

МЕТОДИЧЕСКАЯ КОПИЛКА С ИГРАМИ

ВЫПОЛНИЛ 1 ГОРОД «ОНО»



ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

• 1. БАТАРЕЯ

- ДЕТИ СТАНОВЯТСЯ В ЛИНИЮ, ДЕРЖАСЬ ЗА РУКИ. ВЫБИРАЕТСЯ ВЕДУЩИЙ-ВОДОПРОВОДЧИК. ОН СТАНОВИТСЯ СПИНОЙ К ИГРОКАМ И ГОВОРИТ: «ВОДА ПОШЛА». ПОСЛЕ ЭТОГО ДЕТИ ПО ОЧЕРЕДИ НАЗЫВАЮТ СВОИ ИМЕНА. КОГДА ДОЙДУТ ДО ПОСЛЕДНЕГО, ИГРОКИ ПРОДОЛЖАЮТ НАЗЫВАТЬ ИМЕНА В ОБРАТНОМ НАПРАВЛЕНИИ (2-3 РАЗА). ПОСЛЕ ЭТОГО ВЕДУЩИЙ ГОВОРИТ «КРАН ПЕРЕКРЫТ», ПОВОРАЧИВАЕТСЯ ЛИЦОМ К ИГРОКАМ И НАЗЫВАЕТ ИХ ИМЕНА. КАЖДЫЙ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ-ОЧКО. ПОСЛЕ ЭТОГО ВЫБИРАЮТ НОВОГО ВЕДУЩЕГО. ИГРА ВОЗОБНОВЛЯЕТСЯ.



ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

- 2. ЗООПАРК
- УЧАСТНИКИ ПО ОЧЕРЕДИ ВСТАЮТ В СЕРЕДИНУ ОБЩЕГО КРУГ И МИМИКОЙ, ЖЕСТАМИ ПОКАЗЫВАЮТ ЗАГАДАННОЕ ЖИВОТНОЕ, ПРИЧЕМ ПЕРВАЯ БУКВА В ЕГО НАЗВАНИИ ДОЛЖНА БЫТЬ ТАКОЙ ЖЕ, КАК И В ИМЕНИ ИГРОКА. ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ОТГАДЫВАЮТ ЗАГАДАННОЕ ЖИВОТНОЕ И ИМЯ ЧЕЛОВЕКА, КОТОРЫЙ ВОДИТ. В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ РЕБЯТА УГАДЫВАЮТ ИМЕНА ВСЕХ УЧАСТНИКОВ.



ИГРА НА ЗНАКОМСТВО

3. ВЕРИМ - НЕ ВЕРИМ

- ИГРОКИ ВСТАЮТ ИЛИ РАССАЖИВАЮТСЯ ПО КРУГУ. ПО ОЧЕРЕДИ КАЖДЫЙ ЧЕЛОВЕК ГОВОРIT, КАК ЕГО ЗОВУТ, И СООБЩАЕТ О СЕБЕ ТРИ ФАКТА: ДВА ПРАВДИВЫХ, А ОДИН — ВЫДУМАННЫЙ. ВОЖАТЫЙ ПРОВОДИТ ГОЛОСОВАНИЕ, ПО ИТОГАМ КОТОРОГО ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ, ЧЕМУ РЕБЯТА ПОВЕРИЛИ, А ЧЕМУ — НЕТ. ЗАТЕМ ИГРОК ГОВОРIT, ЧТО ОН ВЫДУМАЛ



ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ

- 1. ФИГУРЫ

- **ВСЕ РЕБЯТА В КРУГУ. ВЫБИРАЕТСЯ ВЕДУЩИЙ. ВЕДУЩИЙ ГРОМКО НАЗЫВАЕТ ФИГУРУ, В КОТОРУЮ ДОЛЖНЫ ПОСТРОИТЬСЯ ВСЕ УЧАСТНИКИ. РЕБЯТА ДОЛЖНЫ ВЫСТРОИТЬСЯ В ВИДЕ ЭТОЙ ФИГУРЫ. ДЛЯ УСЛОЖНЕНИЯ ЗАДАНИЯ МОЖНО СТРОИТЬСЯ В ФИГУРЫ С ЗАКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ**



ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ

- 2. ПОВОДЫРЬ
- **УЧАСТНИКАМ КОМАНДЫ ПРЕДЛАГАЕТСЯ ВСТАТЬ В КОЛОННУ, ДРУГ ЗА ДРУГОМ, ЗАКРЫТЬ ГЛАЗА ВСЕМ, КРОМЕ СТОЯЩЕГО ВПЕРЕДИ КОЛОННЫ. ДЕРЖАТЬ ДРУГ ЗА ДРУГА, КОЛОННА ДОЛЖНА ПЕРЕДВИГАТЬСЯ, ПРЕОДОЛЕВАЯ ПРЕПЯТСТВИЯ (ОГИБАЯ ДЕРЕВЬЯ, ПРЕОДОЛЕВАЯ БАРЬЕРЫ И Т.П.) ВЕДУЩИЙ КОЛОННЫ ДОЛЖЕН МОЛЧАТЬ И ИСПОЛЬЗОВАТЬ ОПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ЗНАКИ (ДЕРНУТЬ РУКУ ВНИЗ – ПРИГНУТЬСЯ И Т.П.)**



ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ



- **3. МЫ С ТОБОЙ ПОХОЖИ ТЕМ, ЧТО..."**
- **УЧАСТНИКИ ВЫСТРАИВАЮТСЯ В 2 КРУГА - ВНУТРЕННИЙ И ВНЕШНИЙ. КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ В ОБОИХ КРУГАХ ДОЛЖНО БЫТЬ ОДИНАКОВЫМ. УЧАСТНИКИ ВНЕШНЕГО КРУГА ГОВОРЯТ СВОИМ ПАРТНЕРАМ ФРАЗУ, НАЧИНАЮЩУЮСЯ СО СЛОВ: "МЫ С ТОБОЙ ПОХОЖИ ТЕМ, ЧТО..." (НАПРИМЕР: МЫ С ТОБОЙ ПОХОЖИ ТЕМ, ЧТО ЖИВЕМ НА ПЛАНЕТЕ ЗЕМЛЯ, УЧИМСЯ В ОДНОМ КЛАССЕ И Т. Д.).**
- **УЧАСТНИКИ ВНУТРЕННЕГО КРУГА ОТВЕЧАЮТ: "МЫ С ТОБОЙ ОТЛИЧАЕМСЯ ТЕМ, ЧТО..." (НАПРИМЕР: МЫ С ТОБОЙ ОТЛИЧАЕМСЯ ЦВЕТОМ ГЛАЗ, ДЛИННОЙ ВОЛОС И Т.Д.).**
- **ЗАТЕМ ПО КОМАНДЕ ВЕДУЩЕГО УЧАСТНИКИ ВНУТРЕННЕГО КРУГА ПЕРЕДВИГАЮТСЯ, МЕНЯЯ ПАРТНЕРА. ПРОЦЕДУРА ПОВТОРЯЕТСЯ ДО ТЕХ ПОР, ПОКА КАЖДЫЙ УЧАСТНИК ВНУТРЕННЕГО КРУГА НЕ ПОВСТРЕЧАЕТСЯ С КАЖДЫМ УЧАСТНИКОМ ВНЕШНЕГО КРУГА.**

ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА



- **1. КАРЕТА**
- **ВСЕ РЕБЯТА ДЕЛЯТСЯ НА ДВЕ КОМАНДЫ. И КАЖДОЙ КОМАНДЕ НА УШКО ВЫ ДАЕТЕ ОДИНАКОВОЕ ЗАДАНИЕ – ПОСТРОИТЬ КАРЕТУ ИЗ ЛЮДЕЙ. ВРЕМЯ НА ПОДГОТОВКУ 2 МИНУТЫ. ОЧЕНЬ ВАЖНО СЛЕДИТЬ ЗА ВСЕМ ПРОЦЕССОМ, КОТОРЫЙ ПРОИСХОДИТ В КОМАНДАХ:**

кто руководит, кто придумывает, кому все равно, кто строит всех членов команды. За время подготовки можно четко увидеть большую часть детей, выбрать лидеров.

ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА

2. ЕХАЛИ ЦЫГАНЕ

- **ВОЖАТЫЙ ПРЕДЛАГАЕТ РЕБЯТАМ ПОСТРОИТЬ ЦЫГАНСКУЮ ПОВОЗКУ, СОСТОЯЩУЮ ИЗ ТЕЛЕГИ, ТРОЙКИ ЛОШАДЕЙ, СТЕН ТЕЛЕГИ, КРЫШИ, КОЛЕС, ИЗВОЗЧИКА, ПАССАЖИРОВ, ЖЕРЕБЕНКА НА ПРИВЯЗИ. ВРЕМЯ НА ПОДГОТОВКУ ЗАДАНИЯ 3 — 5 МИНУТ. 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 ОКОНЧАНИЮ ИГРЫ НЕОБХОДИМО ОПРОСИТЬ РЕБЯТ, ВСЕ ЛИ СОГЛАСНЫ С ТАКИМ РАСПРЕДЕЛЕНИЕМ РОЛЕЙ И НА КАКОЕ МЕСТО ОНИ ПРЕТЕНДУЮТ.**



ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА

3. ГОМЕОСТАТ.

