

## «ИГРА – ДЕЛО СЕРЬЕЗНОЕ»

**Игра** – это путь к познанию ребёнком самого себя. И это понятие многогранно. Существуют разные игры. Одни развивают мышление и кругозор детей, другие – ловкость, терпение и т.д..

**Игра** – отличное дополнение к учебному процессу, в развитии важнейших психических свойств, необходимых для труда, приобретения высоких моральных качеств, формирования гражданского сознания.

**Игра** – важное средство развития и воспитания, средство живое, яркое, радостное. Это сотворение собственного мира, в котором можно установить удобные для себя законы, избавиться от многих житейских сложностей, отдалиться мечте и радостям физического или интеллектуального напряжения.

### ИГРОТЕКА

#### Игры на знакомство

##### "Снежный ком"

Группа встает в круг и первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое. Третий имя первого, второго и свое. Вместе с именем можно изобразить свой любимый жест, назвать свой любимый напиток, личностное качество (вариант - начинающееся на первую букву имени), хобби и т.п.

##### "Собраться в группы по именам и хором прокричать свое имя"

Люди с уникальными именами объединяются в одну группу и должны прокричать что-нибудь их объединяющее.

##### "5 важных вещей"

Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча жестами показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. А затем пара жестами представляет друг друга кругу. Возможны варианты: пять самых страшных для меня вещей, самых неприятных и т.п.

##### "Двойной круг"

Группа встает в два круга - внешний и внутренний, лицом к лицу. Получившиеся пары в течение двух-трех минут знакомятся и рассказывают о себе, а затем внутренний круг смещается вправо на одного человека. Цикл повторяется, пока не будет пройден весь круг. Можно использовать музыкальное сопровождение, проводить игру в танце.

#### Игры на контактность

##### "Рисуем на ладошках"

Выполняется в парах. Ребята закрывают глаза, протягивают друг другу руки: один ладонями вверх, другой - вниз. Один представляет какой-то образ и пытается передать его второму, поглаживая его ладонями (например: море, ветер, двое под фонарем и т.д.). Затем пары меняются.

##### "Молекулы"

Группа хаотично передвигается по помещению. Ведущий кричит, - "Объединяемся в группы по 3(4,5 и т.д.) человек. Остальные должны быстро объединиться, как было сказано, и крепко обняться в группах. Если после этого в играх нужно несколько микрогрупп, то можно назвать сразу нужное число.

##### "Говоря, говори"

Двое участников, сидя друг напротив друга, одновременно что-то в своей обычной манер друг другу говорят. Задача: "переговорить" партнера (кто первый не выдержит), воспроизвести по окончании беседы то, что говорил тебе твой партнер.

### **“Рассказ”**

По кругу каждый говорит одну-две фразы, чтобы получился рассказ с завязкой, кульминацией и развязкой. Вариант: то же самое, но не фразы, а кадры из фильма (т.е. настоящее время и более подробное описание).

### **Игры на внимание**

#### **“Ай да я” (“Ква-ква”, “Карамба”)**

Мы сейчас будем по очереди называть числа по порядку, но вместо чисел, которые делятся на 3 (5, 7, 4) и содержат три в своем написании мы будем говорить “Карамба”. Можно усложнить задачу - взять две цифры и говорить при одной цифре одно слово, а при другой - другое, если они встретились вместе, то оба слова. (пример: (числа 3 и 5): 1,2, Карамба,4,Ква, Карамба,7,8, Карамба,Ква,11, Карамба, Карамба,14, Карамба-Ква [Число 15 делится на 3 и на 5]).

#### **“Ритм”**

Всем даются номера по порядку. Все вместе начинают отбивать ритм: 2 раза по коленкам, 2 раза в ладоши, щелчок правой рукой, щелчок левой рукой. Игру начинает первый номер. Задача остальных игроков, запутать 1 номер так, чтобы он ошибся.

Начинаем. Первый на щелчки говорит “Первый-Пятый (называет любой номер)”. Пятый принимает эстафету и говорит “Пятый-Десятый” и т.п. Если человек ошибся, то он пересаживается в самый конец и все, у кого номер был больше тоже пересаживаются (их номера уменьшаются на один). Игра эта просто веселая и ритмичная без особой цели.

