



Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного
образования
«Дом детского творчества»
муниципального образования
«Ленингорский муниципальный район» РТ

РАССМОТРЕНО:
на методическом совете
МБУДО «ДТ» МО «ЛМР» РТ
Протокол № 7 от 25 мая 2022 года

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБУДО
«Дом детского творчества»
МО «ЛМР» РТ



ВЕСЁЛЫЕ ИГРЫ

разработали: методист организационно-массового отдела Ячина Т.В

педагог-организатор Кочеткова И.В.

педагог-организатор Балахонцева А.Ю.

Пояснительная записка

Организация досуга является составной частью учебно-воспитательного процесса и одной из форм организации свободного времени учащихся. Внеурочная деятельность понимается сегодня преимущественно как деятельность, организуемая во внеурочное время для удовлетворения потребностей учащихся в содержательном досуге, их участии в самоуправлении и общественно полезной деятельности. В настоящее время в связи с переходом на новые стандарты второго поколения происходит совершенствование внеурочной деятельности.

Практическая значимость данного сборника, это организация работы в условиях многозадачности. Многие игры, направлены на решение не одной, а нескольких задач и действий. Одновременно надо, допустим, и говорить, и бежать и помнить определенные задачи. Ведь в современном мире огромный объём информации, масштабность возникающих вопросов, которое приводит к новым способам деятельности. А без организованности, умения переключаться и вовремя давать себе отдохнуть, детям будет непросто. Так же это востребованность работы в коллективе, ведь все игры - это игры коллективные, а не индивидуальные. Игры разовьют способность работать в команде, отстаивать точку зрения и при этом уважительно относиться к границам других людей. Инновация заключается и в том, что игры дают детям творческую свободу, помогают раскрыть им сильные и слабые стороны. Что, в свою очередь, помогает вырастить социально адаптированных и здоровых личностей.

Данный сборник игр предназначен для педагогов, педагогов – психологов, школьников и родителей. В нем представлены игры, которые направлены на развитие внимания и его коррекцию. Материалы, которые здесь представлены вы можете использовать на уроках, при занятиях у психолога, дома с родителями, дети сами могут рассматривать пособие и заниматься по нему. Материалы сборника развивают такие психические процессы как внимание, мышление, память, воображение.

Оглавление

Игры на знакомство.....	4
Игры на командообразование/сплочение.....	5
Игры на выявление лидера.....	7
Развлекательные игры.....	9
Подвижные игры/Игры на свежем воздухе.....	12
Игры на внимательность/ развивающие игры.....	16
Игры на выявление творческих способностей	18
Список литературы	20

Игры на знакомство

Великолепная Валерия

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например, Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

Мы идём в поход

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

Я змея, змея, змея

Участники стоят в круге, через одного - мальчик, девочка. Начинает вожатый, подходя к кому-нибудь со словами: " Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?". Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берёт левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: " А придётся!", и идёт сцепление. Таким образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

Ритм

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка по коленкам, 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 «Привет, я », затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит «Привет», а при щелчке пальцами левой руки - имя одного из участников. Тот игрок, чьё имя назвали, сначала здоровается с тем, кто назвал его имя, а при следующих щелчках называет имя другого участника из круга. Например: щелчок/Привет, щелчок/я Оля, два хлопка, щелчок/привет, щелчок/Игорь, Игорь: щелчок/привет, щелчок/Оля, два хлопка, щелчок/привет, щелчок/Света, и т. д. Кто не успел - тот " прошляпил".

Имя - жест

Участники игры, по очереди, называют свою имя, но сопровождают характерным

для себя жестом, движением (присесть, лечь, все на что хватит фантазии), затем все хором называют имя участника игры и повторяют его жест.

Кораблик (для маленьких).

Всем выдаются кораблики, и каждый по очереди рассказывает о себе, как о кораблике («Мой кораблик зовут “Ксюша”, он любит читать книги о путешествиях...») Маленьким детям легче рассказывать о каком-либо предмете, чем о себе. Таким образом, вы можете получить гораздо больше информации.

