удавшийся рисунок — 5 баллов.

ВЕДУЩИЙ. Собрала Красная Шапочка свою корзинку и пошла дальше, но не успела она из леса выйти, а волк уже прибежал к бабушке. (*Сцена встречи волка и бабушки.*)

#### КОНКУРС «БАБУШКА»

Задание 1. Бабушка задает командам перевертыши: Зажигалка — взрослым инструментом (*Спички детям не игрушка*). В поле погибла травинка (*В лесу родилась елочка*). Насыпь гору себе (*Не рой яму другому*). Одному грустно стоять в тесноте (*Вместе весело шагать по просторам*). Думай о вечности снизу (*Не думай о секундах свысока*). Лодка взрослости причалила к взрослости (*Кораблик детства уплывает в детство*) и т. д.

Задание 2. Сочинить сказку из заранее определенных персонажей и действий. Персонажи: король, принцесса, принц, пастух, колдун, придворные, лошадь, птичка, медведь, фея. Действия: день рождения, колдовство, волшебство, похищение, разлука, подвиг, любовь, зависть, глупость, возвращение.

КОНКУРС «МУЗЫКАЛЬНЫЙ». Команды инсценируют песни пантомимой. Если другая команда отгадает песню, то она получает 10 баллов, а если нет, то 5 баллов достаются загадывающей команде.

## ВСЕ ОБО ВСЕМ

Методическая цель. Развитие познавательных интересов детей, формирование позитивного эмоционального настроения детского коллектива, его коммуникативных связей.

Ход игры. Ведущий: «Добрый вечер! Добрый вечер! Мы рады видеть вас на нашем интеллектуально-познавательном шоу „Все обо всем"! Ни для кого не секрет, что на нас обрушился циклон, принес с собой понижение температуры, штормовой ветер, снег, плохое настроение. И кто знает, что может произойти дальше, если не остановить стихию? А для этого необходимо поднять температуру на нашем термометре. Но термометр не простой, столбик поднимется только в том случае, если дать правильный ответ на заданный вопрос. К каждому вопросу вам будут предложены три варианта ответа, вы должны выбрать правильный и поднять табличку с соответствующим номером. Табличку „0" вы поднимаете в том случае, если среди предложенных вариантов нет правильного.

За каждый правильный ответ столбик термометра повышается на 2 градуса. В случае ошибки — понижается на 1 градус. Помогут создать теплую атмосферу группы поддержки, давайте поприветствуем их!

Кроме команд и болельщиков у нас есть жюри, которое будет следить за ходом событий. Сейчас в присутствии полного зала жюри произнесет клятву честного судейства. (*Звучат фанфары. Члены жюри присягают на Книге Мудрости.*) А сейчас самое время начать игру».

### **Вопросы из области права:**

1. Что из перечисленного выносят присяжные? (*Приговор, вердикт, наказание*)
2. Какое из перечисленных видов прав является политическим? (*Свобода мысли и слова, право на социальную защиту, право обращаться с заявлениями в органы власти*)

### **Вопросы из области истории:**

1. Символом какого города является волчица? (*Рим, Афины, Неаполь*)



2. Столицу какого суверенного государства до сих пор называют Матерью городов русских? (*Москва, Минск, Киев*)

**Вопросы из области литературы:**

1. Как звали славного защитника Руси-матушки, тридцать три года неподвижно пролежавшего на печи в своей избе? (*Добрыня Никитич, Алеша Попович, Илья Муромец*)

2. Кто автор известной детской сказки «Щелкунчик»? (*Гофман, Родари, Шарль Перро*)

**Вопросы из области географии:**

1. Какая река берет начало в Каспийском море? (*Волга, Лена, Обь. Правильного ответа нет — Волга впадает в Каспийское море*)

2. Какому государству принадлежит остров Гренландия? (*Канада, Дания, Финляндия*)

**Вопросы из области музыки:**

1. Этого музыкального вундеркинда, прославившегося на всю Европу, до десяти лет страшно пугал звук трубы. (*Моцарт, Бах, Лист*)

2. Кто автор известных музыкальных произведений «Щелкунчик», «Лебединое озеро», «Иоланта»? (*Римский-Корсаков, Мусоргский, Чайковский*)

**Музыкально-танцевальный конкурс.** Участникам предстоит узнать три прозвучавшие мелодии и попробовать станцевать под них (вальс, рок-н-ролл, канкан). Всего на задание дается 30 секунд. Мелодию дважды не повторяют. Поэтому, как только мелодия узнана, нужно сразу же выполнять танцевальные движения.

**Командный конкурс.** Командам раздаются листы бумаги и авторучки. Ведущий просит помощников вынести шкатулку. В этой шкатулке находится необычный предмет. Задача команд — по подсказкам отгадать его. Ответ необходимо написать на листе, не произнося его вслух.

Подсказки: По количеству извилин этот предмет не уступает полушариям нашего головного мозга. Как и мозг человека, этот предмет тоже имеет два полушария. Судя по названию, он иностранец, родом откуда-то из европейских средиземноморских стран. (*Грецкий орех*)

Пока жюри подводит итоги и готовится к награждению победителей, могут и выступить с заранее подготовленным номером творческий или вожатский коллектив.

Команды приглашаются на сцену для объявления итогов игры и награждения победителей. Жюри говорит свое слово.

## САЛАК

**Методическая цель.** Игра развивает познавательные способности, сплачивает коллектив, способствует улучшению психологического климата в коллективе, формирует культуру труда. Рекомендуется для проведения с детьми 8-13 лет.

**Подготовительный этап.** Формируются две команды по 7-10 человек.

**Игровой материал:** 2 стола, кухонные принадлежности — ножи, доски разделочные, 2 кастрюли или глубокие чашки, овощи для винегрета, тарелки, вилки для всех присутствующих.

**Ход игры.** Ведущий: «Сегодня мы будем готовить винегрет. Если мы, заглянем в кулинарную книгу, то прочитаем следующее: „Винегрет — холодная закуска из мелко нарезанных овощей (свеклы, моркови, картофеля) с луком и квашеной капустой, заправленная маслом и солью, с добавлением соленых или маринованных огурцов“. Никаких продуктов у наших участников пока нет — им предстоит заработать овощи в конкурсах знатоков кулинарии. Когда будет собрано все необходимое, они приступят к приготовлению этого чудесного блюда. Кто быстрее угостит зрителей винегретом, тот и станет победителем. Коварное условие: за каждый конкурс победитель получает по 22 единицы продуктов, а проигравший — на одну больше».

### ***I. Национальные блюда. {Приз — свекла}***

#### **1. Ботвинья — это:**

- *холодный зеленый суп с квасом;*
- тушеная в сливочном масле ботва;
- яблочный пирог.

#### **2. Брынза — это:**

- крепкий армянский коньяк;
- сыр, *вырабатываемый из овечьего молока;*
- верблюжье молоко.

#### **3. Сай — это:**

- *салат из редьки с маслом;*
- чай с пряной зеленью;
- суп из сладкого перца и тыквы.

#### **4. Самбуса вараки — это:**

- моченые яблоки;
- *слоеные пирожки;*
- печеные ядра грецких орехов.

#### **5. Равиоли — это:**

- вареники с капустой;

- пончики по-казахски;
- *пельмени*.

6. Ритчи — это

- *пирог с мясом*;
- маленький жареный пирожок с рыбой;
- салат с креветками.

7. Лагман — это:

- *лапша с мясом*;
- поджаренный ломтик говядины;
- напиток из дыни.

//. *Витамины. (Приз — картофель)*

Команды выбирают любой витамин (А, В или С) и называют продукты, которые его содержат. Например, А — печень говяжья, морковь, шиповник, рыбий жир, абрикосы; В — бобы, молоко, дрожжи, цветная капуста; С — смородина, шиповник, облепиха, апельсины.

///. *Что это? (Приз — морковь)*

В течение одной минуты ведущий называет командам какие-либо продукты. Задача участников: сказать, что они представляют собой по сути.

1 команда: артишок (овощ); чеддер (сыр); сазан (рыба); фисташки (орехи); хурма (фрукт); баклажан (овощ); бобы (овощ); брусника (ягода); бычки (рыба); буженина (мясо); виноград (ягода); вобла (рыба); вишня (ягода); клубника (ягода); рис (крупа); пастернак (овощ); палтус (рыба); дыня (овощ); кокос (орех); зельц (мясо).

2 команда: индейка (птица); квас (напиток); кефаль (рыба); кольраби (овощ); корица (пряность); кумыс (напиток); петрушка (овощ); арбуз (ягода); рябчик (птица); киви (фрукт); лавровый лист (пряность); коньяк (напиток); бастурма (мясо); пшено (крупа); изюм (ягода); редька (овощ); лимон (фрукт); клубника (ягода); сморчок (гриб); медовуха (напиток); стерлядь (рыба).

IV. *Ваш рецепт. (Приз — лук)*

Ведущий: «Если заглянуть в толковый словарь, то можно прочитать еще одно значение слова „винегрет" — беспорядочная смесь чего-либо, смешение разнородных понятий, предметов. Предложите свой рецепт винегрета: из популярных песен (о дружбе, море, лете, любви и т. д.); из лирических стихов (о любви, природе и т. д.); из имен (Антон, Александр, Андрей, Алексей — все мужские на букву „А"; Елена, Елизавета, Екатерина, Ева — все женские имена на букву „Е"); из фамилий (Иванов, Петров, Александров, Сидоров — в основе фамилий лежат имена; Лисицин, Волков, Зайцев, Конев — в основе фамилий лежат названия животных).

Теперь, когда командами собрано почти все необходимое, приз от наших спонсоров: квашеная капуста, растительное масло, соль — в студию!».

**Финал.** Кто быстрее приготовит винегрет и накормит им зрителей.

## ОСТРОВ СОКРОВИЩ

Методическая цель. Выявить интересы, возможности, способности через коллективную деятельность в соревновательном моменте.

Подготовительный этап. Игра рассчитана на детей в возрасте 10-17 лет. Задания могут видоизменяться в зависимости от цели игры. Дети образуют команды пиратов со своим названием и элементами одежды.

Необходимый реквизит: карта, поделенная на пронумерованные квадраты, на обратной стороне каждого квадрата — рисунки, обозначающие задания для команд.

- *Пустая клетка* — пропуск хода.

- *Мост* — перейти всей команде с одной стороны (сцены, площадки, зала и т. д.) на другую, но касаться пола ногами может только один человек (выполняется на время).

- *Пирамида* — построить пирамиду из всех участников, чтобы на полу было как можно меньше ног участников.

- *Знак вопроса* — дать ответ на вопрос или выбрать верный вариант ответа из предложенных.

Вопросы\*:

Кто и при каких обстоятельствах сказал: «Гвардия умирает, но не сдается»? (*18 июня 1815 года, в битве при Ватерлоо, генерал Камброн, командовавший «старой гвардией» императора Наполеона, на предложение английского полковника Хельнетта о почетных условиях сдачи гвардии в плен произнес эту знаменитую фразу?*)

Откуда пошло выражение «Победителей не судят»? (*Это сказала русская императрица Екатерина II о полководце А. В. Суворове в ответ на клеветнические доносы придворных завистников о том, что он не выполнил ее приказов во время войны.*)

Кому принадлежит выражение «Делу время — потехе час»? (*Так было написано рукой русского царя Алексея Михайловича на книге, посвященной соколиной охоте.*)

Каково происхождение выражения: «Будешь бит, как швед под Полтавой»? (*27 июня 1709 года произошла битва под Полтавой между русскими войсками под командованием Петра I и шведской*

\* Из: *Козак О. Н.* Летние игры для больших и маленьких. — СПб.: Союз, 1997.

*армией короля Карла XII. Шведская армия была полностью разгромлена, а сам Карл XII—ранен и спасся бегством.)*

• *Театр* — одному человеку из команды необходимо изобразить загаданную пословицу так, чтобы вся команда смогла ее отгадать:

Без труда не выловишь рыбку из пруда;  
Делу время — потехе час;  
Вода камень точит;  
Тише едешь — дальше будешь;  
Маленькая собачка — до старости щенок;  
Весенний день год кормит.

• *Доллар* — проверка знания валют:

Англия — фунт стерлингов;  
Китай — юань;  
Япония — иена;  
Канада — канадский доллар;  
Монголия — тугрик;  
Украина — гривна;  
Индия — драхма;  
Германия — евро (как и во всем Евросоюзе);  
Латвия — лат.

• *Клад* — на заранее приготовленной карте острова обозначить маркером место, где зарыт клад (нарисовать с закрытыми глазами).

• *Кошачий глаз* — изобразить всей командой неизвестное науке животное и придумать ему свое название.

• *Книга* — интеллектуальные вопросы на время\*:

Назовите существующие на Земле материки. (*Азия, Австралия, Антарктида, Америка, Африка, Европа*)

Перечислите все океаны, существующие на Земле. (*Тихий, Атлантический, Индийский, Северный Ледовитый*)

Назовите самую высокую вершину Земли. (*Джомолунгма*)

На каком материке можно встретить птиц, которые не летают; млекопитающих, которые несут яйца; рыб, которые дышат легкими? (*Австралия*)

Кто из людей ближе всего к центру Земли? (*Те, кто на Северном полюсе*)

Назовите самую маленькую и самую большую птицу, живущую на Земле. (*Дрофа кори — самая большая, колибри — самая маленькая*)

Какое из живущих на Земле существ больше всех ест? (*Мотылек полифемус в первые 48 часов своей жизни поглощает количество пищи, которое в 86 000 раз превышает его собственный вес при рождении*)

\* Из: *Позывные лета-2 I* Под общ. ред. И. В. Макаренко. — М.: Народное образование, 2003.

• *Стена* — из вырезок газетных заголовков составить краткий репортаж.

• *Индец* — станцевать какой-либо ритуальный танец (посвящение в мужчины, рождение ребенка, удачная охота, свадьба и др.).

• *Нота* — спеть песню в определенном стиле (церковном, военном, казачьем, колыбельную, рэп и др.).

• *Цепь* — создать необычайно прочную цепь из всего, что попадется под руку.

• *Кинопленка* — сочинить детектив из названий фильмов.

• *Веселый Роджер* — назвать имена (и фамилии) наиболее знаменитых пиратов. Задание выполняется на листе бумаги каждой командой отдельно. Все, что записали команды, ведущий зачитывает, затем подсчитывает, у какой команды больше имен.

• *Галстук* — продемонстрировать правила хорошего тона, этикета, изображая конкретную ситуацию.

Три листа для рисовального конкурса, три стула, жетоны для награждения и призы. Могут играть до пяти команд (иначе игра сильно затянется).

Ход игры. Ведущий: «Добрый день, многоуважаемые пираты. Мы рады приветствовать вас на игре „Остров сокровищ“. Но прежде чем нам отправиться в путешествие, командам необходимо представиться... Итак, в путь! Перед вами карта. Вы можете сделать ход, назвав номер. Вы, как настоящие пираты, ищите на острове клад, зарытый капитаном Флинтотом. Но на каждом шагу вас ожидают испытания. Вы к ним готовы? Тогда вы достойно пройдете все трудности. Представляю вам верховных судей (жюри), которые будут следить за вашим путешествием. Первый ход делает команда, по жеребьевке получившая первый номер».

Выигрывает команда, которая первой находит клад, или та, которая наберет большее количество очков.

## СЕРЕБРЯНАЯ ВОЛНА

Методическая цель. Развитие познавательных способностей.

Подготовительный этап. Для игры готовится настенная карта с разноцветными и пронумерованными кружками. Красный кружок — вопрос из области морской флоры и фауны, желтый — из области истории, зеленый — из области географии. Кружок под номером 11 означает ловушку. Здесь скрывается блицтурнир — команде задаются три вопроса о флоре и фауне океана; если команда не отвечает на вопросы, то у нее вычитается половина очков. Кру-

жок под номером 8 означает Бермудский треугольник; команде задаются три вопроса из области истории. Кружок под номером 13 — корабль попал на мель, капитаны команд должны задать друг другу вопросы. Если фишка попадает на номер 4, то у команды автоматически высчитываются 30 очков. Если команда попадает на «серебряную волну», ей прибавляется 30 очков.

Возраст участников — 11-13 лет. Ребята делятся на две команды с одинаковым количеством человек в каждой — от 5 до 10. Команды выбирают себе капитана.

