

Игры на знакомство

Я беру с собой в отряд (старший возраст), разновидность игры «Снежный ком»

Игрок, назвав своё имя, называет предмет, начинающийся на первую букву его имени, который он может взять с собой в отряд. Например: «Меня зовут Катя, я беру с собой в отряд карандаши». Тогда следующий игрок произносит: «Меня зовут Вася, я беру с собой в отряд веселье, а ещё Катю с карандашами», и т.д.

Хлопочки (старший возраст)

Все игроки встают в круг и вытягивают перед собой две руки ладонями вверх. Один из игроков начинает идти в центре круга по часовой стрелке. Он подходит сначала к своему правому соседу, затем ко всем остальным по очереди. Подходя к другому игроку он должен хлопнуть ему по ладошам, а тот в свою очередь называет свое имя. Когда первый игрок прошел 2-3 игрока, за ним вслед пускается тот, кто был правым соседом у первого игрока. Затем в путь пускается следующий и т.д. пока не пройдут все. Когда первый игрок проходит всех других, он становится на свое место и ждет, пока его пройдут все остальные. Когда каждый игрок прошел по кругу, все повторяется точно также. По прошествии второго круга начинается третий, но здесь есть одно изменение: когда первый игрок подходит ко второму, уже не второй игрок должен назвать свое имя, а первый называет имя второго игрока.

Построения (средний возраст)

Ведущий предлагает построиться всему отряду в шеренгу, при этом называются самые разнообразные основания для построения. Например; «Постройтесь по цвету глаз от самых светлых к самым темным»; «Постройтесь по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря»; «Постройтесь в алфавитном порядке по первым буквам полных имен» и др.

А я еду (старший, средний возраст)

Играющие стоят в кругу лицом внутрь. Одно из мест остается свободным. Тот, кто стоит справа от свободного места, громко говорит "А я еду!" и переходит на него. Следующий (то есть тот, кто теперь стоит справа от свободного места) громко говорит "А я тоже!" и переходит на него, следующий говорит "А я заяц!" и тоже занимает место справа. Следующий же, переходя, говорит "А я с ...", и называет кого-нибудь из стоящих в кругу. Задача того, кого назвали перебежать на свободное место.

В этой игре можно добавить водящего, который будет вклиниваться на свободное место, когда кто-нибудь слишком долго думает.

Барьер (младший возраст)

Все играющие делятся на две команды. "На ринг" выходят по одному играющему из обеих команд, между ними натягивается покрывало. Затем, на счет "три", покрывало опускается и задача каждого из двоих увидев второго, назвать его. Тот, кто успеет сделать это раньше, остается, а второй уходит, и

его заменяет следующий из команды. И так далее, пока одна из команд не кончится.

Кто есть кто (старший возраст)

Каждый игрок получает лист бумаги и карандаш. За 5 минут после сигнала ведущего игроки должны познакомиться друг с другом, узнавая имя, кем хочет стать. Полученные данные записывают. Выигрывает тот, кто успел больше всех узнать и записать.

Мы похожи (средний возраст)

Вначале участники беспорядочно ходят по комнате и говорят каждому встречающемуся по 2 фразы, начинающиеся со слов:

- Ты похож на меня тем, что...

- Я отличаюсь от тебя тем, что...

Другой вариант: в парах 4 минуты вести разговор на тему "Чем мы похожи"; затем 4 минуты - на тему "Чем мы отличаемся". По окончании проводится обсуждение, обращается внимание на то, что было легко и что было трудно делать, какие были открытия. В итоге делается вывод о том, что все мы, в сущности, похожи и в то же время разные, но мы имеем право на эти отличия, и никто не может нас заставить быть другими.

Назови себя, назови меня (младший возраст)

Игроки делятся на 2 команды, которые располагаются напротив друг друга на небольшом расстоянии. Одна из команд получает мяч. По сигналу ведущего первый игрок команды бросает мяч игроку 2-й команды, называя свое имя. Тот ловит мяч и возвращает его следующему игроку 1-й команды, называя свое имя. Игрок, стоящий последним, получив мяч, передает мяч в обратном направлении, но уже называет свое имя и имя того, кому он бросает мяч. И так до тех пор, пока мяч не попадет в руки 1-му игроку 1-й команды.