«БИП»

Необходимо иметь стулья и шарф (повязка на глаза). Играющие рассаживаются в круг. Водящий с завязанными глазами ходит внутри круга, периодически садясь к играющим на колени. Его задача – угадать, к кому он сел. Садиться надо спиной к играющему, так, как будто садишься на стул, ощупывать руками не разрешается. Зато тот, к кому водящий присел на колени, должен произнести: «БИП», желательно не своим голосом, чтобы его не узнали. Если водящий угадал имя обладателя коленок, то они меняются местами.

«Любимое занятие»

Все встают в круг. Начинает вожатый. Он говорит, например, «Я люблю петь» и показывает действие. Тот, кто тоже любит петь начинает показывать это же. Следующий придумывает своё действие, и так у многих к концу круга накапливается масса разных дел.

Игры на командообразование/сплочение

Путаница

Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг.

Это упражнение дает возможность участвовать всем в выработке стратегии.

Секретный фарватер

Еще одно упражнение на преодоление препятствий. 7-8 участников выстраиваются паровозиком и держатся друг за друга. Всем кроме первого завязываются глаза. Первый участник – рулевой. Рулевой должен провести свой корабль до противоположной стены минуя препятствия-мины без единого слова. Основная сложность заключается в том, что «хвост» имеет свойство вилять и налетать на «мины», чтобы этого не случилось каждый участник должен в точности повторять движение предыдущего. Упражнение можно усложнять, увеличивая длину корабля и количество мин.

Живой мост

Группа встает в две шеренги, лицом друг к другу. Противоположные люди крепко держат друг друга за руки. Человек ложится на руки и как по «живому мосту» перемещается в конец. Затем следующий и т.д.

Геометрическая фигура

Длинные веревки связываются в два больших кольца (веревочных колец столько, сколько создается групп, длина веревки зависит от количества участников). Дети становятся в круг, держась за веревочное кольцо обеими руками. Вожатый предлагает ребятам построить квадрат, треугольник, пирамиду, звезду, ромб, закрыв глаза и не отпуская из рук веревку. Участники имеют право советоваться, разговаривать вслух, искать решение в точно отведенное время.

Гуру

Участники закрывают глаза и начинают ходить по комнате, выставив перед собой руки в защитной позе. Ведущий прикасается к плечу одного из участников, который становится Гуру (учителем). Он открывает глаза, но с этого момента он не имеет права разговаривать. Все остальные ходят по комнате с закрытыми глазами. При встрече они спрашивают друг друга: «Ты – Гуру!?!». Если кто-то не получает ответа, это значит, что ему выпало неслыханное счастье – встретить на своем пути Гуру. Он кладет руки на плечи учителя и идет за ним, открыв глаза. С этого момента он тоже должен молчать. Если встречаются 2 «обычных» игрока, на вопрос: «Ты – Гуру!?!» оба отвечают: «Гуру!» - и оба продолжают дальнейшие поиски. Игра заканчивается, когда все игроки нашли Гуру и выстроились за ним цепочкой.

Коридор доверия (старшие)

Группа стоит в две шеренги лицом друг к другу вытянув руки вперед. Человек пробегает между шеренгами и в последний момент перед его лицом руки по очереди поднимаются вверх. Пробегать необходимо с открытыми глазами не нагибаясь.

«Поздороваться носами»

За минуту необходимо поздороваться с как можно большим количеством человек. Здороваться можно чем угодно: руками, носами, коленками, губами и т.д.

«Ковер-самолет»

Для выполнения этого упражнения нужен прочный палас или ковер размером примерно 2х2 м, который не жалко отдать «на растерзание» участникам (не исключено, что он будет порван). На нем размещаются 5 — 6 человек, которым

дается задание - переместиться вместе с этим ковром в другой конец аудитории, не сходя с него и не касаясь чего-либо за его пределами.

Обсуждение: сначала участников просят поделиться эмоциями, возникшими в процессе выполнения упражнения (скорее всего, они будут весьма яркими), потом высказаться по поводу того, каким жизненным ситуациям можно уподобить эту игру.

Ассоциации

Дети садятся в круг. Ведущий уходит. Дети загадывают одного человека из круга. Ведущий возвращается и задает разным участникам вопросы: с каким деревом ассоциируется у тебя этот человек, с какой музыкой и т.д. Можно спрашивать про любые ассоциации. Задача ведущего – угадать, кого загадали.