Ход игры. Между командами разыгрывается право первого хода. Команда, которая первой верно ответит на поставленный вопрос, делает первый ход (ставит свою фишку-кораблик на кружок того или иного цвета) и отвечает на вопрос. Если команда отвечает верно, то она получает соответствующее вопросу количество очков (от 10 до 30 баллов) и делает еще один ход. Если же команда не отвечает на вопрос, то она теряет право дальнейшего хода, и у нее вычитаются 5 баллов. Игра заканчивается, когда одна из команд набирает победное число очков — 100. Она становится победителем игры и получает приз — огромную жемчужину в раковине.

### ***1 тур: «Морская флора и фауна»***

Вопросы на 10 баллов

1. Назовите самую крупную рыбу на Земле. (*Гигантская китовая акула*)
2. Какая рыба если лежит, то лежит на левом боку? (*Камбала*)
3. Кого называют зубастым китом? (*Кашалота*)
4. Какие птицы под водой чувствуют себя свободнее, чем в воздухе и на суше? (*Пингвины*)
5. Что получится, если в море упадет капелька сосновой смолы? (*Янтарь*)
6. Чем питается кит? (*Планктоном*)
7. Каким способом размножаются омары? (*Откладывают яйца*)
8. У какой единственной рыбы кровь горячая? (*Тунец*)

Вопросы на 20 баллов

1. Какие рыбы являются самыми древними на Земле? (*Кистеперая рыба латимерия*)
2. Могут ли в океане водиться слоны? (*Да, морские слоны*)
3. Как называется бассейн с водой для содержания морских животных? (*Океанариум*)
4. У какой морской птицы самый большой размах крыльев? (*У альбатроса*)
5. Что может получиться, если в раковину моллюска попадет песчинка? (*Жемчужина*)

6. В каком океане водятся морские медведи? (*В Северном Ледовитом*)

7. Какое животное называют морским разбойником? (*Акулу*)

8. У какого головоногого моллюска руки-щупальца вырастают до 20 метров? (*У кальмара*)

#### Вопросы на 30 баллов

1. Под каким названием в магазинах продается ламинария? (*Морская капуста*)

2. Какие обитатели моря повинны в уменьшении его размеров и в увеличении суши? (*Коралловые полипы*)

3. Что такое аквакультура? (*Разведение рыб, моллюсков, водорослей*) •

4. Какая рыба похожа на змею и является деликатесом? (*Морской угорь*)

5. Кто является морским родственником речного рака? (*Краб*)

6. Как называется стая рыб? (*Косяк*)

7. Как называют морского жителя, который передвигается головой назад? (*Каракатица*)

#### II тур: «История»

#### Вопросы на 10 баллов

1. Как звали древнегреческого механика и математика? (*Архимед*)

2. Как называется каменная фигура лежащего льва с человеческой головой в Древнем Египте? (*Сфинкс*)

3. Кто был первым русским царем? (*Иван Грозный*)

4. Кто совершил первое кругосветное путешествие? (*Магеллан*)

5. Как звали князя, который крестил Русь? (*Владимир Красное Солнышко*)

6. Кто изобрел велосипед? (*Леонардо да Винчи*)

7. В греческой мифологии именно она является богиней войны и победы. (*Афина*)

8. Назовите древнее каменное орудие. (*Рубило*)

9. Как называлась возвышенная и укрепленная часть древнегреческого города? (*Акрополь*)

10. Отчество Степана Разина. (*Тимофеевич*)

11. Назовите женщину-космонавта, впервые вышедшую в открытый космос. (*Светлана Савицкая*)

#### Вопросы на 20 баллов

1. Древнеримская одежда. (*Туника*)

2. Древнеримский плащ. (*Тога*)

3. Бог сна у греков. (*Гипнос*)



4. Бог солнца у древних египтян. (*Ра*)
5. Бог сна у римлян. (*Морфей*)
6. Самая большая пирамида Египта. (*Пирамида Хеопса*)
7. Как звали великого князя Владимирского, сына Ярослава Мудрого? (*Александр Невский*)
8. Центральная часть древнерусских городов. (*Кремль*)
9. Старинная испанская монета. (*Пистоль*)
10. Верховный бог в скандинавской мифологии. (*Один*)
11. Отчество Дмитрия Донского. (*Иванович*)
12. Ученый, изучающий процесс развития природы и общества. (*Историк*)

#### Вопросы на 30 баллов

1. Самая высокая гора в Греции, на которой по преданию жили боги. (*Олимп*)
2. Русский писатель, историк, автор «Истории государства Российского». (*Карамзин*)
3. Как звали дочь Приама — царя Трои? (*Кассандра*)
4. Старинное студенческое название университета. (*Альма-матер*)
5. За что князь Святополк получил прозвище Окаянный? (*За убийство братьев Бориса и Глеба*)
6. Богиня, покровительница шахмат. (*Каисса*)
7. Русская монета, чеканившаяся в Киевском княжестве. (*Златник*)
8. Бог неба и небесного огня в славяно-русской мифологии. (*Сварог*)
9. Самый известный литературный псевдоним писателя Аркадия Голикова. (*Гайдар*)

#### III тур: «География»

##### Вопросы на 10 баллов

1. Кто из великих мореплавателей дал имя самому большому океану? (*Магеллан*)
2. Назовите родину кофе. (*Эфиопия*)
3. В каком государстве целиком протекает самая длинная река в Европе? (*В России — Волга*)
4. Какая река дважды пересекает экватор? (*Конго*)
5. Другое название кукурузы. (*Маис*)
6. Пустыня в Южной Америке. (*Атакома*)
7. Место впадения реки. (*Устье*)
8. Где находится город Баден-Баден? (*В Германии*)
9. Ответвление русла реки. (*Рукав, протока*)
10. Ледяная глыба в океане. (*Айсберг*)

### Вопросы на 20 баллов

1. В каком городе родился человек, совершивший путешествие за три моря? (*Тверь — Афанасий Никитин*)
2. В каком государстве была выпущена первая почтовая марка? (*В Великобритании*)
3. Какое озеро самое глубокое в мире? (*Байкал*)
4. Где находится «пуп Земли»? (*На острове Пасха*)
5. В каком городе был изобретен одеколон? (*В Кельне*)
6. Водопад, низвергающийся уступами. (*Каскад*)
7. Морские гигантские разрушительные волны. (*Цунами*)
8. На какой реке находится Орехово-Зуево? (*На Клязьме*)
9. Температура в центре ядра Земли? (*5000 °C*).
10. «Государство в государстве», часть столицы Италии. (*Ватикан*)

### Вопросы на 30 баллов

1. Родина апельсинов. (*Южный Китай*)
2. Назовите цветные моря. (*Белое, Черное, Желтое, Красное, Мраморное*)
3. В каком море ловят рыбу жители трех частей света? (*В Средиземном*)
4. Укажите на Земле место, в котором куда ни повернись везде будет юг. (*Северный полюс*)
5. Родина горнолыжного спорта. (*Норвегия*)
6. Экваториальное созвездие. (*Орион*)
7. Где находится Земля Александра I? (*В Антарктиде*)
8. Неглубокая пещера. (*Грот*)
9. Небольшая гора, холм на Дальнем Востоке. (*Сопка*)

## ПОД ЗНАКОМ ЗОДИАКА

Методическая цель. Сплочение коллектива: ближе познакомиться ребятам друг с другом, преодолеть трудности в общении между детьми.

Подготовительный этап. Участвуют 3<sup>и</sup> команды, ведущий и два его помощника.

Для игры необходимы: знак зодиака каждому участнику, большой зодиакальный круг, листы с заданиями, приз (стоит сразу на тумбе), листы, ручки, тексты из романа И. Ильфа и Е. Петрова «Золотой теленок», ленты (9-12 штук), весы напольные, мячик или воздушные шары, два ведра, две кружки.

Ход игры. Ведущий: «Добрый вечер, дорогие друзья! Начинаем нашу конкурсную игровую программу „Под знаком зодиака“. Почему под знаком? Потому что у каждого из нас своя звезда. Я ду-

маю, что сегодня в зале присутствуют представители всех знаков зодиака. Прошу подойти ко мне по одному представителю из команд, родившемуся под знаками: Овна (21 марта - 20 апреля), Тельца (21 апреля - 20 мая), Близнецов (21 мая - 21 июня), Рака (22 июня - 22 июля), Льва (23 июля - 22 августа), Девы (23 августа - 23 сентября), Весов (24 сентября - 22 октября), Скорпиона (23 октября - 21 ноября), Стрельца (22 ноября - 21 декабря), Козерога (22 декабря - 19 января), Водолея (20 января - 18 февраля), Рыб (19 февраля - 20 марта).

Внимание, конкурс! По моей команде вы идете в зал и находите еще двух представителей своего знака. Кто отыщет свою команду, тот подходит ко мне. А теперь мы проведем жеребьевку, каждая команда выбирает себе соперника».

Конкурсы для знаков зодиака:

**Овен** (*«Ни бе, ниме»*). Ведущий: «Представьте, что вы находитесь на прекрасном острове, где есть чистые луга, и для полной картины не хватает лишь пастуха и стада. В каждой команде назначается пастух, остальные — стадо. У меня в руках тексты просьб, с которыми наши „овцы" должны обратиться к пастухам, но так как говорить по-человечески они не умеют, то обращаться будут с помощью мимики и жестов и, конечно, блеять. Одна команда говорит: „Бе", другая: „Ме". А вам, уважаемые пастухи, я вручу набор предметов (колокольчик, кнут, пряник и ножницы), с помощью которых вы будете выполнять просьбу ваших овец. Выигрывает та команда, чей пастух быстрее поймет свое стадо. Победившая команда получает орден Зодиака».

**Телец**. Ведущий: «Тот, кто из вас читал произведение И. Ильфа и Е. Петрова „Золотой теленок", помнит творения журналиста Ухудшинского, написанные на основе словаря Остапа Бендера. А теперь наш словарь: существительные — урюк, грохот, дни, заря, кишлак, арык, аллея, ишак; глаголы — гулять, дрожит, идет, цветет. За одну минуту нужно составить текст (художественное произведение) из всех данных слов не хуже чем у товарища Ухудшинского».

**Близнецы** (*«Сиамские близнецы»*). Вызываются по два участника от команды. Им предстоит стать сиамскими близнецами. Для этого они встают рядом и обнимают друг друга одной рукой за талию. У каждого одна рука остается свободной. Задание: действуя в две свободные руки, заплести косу и завязать бантик. Побеждают те сиамские близнецы, которые быстрее и качественнее это сделают.

**Раки**. Ведущий: «Вы все прекрасно знаете, что раки ходят задом наперед. Поэтому задание будет аналогичным. Командам вручаются небольшие тексты. По очереди команды зачитывают их друг другу, произносятся все слова задом наперед. Соперники должны угадать, что было сказано. 30 секунд на подготовку».

**Лев** («Львиная доля»). Ведущий: «Оно понятно, доля у львов нелегкая. То и дело приходится доказывать, что ты царь зверей. Как? Да очень просто: то глоткой, то силой. Такого же рода испытания предстоят и вам. Испытание первое: на самое громкое, грозное и продолжительное рычание. Команды по очереди набирают полные легкие воздуха и по сигналу начинают рычать. Кто дольше?»

Ваше рычание было истинно львиным. Испытание второе: кто сильнее? Старинная русская забава. Соперники ставят руки локтями на стол ладонь в ладонь и пытаются друг друга перебороть. Причем не в одиночку, а всей командой, под музыку».

**Дева.** Ведущий: «Самый очаровательный знак нашего зодиакального круга — Дева. Задание: за три минуты команды должны выбрать одну из участниц и преобразить ее в прекрасную деву. Это можно сделать при помощи косметики, одежду, аксессуаров, прически и т. д. Жюри выбирает самые удавшиеся варианты.

Как известно, наша прекрасная половина — девы — отличается многими качествами, присущими только женщинам. Особенно следует отметить стрельбу глазами по живым мишеням. Давайте проверим. Мишени в зале? Пожалуйста! На мне попробуем это делать с закрытыми глазами. В течение одной минуты нужно как можно больше «настрелять» (наловить) поклонников с помощью мяча на веревке. Чем больше, тем лучше. Под музыку».

**Весы.** Ведущий: «Игра продолжается. Как известно, ценность человека мы определяем в зависимости от того, какой вес он имеет в обществе. Общество перед нами, весы есть, остается определиться с весом. Конкурс! Вам нужно на глаз определить вес команды и сообщить его зрителям. Затем мы взвесим всех участников команды и определим точность ваших прогнозов. Побеждает тот, кто был наиболее близок к верному ответу».

**Скорпион.** Ведущий: «Как утверждает Тамара Глоба, среди Скорпионов много прекрасных педагогов, фантазеров, гипнотизеров, писателей, художников и вообще творческих людей. Это действительно так, поэтому мы вам предлагаем что-то вроде Скорпионьего ребуса. По литературному фрагменту, музыкальному отрывку, репродукции вы должны узнать автора — Скорпиона. Кто больше угадает, тот и орден получает».

*Задания для конкурса:*

Музыка — отрывок из оперы Бизе «Кармен».

Литература — сказка Н. Носова «Приключения Незнайки и его друзей»: «Заходите! — пригласил Винтика и Шпунтика Бублик. — Я вас познакомлю с Шурупчиком. Это интересная личность».

Живопись — репродукция картины П. Пикассо «Девочка на шаре».

**Козерог.** Задача команды: рогом пробить воздушные шарик. Рог делается из обыкновенной канцелярской копки, которая с помощью скотча закрепляется на лбу. Кто быстрее и больше! Под музыку.

**Водолей.** Ведущий: «Водолей — натура загадочная, лукавая, спокойная, стремящаяся к успеху, так говорит гороскоп. Но и само название говорит за себя: Водо-лей... Конкурс! Каждая команда получает по ведру, наполовину наполненному водой, и по кружке. От каждой команды выбирается по одному водолею. Остальные будут проявлять себя в ловкости и смекалке. Их задача — вспоминать пословицы и поговорки. Команда говорит пословицу — водолей переливает одну кружку в ведро соперника». Играют до тех пор, пока одно из ведер не опустеет.

**Рыбы.** Ведущий: «Если есть рыбы, должен быть и клев. А где клев, там и рыбаки. А где рыбаки, там рыбацкие байки. Конкурс на лучшую небылицу (3-4 минуты). Сочинить байку нужно, используя как можно больше названий рыб. Но нам нельзя и без ротозеев. Болельщики, как только вы услышите название рыбы, кричите: „Клюет!“. Чем лучше будет клев, тем больше шансов на победу. Побеждает та команда, чьи болельщики не прозевают ни одной поклевки».

**Финальный конкурс.** Ведущий: «Вот и подошло к концу наше соревнование. Проведем еще один конкурс и выявим команду победителей. Одна команда мимикой, жестами, построениями показывает какой-то предмет, а команда-соперница должна отгадать этот предмет».

## РЕКОРДЫ ГИННЕССА

Это целая конкурсная программа, которую можно проводить как в отдельно взятом отряде, классе, так и во всем лагере, школе. Организаторы заранее выбирают номинации, в которых дети могут установить свои рекорды. Обязательное условие: рекорды должны быть безопасны для жизни и здоровья детей, а также не должны унижать их чувство собственного достоинства. Мы предлагаем вам вариант проведения программы, в котором все рекорды устанавливаются на заранее выбранной площадке, в рамках определенного времени (1,5-2 часа).

*Номинации:*

- Самый высокий — самый низкий;
- Самая хрупкая талия — самая внушительная талия;
- Самые длинные волосы — самые короткие волосы (мальчики/девочки);

- Самые светлые/темные волосы;
- Самые длинные пальцы рук;
- Самые длинные ногти;
- Самый большой/маленький кулак;
- Самая большая/маленькая ступня;
- Самые длинные ресницы;
- Самая длинная/короткая фамилия;
- Самая смешная рожица (их лучше фотографировать или снимать на видео);
  - Самое большое количество пуговиц на одежде;
  - Самое большое количество веснушек на лице;
  - Самые длинные/короткие шнурки на обуви;
  - Самые необычные фигуры или движения пальцами или кистями рук;
  - Самое гибкое тело;
  - Количество слов произнесенных за определенное время (10-15 секунд);
  - Самое правильное и быстрое произнесение скороговорок;
  - Подтягивание, отжимание, прыжки в длину и т. д.