### **Игры на сплочение**

#### **“Путанка”**

Игра на сплочение коллектива. Число участников: 4-8 человек плюс один. Условия: Водящий отворачивается. Участники, стоя в кругу и взявшись за руки, начинают путаться между собой, образуя живой клубок. *Задача водящего – распутать этот клубок не разрывая рук.*

#### **“Джойстик”**

Игра командная (лучше всего две команды). Команды встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На что кладется монета. Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет "джойстиком" передавая первому команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на монету.

*Цель: повышение сплочение группы, командный дух, соревнование.*

#### **“Зоопарк”**

Все садятся в круг так, чтобы один стул был свободным. В центре круга стоит водящий. Каждый участник, сидящий в кругу, называет себя каким-нибудь животным. Участник, сидящий слева от свободного стула, хлопает правой рукой по нему и называет какое-нибудь животное. Тот, кто услышал название животного, выбранного им, должен занять свободный стул. Участник, справа от которого освободился стул, должен хлопнуть по нему и назвать другое животное. Задача водящего - успеть занять стул до хлопка. Тот, кто не успел хлопнуть, становится водящим.

### **Игры на выявление лидера**

#### **“Веревочка”**

Игра на выявление лидерских качеств. Для проведения этой игры возьмите веревку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо (длина веревки зависит от количества участвующих). Участники встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга. Задание: “Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник”.

Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры.

Игру можно продолжить, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник, ромб.

## **"Напиши зверя"**

Каждый пишет на бумажке какое-нибудь животное, никому его не показывая. После того, как все животные написаны, все по очереди их зачитывают. После этого предлагается, не общаясь друг с другом, еще раз написать какое-нибудь животное.

Итоговая цель: у всех должен оказаться один и тот же зверь (это надо объяснить после первого круга). Позволяет выявить оппозицию, явных и теневых лидеров.

## **"Пальцы"**

На счет "три" все выбрасывают на руках какое-нибудь количество пальцев. Повторяется до тех пор, пока все не выкинут одно и то же число пальцев.

## **"Большая семейная фотография"**

Эту игру лучше проводить в оргпериод для выявления лидера, а также в середине смены, и использовать как наглядный материал в вашем коллективе.

Предлагается, чтобы ребята представили, что они все - большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать "фотографа". Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается "дедушка". Он тоже может участвовать в расстановке членов "семьи". Более никаких установок для детей не дается. Они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постройте и наблюдайте за этой занимательной картиной. Роль "фотографа" и "дедушек" обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но однако, не исключены элементы руководства и других "членов семьи". Вам будет очень интересно наблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения.

Эта игра, проведенная в середине смены, может открыть вам новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. После распределения ролей и расстановки "членов семьи" "фотограф" считает до трех. На счет "три" все дружно и очень громко кричат слово "сыр" и делают одновременный хлопок в ладоши.

## **Подвижные игры.**

### **"Молекулы"**

Все игроки двигаются хаотично при словах: "Атомы - молекулы, атомы - молекулы", и, при неожиданном выкрике ведущего какого либо числа (например - три), все должны обняться (взяться за руки) в команды по столько человек, какое было названо число (в нашем случае - по три человека). Потом опять происходит "брожение атомов", и снова команда, Тот, кому не хватило места в молекуле - выбывает из игры.

### **"Куда - куда"**

Играющие стоят в кругу, рассчитываются по порядку номеров. Запоминают свои номера и перемешиваются. В центре - водящий, Он называет любые два номера, которые должны поменяться местами, предварительно прокричав: "куда - куда". Задача водящего - занять место одного из игроков - перебежчиков. Кто остается без места - тот водит.

## **Игры в кругу.**

### **"Крест-Параллель"**

Все сидят в кругу на стульях. Ведущий кидает какой-нибудь (желательно легкий) предмет, например мячик, любому игроку, произнося при этом одну из 4 таинственных фраз: "крест-параллель", "параллель-крест", "крест-крест" или "параллель-параллель". Поймавший предмет кидает его следующему игроку вместе с одной из вышеупомянутых фраз. Ведущий говорит - правильно или не правильно игрок выбрал фразу. И так далее. Принцип очень простой: первая часть фразы - это положение ног бросающего ("крест" - скрещены, "параллель" - стоят ровно), вторая - ловящего.