- **ИГРАЮЩИХ ПРОСЯТ ВСТАТЬ В КРУГ, ВЫТЯНУТЬ ВПЕРЕД РУКУ, СЖАТУЮ В КУЛАК, И ПО ЗНАКУ ВЕДУЩЕГО ВЫБРОСИТЬ ПРОИЗВОЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО ПАЛЬЦЕВ. ЗАДАЧА: НЕ РАЗГОВАРИВАЯ, НЕ ПЕРЕМИГИВАЯСЬ И НЕ ИСПОЛЬЗУЯ НИКАКИХ ДРУГИХ СПОСОБОВ ОБЩЕНИЯ, ДОБИТЬСЯ ТОГО, ЧТОБЫ ВСЕ ИГРАЮЩИЕ ВЫБРОСИЛИ ОДНО И ТО ЖЕ КОЛИЧЕСТВО ПАЛЬЦЕВ. ПОПЫТКИ ПОВТОРЯЮТСЯ ПРОИЗВОЛЬНОЕ ЧИСЛО РАЗ.**
- **ПОНАБЛЮДАВ ЗА ИГРАЮЩИМИ, ВЕДУЩИЙ МОЖЕТ ВЫЯВИТЬ ЛИДЕРОВ, ПОД КОТОРЫХ ПОДСТРАИВАЮТСЯ БОЛЬШИНСТВО ИГРОКОВ. ВОЗМОЖНО, СЕБЯ ПРОЯВЯТ СТОЙКИЕ “ОДИНОЧКИ”, КОТОРЫЕ НЕ ЗАХОТЯТ СОГЛАСОВЫВАТЬ СВОИ ДЕЙСТВИЯ С ДРУГИМИ ИГРАЮЩИМИ, ИЛИ ОТДЕЛЬНЫЕ ГРУППИРОВКИ, УСПЕШНО РЕШИВШИЕ ПРОБЛЕМУ ВНУТРИ СВОЕЙ ГРУППЫ, НО НЕ ЖЕЛАЮЩИЕ ПОДСТРАИВАТЬСЯ ПОД ОСТАЛЬНЫХ.**



ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

- **1. БИТВА ЗА ВАМПУМЫ**
- **ВСЕ ИГРОКИ ДЕЛЯТСЯ НА ПАРЫ. У КАЖДОГО УЧАСТНИКА НА ШЕЕ НА НИТОЧКЕ ВИСИТ «ВАМПУМ» - НЕБОЛЬШОЙ КВАДРАТИК КАРТОНА.**
- **ЗАДАЧА ИГРОКОВ СОСТОИТ В ТОМ, ЧТОБЫ СОРВАТЬ «ВАМПУМ» ПРОТИВНИКА, НО ПРИ ЭТОМ СОХРАНИТЬ СВОЙ.**
- **ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ, КОГДА ОСТАНЕТСЯ ОДИН ИГРОК, ИМЕЮЩИЙ «ВАМПУМ».**



ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

- **2. БЕЗДОМНЫЙ ЗАЯЦ**
- **ИЗ ВСЕХ УЧАСТНИКОВ ВЫБИРАЮТСЯ ОХОТНИК И БЕЗДОМНЫЙ ЗАЯЦ. ОСТАВШИЕСЯ ИГРОКИ — ЗАЙЦЫ, ЧЕРТЯТ КАЖДЫЙ СЕБЕ КРУГ И ВСТАЮТ В НЕГО.**
- **ОХОТНИК ПЫТАЕТСЯ ДОГНАТЬ УБЕГАЮЩЕГО БЕЗДОМНОГО ЗАЙЦА. ЗАЯЦ МОЖЕТ СПАСТИСЬ ОТ ОХОТНИКА, ЗАБЕЖАВ В ЛЮБОЙ КРУГ. ПРИ ЭТОМ, ТОТ УЧАСТНИК, КОТОРЫЙ СТОИТ В ЭТОМ КРУГУ, ДОЛЖЕН СРАЗУ ЖЕ УБЕГАТЬ, ТАК КАК ТЕПЕРЬ ОН СТАНОВИТСЯ БЕЗДОМНЫМ ЗАЙЦЕМ, И ОХОТНИК ЛОВИТ ТЕПЕРЬ ЕГО.**



ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

- **3. ПОЙМАЙ ХВОСТ ДРАКОНА**
- **РЕБЯТА ВЫСТРАИВАЮТСЯ В КОЛОННУ, КАЖДЫЙ ДЕРЖИТ ВПЕРЕДИСТОЯЩЕГО ЗА ПОЯС. ОНИ ИЗОБРАЖАЮТ «ДРАКОНА».**
- **ПЕРВЫЙ В КОЛОННЕ – ЭТО ГОЛОВА ДРАКОНА, ПОСЛЕДНИЙ – ХВОСТ. ПО КОМАНДЕ ВЕДУЩЕГО «ДРАКОН» НАЧИНАЕТ ДВИГАТЬСЯ. ЗАДАЧА «ГОЛОВЫ» – ПОЙМАТЬ «ХВОСТ». А ЗАДАЧА «ХВОСТА» – УБЕЖАТЬ ОТ «ГОЛОВЫ».**
- **ТУЛОВИЩЕ ДРАКОНА НЕ ДОЛЖНО РАЗРЫВАТЬСЯ, Т.Е. ИГРАЮЩИЕ НЕ ИМЕЮТ ПРАВА ОТЦЕПЛЯТЬ РУКИ. ПОСЛЕ ПОИМКИ «ХВОСТА» МОЖНО ВЫБРАТЬ НОВУЮ «ГОЛОВУ» И НОВЫЙ «ХВОСТ».**



НЕПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

- 1. ЧЕМОДАН
- ИГРА НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ. ИГРАЮТ 3-12 ЧЕЛОВЕК. ПЕРВЫЙ ИГРОК ГОВОРИТ: «Я БЕРУ ЧЕМОДАН И КЛАДУ В НЕГО ...ОГУРЕЦ». ВТОРОЙ ИГРОК ПРОДОЛЖАЕТ: «Я БЕРУ ЧЕМОДАН И КЛАДУ В НЕГО ОГУРЕЦ, ДЕРЕВО». И ТАК ДАЛЕЕ.
- КАЖДЫЙ ДОБАВЛЯЕТ СВОЕ СЛОВО К ЦЕПОЧКЕ. ВЫИГРЫВАЕТ ТОТ, КТО ПОСЛЕДНИМ НАЗОВЕТ ПРАВИЛЬНО ВСЮ ЦЕПОЧКУ.



НЕПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

- 2. ОДЕЯЛО ПАДАЕТ
- ОТРЯД ДЕЛИТСЯ НА 2 КОМАНДЫ. МЕЖДУ КОМАНДАМИ ПОМОЩНИКИ ДЕРЖАТ ШИРМУ (НАПРИМЕР, ПОКРЫВАЛО).
- ПО ОДНОМУ ЧЕЛОВЕКУ ОТ КОМАНДЫ ПОДХОДЯТ К ШИРМЕ И ПРИСЕДАЮТ, ОНИ НЕ ДОЛЖНЫ ВИДЕТЬ ДРУГ ДРУГА. ПО КОМАНДЕ ВЕДУЩЕГО ШИРМА ОПУСКАЮТСЯ И ИГРОКИ СИДЯЩИЕ ОКОЛО НЕЕ, ДОЛЖНЫ НАЗВАТЬ ИМЕНА ДРУГ ДРУГА.
- ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, КТО НАЗЫВАЕТ БЫСТРЕЕ. ПРОИГРАВШИЙ ПЕРЕХОДИТ В КОМАНДУ СОПЕРНИКОВ.