# ИГРЫ И КОНКУРСЫ НА МЕСТНОСТИ

## ЛАБИРИНТ ПРОСТРАНСТВА И ВРЕМЕНИ

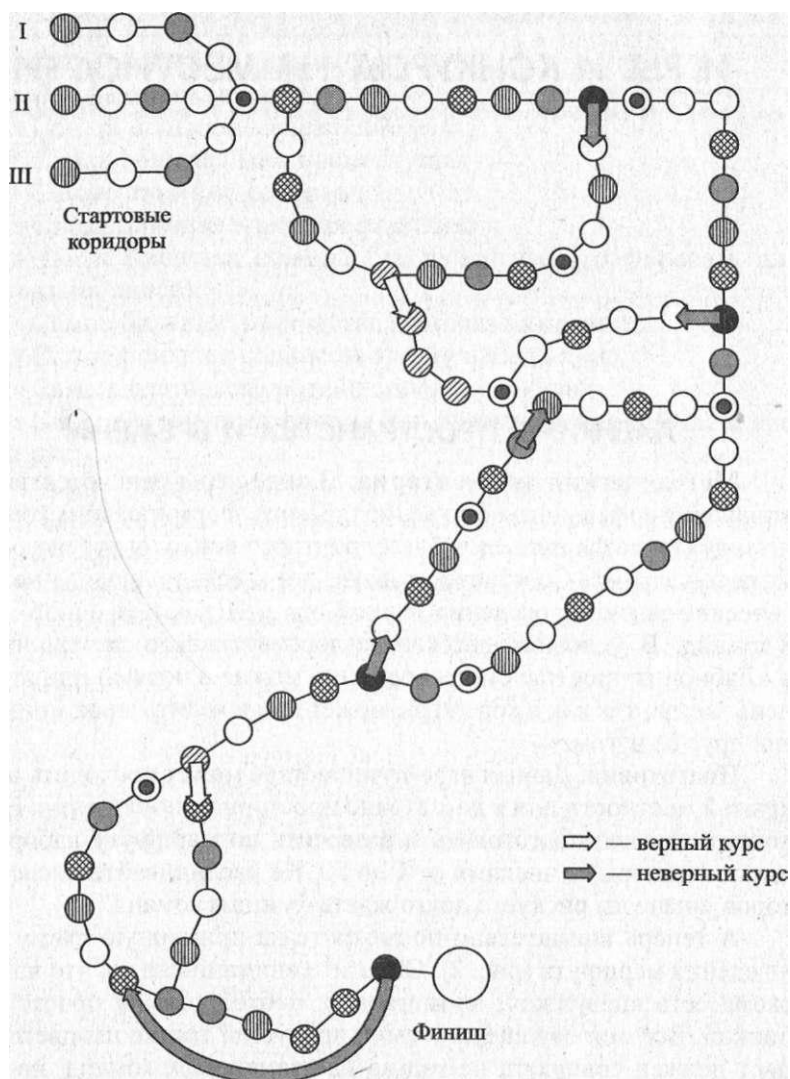
Методический комментарий. В ходе игры решаются задачи сплочения временного детского коллектива, формирования командного духа и создания основ благоприятного психологического климата коллектива. Собственно говоря, это и есть психолого-педагогические задачи проведения данной игры. Игруют от одной до 7–8 команд. В условиях детского оздоровительного лагеря играть в «Лабиринт пространства и времени» можно в первый или второй день заезда, так как в ходе игры может происходить знакомство детей друг с другом.

Подготовка. Данная игра-путешествие может проходить на открытой местности или в достаточно просторном помещении. Необходимо заранее подготовить и развесить по маршруту лабиринта листы (секторы) с числами от 1 до 50. Не увеличивайте число секторов, иначе вы рискуете долго ждать финиша команд.

А теперь внимательно посмотрите на примерную схему прохождения маршрута (рис. 2). Обратите внимание на то, что на этой схеме есть «ловушки», «помогалки», «обходилки» и просто «дурилки». Все они окрашены в свой, присущий только им цвет. Этот цвет должен совпадать не только на схемах всех команд, но и на самом маршруте (на заранее развешенных секторах).

Для каждой команды назначается независимый эксперт — один из членов организационной группы. Его функции — контролировать правильность выполнения заданий и координировать действия команды (пояснять непонятные моменты, избегать встреч с другими командами и т. д.). Также вместе с командой передвигается и педагог (вожатый, учитель).

Ход игры. Сначала необходимо провести сбор-старт игры. На нем ведущий говорит детям, что им предстоит путешествие в пространстве и времени. Это очень опасно, но чрезвычайно интересно,



- — фиолетовый цвет (задание измерения Кенгуру)
- ⦿ — желтый цвет («помогалка» и 3 сектора вперед)
- ⦿ — красный цвет (задание ведущего)
- — синий цвет («дурилка» — повернитесь вокруг себя через левое плечо 7 раз, повторяя: «Крэке, фэкс, пэкс», и бросайте кубик еще раз; если выпадет «нечет», повторите процедуру)
- — черный цвет (притяжение черной дыры и отклонение от заданного курса в сторону «ловушки» — обходного пути. Вам просто не повезло...)
- — белый цвет (освобождение от всех заданий и неприятностей: бросайте кубик еще раз)
- — коричневый цвет («обходилка». Вы — властелины времени! Вперед, в будущее!)

Рис. 2. Схема прохождения лабиринта (для трех команд)



так как они попадут в другие измерения, постигнут смысл и направление течения времени и смогут приоткрыть завесу великой тайны вечного сосуществования пространства и времени. Организаторы игры торжественно представляют проводников — независимых экспертов, которые занимают места у своих команд.

Далее все команды знакомятся с Повелителем лабиринта—главным координатором и хронометристом игры. Он знакомит команды с правилами игры (объясняет значение цветных кружков на схеме; знакомит с порядком прохождения лабиринта; объясняет суть заданий измерения Кенгуру, «помогалок», «ловушек» и «обходилок»; напоминает, что выполнять задания всех этапов должны все участники команды) и торжественно вручает участникам «кубометроход» (кубик и коробочку к нему). Затем повелевает занять исходные положения. После того как все команды достигли входа в стартовые коридоры, Повелитель лабиринта дает одновременный старт игры.

Для того чтобы на первоначальном этапе игры не возникла давка и суeta, лучше произвести старт команд из разных мест. Для этого создаются стартовые коридоры для каждой из команд. После прохождения стартового коридора все команды заходят в главный лабиринт.

По команде Повелителя лабиринта команды первый раз бросают свои кубики и передвигаются на столько клеточек-«шагов», сколько значений выпало на кубике. С этого момента независимый эксперт приступает к своим обязанностям, так как только у него есть карта продвижения команды и лист со всеми заданиями, которые выпадают команде.

#### *Задания ведущего:*

1. Ведущий: «Есть измерение, которое называется „Кенгуру". Все существа этого измерения передвигаются прыжками. Причем, так как они считают, что истина в движении, то никогда не останавливаются, даже когда едят. Как вы думаете, легко ли будет общаться с такими попрыгунчиками? Давайте попробуем попрыгать на месте хотя бы 50 раз и оценим свои силы!».

Задание измерения Кенгуру помечено на схеме отдельно (фиолетовым цветом), оно дается детям каждый раз, когда они попадают на фиолетовый сектор.

2. Ведущий: «Для общения с существами других измерений вам часто потребуется быть не только ловкими, но и меткими. Существа измерения Дельта, к примеру, когда здороваются, кидают друг в друга маленькие мячики, которые для них служат специальными „здоровкалками". Не попал — не поздоровался, а значит, нарушил правило этикета. Так можно все „здоровкалки" растратить и не поздороваться ни с кем, тем самым нажив себе неприятелей.

Попробуем ненадолго представить себя гостями измерения Дельта и поздороваться с его жителями».

Проводится конкурс «Снайпер»: каждый член команды должен попасть мячом в обруч. Количество попыток не ограничено, но задание засчитывается только тогда, когда у всех игроков получится попасть в обруч хотя бы один раз.

3. Ведущий: «Нередко вы будете удивлены тем, насколько причудливые существа могут жить в других измерениях. А вдруг вы захотите все вместе поводить хоровод или просто погулять, взявшись за руки, ну или взявшись за то, что служит другим существам руками. До следующего этапа игры вы должны будите пройти как раз именно так, причем предварительно представив себя существом какого-нибудь измерения.

Детям раздаются задания, в которых указано, как именно каждый из них будет передвигаться. Например: припрыгивая, как существо измерения Кенгуру, со словами «И ты, Брут, проданся большевикам!», смотря в «бинокль» из ладошек, скрестив ноги, закрыв глаза, гуськом, повернув голову назад, спиной вперед, вслух считая шаги, приговаривая: «Я от бабушки ушел, я от дедушки ушел», выкрикивая: «Нас не догонят!», наклонившись вперед и прижав правую руку к уху, отплясывая твист, «завязав» руки узлом, открыв рот, нахмутив брови, очень громко смеясь, качая головой в разные стороны, прыгая на левой ноге, напевая: «В траве сидел кузнечик, в траве сидел кузнечик», приставным шагом, очень быстро моргая, строевым шагом, размахивая правой рукой, размахивая левой рукой, выпучив глаза, мяукая, держась за ухо соседа, прыгая на двух ногах...

4. Ведущий: «Для того чтобы дружить с существами других измерений, необходимо быть дружными и миролюбивыми внутри своего измерения. Посмотрим, как вы можете вместе не только мыслить, но и говорить».

Проводится конкурс загадок с коллективным ответом:

Распустила алый хвост,  
Улетела в стаю звезд.  
Наш народ построил эту  
Межпланетную... (*ракету*).

Папа разбил драгоценную вазу,  
Бабушка с мамой расстроились сразу.  
Но папа нашелся, взглянул им в глаза,  
И громко и смело он вот что сказал:  
— Прошу вас, вы так на меня не смотрите  
И, если возможно, меня... (*извините*).

- Кто в малине знает толк?
- Косолапый, бурый... *(медведь)*.
- Кто любит по ветвям носиться?
- Конечно, рыжая... *(белка)*.

Тучек нет на горизонте,  
Но раскрылся в небе зонтик,  
Через несколько минут  
Опустился... *(парашют)*.

На что похожа половина яблока? *(На вторую половину!)*  
На какой вопрос никто не отвечает «да»? *(На вопрос: Вы спите?)*  
Когда человек бывает в комнате без головы? *(Когда он высунулся в окно)*

Сколько горошин войдет в стакан? *(Ни одной, так как они не умеют ходить)*

Назовите цитрус с шестью нолями. *(Лимон)*

Где вода стоит столбом? *(В стакане)*

Что делает ворона, прожив три года? *(Живет четвертый)*

Где на территории России можно одновременно увидеть и пингвина, и кенгуру? *(В зоопарке)*

Если в поезде стоп-кран красный, то какого он цвета в самолете? *(В самолете его нет!)*

5. Ведущий: «Довольно сложно общаться, если не видишь своего собеседника. Посмотрим, сможете ли вы справиться с такой задачей».

Дети встают «плечо к плечу», скрестив руки за спиной, и передают предметы (кубик, мячик, ветка и т. д.) от первого человека к последнему, стараясь не уронить его.

6. Ведущий: «Создайте монументальную скульптурную композицию из всех представителей своего измерения на тему „Этот мир придуман не нами“, расскажите обо всех ее элементах. Постарайтесь проявить при этом максимум фантазии и юмора».

7. Ведущий: «Еще одно испытание вашей сплоченности. Посмотрим, насколько дружно вы можете дурачиться».

**МЫ ОХОТИМСЯ НА ЛЬВА.** Ведущий произносит слова и показывает движения. Все вместе повторяют их:

Мы охотимся на льва *(хлопок ладонями по коленям)*,

Не боимся мы его *(хлопок ладонями по коленям)*,

У нас огромное ружье *(развести руки)*

И точеный меч — у-у-ух! *(жест большим пальцем руки назад за плечо)*

Ой, кто это? *(ладонь под козырек)*

Ой, что это? *(теперь в другую ладонь)*

Это — болото! *(слова «чпок-чпок»)*

Его не обойдешь *(руками изобразить, как что-то обходят),*

Под ним не проползешь *(руками изобразить, как под чем-то ползут),*

Над ним не пролетишь *(руками изобразить, как над чем-то летят),*

Дорога — напрямик! *(руками показать дорогу впереди).*

Повторить еще три раза:

в первом повторе вместо «болота» — «пустыня» *(пошуршать ладонями);*

во втором повторе вместо «болота» — «море» *(руками изобразить будто плывешь);*

в третьем повторе вместо «болота» — «лев» *(нужно «убежать» и повторить все движения и звуки в обратном порядке).*

При последнем повторе ведущему можно поимпровизировать, изобразив дрожь в голосе, страх и т. д. Например: «Ой, мамочка, кто это?!!».

**ОБСЕРВАТОРИЯ.** Проговаривается сначала первая строчка (с движениями), затем повторяется первая, к ней добавляется вторая; снова повтор первой, второй строки, затем добавляется третья ит. д.

Жалюзи открываются — вжик-вжик! *(сжатыми в кулаки руками изображается движение, напоминающее открывание жалюзи)*

Выезжает телескоп — у-у-У--- *(руки, сжатые в кулаки, находятся на уровне лица возле висков, шею вытянуть вперед под звуки «у-у-у»)*

Протираем стеклышко (ну, линза такая) — ш-ш-ш-ш-ш... *(одной рукой изображается движение, имитирующее вытирание стекла).*

Увидели звездочку — О! *(палец вверх)*

Увидели много звездочек — О! О! О! О! *(руки подняты и сжаты в кулаки, потом пальцы резко разжимаются)*

Мимо пролетают кометы — вау-вау *(руками в воздухе изображаются волнообразные движения).*

Пролетают метеориты — тиу-тиу *(изображаются волнообразные движения).*

Появляются летающие тарелочки — улю-лю-лю-лю *(руки подняты, указательными пальцами изображаются вращательные движения в воздухе).*

Из ракеты выпал космонавт — бе... *(голова набок)*

Э ПИЦЦЕ ХАТ. Ведущий: «Давайте представим, что мы с вами находимся в пиццерии. Что едят в пиццерии? Правильно, пиццу! Какого размера пиццу мы закажем? Правильно, среднего!».

Ведущий произносит слова и показывает движения. Все вместе повторяют и слова, и движения:

Э пицце хат *{руками изображается круг — пицца}*.

Э пицце хат *(движение повторяется)*.

Кентукки фрайнде чикен энд э пицце хат *(локти поднимаются в стороны, изображая курочку на насесте)*.

Макдональдс, Макдональдс *(руки поднимаются к голове «домиком», изображая букву «М»)*.

Кентукки фрайнде чикен энд э пицце хат *(локти поднимаются в стороны, изображая курочку на насесте)*.

Куплет повторяется еще дважды, но теперь с другими размерами пиццы: сначала большая пицца, потом маленькая. «Заказывая» большую пиццу, необходимо говорить низким голосом, а маленькую — высоким.

8. Ведущий: «Очень часто ваша команда будет попадать в такие экстремальные и даже безвыходные ситуации, когда нужно сконцентрировать все свои силы и помогать друг другу. Представьте, что вам необходимо всем вместе пройти по отвесной скале, вы очень боитесь упасть, но пройти по ней все равно надо».

СКАЛА. На земле (асфальте, полу) чертится прямая линия. Вся группа выстраивается в один ряд (можно по росту) так, чтобы носки обуви касались края этой линии. Стоящий на левом (или правом) краю участник начинает движение в сторону противоположного фланга. Движение должно совершаться так, будто человек передвигается по краю пропасти: нельзя пятками заступать за внешнюю границу линии. Участник, заступивший за край, начинает движение сначала.

Практика показывает, что передвигаться по «скале» легче всего лицом к другим участникам. На первых порах ребята пытаются удерживаться за руки, плечи, одежду тех, мимо кого проходят (при их пассивном участии). Но по прошествии некоторого времени участники игры начинают помогать друг другу.

Для того чтобы достичь эффекта, ведущему необходимо подбадривать игроков, комментировать происходящее. Самое главное — дети сами должны догадаться, что нужно помогать друг другу.

Игра не затянется, если участники будут следовать друг за другом через определенный промежуток времени.