### **Телеграмма**

Участники становятся в круг, держатся за руки. В центре круга - водящий. Кто-нибудь из игроков начинает: "Я отправляю поздравительную открытку Кате, в которой желаю ей добра". Как только произносит слова, лёгким пожатием руки любого из соседей, "отправляет" открытку. По цепочке открытка должна дойти до адресата. Важно слегка пожимать руки друг другу, чтобы водящий не смог перехватить почту. Как только адресат получает открытку, сразу говорит слово "получил" и, теперь он, отправляет свою открытку кому-то в кругу. Отправлять можно письма, посылки, бандероли, телеграммы и т. д. Если водящий заметил, где пожимают руку, т.е. где проходит почта, тот игрок становится водящим.

## **Поймай слово.**

Один из играющих водящий. Все остальные загадывают слово – прилагательное. Водящий может задавать любой вопрос. Его задача отгадать- какое слово было задумано. Задача остальных ответить так, чтобы в ответе обязательно прозвучало загаданное слово или его модификация на основе неизменного корня. Игрок, по фразе которого водящий отгадал задуманное слово, занимает его место.

Например. Загадано слово «холодный».

Водящий: - Ты сегодня пил чай?

Игрок 1.: - Да, в такую холодную погоду выпить горячий чай- это огромное удовольствие.

Водящий: - Ты была на море летом.

Игрок 2.: - В это жаркое лето, я отдыхала на синем море в Холодной балке .

Водящий: Ты любишь смотреть кино?

Игрок 3: Мне от кино ни холодно , ни жарко.

По фразе третьего игрока водящий может догадаться , что в третий раз без изменения корня произнесено слово «холодный». Игра позволяет развивать внимание, учит слушать друг друга, правильно формулировать фразы.

## **Игры с залом.**

### **«ЛЕТАЕТ –НЕ – ЛЕТАЕТ»**

Ведущий называет предметы или животных и если «это» летает (например самолет), то все поднимают руки вверх, а если нет, то хлопают ладошками по коленям (например - арбуз). Вариант игры: когда называются овощи - руки вытягиваются перед собой. Играющие повторяют то, что говорит ведущий, а не то, что он показывает.

### **«ТИК – ТАК»**

Ведущий предлагает присутствующим представить себя часами с кукушкой. По команде «Тик!» - все щелкают пальцами правой руки, «Так!» – левой руки, «Бум!» – хлопаем в ладоши над головой, «Ку-ку!» –делаем два щелчка обеими руками одновременно. Постепенно ритм убыстряется. Играющие должны выполнять то, что говорит ведущий, а не то, что он показывает.

### **«ВОТ ТАК»**

Как живешь? – Вот так! (хором)

Как идешь? – Вот так!

Как бежишь? – Вот так!

Ночью спишь? – Вот так!

Как грозишь? – Вот так!

Как шалишь? – Вот так!

Движение руками можете придумать сами.

### **Тыр - тыр**

Все участники произносят слова, сопровождая их движениями.

"Тыр - тыр, пулемёт, (держат обеими руками ручки "пулемёта")

Выше, выше, самолёт, (рука движется снизу вверх наискосок)

Бац! - артиллерия, (хлопок)

Скачет кавалерия, (одной рукой машут воображаемой шашкой над головой)

Ура!"

Игра продолжается, но с каждым разом необходимо ускорять темп, стараться успевать и говорить, и правильно показывать движения.

## Творческие игры.

### "Правила поведения"

Задание: Сочините правила поведения для человека, оказавшегося в необычном месте, например:

в собачей конуре;  
на летающей тарелке;  
на мачте Останкинской телебашни;  
на айсберге;  
в берлоге медведя.

### "Утренняя зарядка"

Задание: Придумать комплекс из 10 упражнений для тематической зарядки:

морская зарядка,  
пожарническая зарядка,  
кухонная зарядка,  
строительная зарядка,  
космическая зарядка.

### "Придумай, расскажи"

Задание: Инсценировать разговор героев:

100 долларов и одной копейки,  
золотой серьги и дырявого носка,  
ржавого гвоздя и каблука,  
грязной тарелки и туалетного мыла,  
старой газеты и рубанка.

### "Цвет"

Задание: Изобразить следующие цвета, используя искусство пантомимы:

белый,  
жёлтый,  
красный,  
зелёный,  
чёрный.

\*\*\* - Нельзя указывать на заданный цвет в одежде или в окружающей обстановке. Показывать нужно через ассоциативные образы.

### "Танцующие пальцы"

Задание: Танцевальные пары (средние и указательные пальцы рук) исполняют:

польку,  
танго,  
чарльстон,  
румбу,  
шейк.