ИГРЫ В ПОМЕЩЕНИИ

- 1. КРОКОДИЛ
- ДЛ**Я** ИГ**РЫ** ТРЕБУЕТ**СЯ** КАК МИНИМУМ 4 ЧЕЛОВЕКА. ИГ**РО**КИ ДЕЛ**Я**ТС**Я** НА Д**ВЕ** КОМАН**Д**Ы С П**РИ**МЕРНО ОДИНАКОВ**Ы**М КОЛИЧЕСТ**В**ОМ ЧЕЛОВЕ**К**.
- ПЕР**В**А**Я** КОМАН**Д**А ЗАГ**А**Д**Ы**ВА**Е**Т КАК**О**Е-НИБУ**Д**Ь С**Л**ОВО, НАП**РИ**М**Е**Р, «УЧ**Е**НИ**К**». ЗА**Т**Е**М** О**НИ** В**Ы**З**Ы**ВА**Ю**Т О**Д**НО**Г**О Л**Ю**БО**Г**О ИГ**Р**О**К**А И**З** П**Р**О**Т**И**В**О**П**О**Л**О**Ж**НО**Й** КОМАН**Д**Ы И Г**О**В**О**Р**Я**Т Е**МУ** Э**ТО** ЗАГ**А**Д**А**Н**Н**О**Е** С**Л**ОВО. ЗА**Д**А**Ч**А Э**Т**О**Г**О ИГ**Р**О**К**А - В П**А**Н**Т**О**М**И**М**Е И**З**О**Б**РА**З**И**Т**Ь Э**Т**О С**Л**ОВО Д**Л**Я С**В**О**Е**Й КОМАН**Д**Ы, Ч**Т**О**Б**Ы Т**А** УГ**А**ДА**Л**А Е**Г**О. К**О**Г**Д**А ИГ**Р**О**К** Б**У**ДЕ**Т** П**О**КА**З**Ы**В**А**Т**Ь ЗАГ**А**Д**А**Н**Н**О**Е** С**Л**ОВО, Т**О** Е**Г**О КОМАН**Д**А В**С**Л**У**Х НА**Ч**И**Н**А**Е**Т УГ**А**Д**Ы**ВА**Т**Ь. НАП**РИ**М**Е**Р: Т**Ы** П**О**КА**З**Ы**В**А**Е**Ш**Ь** Ш**К**О**Л**У? НА Ч**Т**О ИГ**Р**О**К** М**О**Ж**Е**Т О**Т**В**Е**Ч**А**Т**Ь** К**И**В**К**О**М** Г**О**Л**О**В**Ы**, Н**О** Н**Е** Д**О**Л**Ж**Е**Н** П**Р**О**И**З**Н**О**С**И**Т**Ь Н**И**КА**К**И**Х** С**Л**О**В** И**Л**И З**В**У**К**О**В**.
- К**О**Г**Д**А С**Л**ОВО УГ**А**Д**А**НО, КОМАН**Д**Ы М**Е**Н**Я**Ю**Т**С**Я** Р**О**Л**Я**МИ.



ИГРЫ В ПОМЕЩЕНИИ

2. СТОРОЖ

РЕБЯТА САДЯТСЯ НА СТУЛЬЯХ ТАК, ЧТОБЫ БЫЛ ОБРАЗОВАН КРУГ. ПОЗАДИ КАЖДОГО СИДЯЩЕГО НА СТУЛЕ ДОЛЖЕН СТОЯТЬ ИГРОК, И ОДИН СТУЛ ДОЛЖЕН БЫТЬ СВОБОДНЫМ.

ИГРОК, СТОЯЩИЙ ЗА НИМ, ДОЛЖЕН НЕЗАМЕТНО ПОДМИГНУТЬ ЛЮБОМУ ИЗ СИДЯЩИХ В КРУГУ ИГРОКОВ. ВСЕ СИДЯЩИЕ УЧАСТНИКИ ДОЛЖНЫ СМОТРЕТЬ НА ИГРОКА СО СВОБОДНЫМ СТУЛОМ. СИДЯЩИЙ УЧАСТНИК, УВИДЕВ, ЧТО ЕМУ ПОДМОРГНУЛИ, ДОЛЖЕН БЫСТРО ЗАНЯТЬ СВОБОДНОЕ МЕСТО.

ФУНКЦИИ ИГРОКОВ, СТОЯЩИХ СЗАДИ СИДЯЩИХ, ЗАКЛЮЧАЮТСЯ В ТОМ, ЧТОБЫ НЕ ПРОПУСКАТЬ СВОИХ ПОДОПЕЧНЫХ К СВОБОДНЫМ МЕСТАМ. ДЛЯ ЭТОГО ИМ СТОИТ ТОЛЬКО ПОЛОЖИТЬ РУКУ НА ПЛЕЧО СИДЯЩЕМУ ИГРОКУ. ЕСЛИ «СТОРОЖ» НЕ ВЫПУСТИЛ «БЕГЛЕЦА», ОНИ МЕНЯЮТСЯ МЕСТАМИ.