После того как дети справились с заданием, можно несколько усложнить правила: пустить двух участников с разных флангов навстречу друг другу. При их встрече они должны разминуться так, чтобы ни один из них не упал со «скалы».

Если вместо прямой линии начертить ломаную, имитирующую выступы и расщелины «скалы», игра станет еще более захватывающей.

9. Ведущий: «У каждого существа во Вселенной, независимо от того, к какому измерению он принадлежит, есть любимое занятие. Найти единомышленника зачастую бывает непросто. Вот сейчас мы и посмотрим, насколько быстро получится это у вас. Искать единомышленников можно с помощью мимики, жестов и звуков, не слов, а звуков! Увидите, вы не одиноки в своих пристрастиях!».

Детям раздаются листочки с указанием их любимых занятий (одно и то же занятие пишется на трех карточках): болтать ногами в ванной, есть хачапури, спать, болеть за «Спартак», ковырять в носу соседа, есть манную кашу, ездить в лагерь, смотреть мультики, тушить пожары, вышивать крестиком, слушать «Фабрику-3», глядеть в окно, выгуливать собаку, валяться на диване...

После того как дети соберутся по микрогруппам, нужно попросить их хором озвучить свои любимые занятия.

10. Ведущий: «Музыка — великое явление. Она способна сплотить и сдружить не только существ одного измерения, но и всех существ во Вселенной. Посмотрим, насколько вы музыкально эрудированы. Я буду задавать вам вопросы, отвечать на которые вы должны фразами из песен. Например, вопрос: когда вы проснулись? Ответ: „Ох, рано встает охрана!“, „Утром, это будет утром“, „В тот день, когда ты мне приснился“ и т. д. Обязательное условие: петь необходимо всем! Начинаем».

Варианты ответов (в скобках) даются детям, если они не могут найти свой:

Какое сейчас время года? (*«Осень, в небе жгут корабли», «Лето, ах, лето, лето звонкое, будь со мной»*)

Где ты? (*«Где ты, тебя мне очень не хватает», «Ты где-то там, за горизонтом», «На далекой Амазонке не бывал я никогда»*)

Какое растение растет в поле? (*«Ой, цветет калина», «Во поле березка стояла», «Береза, белая подруга», «Травы, травы, травы не успели»*)

Сколько? (*«Три гантели и один утюг», «Тридцать три коровы», «Три минуты, три минуты, это много или мало?»*)

Кто? (*«Мой малыш растет не по годам», «Король Оранжевое Солнце, голубоглазый мальчуган»*)

Куда? (*«И уносят меня, и уносят меня в звенящую снежную даль», «На недельку до второго я уеду в Комарове»*)

Что? (*«Белый дым, серый лед», «Конфетти—мишура нереальной любви», «Сокровища Черного моря»*)

Где? (*«А где-то лондонский дождь», «В стране Перевертундии», «В доме восемь на Тверском бульваре»*)

С кем? (*«Я пойду, пойду с тобой», «Если с другом вышел в путь», «С моим Серегой мы шагаем по Петровке»*)

Что произошло? (*«Вдруг, как в сказке, скрипнула дверь», «Иу любви у нашей села батарейка», «Счастье вдруг в тишине постучалось в двери»*)

Почему? (*«Потому что есть Алешка у тебя», «Потому, потому что мы пилоты»*)

Что происходит? (*«Таю, таю, таю в небесах», «А я еду, а я еду за туманом»*)

Кто бежит? (*«Пусть бегут неуклюже пешеходы по лужам», «А все бегут, бегут, бегут»*)

11. Ведущий: «Иногда исследователи находят во Вселенной странные послания, которые оставили представители других космических цивилизаций. Одно из них мы вам предлагаем расшифровать».

Детям раздаются карточки со словами. Необходимо расположить карточки так, чтобы получились связанные предложения. Чем быстрее команда это сделает, тем быстрее ей представится возможность вновь бросить свой кубик.

Пример: нашей, планете, угрожает, огромный, астероид, переселяемся, другую, звездную, систему, ищите, нас, Альфа-Центавре.

Замечания. После того как все команды доберутся до финиша, оглашаются результаты прохождения лабиринта. По нашему мнению, ни в коем случае нельзя присуждать командам места, так как прохождение лабиринта очень сильно связано с везением/невезением. Некоторые команды, показавшие свою сплоченность и мастерство, могут прийти к финишу последними. Это не значит, что они в чем-то хуже других команд. Логичнее по ходу игры или заранее придумать номинации для каждой команды. Тогда каждая группа детей будет лучшей в своей номинации. А это уже кое-что значит для формирующегося детского коллектива.

Из практики проведения этой игры замечено, что некоторые команды иногда застревают на каком-то участке лабиринта. Они могут несколько раз «срезаться» и вновь и вновь выполнять одно и то же задание. Досадно... Если ситуация действительно тупиковая и у детей резко снижается настроение, проводник может взять на себя ответственность и помочь выйти команде из этого затруд-

нительного для нее положения. (Чего не сделаешь ради эмоционального благополучия детей...)

Очень редко, но встречается обратная ситуация — команда достаточно успешно проходит лабиринт и у нее остается масса свободного времени. Вожатый и проводник в данном случае могут предложить детям выполнить некоторые задания уже за рамками лабиринта или просто поиграть с детьми (в подвижные игры или игры в кругу).

Если есть такая возможность, то вместо развешивания пронумерованных листов можно расчертить квадратики или круги с номерами на асфальте или полу (цветным мелом, краской). Не забудьте стрелками указать направление дальнейшего движения! В данном случае эти квадраты (круги) должны находиться на достаточном расстоянии друг от друга (7-8 метров). Это поможет избежать ситуаций, когда команды, находясь в соседних секторах, в непосредственной близости одна от другой, мешают друг другу.

Проводник должен внимательно следить, а при необходимости требовать от ребят, чтобы задания выполняли все дети. Ведь основная идея этой игры в сплочении детского коллектива и формировании чувства коллективного «Мы».

По окончании прохождения лабиринта детям не терпится сравнить результаты своей команды с результатами других команд. Напоминаем, если игра проходит в условиях детского лагеря, в первые дни смены, то всякое публичное выделение лучших или худших команд неуместно. В данном случае необходимо для каждой команды придумать номинацию, в которой она была бы самой лучшей. А если вы сделаете сводную таблицу с результатами всех команд, то дети сами увидят, «кто есть кто». Не забудьте в сводной таблице указать лучшие команды по номинациям («Самая веселая и жизнерадостная», «Самая прыгучая и могучая», «Самая музыкальная и театральная» и т. д.).

И самое главное замечание: игровых секторов должно быть примерно такое количество, которое указано на нижеприведенной схеме (поверьте опыту). Не увеличивайте их число — вы рискуете долго ждать финиша команд.

## ДЕНЬ НЕПТУНА

Методическая цель. Комплексная игра на местности с элементами путешествия, состязания и драматизации. Развивает воображение, творческие способности, наблюдательность, коммуникативные способности.



Подготовительный этап

*Количество участников:* не менее 2-3 отрядов, возраст — 10-16 лет.

Распределение ролей: Нептун, Обалдуй Нептунович, свита (6-7 человек).

*Реквизит:* ватман с текстом указа, трон, трезубец, стаканы для конкурса водохлебов, аппарата.

*Костюмы:* Нептун — корона, борода, сеть-плащ, разукрашенный под рыбу чешую; Обалдуй — маленькая корона, весь разукрашен; свита — девочки наряжены под русалок и кикимор, мальчики — под пиратов, утопленников, водяных.

*Оформление* под подводный мир одного из уголков пляжа.

Ход игры. Свита толпится на пляже около трона, нет только Нептуна. Вдруг раздается громкий крик, и появляется Нептун.

НЕПТУН. А-а-а! Опять не доглядели! За что я вам кораллы плачу? А? Где мой сто двадцать шестой сын Обалдуюшка, наследник моего царства? Опять, поди, русалки-няньки шуры-муры с утопленниками разводили? Все бы вам хороводы водить да хихикать! Где сын, спрашиваю?!

СВИТА. Да не знаем, батюшка, сам ведь ведаешь, что сыночку твоему лишь бы сбежать из-под надзора. Вскочит на морского конька, да только его и видели. Куда-нибудь по морям-океанам умчит.

НЕПТУН. Что? Я не ослышался? Вы еще и оправдываетесь! Где хотите ищите, но чтобы через пять минут он был здесь!!! А то отправлю вас всех на берег.

СВИТА (*падает на колени, ползет к трону*). Батюшка! Ваше мокрейшество! Помилуй! Что хочешь проси, как хочешь наказывай, но только не выкидывай нас на сухой берег. Пропадем ведь там, неразумные! Что делать? Сами ведь его не найдем. А может, ребят попросим? Ребятюшки, помогите найти Обалдуя Нептуновича, а то наш изверг точно нас на берег спишет.

ДЕТИ. Ну, ладно, но только как?

СВИТА. Да есть тут у нас одна волшебная бумажка, «маршрутный лист» называется (*раздают детям маршрутные листы*).

8 маршрутных листах указаны станции, через которые необходимо пройти. На каждой станции ребята получают по одной примете, первые из которых могут подходить ко многим вожатым, а последняя конкретно и безошибочно указывает на одного-единственного. После прохождения станций ребята по полученным приметам догадываются, кто же этот сын, и следующая задача для них — узнать, где на территории лагеря находится этот человек. Для этого они должны расспросить Немого Свидетеля, чье место пребывания сообщается на последней станции. Вопросы должны быть заданы в такой форме, чтобы Немой Свидетель мог ответить либо «да», либо «нет». После этого дети находят и ведут (несут) сына Нептуна на пляж.

НЕПТУН. Сыночка, нашли тебя, непутевого! Сиди теперь рядом. Ну, что сына нашли — спасибо ребятам. Есть еще одна проблема: водохлеб с заезжей русалкой сбежал. Где теперь нового найдешь? А? Такая профессия редкая, каждый наперечет.

СВИТА. Не из нас точно, неспособные мы к тонкому делу водопития.

НЕПТУН. Разве что из ребят попробовать?

От каждого отряда выходит по одному человеку. Задача — выпить воду из разных положений при следующих условиях: дается одна минута на выпивание; если из стакана выливается вода, устраняется участник; если участник не может пить дольше, он тоже устраняется. Задания: выпить воду, зажав стакан между тыльными сторонами ладоней; удерживая стакан на сгибе локтя; поставив стакан на ладонь; зажав стакан зубами, без помощи рук; зажав стакан между колен; через соломинку; лежа на спине. По итогам выбирается водохлеб, его обвешивают водорослями и т. д.

НЕПТУН. Ну вот, водохлеб теперь есть. Теперь осталась только одна напасть, от которой меня точно никто не спасет! Мне скучно!!!

СВИТА. Ну, батюшка, это нам под силу Сейчас твой кордебалет тебе споет песенку «Калинка-калинка!».

НЕПТУН. Надоело! Два века одно и то же!

СВИТА. Хорошо! Другая песня: «Малинка-малинка!».

НЕПТУН. Надоело! Достали уже!

СВИТА. Ну, не гневайся. Новый супер-пупер хит «Калинка-малинка»!

НЕПТУН. У-у-у! Повысушиваю! Замолчите! У вас талант меня бесить!

СВИТА. Что же делать? То у него сын, то водохлеба ему вынь да положь, а теперь — весели. А ежели не сделаем, ведь точно на берег отправит. Ребята, вы нам снова не поможете?

1-й отряд танцует танец.

НЕПТУН. Ну, вот смотрите! А вы?..

СВИТА. А мы?! Мы умеем, тоже умеем танцевать! (*Танцуют под «Калинку-малинку», но кое-как.*)

НЕПТУН. У, достали! Брысь! Но мало (*обращается к детям*), еще давайте.

2-й отряд поет песню.

СВИТА. Батюшка, мы не хуже умеем. (*Поют «Калинку-малинку» на мотив «Улюбви как у пташки крылья».*)

НЕПТУН. Помолчите, постылые! Поглядите, какие девочки молоденькие пели. Куда уж вам, старым. Решено! Их к себе, а вас на берег.

СВИТА. У-у-у! О-о-о! А-а-а!

НЕПТУН *(обращается к детям)*. А еще можете?

3-й отряд исполняет акробатическую композицию.

СВИТА. Щас, мы тоже!!! *(Начинают вытворять, кто на что способен, кто-то садится на шпагат, кто-то встает на мостик и т. д.)*

НЕПТУН. Ой, уйдите с глаз моих долой. Считайте, что вы меня довели. Где мой указ? *(Ему подают указ. Читает.)*

За к обязанностям своим пренебрежение

И сына моего небережение

Держу данное мною слово —

Велю наказать строго и сурово

Всех вожатых Катей

За то, что утром сгоняют с кроватей,

Вожатого первого отряда Славу

За то, что он спокойного нрава,

Вожатых третьего отряда Лену и Костю

За то, что редко ходят к нам в гости,

Вожатого пятого отряда Сашу

За то, что ест мало каши,

Вожатого второго отряда Олега

За то, что не будет летом снега,

Физруков Салавата и Женю

За то, что в плечах косые сажени,

Ди-джея Славу

За то, что дискотеки нам мало,

Старшую вожатую Лену,

За то, что работала целую смену,

И организатора Юлю

За то, что летает по лагерю пульей.

Указ привести в исполнение!

Наказание им — утопление!

Замечания. Заранее предупредите детей о том, что после прочтения указа они должны купать вожатых (но не топить!). Особое внимание обратите на номера, которые будут показывать дети. Нужно учитывать, что представление будет проходить на пляже, а значит, на песке, под жарким, палящим солнцем.

## ПОИСК

Методическая цель. Активизация познавательной деятельности, повышение эмоционального настроения детей.

Подготовительный этап. Оборудование: пакет интеллектуальных вопросов, туристическое снаряжение, компас, планы местности, где будет проводиться игра. В игре участвуют 2 команды по 5 человек. Возраст — 13-15 лет.

Ход игры. Игра проходит в 4 этапа: старт, тропа испытаний, лабиринт, поиск.

Цель игры для детей — найти спрятанный флаг. Перед началом игры командам раздаются планы местности, на которых обозначено только место старта.

**Старт.** Командам предлагается ряд вопросов. Из заглавных букв правильных ответов составляется слово, направляющее на следующий этап. Ответ на вопрос должен формулироваться одним словом.

**Тропа испытаний.** На этом этапе команда должна преодолеть два препятствия. Не очень толстая веревка натягивается между двумя стойками (деревьями, столбами) подобно паутине так, чтобы получилось примерно 10 одинаковых ячеек. В каждую ячейку должен пройти один из участников команды, не задев веревки. Работают молча. Когда все участники проходят через «паутину», их ждет другое испытание. При помощи каната нужно переправиться из одной точки в другую, не задев земли. После выполнения этого задания судья отмечает в плане местности команды место следующего этапа и выдает маршрут к нему.

**Лабиринт.** Здесь командам задается вопрос, ответ на который формулируется одним словом. Участники команды должны перебраться на другую сторону поля, расчерченного на земле, наступая на те буквы, которые содержатся в ответе. Количество клеток поля — 25 (5 x 5). Участник игры, наступивший на неправильную букву, исключается из игры.

**Поиск.** Этот этап последний. На нем команды получают карту и компас, с помощью которых они должны найти флаг. Побеждает команда, которая сделает это первой.

Замечания. На каждом этапе игры должен стоять судья, оценивающий правильность прохождения этапов. После проведения игры объявляются победители и происходит награждение. Можно провести анализ действий каждой группы и обсудить вклад каждого ребенка в общее дело.

## ИГРЫ-ВЕРТУШКИ

«Игра-вертушка» — термин не столько научный, сколько бытовой, слэнговый. Его часто используют вожатые, методисты и игротехники, обозначая им игры-путешествия с элементами творчества, эрудиции, ловкости и т. д.

Данные игры могут проводиться в различных детских коллективах (временных или постоянных) с разными целями. В детском лагере, например, «игры-вертушки» чаще всего проводятся в самом начале смены с членами всего отряда, чтобы познакомить ребят друг с другом и лагерем, выявить лидеров и творческие способности детей. В середине смены такие же игры проводятся уже с соревновательным подтекстом. А в условиях школы или отдельно взятого класса можно разделить детей на микрогруппы и организовать между ними своеобразное соревнование. В данном случае цель варьирует.