Падающий листок (младший возраст)

Играющие стоят в кругу лицом внутрь. Водящий, находящийся в центре круга, поднимает вверх руку с листом бумаги формата А4 и, назвав чье-нибудь имя, отпускает его. Задача того, кого назвали добежать до листка и поймать его, пока тот не приземлился на пол. Если попытка не удалась, прежний водящий остается и пытается передать листок снова, но другому игроку, иначе водящим становится тот, кто ловит листок.

Можно усложнить правила, тогда каждый новый водящий еще и делит лист пополам, и так он постепенно уменьшается.

Телефончик знакомства (средний возраст)

Игроки становятся в круг. Ведущий говорит шепотом игроку, стоящему слева любое имя. Это имя по цепочке узнают все. После этого ведущий говорит: «1,2,3, в круг беги!» Игроки, чье имя было названо должны выбежать в круг, соседи пытаются их удержать. Те, кто смог выбежать в центр круга, рассказывают немного о себе, а кто не смог, выполняют задания, которые дают им другие игроки. Игра повторяется, но уже с новыми именами.

Шпиргалка-вспоминка (старший возраст)

Каждый игрок получает карточку со своим именем. Игроки делятся на 2 или 3 команды. В игру вступает 1-ая группа. Все игроки этой группы

представляются, называя имя и фамилию, немного рассказывают о себе. После этого все карточки с именами игроков 1-ой команды отдаются игрокам-соперникам. Они, посоветовавшись, должны правильно раздать карточки игрокам 1-ой команды и вспомнить фамилию каждого. За каждый правильный ответ команды получает очко. Потом представляется 2-ая команда.

Это-я

Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени (одно женское, второе мужское). Игроки, чьи имена назвали, кричат: «это-Я» и меняются местами. Задача ведущего : занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим, Если из двух названных имен есть только один человек с таким именем, он кричит «Это-Я» и остается на месте.

Кто меня позвал

Дети становятся группой, один ребенок выходит из группы отходит на несколько шагов и поворачивается спиной к группе. Воспитатель выбирает ребенка, который должен громко позвать ушедшего. Ушедший возвращается и говорит, кто его позвал, в 1-м лице:

- Меня позвал ты, Антон.

Если ребенок догадался, кто его позвал, но не помнит имени, предложите ему спросить об этом позвавшего.

Первой реакцией детей обычно бывает желание показать пальцем. Это нужно исправлять.

Такие диалоги важны для детей. Они прививают им навыки общения.

Кто есть кто

Каждый игрок получает лист бумаги и карандаш. За 5 минут после сигнала ведущего игроки должны познакомиться друг с другом, узнавая имя, кем хочет стать. Полученные данные записывают. Выигрывает тот, кто успел больше всех узнать и записать.

Почтальон

Дети делятся на 2 команды. 1-ые игроки подбегают каждый к своему стулу, на которых лежат маленькие конверты (по числу участников). На обратной стороне написано имя адресата из другой команды. Прочитав имя адресата, «почтальон» громко выкрикивает его, а адресат поднимает руку и кричит: «Это Я!» Затем он отправляется за очередным письмом. Выигрывает самая быстрая команда. Организаторы на обратной стороне карточек могут написать значения имен. Эти карточки в конце игры можно огласить и подарить.

Вспомни имя

Несколько ребят становятся в шеренгу и называют водящему свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами и водящий должен правильно назвать их по именам.

Игры на сплочение

Художники

Играющие делятся на две группы. Задача групп - быстрее соперника нарисовать животное (предмет и пр.). Каждый человек имеет право нарисовать лишь одну линию.

Голова, нос

Игра привезена из Польши. Произнесение польских слов сходно с русскими. Все слова повторяются участниками игры хором: - Голова - рамина - колина - пальцы - колина - пальцы - колина - пальцы - голова - рамина - колина - пальцы - очи - уста - уши - нос. Ударение во всех словах на первом слоге. Рамина - это плечи, колина - колени. В ходе игры нужно говорить слова и, соответственно им, обеими руками дотрагиваться до головы, плеч, коленей, глаз, ушей, носа и соединять пальцы рук. Постепенно темп игры увеличивается.

