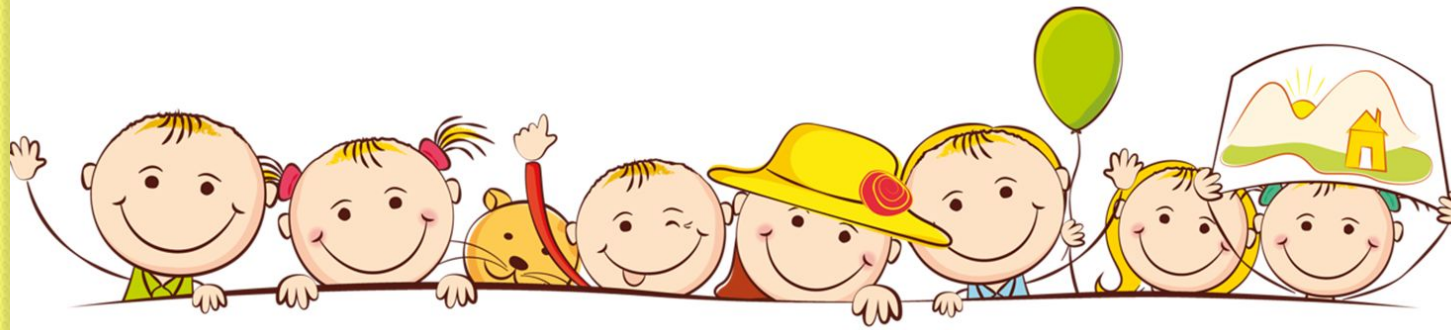


ИГРЫ В ОСНОВНОЙ ПЕРИОД

- 5-минутки
- С залом
- Подвижные игры
- /

ИГРЫ ПЯТИМИНУТКИ

Для чего?

- заполнить небольшие паузы

с реквизитом

без реквизита

ИГРЫ БЕЗ РЕКВИЗИТА

•«Брось улыбку»

Вожатый начинает игру - улыбается, потом прикрывает рот ладонью, словно стирая улыбку. Когда он убирает ладонь, улыбка исчезла. «Бросает» улыбку другому игроку, который «ловит» ее руками, «наносит» ее на лицо, потом «стирает» и «бросает» другому. Тот кто засмеется или улыбнется не в свою очередь теряет «жизнь».

•«Пиф-паф»

Все игроки становятся в круг. Ведущий называет имя любого игрока, он должен присесть, а его соседи справа и слева начинают дуэль. Ее принцип очень прост: вытянуть руку в виде пистолета в сторону противника и сказать: «Пиф-Паф». Проигрывает тот, кто сделает это чуть позже своего противника или скажет другое слово.

ИГРЫ С РЕКВИЗИТОМ

•«У луны круглое лицо»

Требуется палка. Лидер берет палку и рисует на земле лицо, говоря в это время: «У луны круглое лицо, 2 глаза, нос и рот. А теперь твоя очередь рисовать». Лидер передает палку следующему игроку, который старается сделать то же самое. Секрет не в том, как рисовать и что говорить, а в том как передать палку. Если игрок рисовал правой рукой, передать он должен левой.

•«Кастрюля»

Требуется кастрюля или другой подходящий предмет. Лидер держит кастрюлю и говорит: «Это – шляпа», изображая, что надевает ее на голову, и т.д. Второй игрок берет ее и говорит: «Это теннисная ракетка», изображая игру в теннис. Игра продолжается, пока не иссякнут все идеи использования кастрюли. Это хорошее упражнение для тренировки воображения.

ИГРЫ С ЗАЛОМ

Для чего?

- сконцентрировать внимание ребят
- создать необходимое настроение перед мероприятием
- подготовить к мероприятию

Прежде чем выйти играть с залом

- ✔поинтересуйтесь, что будет за действие после вас?
- ✔сколько у вас есть времени?
- ✔Какие игры уже знакомы детям?

Перед началом игры

- попривествуйте друг друга каким-нибудь оригинальным способом
- скажите вначале шутку, улыбнитесь
- можно устроить перекличку отрядов
- можно устроить проверку на смелость, внимательность, быстроты реакции

Теперь можно начинать игру!

ВАЖНО!

- ✔ всегда начинайте с приветствия
- ✔ все ваши слова, жесты должны быть убедительны
- ✔ будьте эмоциональны и артистичны
- ✔ не забывайте творить и импровизировать на протяжении всей игры
- ✔ живо реагируйте на настроение зала
- ✔ проводите с задором, в быстром темпе
- ✔ помните про этику и эстетику
- ✔ оговорить правила поведения в зале

- ✔будьте внимательны к тем словам, которые вы используете при общении с детьми.
- ✔обращаясь к детям, улыбайтесь.
- ✔не забывайте говорить спасибо, да и просто хвалить играющих.
- ✔заканчивая играть не забудьте попрощаться и передать слово, представив следующего за вами человека, или людей.

Совет

- Если есть ребята, которые популярны среди присутствующих, сделайте их непосредственными участниками игровых событий

Ошибки

- Слова: «Мы доиграем потом», не принесут радости ребенку. Игра не должна приносить огорчения.
- Не стоит начинать так: «Сейчас мы будем играть в игру...» Это сразу лишит интриги.