Но в любом случае «игры-вертушки» предполагают, что дети в том или ином количестве будут путешествовать по заранее составленному организаторами маршруту, выполнять на его этапах (станциях, планетах, континентах и т. д.) определенные задания. Причем необходимо объяснить детям, что игра проводится не на скорость, а на качество выполнения этих заданий.

Здесь собраны воедино несколько однотипных игр, для простоты восприятия и описания представленные в виде таблицы. Игры имеют разные названия и задания на этапах, общий порядок проведения и общие правила прохождения этапов:

1. «Игры-вертушки» проводятся не на лучшее время, а на результативность (лучшее качество выполнения задания). Причем в выполнении того или иного задания должна принимать участие вся команда, прибывшая на очередной этап.

2. Игры начинается сбор-старт, на котором организационная группа объясняет правила прохождения этапов и раздает командам маршрутные листы. В маршрутных листах помимо очередности прохождения этапов необходимо указать и то, где эти этапы расположены. После выполнения данной процедуры дается старт игры.

3. Совершенно очевидно, что на каждом этапе игры должен находиться человек, основные функции которого — организовать пришедшие к нему команды для выполнения задания, оценить качество выполненного задания и выдать команде соответствующий знак. Это могут быть разноцветные жетоны, цвет которых зависит от степени качества, привычные детям оценки, их выставляют прямо на маршрутном листе с росписью ответственного человека, и т. д.

4. Организаторы игры должны заранее договориться о том, сколько времени команды находятся на одном этапе. Практика показывает, что в зависимости от количества этапов и участвующих в игре команд, это время может варьировать от 3-4 до 8-10 минут. Договориться об этом необходимо заранее для того, чтобы команды приходили и уходили с этапов одновременно, не мешая друг другу.

Лучше определить какой-нибудь общий сигнал, который одинаково хорошо будет слышен на всех этапах и всем командам.

5. Лучше, если с каждой командой по этапам будет ходить кто-то из взрослых или старших детей. Особую актуальность это имеет в детских лагерях, когда игра проводится в первый или второй день нахождения ребят в незнакомом месте.

6. Маршруты команд должны начинаться с разных этапов, а количество этапов должно быть равно или больше количества команд, участвующих в игре. В противном случае команды могут встретиться на одном и том же этапе и помешать друг другу.

7. После прохождения маршрута все команды сдают свои маршрутные листы и полученные знаки (жетоны, оценки и т. д.) организаторам, которые подводят итоги игры. Для наглядности советуем сделать сводную таблицу, отражающую результаты всех команд.

В зависимости от того, в какой период формирования временных детских коллективов проводится игра, уместно (или не уместно) огласить призеров игры. В самом начале лучше этого не делать, дабы не вызывать у ребят чувство нездоровой конкуренции, в данном случае лучше придумать разнообразные номинации (по количеству команд), в которых каждая команда будет лучшей.

Помните, что иногда возникает ситуация, когда дети не совсем охотно участвуют в общекомандной деятельности. Это происходит в силу разных обстоятельств и причин, но в результате может пострадать общее дело. Поэтому необходима мощная мотивация со стороны взрослых (или старших детей): речь идет о командном успехе, который зависит от каждого члена команды. На формирование команды, коллективного чувства «Мы», на сплочение детского коллектива, как правило, направлены все приведенные ниже «игры-вертушки».

Позвольте сделать еще одно замечание: подобные игры могут организовывать старшие дети (отряды, классы) для младших. В таком случае старшие несколько не пострадают от того, что они не сплотились как команда в самой игре, ведь они сплотились при ее организации.

Как вы понимаете, количество «игр-вертушек» не ограничивается приведенными в таблице. Но хочется предупредить начинающих педагогов о том, что частое их использование приводит к тому, что детям они просто-напросто надоедают. Причем, когда кроме данной формы работы с детьми не используются другие формы, пресыщение наступает достаточно быстро. Помните об этом! Ведь разнообразие и частая смена видов деятельности — это то, что помогает избежать рутины и скуки в педагогической деятельности.

### Задания для «игр-вертушек»

№. этап	«Держайте! Вы талантливы!»	«Турград»	«Играйград»	«Большое космическое путешествие»	«Экскурсия»
1	Театральный конкурс: инсценирование простой сказки	Конкурс «Собираемся в поход»: укладка снаряжения в рюкзак	Игры в кругу: «Лавата», «Арам-шим-шим», «Почта», «Сантики-фантики»	Задание: построить космический корабль и дать ему имя (рисунок-проект)	«Дом, в котором мы живем»: экскурсия по корпусу — проводят дети
2	Скульптура: коллективный стоп-кадр на заданную тему	Преодоление искусственных препятствий: река, горы, болото и т. д.	Подвижные игры: «Цепи кованные», «Караси и карпы», «Лесенка», «Луноход»	Игра «Запуск ракеты хорошего настроения»	Медпункт — проводят медработники
3	Художественное творчество: коллективный портрет группы (рисунок)	Конкурс «Строим дом»: установка палатки на время	Игры-шутки: «Салями», «Э пицце хат», «Я, ты, он, она», «Я вижу мишку»	Посадка на планете игра: «Обсерватория»	Столовая — проводят вожатые
4	Музыкальный конкурс: спеть песенки на заданную тему	Задание: разжечь костер (собрать дрова, зажечь костер, если можно без спичек)	Спортивные игры-соревнования (эстафеты)	«Космические пираты»: поражение летающей тарелки противника	Кружковые помещения — проводят педагоги дополнительного оборудования
5	Стихотворный конкурс: сочинить стихи на заданные рифмы — буриме	Задание «Пострадавшие»: перенести «раненых» (поочередно весь отряд)	Игры-инсценировки: спектакль по заранее готовому сценарию	«Черная дыра»: преодоление препятствия «Паутинка»	Стадион — проводят тренер, физрук
6	Танцевальный конкурс: разучить и станцевать танец	Аукцион туристических песен	Игры на знакомство и взаимодействие: «Снежный ком», «Великолепная Валерия» и т. д.	«Встреча с инопланетянами»: серия театральных игр («Ассоциация», пантомима)	Клуб — проводит заведующий клубом
7	Икебана: составить букет из природных материалов	Викторина «Что в лесу растет, кто в лесу живет?»	Логические игры-загадки для младших	—	Администрация — проводит зам. директора по воспитательной работе
8	Культура поведения и правила этикета: решение проблемных ситуаций	«Охота»: стрельба из лука, попадание мячом в цель и т. д.	Театральные игры	«Выход в открытый космос»: подвижные игры за территорией лагеря	Речка (озеро, море) — проводят вожатые

## ВЕРЕВОЧНЫЙ КУРС\*

Методическая цель. Предлагаем вашему вниманию серию специально разработанных американской фирмой «Baggot Adventures» упражнений, которые помогут не просто сдружить детей, научить их чувствовать и понимать своих товарищей, а работать на успех всей команды, отряда, чувствовать себя важным звеном в сложном механизме детского коллектива. С помощью этих упражнений можно не только наладить коммуникативные связи детского коллектива, но и заложить основу благоприятного психологического климата в нем.

Этот курс называется веревочным. Почему? Потому что его главная идея — идея совместности, она гласит: «Мы все вместе» — словно связаны одной веревкой. Достижение каждого — этого усилия всех, достижение всех — это усилие каждого. Кроме того, веревка пригодится в некоторых упражнениях. Итак, запаситесь не только веревкой, но и терпением, а главное — желанием!

Веревоочный курс — это серия специально подготовленных занятий, психофизических упражнений для малых групп, а также индивидуальная работа. Как мы уже упоминали, программа разработана американской фирмой «Baggot Adventures» и применялась для организации корпоративных тренингов по построению команды, а также в условиях организации деятельности детских коллективов.

В процессе выполнения курса создается атмосфера творческого поиска, прорабатываются возможности принятия нестандартных решений, повышается взаимопомощь и поддержка в коллективе. Используются физические, интеллектуальные и социальные резервы каждого члена коллектива. В результате рождается чувство коллективного «Мы» и формируется индивидуальная неповторимость группы. На примере увлекательных, но довольно сложных упражнений группа учится решать общую задачу, вырабатывать тактику и стратегию ее решения. Участие в «Веревоочном курсе» дает возможность ребятам преодолевать барьеры в общении, ближе узнавать друг друга. Как следствие, у высокотревожных детей снижается уровень ситуативной тревожности, у агрессивно настроенных детей снижается уровень агрессии (как вербальной, в том числе скрытой, так и физической). Благодаря этому происходит естественное и достаточно быстрое сплочение группы. Анализируя каждое упражнение, ребята выясняют, как было выполнено задание, принято решение, кто занял активную позицию и как это повлияло

\* Использован материал Е. П. Бурмако и Е. А. Уймановой Всероссийского детского центра «Океан», адаптированный авторами-составителями.



на общий результат. Дети размышляют и над тем, что в следующий раз можно будет сделать иначе и лучше, как преодолеть трудности в жизни более эффективным способом. Такого рода рефлексия является необходимым и обязательным условием проведения всего курса.

«Веревоочный курс» — это программа взаимообучения, в которой участники учатся на собственном опыте, согласно алгоритму своих действий. Главной целью «Веревоочного курса» является обучение детей командной работе и лидерству. При этом необходимо добавить, что курс решает такие задачи:

- формирует групповую выработку стратегии поведения;
- развивает творческий подход к решению сложных задач;
- помогает самовыражению и самореализации личности ребенка;
- способствует результативному лидерству, направленному, в первую очередь, на достижение ответственности самого лидера и успех всей команды;
- повышает уверенность в себе и самооценку ребенка;
- помогает решать конкретные задачи и учит преодолевать проблемы в реальной, не игровой ситуации;
- заставляет определенных детей преодолевать себя и подчинять свои интересы интересам и требованиям группы.

На собственном опыте мы убедились, как эффективен этот курс в работе над сплочением коллектива и формированием команды. Рекомендуем использовать его в организационный период смены или на начальном этапе основного периода смены.

Подготовка. Курс можно проводить только в теплой, доброжелательной атмосфере. Необходимо не просто настроить детей на серьезную работу, нужно объяснить им, что от того, как они будут относиться друг к другу, зависит успех всей команды. Такой настрой зависит только от вас, дорогие коллеги! Удачи вам!

Необходимо соблюдать все условия выполнения «Веревоочного курса»:

- группа, которая проходит испытание, не должна превышать 12 человек, что соответствует оптимальному количеству членов тренинговой группы;
- упражнения выполняются под руководством вожатого или тренера-психолога, хорошо знакомого с курсом;
- время на подготовку задания не ограничено;
- задание считается выполненным, если каждый безошибочно справился с поставленной задачей. Если же хоть один участник допускает ошибку, группа возвращается на исходную позицию.

### Содержание (упражнения «Веревочного курса»)

**«УЗЕЛКИ».** Участники произвольным образом берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками двух людей. Задача: не расцепляя рук, распутать «узел» и образовать круг. Это упражнение дает возможность всем детям участвовать в выработке стратегии.

**«ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ ЦЕПЬ».** Команда разбивается на пары. Партнеры садятся друг напротив друга, соединяя руки и ступни таким образом, чтобы получилась «электрическая цепь». Задача участников: встать, не разрывая «электрической цепи». Затем две пары объединяются друг с другом, образуя «электрическую цепь» из четырех человек. Задача остается прежней — встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, группы снова объединяются так, чтобы образовать «электрическую цепь» из восьми человек. В конце концов должна подняться «электрическая цепь», образованная всеми участниками.

Два главных условия этого упражнения: «электрический ток» должен беспрепятственно течь по замкнутой «электрической цепи», образованной сцепленными руками и ногами; на каждом этапе участники должны вставать одновременно.

Подсказка водителю: не забудьте поддержать детей, ведь им очень трудно!

**«БИГ МАК».** Организуйте большой круг. Разбейте команду на пары и попросите каждую пару выбрать два слова, которые традиционно употребляются вместе. Например, один партнер говорит «биг», а другой — «мак», один — «ореховый», а другой — «масло» и т. д. Затем объясните, что по условиям игры нужно закрыть глаза и произносить только свое выбранное слово. Ведущий перестраивает команду так, чтобы партнеры были далеко друг от друга. Участники с закрытыми глазами, произнося свое слово, находят друг друга. Как только пара воссоединится, отведите ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершении задания каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание.

Для этого упражнения очень важную роль играет размер площадки — она должна быть достаточно большой.

**«СИДЯЧИЙ КРУГ».** Команда формирует тесный круг (ребята встают плечом к плечу). После этого попросите их повернуться на 90 градусов направо. Задание: нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча находящегося сзади человека. Завершите это упражнение смеясь и хлопая друг другу.

**«ОТЖИМАНИЯ».** Разбейтесь на группы по четыре человека. Задача детей — отжаться от земли так, чтобы в нее упирались только их

руки, и продержаться в таком положении не меньше 5 секунд. Удобнее всего будет выполнять отжимания, если группа ляжет на землю лицом вниз так, чтобы получился квадрат, стороны которого образованы телами детей (ноги одного лежат на спине другого). Поэтому необходимо узнать, есть ли у кого-либо из детей проблемы со спиной — таких детей можно привлечь в качестве судей.

**«ВСЕ НА БОРТ».** Задача участников — уместиться всей командой на площадке средней величины (подойдет банкетка, стул, брусok) и удержаться на ней минимум 5 секунд.

**«КВАДРАТ»\*** (*вариант игры «Все на борт»*). На земле или асфальте начерчен квадрат размером 1 x 1 м. Задача группы: уместиться внутри квадрата и продержаться в таком положении 10-15 секунд. Если участников столько, что они свободно могут уместиться в пределах квадрата, можно уменьшить длину его сторон. Как еще один из вариантов можно использовать несколько квадратов разного размера. Группа начинает прохождение этапа от большего квадрата к меньшему.

Условие: ни один из участников группы не должен наступать на линии, нарисованные на земле или асфальте.

Приветствуется: помощь друг другу, возможность залезть на плечи друг другу (для экономии пространства), брать друг друга на руки и т. д.

**«БРЕВНО».** Команда выстраивается на бревне (это может быть дерево, лежащее на земле, гимнастическое бревно и т. п.). Начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке. Лучше построить команду, чередуя мальчиков и девочек.

**«ПЕРЕПРАВА».** Обозначить две параллельные линии, находящиеся на расстоянии не меньше 3 метров друг от друга. Задача команды — переправиться от одной линии до другой, не касаясь земли, используя лишь небольшие дощечки, бруски или другие вспомогательные предметы.

**«ПРОГУЛКА СЛЕПЫХ».** Пусть каждый участник закроет глаза повязкой. Когда у всех глаза будут закрыты, расскажите ребятам, что мы собираемся в путешествие по Неприкосновенной Земле, которой не может коснуться наш взгляд. Попросите каждого положить правую руку на плечо впереди стоящего. Медленно начните путешествие по выбранному маршруту, включая залезание на пенки, возвышенности, пролезание под низко нависшими деревьями и вет-

\* Данное упражнение взято из опыта работы лагеря «Новое поколение» (г. Пермь).

ками, протискивание между деревьями и т. д. Финишируйте на каком-нибудь тесном (но безопасном!) месте. Выполнять это упражнение нужно в полном молчании. Следует выбрать знак для обозначения опасности (пожатие руки, хлопок по плечу и др.).

«ПАУТИНА» (*вариант I*). Заранее плетется из веревок «паутина» и закрепляется между двух опор (деревьев, столбов и т. д.). Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через «паутину» с одной стороны на другую, не касаясь при этом ни одной ее части. Если один участник касается «паутины», вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова. Тот, кто переправился на другую сторону, не может вернуться, обойдя «паутину», и помочь<sup>1</sup> команде. Каждую ячейку можно использовать только один раз. (Количество ячеек должно соответствовать количеству участников.)

«ПАУТИНА»\* (*вариант II*). Так же как и в первом варианте плетется паутина из веревки. Верхняя веревка на высоте 1,5 м, нижняя — 0,3 м. Количество звеньев должно быть на два-три меньше, чем количество участников в группе. Группа находится по одну сторону паутины. Задача группы: преодолев паутину, переправиться на другую сторону.