Игры на выявление лидера

Три перемены в одежде

Один человек выходит и становится перед остальными, чтобы те могли его внимательно осмотреть. Время на осмотр от одной до пяти минут. Потом он уходит из помещения и производит в своей одежде какие-либо три малозаметных перемены: расстегивает пуговицу, развязывает шнурки, слегка завертывает рукав у рубашки, из кармана высовывает уголок платка, переворачивает пояс у брюк. Произведя три перемены он возвращается к остальным. Каждый должен сказать, какие перемены произошли.

Скала

Отряд выстраивается на скамейке или на стульях в ряд вплотную друг к другу. Рассчитывается по порядку номеров. Затем ему предлагается по одному человеку поменяться местами. То есть – номер 1 становится последним, аккуратно переходя и держась за ребят. Затем номер 2 и так далее. Передвигать стулья и прыгивать на пол запрещается. Если кто – то не удерживается, то все начинается сначала. Действует запрет на разговоры для всех, кроме человека, который возьмет на себя роль координатора. Этого человека вожатый выбирает сам или по желанию из потенциальных ребят – лидеров. Другая разновидность этой игры – координатору предлагается построить отряд по росту, по цвету носков, по размеру ботинок, длине волос и так далее.

Ехали Цыгане

Ведущий предлагает ребятам построить цыганскую повозку, состоящую из телеги, тройки лошадей, стен телеги, крыши, колес, извозчика, пассажиров, жеребенка на привязи. Время на подготовку задания 3 – 5 минут. Интерпретация: кучер – на данный момент главный лидер – организатор в отряде стены и крыша – те, на кого можно положиться, хорошие исполнители. Колеса, телега, лошади – те, на ком все стремятся “ехать”, и кто способен везти, то есть лидеры меньшего ранга. Жеребенок – “выпавший”, но с претензиями на лидерство.

Пассажиры – основная масса.

По окончании игры необходимо опросить ребят, все ли согласны с таким распределением ролей и на какое место они претендуют.

Веревочка

Для проведения этой игры возьмите верёвку и свяжите её концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина верёвки зависит от количества участвующих в игре ребят.)

Ребята встают в круг и берутся двумя руками за верёвку, которая находится внутри круга. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук верёвку, 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 продолжать, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

Шаг Вперед

Ребята становятся в ширенгу пошире, по команде делают шаг вперед, при этом ведущий ограничивает количество шагающих: «10 человек – шаг вперед! 5 человек – шаг вперед!». Лидеры - организаторы сразу хорошо видны.

Положи Руку

Ребятам предлагается положить всем сразу правую ладонь на плечо тому человеку в отряде, который им более всего симпатичен (душа отряда), а левую на плечо тому, кого они бы хотели видеть командиром. Вожатый определяет кто есть кто подсчетом рук. Как правило, не бывает слишком много лидеров, если проводить эту игру в конце организационного периода.

Развлекательные игры

«Пойди туда не знаю куда!»

Приглашается 4-6 человек. В зависимости от задуманных и заранее подготовленных табличек.

Ставятся в ряд стулья. Спинкой к зрителям.

На стулья рассаживаются участники. На спинки стульев вешаются таблички, типа Спальня, Туалет, Институт, Магазин и т.д.

Каждому участнику по очереди ведущий или зрители задают вопросы типа:

- × Для чего ты туда ходишь?
- × Что ты обычно там делаешь?
- × Любишь ли ты там бывать?
- × Как часто ты туда ходишь?
- × Что там находится?

И т.п.

Так как участники табличек не видят, отвечают, что придет в голову. Получается смешно и интересно.

"Съедобное-несъедобное"

Цель игры: Развитие реакции и внимательность.

Правила игры:

Для игры нужен простой мячик диаметром от 20см до 65см (фитболы).

Участники игры "Съедобное-несъедобное" встают на одну линию. На расстоянии пять метров лицом к лицу от них стоит ведущий с мячом в руках.

Он называет разные предметы (например арбуз, ножницы, цветы, пицца, ложка и т. п.) и поочередно бросает мяч каждому игроку. Игроки в свою очередь должны отвечать «съедобное» или «несъедобное», на тот предмет, который называет ведущий и ловить мяч.

Ведущий должен кинуть мяч в руки участника одновременно называя предмет.

