

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
- ДЛЯ ИГРЫ ТРЕБУЕТСЯ КАК МИНИМУМ 4 ЧЕЛОВЕКА. ИГРОКИ ДЕЛЯТСЯ НА ДВЕ КОМАНДЫ С ПРИМЕРНО ОДИНАКОВЫМ КОЛИЧЕСТВОМ ЧЕЛОВЕК.
- ПЕРВАЯ КОМАНДА ЗАГАДЫВАЕТ КАКОЕ-НИБУДЬ СЛОВО, НАПРИМЕР, «УЧЕНИК». ЗАТЕМ ОНИ ВЫЗЫВАЮТ ОДНОГО ЛЮБОГО ИГРОКА ИЗ ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ КОМАНДЫ И ГОВОРЯТ ЕМУ ЭТО ЗАГАДАННОЕ СЛОВО. ЗАДАЧА ЭТОГО ИГРОКА - В ПАНТОМИМЕ ИЗОБРАЗИТЬ ЭТО СЛОВО ДЛЯ СВОЕЙ КОМАНДЫ, ЧТОБЫ ТА УГАДАЛА ЕГО. КОГДА ИГРОК БУДЕТ ПОКАЗЫВАТЬ ЗАГАДАННОЕ СЛОВО, ТО ЕГО КОМАНДА ВСЛУХ НАЧИНАЕТ УГАДЫВАТЬ. НАПРИМЕР: ТЫ ПОКАЗЫВАЕШЬ ШКОЛУ? НА ЧТО ИГРОК МОЖЕТ ОТВЕЧАТЬ КИВКОМ ГОЛОВЫ, НО НЕ ДОЛЖЕН ПРОИЗНОСИТЬ НИКАКИХ СЛОВ ИЛИ ЗВУКОВ.
- КОГДА СЛОВО УГАДАНО, КОМАНДЫ МЕНЯЮТСЯ РОЛЯМИ.



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.