Виды игр с залом

Игры на внимательность и реакцию

Игры – соревнования

Игры-кричалки

•«Гол- мимо»

Зал делится на две половины. Ведущий поочерёдно показывает то левую, то правую руку. Дети, исходя из того, какая рука показывается, кричат: Правая половина зала – Гол! Левая половина зала – Мимо! Если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат -"штанга" Главное для игроков, не запутаться, так как ведущий может поднять правую руку, но показать ею на левую половину зала. И наоборот.

•Перевертыши

На любые фразы играющие должны отвечать наоборот. Например, ведущий говорит «добрые», игроки - «злые». Вот возможный текст игры.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Для чего?

- позволяют снять физическую усталость
- достичь эмоционального переключения с одного вида деятельности на другой
- источник радостных эмоций

Как начать игру?

Каждому ребенку хочется водить.

- Лучше начать с командира
- Выбрать с помощью считалок

Виды подвижных игр

«догони» «поймай» «найди»

Советы

- ✔проводите в удобном и безопасном месте
- ✔расскажите правила техники безопасности
- ✔четко объясните правила, сопровождая рассказ действиями
- ✔если во время игры правила не выполняются, приостановите игру, с укажите на ошибку
- ✔лучше, если Вы будете в них таким же участником, как и ребята
- ✔если интерес пропадает, попробуйте усложнить правила
- ✔ для проведения игр часто надо разбиться на команды, держите в запасе несколько считалок.

•«ГОЛОВА ДРАКОНА»

Играющие цепляются друг за друга как паровозик. По команде ведущего голова дракона – первый человек – пытается поймать хвост – последнего человека. Тот в свою очередь должен увернуться. Когда последний пойман, он переходит в начало цепочки.

ОСВОБОЖДЕНИЕ»

Играющие делятся на две команды: охрана и шпионы. Чертится круг, по периметру которого становиться охрана с завязанными глазами. В центре – заложник. Его должны освободить шпионы, незаметно проникнув между охраной и вывести его из круга. Охрана стоит примерно на расстоянии вытянутой руки друг от друга. Если до шпиона дотронется охрана, он становиться ещё одним заложником. По прошествии определённого промежутка времени охрана и шпионы меняются местами.

ИГРЫ НА ЛОМКУ СТЕРЕОТИПОВ («Игры ледоколы»)

Стереотип – привычная, отработанная до автоматизма реакция на какие-либо события.

Для чего?

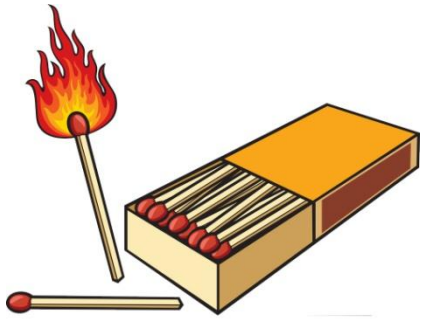
- для снятия психологического барьера
- быстро растопить напряженность между детьми
- снять коммуникативные барьеры в групповом общении
- повысить уровень общения в группе.

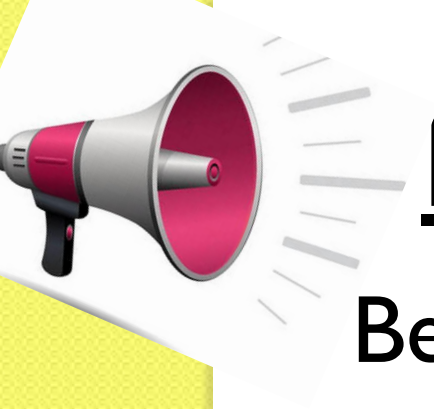
•ПТИЦЫ, БЛОХИ, ПАУКИ.

Группа делится на две команды. Каждая команда в тайне от другой решает кем она будет - «птицами», «пауками», или «блохами».Две команды встают в линейки в центре зала лицом друг к другу. По команде показывают друг другу жест, обозначающий выбранное животное. Пауки убегают от птиц, блохи от пауков, птицы от блох. Тот, кто не успел добежать до противоположной стор[illegible] переходит в другую команду.

•ПОДЖИГАТЕЛЬ

Все берутся за руки цепочкой и закручиваются вокруг одного человека в плотный клубок. Один из участников «поджигатель» предлагает группе «огонек». Сначала все отказываются, затем соглашаются и когда «поджигатель» дотрагивается до крайнего участника, цепочка раскручивается с целью поймать в круг «поджигателя». Когда поймают – издают громкий вопль.





КРИЧАЛКИ, РЕЧЁВКИ

Веселый диалог вожатого и ребят

Для чего?

- организуют на время детский коллектив
- поднимают настроение детям и взрослым
- выражает свободу личности ребенка

Где использовать?

- на прогулке
- по дороге в столовую
- кричалки в поддержку на соревнованиях

Домашнее задани

- Найти игры с залом
  -игры на внимательность
  -игры- соревнования
  -игры-кричалки

На каждый вид минимум 3 игры.

!Сдать до 20 марта до 22.00 в личные сообщения куратору или тьюторам!