Если игрок ответил правильно, он делает один шаг навстречу ведущему. И так далее.

Кто первый доберется до ведущего, тот сам становится ведущим.

Варианты игры:

Можно играть так: когда ведущий называет съедобный предмет, игрок ловит мяч. Когда называется несъедобный предмет, мяч надо не ловить. При этом не надо ничего говорить.

А вот еще вариант: надо сказать «съедобное» или «несъедобное» и словить или не словить мяч, одновременно.

Холодно, горячо, теплее

Цель игры: развить внимательность на слух.

Правила игры:

Минимальное количество игроков: два.

Выбирается ведущий, который прячет в комнате или на природе какой-нибудь предмет. Например, маленькую мягкую игрушку, карандаш или телефон. Для этого все выходят из комнаты или закрывают глаза.

Никто не знает какой предмет спрятан.

Все начинают искать спрятанный предмет с помощью подсказок, типа: «Холодно... Горячо... Теплее...» ведущий помогает найти этот предмет игрокам. Холодно - близко к спрятанному предмету, горячо - далеко от него.

Кто нашел - становится ведущим.

Варианты игры:

Другой вариант игры можно играть сидя за столом. Один игрок выходит из комнаты. Все остальные загадывают какой-нибудь предмет находящийся в комнате. Затем этот игрок заходит и начинает искать загаданное. Остальные с помощью хлопков все должны помочь ему понять какой предмет они загадали. Когда он двигается в правильном направлении, то все хлопают в ладоши, а когда не правильно то не хлопают в ладоши.

Можно поставить цель найти за ограниченное время.

Можно придумать приз за найденный предмет, например конфета или яблоко.

"Веселый концерт"

Задача: Танцы-импровизация под музыку

Отмечаются самые активные и оригинальные танцы(награждаются)

"Мыльные пузыри"

Капитанский конкурс. Командам раздаются стаканчики с мыльными пузырями. Каждая команда образует свой круг, внутри которого, стоит капитан с листом чистой бумаги в руках. По сигналу и под музыку участники начинают пускать пузыри, а капитан ловить их, подставляя бумагу. Выигрывает капитан, у которого на листе останется больше отпечатков пузырей.

"Мумия"

Из туалетной бумаги получится великолепная "Мумия". Вызывается две или больше пары добровольцев. Один из игроков в каждой паре - "мумия", а второй - "мумиатор". "Мумиатор" должен как можно быстрее обмотать "мумию" "бинтами" из туалетной бумаги.

"Гусеница"

Все участники выстраиваются паровозиком и, держа друг друга за талии, садятся на корточки. Ведущий объявляет, что они изображают гусеницу и должны показать, как гусеница спит, потягивается, встает, умывается, делает зарядку, танцует. При этом хвостик специально мешает голове делать свои дела.

"Чепуха"

Очень известна и вечно молода игра "Чепуха". Перед каждым участником - листок бумаги. Ведущий задает вопросы, на которые надо ответить: кто, когда, где, что делал, что видел, что сказал?.. Вопросы могут быть и другими - главное в том, что, ответив на вопрос, надо передать свой листок соседу слева (при этом верхний край листка заворачивают, чтобы нельзя было прочесть написанное). В свою очередь сам ты получаешь листок от соседа справа. Когда листки обойдут всех по кругу, ведущий собирает их и вслух читает получившееся. Иногда получается действительно чепуха, а иногда - просто умора.

"Смени руку"

Игрокам предлагается попробовать нарисовать или раскрасить что-то, но левой рукой, а кто левша - правой.

"Сиамские близнецы"

Шикарная игра для детей и взрослых. Выбираются два участника. Они должны взяться за руки. А теми руками, которые остались свободны, им надо выполнить какое-нибудь задание. Например, несколько раз сложить лист бумаги или завернуть бумагу в подарок и затем перевязать его ленточкой, завязать бантом легкий шарфик и тд.

"Тайны круга" (также на выявл. творческих навыков)

Игроки должны превратить заранее нарисованный ведущим простой кружок в рисунок. Побеждает игрок с самым интересным рисунком.

Подвижные игры/Игры на свежем воздухе

«Светофор»

Ведущий имеет карточки трех цветов: красный, желтый, зеленый. Когда ведущий показывает ребятам карточку зеленого цвета - они должны топтать ногами, на желтый цвет – хлопать в ладоши, а на красный - тихо сидеть. У ведущего есть помощник, который путает ребят и показывает не то, что нужно.

