

МЕТОДИЧЕСКАЯ КОПИЛКА С ИГРАМИ

ВЫПОЛНИЛ 1 ГОРОД «ОНО»



ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

• 1. БАТАРЕЯ

- ДЕТИ СТАНОВЯТСЯ В ЛИНИЮ, ДЕРЖАТЬ 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.**



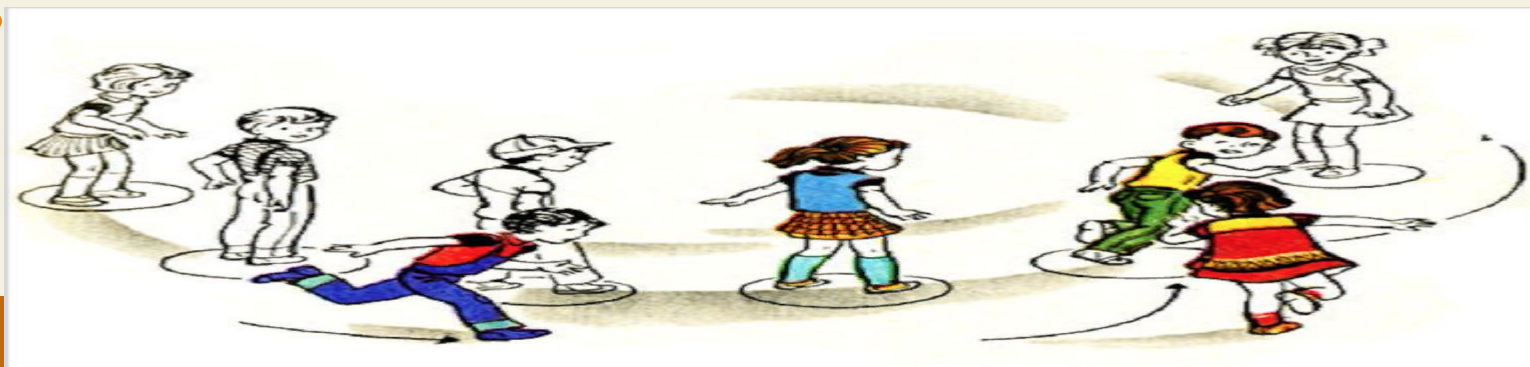
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

- **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**С**Я КАК МИНИМУМ 4 ЧЕЛОВЕКА. ИГ**РО**КИ ДЕЛ**Я**Т**С**Я НА Д**В**Е 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**Н**И В**Ы**З**Ы**ВА**Ю**Т О**Д**НО**Г**О Л**Ю**БО**Г**О ИГ**РО**КА ИЗ П**РО**ТИ**В**ОП**О**ЛОЖ**Н**О**Й** КОМАН**Д**Ы И Г**О**В**О**Р**Я**Т ЕМУ Э**Т**О ЗАГ**А**Д**А**Н**Н**О**Е** С**Л**ОВО. ЗА**Д**А**Ч**А Э**Т**О**Г**О ИГ**РО**КА - В П**А**Н**Т**О**М**И**М**Е И**З**ОБ**Р**А**З**И**Т**Ь Э**Т**О С**Л**ОВО Д**Л**Я С**В**О**Е**Й КОМАН**Д**Ы, Ч**Т**ОБ**Ы** Т**А** УГ**А**Д**А**ЛА Е**Г**О. К**О**Г**Д**А ИГ**РО**К Б**У**Д**Е**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**РО**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** ИЛИ 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.