Условия:

- через одну ячейку в паутине может пролезть только один участник группы;
- над паутиной и под ней может пролезть только по одному участнику;
- обходить паутину нельзя;
- нельзя касаться паутины частями тела;
- при касании паутины одним из участников упражнение выполняется всей группой с самого начала.

«ТАРЗАНКА». Заранее готовится «маятник» или «тарзанка» (канат крепится к опоре). Чертятся две линии на расстоянии 3-4 метров друг от друга. Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через обозначенное расстояние, не касаясь земли. Кроме того, каждому члену команды нужно перенести емкость с водой, не пролив ни единой капли. При проведении данного задания обязательна страховка взрослых!

«КОЛОДЕЦ»\*. Между тремя-четырьмя деревьями натянута веревка на высоте до 1,5-2 м (в зависимости от роста участников).

\* Данное упражнение взято из опыта работы лагеря «Новое поколение» (г. Пермь).

Эта конструкция напоминает колодец. Группа находится внутри «колодца». Внутри лежит прочная палка (длиной 1-1,5 м), используя которую можно выбраться из колодца. Задача группы: поочередно выбраться из колодца.

Условия:

- нельзя касаться стен «колодца»;
- при касании веревки одним из участников группы упражнение выполняется всей группой с самого начала.

**«ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ ИЗГОРОДЬ».** Оборудование: веревка, шест (доска, палка и т. д.). Нужно переправиться всей командой через воображаемую электрическую стену, не касаясь ни единой видимой или воображаемой ее части. Если кто-либо коснется стены, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова. Веревку и шест может использовать как вся команда, так и последний участник.

**«КРОКОДИЛ»\*-** Участники группы садятся на пол вплотную друг за другом, вытянув ноги в стороны так, чтобы они не мешали выполнению упражнения. Руки подняты над головой и согнуты в локтях. Первый участник встает и ложится спиной на руки других участников, сидящих за ним. Руки данного участника скрещены на груди (во избежание помех и нанесения травм другим членам группы). Участники группы передают его на руках в «хвост» группы. Задача группы: переправить таким образом всех участников группы.

Условия:

- переправляемым участникам нельзя вставать на ноги;
- переправляемый участник не должен касаться пола;
- при касании пола одним из участников группы упражнение выполняется всей группой с самого начала.

**«ПОДТЯГИВАНИЕ»\*.** Группа стоит перед турником. Задача группы: подтянуться 50-100 раз (в зависимости от возраста участников). Пробовать подтягиваться должен каждый участник группы. Не возбраняется одному и тому же участнику подтягиваться в два три подхода.

**«ТАРЗАН»\*.** На ветке дерева на высоте 2 м подвешена пластиковая бутылка емкостью 1-1,5 л, наполненная водой. Задача команды: снять бутылку, не касаясь дерева и не используя никаких приспособлений, в том числе режущих.

**«НЕВАЛЯШКА»\*.** Группа встает в плотное кольцо, плечо к плечу, образуя плотный круг. Все участники вытягивают внутрь круга свои

\* Данное упражнение взято из опыта работы лагеря «Новое поколение» (г. Пермь).

руки ладонями вверх. Для большей устойчивости и соблюдения равновесия рекомендуется сделать упор толчковой ногой за кругом. В центр находится первый испытуемый. Его задача состоит в том, чтобы с закрытыми глазами, не сгибаясь, повалиться на руки участников и прокатиться по ним как неваляшка. Задача участников группы катить его по кругу, передавая из рук в руки.

«ВЕСЕЛЫЕ ЛЫЖНИКИ»\*. Для проведения необходимы две крепкие доски длиной 2-3 метра. На них через определенное расстояние набиты веревочные петли (как на лыжах) так, чтобы на палке могли уместиться несколько участников группы. Таким образом, команда как бы встает на многоместные лыжи. Задача участников: вместе пройти определенное расстояние (15-20 метров).

Существующие ограничения для группы: при касании пола любым участником группы упражнение выполняется всей группой с самого начала.

«ТРАСТ-ФОЛ». Постройте команду в две линии так, чтобы обе группы стояли лицом друг к другу. Попросите вытянуть руки вперед и согнуть в локтях (угол 90 градусов). Руки играющих чередуются, образуя «колыбель» для падающего. Ладони обращены вверх и ни в коем случае не сцеплены ни между собой, ни с руками соседа сбоку или напротив. Внимание! На руках не должно быть часов, колец, браслетов и т. п. Колени страхующих слегка согнуты. Ведущий становится в линию на то место, куда придется наибольший вес падающего и, что бы ни случилось, не убирает рук во время падения участника. Поставьте рядом с собой сильных ребят. По мере продвижения очереди вы можете изменять порядок линии, чтобы каждый участник испытал момент поимки, но держите сильных детей в середине.

Если у вас физически сильные дети, вы можете руководить падением вне линии, но если чувствуете, что для безопасности упражнения вы необходимы команде, попросите ребят самим выбрать руководителя (маэстро).

Подготовьте маэстро, чтобы он смог проверить падающего:

- торс и ноги должны быть абсолютно прямыми, как струнка;
- руки скрещены на груди и сцеплены в замок;
- голова немного откинута назад;
- попросите снять очки и вынуть все предметы из карманов.

Слова, которые обязательно должны быть сказаны перед падением:

\* Данное упражнение взято из опыта работы лагеря «Новое поколение» (г. Пермь).

ПАДАЮЩИЙ. Готовы страхующие?

СТРАХУЮЩИЕ (*хором*). Страхующие готовы!

МАЭСТРО. Падай!

После приземления покачайте товарища на руках — проявите ласку. Это упражнение на доверие, оно помогает снять как комплексы, так и высокий уровень тревожности (освобождение внутреннего «Я»). Попросите всех участников поделиться своим опытом, ощущениями и чувствами, так как они у каждого индивидуальны. Начните обсуждение, сказав, что вам хотелось бы узнать об ощущениях каждого. Задайте вопросы: Что вы чувствовали перед самым началом падения, во время падения и после? Насколько велико было доверие к тем, кто вас страховал, и было ли вообще это доверие? Что можно сделать, чтобы создать доверительную атмосферу в коллективе? Обосновывайте свои суждения, используя приобретенный опыт.

На этом «Веревочный курс» закончен. Результаты этой программы вы получили. Все ли смогли выполнить упражнение? Никто из детей не остался в стороне? Спросите у ребят, чему они научились в процессе данного курса? Не забудьте высказать уверенность в том, что они стали намного дружнее и сплоченнее, чем до проведения данного курса.





# ПЕСНИ ДЛЯ ДЕТЕЙ И ВОЖАТЫХ

Составитель нот Антон Широких

Диск с песнями  
«Королевская ночь»  
можно заказать на сайте  
[www.magistr.info](http://www.magistr.info)



# Королевская ночь

Муз. и слова А. Данилкова

У-тих-ли зву-ки ла-ге-ря в по-чи, У-мол-кли пе-нье птиц и шум при-  
 бо-я Ты по-си-ди и по-мол-чи Над ти-хим пла-ме-нем све-чи. Почувствуй кайф вселенского от-  
 бо-я Ты по-си-ди и по-мол-чи Над ти-хим пла-ме-нем све-чи, Почувствуй кайф вселенского от-  
 бо-я Ты куришь "Ротманс", пьешь горячий чай И вспоминаешь прошлых дней стра-  
 ни-цы И чертенят весёлый гвалт, И у костра глаза ребят, И, словно, фото - лица, лица,  
 ли-ца И чертенят весёлый гвалт, И у костра глаза ребят, И, словно, фото - лица, лица,  
 ли-ца Шёпот сосен, звёзд хоровод. Время сквозь лето струится,  
 Спит твой беспечный, весёлый народ. Что же король, вам, не спится.  
 Спит твой беспечный, весёлый народ. Что же король, вам, не спится.

Утихли звуки лагеря в ночи,  
 Умолкли пенье птиц и шум прибора.  
 Ты посиди и помолчи  
 Над тихим пламенем свечи,  
 Почувствуй кайф вселенского отбоя.  
 Ты посиди и помолчи  
 Над тихим пламенем свечи,  
 Почувствуй кайф вселенского отбоя.

Ты куришь «Ротманс», пьешь горячий чай  
 И вспоминаешь прошлых дней страницы,  
 И чертенят веселый гвалт,  
 И у костра глаза ребят,  
 И, словно, фото — лица, лица, лица,  
 И чертенят веселый гвалт,  
 И у костра глаза ребят,  
 И, словно, фото — лица, лица, лица.

## Припев:

Шепот сосен, звезд хоровод,  
 Время сквозь лето струится,  
 Спит твой беспечный, веселый народ,  
 Что же, король, вам, не спится.  
 Спит твой беспечный, веселый народ,  
 Что же, король, вам, не спится.

На небе суета бесстрастных звезд,  
 Луна такая — в пору застрелиться,  
 И мысли — рой, а завтра в бой,  
 И что начертано судьбой,  
 Быть может, к вечеру возьмет да и случится  
 И мысли — рой, а завтра в бой,  
 И что начертано судьбой,  
 Быть может, к вечеру возьмет да и случится.

Уж спать пора, и чай уже остыл,  
 Ночная птица пролетела рядом,  
 Но есть надежда, что не спит  
 И, так же мучаясь, сидит  
 Принцесса из соседнего отряда.  
 Но есть надежда, что не спит  
 И, так же мучаясь, сидит  
 Принцесса из соседнего отряда.

*Привес.*

## Вожатский бог

Музыка В. Мишука Слова А. Данилкова

Ну, вот и о-пять сен-тябрь Желтой стеной по- вис,

Спе-лы-е яб-ло-ки с яблонь Не- хо-тя па-да-ют вниз, И посреди благо- ду- шия От

вет-ра чуть-чуть про- дрог, Под жел- то-о-ран- жевым плодом Дремлет вожатский

бог. Под жел- то-о- ран- же-вым пле- дом Дремлет вожат- ский бог.

Ну, вот и опять сентябрь  
 Желтой стеной повис,  
 Спелые яблоки с яблонь  
 Нехотя падают вниз,  
 И посреди благодушия  
 От ветра чуть-чуть продрог,  
 Под желто-оранжевым плодом  
 Дремлет вожатский бог

Ну что тебе, Господи, снится  
 В старом твоём гамаке,  
 Вожатские ль детские лица  
 Иль утром туман на реке.  
 И в этой дремлотной нирване  
 Вынестъ покоя не смог.  
 Он смертью поправл бессмертие  
 И умер вожатский бог

2. На время оставил души  
 Кумиров детских сердец,  
 Боясь тишину нарушить  
 Дремлет царь-бог и отец.  
 Устав от безумного лета,  
 От долгого лета без снов,  
 Под желто-оранжевым плодом  
 Дремлет вожатский бог.

4. Умер, чтоб вновь возродиться  
 На майской холодной заре,  
 И снова рососою напиться,  
 И вновь зашагать по земле,  
 Чтобы могли повторяться  
 Безумные ночи без снов,  
 И чтоб мы могли твердо верить,  
 Что с нами вожатский бог.

# До свидания, девочки!

Муз.и слова А.Данилкова

До сви-да-ни-я, де-во-чки      Вы-брал бриг я-ко-ря.      Мы у-хо-дим за  
край зем-ли,      За се-ды-е мо-ря      Па-ру-са на-ши а-лы-е      Бу-дет рвать о-ке-  
ан      Мы у-хо-дим за край зем-ли      В ста-рый наш Зур-ба-ган      Па-ру-са на-ши  
а-лы-е      Бу-дет рвать о-ке-ан      Мы у-хо-дим за край зем-ли      В ста-рый наш Зур-ба-ган

1. До свидания, девочки,  
Выбрал бриг якоря.  
Мы уходим за край земли,  
За седы моря.  
Паруса наши алые  
Будет рвать океан.  
Мы уходим за край земли,  
В старый наш Зурбаган.
2. Будут ночи бессонными,  
Будут хмурыми дни,  
До свиданья, уходим мы  
Далеко от земли.  
До свидания, девочки,  
Обойдемся без слез.  
Будем ждать новой встречи мы,  
Будет все и всерьез.
3. Вы любите нас, девочки,  
Без любви нам беда.  
Ведь любовь ваша светлая  
Помогает всегда.  
И в часы безнадежные,  
Когда жизнь на краю,  
Каждый друг вспоминает вдруг  
Про девчонку свою.
4. До свидания, девочка,  
Верь, надейся и жди.  
В холода непомерные  
И в косые дожди.  
Мы придем утром солнечным  
Из тумана, из грез.  
Будет все замечательно,  
Навсегда и всерьез.
5. До свидания, девочки,  
Выбрал бриг якоря.  
Мы уходим за край земли,  
За седы моря.  
А придем утром солнечным  
Из тумана, из грез.  
И будет все замечательно,  
Навсегда и всерьез.

## Это просто весна...

Муз.и слова А.Данилкова

Э-то про-сто вес-на об-ни-ма-ет нас за пле-чи. Э-то про-сто лю-бовь смотрит прямо нам в гла-  
за. Э-то про-сто дру-зья в э-тот теплый добрый вечер Что-то важ-но-е, доб-рое нам хо-тят ска-  
зать. Э-то про-сто дру-зья в э-тот теплый добрый вечер Что-то важ-но-е, доб-рое нам хо-тят ска- зать.

1. Это просто весна обнимает нас за плечи.  
Это просто любовь смотрит прямо нам в глаза.  
Это просто друзья в этот теплый добрый вечер  
Что-то важное, доброе нам хотят сказать.
2. Это просто весна нас волнует и дурманит.  
Это просто капель песню звонкую поет.  
Это детство идет по весенним талым лужам.  
Ты прислушайся только, как оно идет
3. Это просто весна нам опять запала в душу.  
Этот солнце опять нас веснушками прижгло.  
Это кто-то смолчит, кто-то песнею поманит.  
Просто время такое сумасшедшее пришло.
4. Как пришло, так и уйдет, ну а что же остается?  
Память в сердце твоём и тепло любимых рук.  
Это просто весна зажигает в небе звезды  
И смеется капелью, начиная года круг.

# Здравствуй, незнакомый друг!

Муз.и слова А.Данилкова

Здравствуй, нез-на-ко-мый друг.  
Зажги свечу и встань в наш общий круг,  
на своей у-лыб-ко-ю сог-рей,  
И станет на Земле чуть-чуть теплей.  
на своей у-лыб-ко-ю сог-рей,  
И станет на Земле чуть-чуть теплей. Тебе протя-ги-ва-ем  
ру-ки  
Сердца рас-пах-ну-ты для встре-ни,  
Со-е-диним все на-ши  
све-чи,  
Чтоб не по-гиб-нуть нам от ску-ки  
Со-е-диним все на-ши  
све-чи,  
Чтоб не по-гиб-нуть нам от ску-ки

- |   |   |
|---|---|
| 1. Здравствуй, незнакомый друг.<br>Зажги свечу и встань в наш общий круг,<br>Меня своей улыбкою согрей<br>И станет на Земле чуть-чуть теплей. | 2. Здравствуй! Что еще сказать?<br>Здравствуй! Вот такое слово.<br>Горит свеча, и год начался новый,<br>Мы здесь и, значит, нечего скучать. |
|---|---|

**Принев:**

Тебе протягиваем руки.  
Сердца распахнуты для встречи.  
Соединим все наши свечи,  
Чтоб не погибнуть нам от скуки.

**Припев:**

Тебе протягиваем руки.  
Сердца распахнуты для встречи.  
Соединим все наши свечи,  
Чтоб не погибнуть нам от скуки.

3. От «Здравствуй!» до «Прощай!» мы доживем.  
Прощанье пусть венчает радость встречи.  
Зажжем свечу, обнимемся за плечи  
И песни наши лучшие споем.

**Принев:**

Мы песни наши лучшие споем  
И руки стиснем, не на миг прощаясь,  
В глаза друг другу взглянем расставаясь,  
И осень занавесит их дождем.

# Рыжая девчонка

Муз.и слова А.Данилкова

Лето бродит по лесным извилистым тропинкам, Сол-нце дарит миру свои теп-лы-е лу-чи.

По реке корабль плывет, как будто на картинке, Ну что ж ты приуныла? Не грусти и не молчи.

Ры- жа- я дев- чон- ка в плать- и-це из шел-ка, Как же ты на-де- я-лась, как же ты жда-ла

Что на дис-ко- те- ке твой во-жатый Ленька Приг- ласит на та-нец медленный тебя.