«Кузнечики»

Правила конкурса:

В конкурсе "Кузнечики" участвуют две команды.

Каждая команда делится на две группы. Они становятся напротив друг друга на расстоянии около 10 - 20 метров. Одна становится на старт, другая на финиш.

Старт и финиш можно обозначить флажками или начертить линию.

"Кузнечик", который начнет прыгать первый со старта получает обруч, а первый из группы прыгающий с финиша — скакалку. Начинают две команды одновременно со старта используя обруч. Им надо прыгать через обруч, как через скакалку. Когда он добрался до финиша, то с финиша стартует игрок, прыгая со скакалкой.

Во время прыжков ноги вместе. А можно договориться прыгать меняя ноги.

Каждый участник после выполнения задания передает инвентарь очередному участнику другой группы своей команды. Как только группы поменяются своими местами (та, которая начинала со старта, окажется на финише и наоборот), конкурс останавливается.

Команда "кузнечиков", которая быстрее обменялась группами - побеждает.

Пробежки не допускаются.

Варианты конкурса:

× Участники двух команд все начинают со старта, прыгая через обруч. Допрыгивая до флажка финиша, оставляет обруч и берет скакалку, прыгая до старта, чтобы передать предмет другому участнику.

× Усложнить можно -прыгая на одной ноге.

«Волна»

Команды выстраиваются параллельными колоннами. Игроки стоят в затылок друг другу на расстоянии вытянутой руки, ноги на ширине плеч.

По сигналу судьи первые номера берут двумя руками лежащие перед ними мячи и через голову передают их вторым номерам. Вторые номера, наклонившись, передают мяч следующим игрокам между ногами. Третьи вновь передают мячи через голову и т. д. Побеждает команда, которая, не сделав ни одной ошибки и не уронив мяч, быстрее других передала его от первого номера до последнего.

В жаркий день на берегу реки вместо мяча можно использовать котелок с водой. Победит команда, быстрее выполнившая задание, у которой в котелке осталось больше воды.

«Мяч соседу»

Играют на площадке или в зале. Для игры требуется 2 волейбольных мяча. Участники становятся в круг, мячи находятся на противоположных сторонах круга. По сигналу руководителя игроки начинают передавать мяч в одном направлении как можно быстрее, чтобы один мяч догнал другой. Участник, у которого одновременно окажутся оба мяча, проигрывает. Затем мячи передаются на противоположные стороны, и игра продолжается. После игры отмечаются участники, которые хорошо передавали мяч. Игрок, уронивший мяч, должен его взять, встать на свое место и продолжить игру. Во время передачи мяча нельзя пропускать игроков.

«Стой»

Игра может проводиться на площадке или в зале. Для ее проведения требуется волейбольный или резиновый мяч. Играющие становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Водящий с мячом в руках стоит в центре круга. Он подбрасывает мяч высоко вверх и называет любой номер. Вызванный игрок старается поймать мяч, а остальные разбегаются в стороны. Если игрок ловит мяч, не дав ему упасть, он называет другой номер и подбрасывает мяч снова вверх. Игрок, поймавший мяч с отскоком от земли (или пола), кричит «Стой!». Все останавливаются, а водящий пытается попасть мячом в ближайшего игрока, который старается увернуться от мяча, не сходя с места. Если водящий промахнется, то вновь бежит за мячом, а взяв в руки, снова кричит «Стой!» и старается осалить мячом ближайшего игрока. Осаленный игрок становится водящим, а игроки снова становятся в круг, и игра продолжается. После команды «Стой!» все игроки останавливаются, а пока водящий не поймал мяч, игрокам разрешается передвигаться по площадке в любом направлении.

«Передал-садись!»

Игра проводится в зале или на площадке. Для ее проведения требуется 2-3 волейбольных мяча. Играющие делятся на 2-3 равные команды, которые строятся за линией в колонку по одному. Впереди каждой команды в 6-8 метрах становится капитан с мячом в руках.

По сигналу капитан передает мяч первому игроку своей команды. Тот, поймав мяч, возвращает его капитану и приседает. Капитан бросает мяч второму игроку и т.д. Получив мяч от последнего игрока, капитан поднимает его вверх, а вся команда быстро встает. Выигрывает команда, которая первой выполнит задание и ее капитан поднимет мяч вверх. Игрок, уронивший мяч, должен его взять, вернуться на свое место и продолжать передачи. Также игроки не должны пропускать свою очередь.

«Охотники и утки»

Играющие делятся на две команды: одна – «охотники», другая – «утки». Чертится большой круг, за которым становятся «охотники», а «утки» внутри. По сигналу «охотники» стараются попасть волейбольным мячом в «уток», которые, бегая внутри круга, уворачиваются от мяча. Игрок, осаленный мячом, выбывает из игры. Когда все «утки» будут выбиты, команды меняются местами, и игра продолжается. Игру можно проводить на время. Отмечается, какая команда выбила больше «уток» за одинаковое время. «Утка», которой коснулся мяч, считается осаленной.

«Защита укрепления»

Игра проводится в зале или на площадке. Для ее проведения требуется волейбольный мяч и 3 гимнастические палки, связанные сверху в виде треножника. Играющие становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук. Перед их носками на полу (земле) чертится круг, в центр которого ставится укрепление (треножник). Для защиты укрепления выбирается водящий, который становится в центре круга. Волейбольный мяч находится у игроков, стоящих по кругу. По сигналу играющие начинают передавать друг другу мяч, чтобы выбрать удобный момент для попадания в треножник. Водящий старается закрыть его, отбивая мяч руками и ногами. Игрок, который попал в укрепление мячом, меняется местом с водящим. Игра продолжается 5-7 минут. Отмечаются лучшие водящие, защищавшие укрепление дольше всех. Во время игры нельзя заходить за черту круга. Водящий не имеет права держать укрепление руками. Если защитник сам уронил укрепление, то на его место встает игрок, у которого в этот момент окажется мяч.

«Мяч среднему»

Участники делятся на 2-3 команды, которые образуют круги. В центре каждого круга находится капитан команды с мячом в руках. По сигналу капитан бросает мяч первому игроку своей команды. Тот ловит мяч и бросает его второму игроку и т.д. Получив мяч от последнего игрока команды, капитан поднимает руки с мячом вверх. Затем выбирают другого капитана, и игра продолжается. Передача мяча может выполняться определенным способом (двумя руками из-за головы, от груди, с отскоком от пола, одной рукой) или произвольно. Во время игры нельзя наступать на линию круга, за которой стоят участники. Игрок, уронивший мяч, должен взять его, встать за линию круга и продолжить игру. Выигрывает команда, которая первой правильно выполнит броски мяча.

«Эстафета с переноской мячей»

Участники, разделившись на 2-4 команды, становятся в колонну по одному за линией старта. Перед каждой командой лежит обруч, а в нем 3 волейбольных мяча. В 10-15 метрах перед командой лежит второй обруч.

По сигналу первый участник команды берет все мячи в руки и переносит их в свободный обруч, бегом возвращается назад и передает эстафету за линией старта, касаясь ладонью плеча второго участника. Вторым бежит к своему обручу, берет мячи и переносит их в обруч, лежащий перед его командой. Следующий участник относит мячи снова и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока первый участник снова не станет первым. Если во время игры упал мяч, участник должен сам его поднять и продолжать бег с того места, где упал мяч. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету.

Можно проводить эстафету и с одним обручем. Тогда участники с мячами в руках оббегают стойку в 10-15 метрах и возвращают мячи в тот же обруч.

«Передай по цепочке»

Две команды выстраиваются друг напротив друга. Участники команд должны взять своих соседей под руки. По сигналу они поднимают камешки и передают соседям, которые передают их дальше по цепочке. Руки играющих должны быть соединены на протяжении всей игры. Если кто-то уронит камешек, то должен его поднять, не разрывая цепи. Первый участник, передав первый камешек, может сразу же поднимать другой. Выигрывает команда, первой передавшая все камешки последнему игроку.

«Что там за спиной?»