1. Лето бродит по лесным извилистым тропинкам.

Солнце дарит миру свои теплые лучи.

По реке корабль плывет, как будто на картинке.

Ну что ж ты приуныла? Не грусти и не молчи.

Рыжая девчонка в платьице из шелка.

Как же ты надеялась, как же ты ждала,

Что на дискотеке твой вожатый Ленька

Пригласит на танец медленный тебя.

2. Он такой серьезный математик-второкурсник,

Над губою верхней неуклюжие усы,

На гитаре на своей играть такой искусник,

А тебе всего двенадцать - малолетка ты.

Рыжая девчонка в платьице из шелка,

Карие девчоночьи умные глаза,

И из этих глазок после дискотеки

Капает горячая соленая слеза.

3. По нему иссохлись все девчонки из отряда

И в подушку плакала старший педагог.

Для тебя лишь взгляд его - серьезная награда,

Но заметил он тебя - кто б подумать мог.

Рыжая девчонка в платьице из шелка,

Лукавая улыбка, счастливые глаза,

На исходе смены твой любимый Ленька

На прощанье в щечку тебя поцеловал.

4. Пара крыльев выросла и мир перевернулся,

И в груди забился сизый голубок.

Он назвал тебя педагогической ошибкой

И карие глаза твои забыть уже не смог.



Рыжая девчонка и вожатый Ленька  
 Много лет дружили как верные друзья,  
 А совсем недавно на исходе лета  
 У них образовалась счастливая семья.

Рыжая девчонка, рыжая девчонка,  
 Рыжая девчонка верила в мечту,  
 Рыжая девчонка столько лет надеялась,  
 Рыжая девчонка зажгла свою звезду.

## Возвращайтесь скорее, ребята

Муз.и слова А.Данилкова

Нас с тобою зовут города: Возвращайтесь скорее, ребята. Путеводная ваша звезда, вот беда, Затерялась на небе куда-то

1. Нас с тобою зовут города:  
 Возвращайтесь скорее, ребята.  
 Путеводная ваша звезда, вот беда,  
 Затерялась на небе куда-то.
2. И уже серый клин журавлей  
 Потянулся в далекие дали.  
 Возвращаемся мы из своих лагерей  
 В города, что нас помнили-ждали.
3. Не грусти, милый друг, не грусти,  
 Поскорей позабудь про разлуку.  
 Я прошу тебя, август, меня отпусти,  
 В город мой отпусти на поруку.
4. И когда нам в ночные часы  
 Снятся лето и детские лица,  
 Просыпаемся словно от летней жары  
 Мы в своих городах и столицах.
5. Будет осень листвою заматать  
 И зима будет петь свои песни.  
 Но приходит весна, и не хочется спать,  
 И становится жизнь интересней.
6. Все же юность проходит не зря,  
 Разливаясь весенним набатом:  
 Скоро лето придет, и зовут лагеря:  
 Возвращайся скорее, ребята.
7. То одна, то другая заря,  
 Дни сменяют восходы-закаты.  
 Нас зовут города и зовут лагеря:  
 Возвращайтесь скорее, ребята.

# Вечер бродит...

Муз.и слова А.Якушевой

Ве- чер бро- дит по лес-ным дорожкам, Ты ведь то- же лю-бишь ве- че- ра,  
По- дож- ди- и, пос- той е-щё не-мно-жко, По- си- дим с то-ва-ри-ща- ми у ко-с- тра.  
По- дож- ди- и, пос- той е-щё не-мно-жко, По- си- дим с то-ва-ри-ща- ми у ко-с- тра.

1. Вечер бродит по лесным дорожкам,  
Ты ведь тоже любишь вечера,  
Подожди, постой еще немножко,  
Посидим, товарищ у костра.  
Подожди, постой еще немножко,  
Посидим, товарищ у костра.
2. Вслед за песней позовут ребята,  
В неизвестные еще края,  
И тогда над крыльями заката  
Вспыхнет яркой звездочкой мечта моя.  
И тогда над крыльями заката  
Вспыхнет яркой звездочкой мечта моя.
3. Вижу целый мир в глазах тревожных  
В этот час на берегу крутом,  
Не смотри ты так неосторожно,  
Я могу подумать, что-нибудь не то.  
Не смотри ты так неосторожно,  
Я могу подумать, что-нибудь не то.
4. Ясный месяц на прогулку вышел,  
Светят звезды из глубин небес,  
Друг хороший, ты меня услышишь,  
Эту песню я пою сейчас тебе.  
Друг хороший, ты меня услышишь,  
Эту песню я пою сейчас тебе.
5. Вечер бродит по лесным дорожкам,  
Ты ведь тоже любишь вечера,  
Подожди, постой еще немножко,  
Посидим, товарищ у костра.  
Подожди, постой еще немножко,  
Посидим, товарищ у костра.

# Слоник

Муз. и слова А.Сафонова

Кто такой ты расписной, Я слонёнок заводной, Я простая мягкая игрушка. Почему такой смешной,  
Словно мячик надувной Или просто мягкая подушка. Ро-зо-вы-е у-ши-  
Си-ний хо-бо-то-о-к, Хво-стик за-ви-туш-кой, На спи-не цве-ток

1. Кто такой ты расписной,  
Я слоненок заводной,  
Я простая мягкая игрушка.  
Почему такой смешной,  
Словно мячик надувной  
Или просто мягкая подушка.

## Припев-

*Розовые* уши —  
Синий хоботок,  
Хвостик завитушкой,  
На спине цветок.

2. В магазине я стоял,  
Много всякого видал,  
На меня засматривались дети.  
К сожаленью, мой окрас  
Оттолкнет Ваш взор под час,  
Ведь на мне цвета всего на свете.

## Припев-

*Розовые* уши —  
Синий хоботок,  
Хвостик завитушкой,  
На спине цветок.

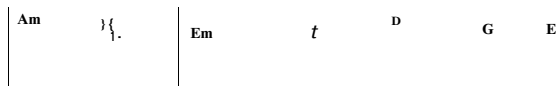
3. Но однажды добрый джин  
Заманил к нам в магазин  
Девочку с огромными бантами.  
Подошла она ко мне,  
Словно зайчик на стекле  
И сказала —  
«Слоник, пошли с нами!»

## Припев:

Розовые уши —  
Синий хоботок,  
Хвостик завитушкой,  
На спине цветок.

# Студенческое братство

Муз.и слова А.Вострокнутова



В жизни к каждому из нас приходит час. Когда нужно принимать одно решение, И пус-



1. В жизни к каждому из нас приходит час,  
Когда нужно принимать одно решение,  
И пускай, порой, не верят в нас,  
Я уйду, хоть знаю с сожалением.
2. Мы теряем много времени и сил,  
На ненужные обиды и тревоги,  
Вот и я, порой, не так, как надо, жил,  
Не поняв суть человеческой природы.

## Припев:

Может быть, нам с тобой  
Никогда уже не повстречаться,  
Но, пожалуйста, побудь со мной,  
Мой товарищ  
из студенческого братства.

## Припев:

Может быть, нам с тобой  
Никогда уже не повстречаться,  
Но, пожалуйста, побудь со мной,  
Мой товарищ  
из студенческого братства.

3. И пускай, порой, не знаем мы,  
Что нас ждет и что мы потеряли,  
Иногда сентиментальности нужны,  
И у нас с тобой пора печали.

## Припев:

Может быть, нам с тобой  
Никогда уже не повстречаться,  
Но, пожалуйста, побудь со мной,  
Мой товарищ из студенческого братства.

# А все кончается

Муз. и слова Е. Канера

И все кон-ча-ет-ся, кон-ча-ет-ся, кон-ча-ет-ся. Едва ка-ча-ются перрон и фона-ри. Глаза прощаются, на-дол-го изу-ча-ют-ся. И так, все яс-но-слов не гово-ри.

А го-ло-ва мо-я пол-на бес-сон-ни-цей. Пол-на тре-во-ги го-ло-ва мо-я. И как рас-ти не мо-жет де-ре-во без солн-ца, Так не мо-гу я быть без вас, друзь-я. Спасибо вам, не подвели, не дрогнули, И каждый был открыт таким, как был. Ах, дни ко-рот-ки-е до серд-ца тро-ну-ли. Спасибо вам, прощайте, докурил. А все кон-ча-ет-ся, кон-ча-ет-ся, кон-ча-ет-ся. Едва ка-ча-ются перрон и фона-ри. Глаза про-щаются, на-дол-го изу-ча-ют-ся. И так, все яс-но-слов не гово-ри

## Привес:

И все кончается, кончается, кончается.  
Едва качаются перрон и фонари.  
Глаза прощаются, надолго изучаются.  
Итак, все ясно — слов не говори.

1. А голова моя полна бессонницей,  
Полна тревоги голова моя.  
И как расти не может дерево без солнца,  
Так не могу я быть без вас, друзья.  
Спасибо вам, не подвели, не дрогнули,  
И каждый был открыт таким, как был.  
Ах, дни короткие до сердца тронули.  
Спасибо вам, прощайте, докурил.

## Привес:

А все кончается, кончается, кончается.  
Едва качаются перрон и фонари.  
Глаза прощаются, надолго изучаются.  
Итак, все ясно — слов не говори.

2. Мы по любимым разбредемся и по улицам,  
Наденем фраки и закружимся в судьбе.  
А если сердце заболит, простудится,  
Искать лекарство станем не в себе.  
Мы будем гнуться, но наверно не согнемся,  
Не заржавеют в ножнах скрытые клинки.  
И мы когда-нибудь, куда-нибудь вернемся.  
И станем снова с вами просто мужики.

**Примеч:**

А все кончается, кончается, кончается.  
Едва качаются перрон и фонари.  
Глаза прощаются, надолго изучаются.  
Итак, все ясно — слов не говори.  
Итак, все ясно — слов не говори.  
Итак, все ясно — слов не говори.

## Разговоры еле слышны...

Муз.и слова С.Иванова-Гончарука

Разговоры еле слышны, И над лагерем снова тень. В круговерти забот не заметили мы. Как был прожит ещё один день.

В кру- го- верти за- бот не заметили мы, Как был прожит ещё один день.

1. Разговоры еле слышны,  
И над лагерем снова тень.  
В круговерти забот не заметили мы,  
Как был прожит еще один день.
2. Только правду скажем в глаза,  
Не тая на душе обид,  
Промелькнет и угаснет в сердцах гроза,  
Затвердеет дружбы гранит.
3. Согревая единство теплом,  
Все теснее ребячий круг.  
Если надо помочь, если вдруг тяжело,  
Помни — каждый здесь верный друг.
4. Разговоры еле слышны,  
И над лагерем снова тень.  
В круговерти забот не заметили мы,  
Как был прожит еще один день.

# Зеленая карета

Музыка А. Суханова

Слова О. Дриз (в пер. Г. Сапгира)

Музыка А. Суханова Слова О. Дриз (в пер. Г. Сапгира)

Em Am D7 G

Спят, спят мышата, спят ежата, Медвежата, медвежата и ребята,

C Am G H7 G

Все, все уснули до рассвета, Лишь зеленая ка-ре-е-та, Лишь зеленая ка-

H7 Am D G Am H Em Am

ре-е-та, Мчится, мчится в вышине, В серебристой тишине. Шесть коней разгоряченных,

D G C H Am H Am D Am D7

В шляпах алых и зеленых, Над землей несутся вскачь, На запятках черный грач. Не угнаться за каретой.

G H7 G H7 Em

Ведь весна в карете этой, Ведь весна в карете этой. Спите, спите, спите медве-

Am D7 G C Am

жата И с- жа-та, и с-жата, и ребята В самый, в самый тихий, ранний час,

G H7 G H7 Am D G

Звон подков разбудит вас, Звон подков разбудит вас. Только глянешь из окна, На дво-

Am H Em Am D7

ре стоит весна. Спят, спят мышата, спят ежата, Медвежата, медвежата и ре-

G C Am G H7

бята, Все, все уснули до рассвета, Лишь зеленая ка-ре-е-та,

G H7 G H7 G H7

Лишь зеленая ка-ре-е-та, Лишь зеленая ка-ре-е-та, Лишь зеленая ка-ре-е-та...

1. Спят, спят мышата, спят ежата,"  
Медвежата, медвежата и ребята,  
Все, все уснули до рассвета,  
Лишь зеленая карета,  
Лишь зеленая карета,  
Мчится, мчится в вышине,  
В серебристой тишине.

2. Шесть коней разгоряченных,  
В шляпах алых и зеленых,  
Над землей несутся вскачь,  
На запятках черный грач.  
Не угнаться за каретой,  
Ведь весна в карете этой,  
Ведь весна в карете этой.

3. Спите, спите, спите, медвежата,  
И ежата, и ежата, и ребята,  
В самый, в самый тихий, ранний час.  
Звон подков разбудит вас,  
Звон подков разбудит вас.  
Только глянешь из окна,  
На дороге стоит весна.

4. Спят, спят мышата, спят ежата,  
Медвежата, медвежата и ребята,  
Все, все уснули до рассвета,  
Лишь зеленая карета,  
Лишь зеленая карета,  
Лишь зеленая карета,  
Лишь зеленая карета...

## Есть народ у нас особый

Автор неизвестен

Есть народ такой особый Самой высшей в мире пробы Песни петь большой мастак Он всег-

да всего добьется Он во- жа-ты-ми зо-вет-ся Так и толь-ко так Он всег-

да все-го до-бь-ет-ся Он во- жа-ты- ми зо- вет-ся Так и толь-ко так

1. Есть народ такой особый,  
Самой высшей в мире пробы,  
Песни петь большой мастак,  
Он всегда всего добьется,  
Он вожатыми зовется,  
Так и только так.

4. Холостяк в любовь не верит,  
Все не верит и не верит,  
Потому и холостяк.  
А вожатых не влюбленных  
Не найти определенно,  
Так и только так.

2. Домосед привязан к дому,  
И по случаю такому  
Он из дома ни на шаг,  
А вожатый — он в дорогу,  
Он готов в огонь и воду,  
Так и только так.

5. Алкоголик пьет не в меру,  
Все не в меру и не в меру,  
Потому и алконавт.  
А вожатый выпьет в меру,  
Может, в меру, а может не в меру,  
Так и только так.

3. Жадный денежки считает,  
Все считает и считает,  
К пятаку кладет пятак,  
А вожатый деньги тратит,  
Не боясь, что их не хватает,  
Так и только так.

6. Есть народ такой особый,  
Самой высшей в мире пробы,  
Песни петь большой мастак,  
Он всегда всего добьется,  
Он вожатыми зовется,  
Так и только так.



## Перелистав известные тома..

Музыка П.Кайро Слова В.Белякова

Пе-ре-ли-став из-вес-тны-е то-ма Мы на-у-чи-лись го-во-рить кра-сно-во Сло-ва-ми Пуш-ки-на,Ма-ка-рен-ко,Дю-ма, но ведь не толь-ко в этом на-ша си-ла И каж-дый час, и каж-ду-ю ми-ну-ту о чьих-то судь-бах веч-ная за-бо-та ку-со-чек сер-дца от-да-вать ко-му-то Та-ка-я брат у нас с то-бой ра-бо-та ку-со-чек сер-дца от-да-вать ко-му-то Та-ка-я брат у нас с то-бой ра-бо-та

Перелистав известные тома,  
Мы научились говорить красиво  
Словами Пушкина, Макаренко, Дюма,  
Но ведь не только в этом наша сила.  
И каждый час, и каждую минуту,  
О чьих-то судьбах вечная забота.  
Кусочек сердца отдавать кому-то —  
Такая, брат, у нас с тобой работа.

Они порою знают больше нас,  
Философы в тринадцать с половиной,  
Мечтая, забываются подчас,  
Присев с свечой у теплого камина.  
И каждый час, и каждую минуту  
О чьих-то судьбах вечная забота.  
Кусочек сердца отдавать кому-то —  
Такая, брат, у нас с тобой работа.

А если не решается вопрос,  
Они спешат к тебе, ища подмоги,  
Устраивают жизненный допрос,  
Хоть мы с тобой, старина, не боги.  
И каждый час, и каждую минуту  
О чьих-то судьбах вечная забота.  
Кусочек сердца отдавать кому-то —  
Такая, брат, у нас с тобой работа.