Двум соперникам на спины прикалываются четкие картинки и бумажные кружки с цифрами, например: 96, 105 и т.д. Игроки сходятся в круге, становятся на одну ногу, другую поджимают под колено и придерживают рукой. Задача заключается в

том, чтобы, прыгая на одной ноге, заглянуть за спину соперника, увидеть цифру и разглядеть, что нарисовано на рисунке. Побеждает тот, кто первым «расшифровал» противника.

Игры на внимательность/ развивающие игры

«Словесный волейбол»

Все игроки становятся в круг и кидают мяч через центр круга. При этом игрокам необходимо называть слово, существительное. Тот, кто ловит мяч, одновременно добавляет подходящий по смыслу глагол. Например, «облако» – плывет, «костер» – горит, кто называет бессмыслицу – выходит из игры. Остаются самые сообразительные.

«Сосед, подними руку»

Играющие, стоя или сидя (в зависимости от уговора), образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!» Тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает стоять (сидеть) не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа – левую, сосед слева – правую, т. е. ту руку, которая находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними. Если кто-то из ребят ошибся, т. е. поднял не ту руку или вообще забыл ее поднять, то он меняется с водящим ролями. Играют установленное время. Выигрывает тот ребенок, кто ни разу не был водящим. Игрок считается проигравшим даже тогда, когда он только попытался поднять не ту руку. Водящий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому он обращается. В противном случае его команда не выполняется.

«Хвостики»

Перед игрой руководитель напоминает детям, что у животных бывают хвосты длинные и короткие, например, у зайца – хвост короткий, а у лисицы – длинный. Договариваются, если руководитель называет животное, у которого хвост длинный, – все поднимают правую руку вверх и машут ладошкой, если же хвост короткий – хлопают в ладоши. Называть животных следует в достаточно быстром темпе, и чередовать их по длине хвоста. Руководитель также играет вместе с детьми, но иногда «ошибается». При подведении итогов отмечаются самые внимательные.

«Нос, нос, нос, рот...»

Игроки сидят кружком, посередине – ведущий. Он говорит: «Нос, нос, нос, рот». Произнося первые три слова, он берет за нос, а при четвертом вместо рта дотрагивается до другой части головы. Сидящие игроки должны делать все, как говорит, а не делает ведущий, и не дать себя сбить. Кто ошибается, тот выбывает из игры. Выигрывает самый внимательный.

«Существительное – прилагательное»

Вожатый ходит по кругу с мячиком. Он бросает кому-то мяч и говорит какое-нибудь существительное, например, «слива», а игрок должен быстро образовать от этого существительного прилагательное «сливовый» и бросить мяч обратно, сказав это слово. Если за три секунды игрок не говорит прилагательного, то он отдает фант, который потом должен будет отработать.

Для интереса нужно придумать сложные существительные, от которых трудно сразу образовать прилагательное, например: такси, штаны, пианино, камзол, фейхоа, кочерга.

«Дед Мазай и зайцы»

По жребью среди играющих выбирается водящий – дед Мазай, все остальные участники игры – зайцы. Дед Мазай отходит на некоторое расстояние от зайцев, чтобы не слышать, о чем они говорят. В это время зайцы договариваются, какое движение или предмет они будут изображать. Далее дед Мазай подходит к зайцам и спрашивает: «Зайцы, зайцы, где вы были, что делали?» Зайцы отвечают: «Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем!» и показывают задуманное движение или предмет. Дед Мазай должен догадаться, что они изображают. Как только он правильно называет движение или предмет, показанный зайцами, все зайцы разбегаются, а дед Мазай должен кого-нибудь догнать. Пойманный и становится дедом Мазаем на следующую игру.

«Разведчик»

Выбирается один из участников – «разведчик». Ведущий произносит: «Замерли!» и все неподвижно застывают, каждый старается запомнить свою позу, а «разведчик» – запомнить позиции всех. Далее «разведчик» выходит из комнаты или закрывает глаза, а участники (3 – 4 человека) делают несколько изменений в одежде, позициях, обстановке. «Разведчик» должен обнаружить перемены.

«Рисуем лицо»

Дети берут по листочку бумаги и пробуют нарисовать портрет любого ребенка из сидящих напротив. Потом они эти листочки складывают и пускают по кругу. Каждый на оборотной стороне старается написать, кого он узнал на этом портрете. Когда листочки по кругу вернутся к автору, он посчитает количество голосов участников, которые узнали нарисованного. Побеждает самый хороший художник.

Игры на выявление творческих способностей

«Живая скульптура»

*Развивает художественный вкус, творчество, умение двигаться, снимает зажатость. Участие в игре родителей сближает их с детьми.

Играют под музыку. Перед началом игры дети делятся на пары. В каждой паре один - Скульптор, второй - Глина. Глина садится на корточки и расслабляется.

Скульптор начинает «лепить» скульптуру. Глина поддается любому его движению и застывает в том положении, которое придаёт ей Скульптор.

Когда музыка кончается, скульптура считается готовой. Все оглядываются друг на друга, смотрят, что кто «слепил». Потом Скульптор и Глина меняются ролями.

«Тень»

Игра развивает умение сосредоточиваться, умение творчески подходить к игре и умению копировать движения (основу любой учёбы).

Участвуют два ребёнка (и взрослый). Играют под музыку.

Играющие представляют, что один ребёнок идёт по полю, срывает цветок на обочине, подбирает красивый камушек, прячется от ветра, может быть, скачет на одной ноге и пр. Второй ребёнок играет его тень. Он должен повторять за ним все его движения.

Затем играющие меняются местами.

«Ты - мое зеркало»

Эта увлекательная игра развивает представление о симметрии и навыки подражания.

Двое играющих садятся один напротив другого.

Один совершает движения руками - поднимает, опускает, чешет за ухом и пр. Второй играет роль зеркала и повторяет все движения первого.

Он проигрывает, если сделает неправильное движение. После этого играющие меняются ролями.

«Иллюстратор»

Один игрок из команды рисует заданную сказку, а всей команде необходимо угадать название нарисованной сказки.

«Библиотека сказок»

Команды по очереди говорят названия сказок. Выигрывает та команда, которая последней произнесет название сказки.

«Веселые картинки»

Заранее выбирается какая-нибудь не очень известная сказка и на ее сюжет изготавливают иллюстрации (5 – 6 штук). На табло иллюстрации вывешиваются в любом порядке. Командам предлагается расположить иллюстрации в том порядке, в котором они желают и рассказать их вариант данной сказки. После рассказов команд вожатые могут показать инсценировку оригинального варианта сказки.

«Близнецы»

По два человека от команды. Обхватив друг друга за талию, свободными руками нужно сначала развязать и достать шнуровки из ботинок, а затем по команде зашнуровать их и завязать бантик.

«Сейчас спою!»

Команды как можно оригинальнее должны спеть песню со съедобными словами («Антошка», «Ягода – малина», «Два кусочка колбаски» и т. д.)

Список литературы

1. Титов С.В. Ура, каникулы! - М.: ТЦ Сфера, 2001
2. Дела школьные. Сборник сценариев / Под ред. А.Б. Малюшкина, Е.А. Романовой. - М.: ТЦ Сфера, 2003
3. Тубельская Г.Н. Традиционные школьные праздники - М.: Педагогическое Общество России, 2001
4. Классные классные дела / Под ред. Е.Н. Степанова, М.А. Александровой. Вып. 2 - М.: ТЦ Сфера, 2004
5. Шмаков С.А. Дети на отдыхе - М., 2001
6. Н.Е. Щуркова. Классное руководство: игровые методики. Педагогическое общество России, М., 2004
7. Сборник материалов «В помощь вожатому». Информационный вестник «Молодежь Чувашии». Выпуск 14. Чебоксары, 2005

Интернет ресурсы:

1. [Досуговая программа «Калейдоскоп». Воспитателям детских садов, школьным учителям и педагогам - Маам.ру \(maam.ru\)](#)
2. [Игры для организации детей на летних оздоровительных площадках \(ped-kopilka.ru\)](#)
3. [Пояснительная записка. Сборник игр направленных на развитие внимания \(mydocx.ru\)](#)
4. <http://school77.irkutsk.ru/SPD.html>
5. <http://festival.1september.ru/articles/532566/>
6. <http://www.docme.ru/download/59478>
7. <http://nsportal.ru/shkola/sotsialnaya-pedagogika/library/dosugovaya-deyatelnost-vospitannikov-v-sotsialno-reabilitatsio>
8. http://sikachi.ippk.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=87:2011-01-28-10-43-48&catid=44:-1-&Itemid=58