Перелистав известные тома,  
Мы учим жить словами и делами.  
Мы знаем, наша помощь им нужна,  
Философам с открытыми глазами.  
И каждый час, и каждую минуту  
О чьих-то судьбах вечная забота.  
Кусочек сердца отдавать кому-то —  
Такая, брат, у нас с тобой работа.

# ЛИТЕРАТУРА

*Бурдина Е. А., Ляпустина Е. А.* «Новое поколение»: разноцветье идей. — Пермь: НП РЛ «Новое поколение», 2005. — 85 с.

*Иванов И. П.* Энциклопедия коллективных творческих дел. — Новосибирск: СибАГС, 2003.

*Из записной книжки вожатого: Игры для детей* / Авт.-сост. Г. Ю. Шарина. — Владивосток: Колибри-Трейд, Всероссийский детский центр «Океан», 2002. — Вып. 1. — 48 с.

*Козак О. Н.* Летние игры для больших и маленьких. — СПб.: Союз, 1997. — 108 с.

*Козлов Н. И.* Лучшие психологические игры и упражнения. — Екатеринбург: АРД ЛТД, 1997. — 144 с.

*Коммуникативный тренинг для школьников: Методические рекомендации для студентов пединститута* / Авт.-сост.: Н. П. Аникеева, И. В. Хромова, Е. В. Киселева, Р. В. Романец. — Новосибирск: Изд-во НГПИ, 1991. — 20 с.

*Лютова Е. К., Моница Г. Б.* Шпаргалка для взрослых: психокоррекционная работа с гиперактивными, агрессивными, тревожными и аутичными детьми. — М.: Генезис, 2000. — 192 с.

*Малая энциклопедия вожатского творчества: Сб. рекомендаций для отрядных вожатых* / Авт.-сост.: Т. Н. Аристова, А. А. Данилков, В. С. Пель и др. — Новосибирск: ПТК «Магистр» при ректорате НГПИ, 1991. — 52 с.

*Позывные лета-2* / Под общ. Ред. И. В. Макаренко. — Ставрополь, 2003. — 368 с.

*Сборник загадок* / Сост. М. Т. Карпенко. — М.: Просвещение, 1988. — 86 с.

*Сделай шаг навстречу! Сб. методических материалов в помощь руководителям детских общественных организаций* / Сост.: Н. В. Вохмина, Е. В. Ильченко, А. А. Лукшис и др. — Новосибирск, 2000. — Вып. П. — 34 с.

*Рудестам К.* Групповая психотерапия. Психокоррекционные группы: Теория и практика. — 2-е изд. / Общ. ред. и вступ. ст. Л. П. Петровской. — М.: Прогресс, 1993. — 368 с.

*75 психологических игр в XXI веке* / Авт.-сост.: М. Р. Мирошкина, И. И. Фришман. — М., 1999. — 120 с.

*Шмаков С. А.* Игры-потехи, забавы-утехи — Липецк: Ориус, 1994. — 126 с.

# АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ ИГР

А я — заяц! А я — еду! А я —  
тоже! 24

Актерская пантомимика 91

Акулы 147

Арам-шим-шим 64

Ассоциации 39

Атака всеоружем 157

Баскетболист и мяч 91

Белое солнце пустыни (*съемки  
фильма*) 137

БигМак 202

Бип! 99

Большая приборка 165

Бревно 203

Великолепная Валерия 19

Великолепная шапочка 166

Веревочка 52

Веревочный курс 200

Верзине! 119

Веселые животные 127

Веселые лыжники 206

Веселые мартышки 110

Видение других 59

Видеокалип 67

Восхождение на вершину 145

Все на борт 203

Все обо всем 168

Встаньте в круг 99

Встречаем друзей 111

Гигантские шашки 43

Гимнастика с опозданием 53

Глава, рамена, колена, пальцы 117

Гном и дом 123

Гол — штанга — мимо 122

Гори, гори ясно 142

Графомания 11

Грузинский хор 116

Групповая декламация 93

Гусеница 51

Гусеница 98

Да — нет — да 136

Два притопа, два прихлопа 102

День Нептуна 192

День хороший 113

Джон браун бой 114

Доброе животное 66

Дрозд 25

Еду на танке 112

Если весело живется — делай  
так! 114

Жила-была бабка 118

Жил-был у бабушки серенький  
козлик... 114

Журавль и лягушки 143

Заводилочка 108

Загадки и отгадки 14

Загадочная гамма 124

Загорки 144

Займи место 23

Затонувшие сокровища 147

Звездный дождь 108

Зверь, птица, небылица 145

Здравствуй! Ты представляешь... 43

Здравствуйте! 29

Здравствуйте, моя королева! 77

Зеркало 37

Змейка 157

- Знакомство в парах 22  
Зоопарк 42
- Игры с мячом 147  
Игры-вертушки 196  
Идем на заправку 165  
Имиджмейкеры 39  
Интеллектуальный марафон 161  
Интервью 20  
Ипподром 122  
И-я-я 113
- Как чихает слон 104  
Какофония 32  
Камень, ножницы, бумага 78  
Капитан, улыbnитесь! 165  
Караси и карпы 141  
Катастрофа на воздушном шаре 80  
Квадрат 203  
Кисочки 24  
Колобок 120  
Колодец 204  
Колпак мой треугольный 106  
Команда мечты 15 9  
Конверт откровений 21  
Конкурс скульптур 92  
Контакт 66  
Концерт «Вау!» 115  
Копилка 41  
Кошки-мышки 148  
Крокодил 205  
Крокодилчики 41  
Кто все знает — молодец! 125  
Кто я? 79  
Купила бабушка курочку 109  
Кушать подано 165
- Лабиринт пространства  
и времени 183  
Лабиринт 60  
Лесенка 143  
Летел лебедь 63  
Летит, летит по небу шар 105  
Лингвистический практикум 10  
Ловкость в ногах 142  
Лули-лай 119  
Луноход 142  
Любимое занятие 26
- Магия слов 38  
Матрица 149  
Мафия 54  
Маятник (Восковая палочка) 97  
Месим, месим тесто 66  
Милан спит 109  
Милый киллер 56  
Мимика и жесты 58  
Мимикрия 47  
Мой лохматый серый песик 23  
Мой сосед справа 20  
Молекула-хаос! (*вариант I*) 27  
Молекула-хаос! (*вариант II*) 36  
Морской бой 12  
Мы идем в поход! 19  
Мы охотимся на льва 187  
Мяч за кругом 142  
Мяч на покрывале 44  
Мячик 28
- На берегу большой реки 117  
Найди свое место 144  
Напои меня водой 144  
Направление 42  
Насос и мяч 91  
Неваляшка 205  
Необитаемый остров 83  
Новогодний салат 139  
Новогодняя елка 138  
Ну вот мы и дома! 165  
Ньемон попорушка 119  
Ньюкавтэнеджэ 125
- Оборона веером 157  
Обсерватория 188  
Одеяло 22  
О-оле! 105  
Оп-паньки! 53  
Остров сокровищ 172  
Отжимания 202  
Оттенки восприятия партнера 97  
Охотники и утки 141  
Охотники 64
- Пантомима «Где я был?» 95  
Пантомима «Признание  
в любви» 95  
Парам — парэрум 104

- Паровоз 26  
 Паровозик с подарками 113  
 Паутина {вариант I} 204  
 Паутина {вариант II} 204  
 Первая медицинская помощь 165  
 Перекрестный поединок 157  
 Перепевки 12  
 Переправа 203  
 Переправа 52  
 Перестрелка 30  
 Песенные километры 13  
 Петьки и васьки 122  
 Печатная машинка 98  
 Письма Ее величества  
     Вежливости 124  
 Питон 30  
 Под белыми парусами 164  
 Под знаком зодиака 178  
 Подарки под елкой 138  
 Подарок на день рождения 147  
 Подарок 28  
 Поднятие тела 79  
 Подтягивание 205  
 Поиск 195  
 Пополним запасы 165  
 Последний герой 10  
 Пословицы разных народов 132  
 Построения 29  
 Потерпевшие кораблекрушение 86  
 Почта 63  
 Правда и ложь 30  
 Превращения 97  
 Приходит время 115  
 Проводник 96  
 Прогноз погоды 93  
 Прогулка слепых 203  
 Проникнуть в круг 40  
 Прыгающий художник 131  
 Путешествие на самолете 120  
 Пчелы и змеи 50  
  
 Раз мобильник, два мобильник 103  
 Раз цветочек, два цветочек 102  
 Раз-два — острова! 112  
 Разыгрывание скетчей 72  
 Ракета хорошего настроения 104  
 Резиночка 47  
  
 Рекорды Гиннеса 181  
 Репка 119  
 Руку выше, палец в рот 107  
 Рулончик 27  
 Рыбаки и рыбки 141  
 Рыбалка 121  
  
 С завязанными глазами 132  
 С конца до начала 131  
 Саями 118  
 Сантики-фантики-лимпопо 63  
 Свеча 58  
 Свободный полет 54  
 Сеанс телепатии 130  
 Себе — соседу 65  
 Семь дней недели 120  
 Серебряная волна 174  
 Сиамские близнецы 99  
 Сидячий круг 202  
 Скажи шестое 145  
 Сказка с продолжением 49  
 Скала 189  
 Слепой и поводырь 50  
 Смак 170  
 СМИ 48  
 Снежный ком 18  
 Собираемся в путешествие 10  
 Согласованность мыслей 60  
 Согласованность мыслей 98  
 Сорок секунд 137  
 Союзы тезок 22  
 Спич на заданную тему 94  
 Спой, птичка! 33  
 Статуя любви 135  
 Стихотворная метафора 28  
 Сторож и вор 143  
 Сторож и мошенники 130  
 Суета сует 27  
 Счет до десяти 48  
 Счет 48  
 SOS! 165  
  
 Таинственный незнакомец 52  
 Таковать 126  
 Там-там 53  
 Танец прилипал 133  
 Тарарашить 127  
 Тарзан 205

Тарзанка 204  
Телефонисты 130  
Титаник 79  
Траволта 65  
Траст-фол 206  
Три фразы 137  
Ту-ви 156  
«Ты жива еще, моя старушка»  
(письмо матери) 13  
«Тыр-тыр» — пулемет 103  
  
У дядюшки абрама 107  
У оленя дом большой 109  
У тети Моти четыре сына 106  
Убийца (вариант I) 45  
Убийца (вариант II) 46  
Угадай задуманное 144  
Узел 64  
Узелки 202  
Уроки декламации 42  
Утка 135  
  
Ха-ха! 49  
Хотите верить, хотите  
    проверить 131  
Хула-хуп 111  
  
Царевна-лягушка 146  
Цепи кованные 148  
Цепочка 157  
  
Чайничек с крышечкой 106  
Часть и целое 32

Чики-бум 118  
Чириканкара 145  
Чоки на пшоду 62  
Что делать? 33  
  
Шел по крыше воробей 31  
Шест палатки 146  
Школа аплодисментов 128  
Школа юных мимов 11  
«Шляпа!» 25  
Шпионские сети 99  
Шпионские страсти 73  
Шторм 146  
Шуршунчики 100  
  
Э пицце хат 189  
Эlegant-шоу 152  
Электрическая изгородь 205  
Электрическая цепь 202  
Эмпатия 53  
Эстафета жестов 40  
Этюд с предметом 59  
Этюды с воздушным шариком  
  
Я — хозяин! 88  
Я вижу мишку 134  
Я доверяю! 54  
Я змея, змея, змея! 25  
Я знаю пять имен! 26  
Я, ты, он, она 116  
Ядовитая букашка 115  
Японский театр (Кабуки) 79

# СОДЕРЖАНИЕ

К читателю.....	3
Игры в автобусе.....	8
Игры на знакомство.....	17
Игры на взаимодействие.....	35
Упражнения и игры на установление контакта.....	67
Театральные игры-имитации.....	91
Коммуникативные игры и упражнения.....	96
Игры с залом.....	101
Игры-забавы.....	130
Игры-шутки.....	134
Игры на свежем воздухе.....	140
Игры и конкурсные программы.....	149
Игры и конкурсы на местности.....	183
Песни для детей и вожатых.....	209
Литература.....	226
Алфавитный указатель игр.....	227



www.sup99.ru

**СИБИРСКОЕ УНИВЕРСИТЕТСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО**



Для писем: 630058, Россия, г. Новосибирск, а/я 134  
Тел./факс: (383) 332-52-32, 332-99-30, 330-50-19, 330-50-23  
E-mail: Главная редакция: sup99@risp.ru  
Торговый отдел: sup99@mail.ru  
Книга – почтой: post\_book@sup99.ru

Представительство в Москве:  
Тел./факс: (495) 402-13-91 E-mail: daurkin\_sup@mail.ru

Учебно-методическое пособие

Данилков Андрей Анатольевич  
Данилкова Наталия Сергеевна

## ИГРЫ НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ С ТИНЕЙДЖЕРАМИ

Ведущий редактор *И. А. Лучинская*  
Редактор *Г. К. Федосенко*  
Обложка *В. А. Кривобокое*  
Корректор *Л. А. Федотова*  
Компьютерная верстка *Е. А. Виберг*

*Соответствует гигиеническим требованиям к книжным изданиям  
(сан.-эпид. закл. № 54.НС.05.953.П.013186.12.05 от 26.12.05)*

Подписано в печать 20.03.06. Формат 60х90/16. Бумага газетная. Гарнитура Тайме.  
Печать офсетная. Усл. печ. л. 15. Уч.-изд. л. 10,2. Тираж 3000 экз. Заказ № 5615.

Сибирское университетское издательство  
630058, Новосибирск, ул. Русская, 39

ОАО «Советская Сибирь»  
630048, Новосибирск, ул. Немировича-Данченко, 104





СИБИРСКОЕ УНИВЕРСИТЕТСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО  
www.sup99.ru

2006

## ПОСОБИЯ ДЛЯ ВОЖАТЫХ И КЛАССНЫХ РУКОВОДИТЕЛЕЙ



Формат 14 x 21 см  
Мягкая обложка



144 стр.



118 стр.



256 стр.



151 стр.



238 стр.



144 стр.

**БЕЗОПАСНОСТЬ ДВИЖЕНИЯ —  
ВСЕГДА АКТУАЛЬНО !**

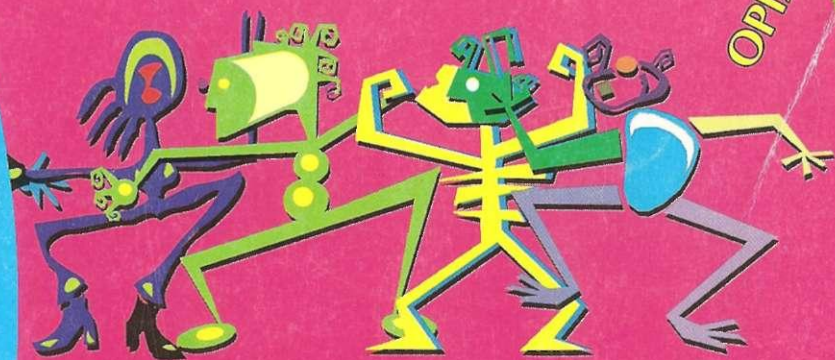


**сценарии**  
игр и праздников

ДОСЮГА  
ОДНОГО  
РАЗВИВАЮЩЕГО  
ОРГАНИЗАТОРА

# ИГРЫ

НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ  
С ТИНЕЙДЖЕРАМИ



СИБИРСКОЕ УНИВЕРСИТЕТСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО

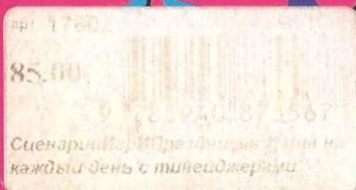


СЦЕНАРИИ ИГР И ПРАЗДНИКОВ

# ИГРЫ НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ С ТИНЕЙДЖЕРАМИ

ОРГАНИЗАТОРАМ РАЗВИВАЮЩЕГО ДОСУГА

- ☀ Игры в автобусе
- ☀ Игры на знакомство
- ☀ Игры на установление контакта
- ☀ Театральные игры
- ☀ Коммуникативные игры и упражнения
- ☀ Конкурсы
- ☀ Игры с залом
- ☀ Игры-шутки
- ☀ ТЕКСТЫ ПЕСЕН С НОТАМИ



Сценарии игр и праздников для подростков  
каждый день с тинейджерами