Человек к человеку (средний возраст)

Участники разбиваются на пары. Галящий дает команды, которые выполняются каждой парой. Например: рука к руке, спина к спине, ухо к уху и т.д. Фигура усложняется. После этой команды «Человек к человеку», каждый участник ищет себе новую пару. Задача галящего успеть найти себе пару. Оставшийся без пары становится новым галящим.

Слон (младший возраст)

Весь отряд должен за ограниченное время (1-2 минуты) выложить на полу из веток изображение слона. Задание необходимо выполнить в полной тишине.

Атомы-молекулы (любой возраст)

Участники бродят «в хаотичном броуновском движении». Каждый из них – атом. Ведущий объявляет, в молекулу из какого количества атомов они должны построиться.

Построение (любой возраст)

Отряд делится на 2 команды, которые как можно быстрее и точнее должны построиться по каким-либо параметрам: по росту, цвету глаз, длине волос, размеру ноги, числу карманов, дням рождения, величине вытянутой руки и т.д.

Путанка (любой возраст)

Водящий отворачивается. Участники, стоя в кругу и взявшись за руки, начинают путаться между собой, образуя живой клубок (запутывать может сам вожатый, играя вместе с детьми). Задача водящего – распутать этот клубок, не разрывая рук.

Гусеница (средний, старший возраст)

Отряд становится друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что отряд – это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать, как она спит; как ест; как умывается; как делает зарядку и т.д.

Посиделки (любой возраст)

По хлопку ведущего игроки образуют пары: один из участников наполовину приседает так, чтобы к нему на колени мог сесть другой. Последние 2 человека выбывают из игры (или присоединяются к ведущему). Игра продолжается до тех пор, пока не останется одна пара.

Ура! Меня любят (средний, старший возраст)

Участники образуют круг. Смотрят на носки своей обуви. По хлопку ведущего они должны посмотреть кому-то одному из присутствующих в глаза. Если пара совпала, они произносят слова «Ура! Меня любят!!!» и выходят из круга. Игра продолжается, пока не совпадут все пары. Игра проводится с четным количеством игроков.

Тихая почта (средний, старший возраст)

Материал: 2 листа бумаги, 2 маркера.

Группа игроков садится достаточно близко гуськом друг за другом. Первый и последний игрок получают по одному листу бумаги и маркеры. Последний игрок рисует какое-то изображение (предмет, живое существо и т.д.) на листе бумаги. При этом остальные игроки не должны видеть нарисованное. После этого последний игрок рисует пальцем на спине соседа точно такое же изображение, как и на листе бумаги. Сосед, даже если он не совсем понял, что это было, рисует пальцем на спине своего следующего соседа то, что, по его мнению, было нарисовано ему на спине. Первый игрок, после того как ему нарисовали что-то на спине, должен перенести это изображение на бумагу. В результате сравниваются два варианта.

Узнай меня (любой возраст)

Один или несколько участников с закрытыми глазами садятся в круг. К нему/ним подходят оставшиеся игроки и протягивают руки. Задача «гадалок» – угадать человека по руке. Возможны модификации этой игры. Например, можно узнавать человека по голосу, коленкам и т.д.

Бегающий гномик (любой возраст)

Дети становятся в круг и закрывают глаза (это важно). Вожатый начинает игру: громко топает сначала правой ногой, потом левой. Сосед, стоящий слева, услышав топот, передает сигнал дальше также сначала правой, потом левой ногой. Сначала бег гномика будет «тормозиться», «западать» на ком-нибудь, но постепенно скорость передачи топота будет увеличиваться и возникнет эффект бегающего по кругу гномика.

Японский театр (средний, старший возраст)

В этом театре существует только три роли: красавица (побеждает рыцаря, побеждается драконом), рыцарь (побеждает дракона, побеждается красавицей) и дракон (побеждает красавицу, побеждается рыцарем).

Отряд делится на две команды. Команды договариваются втайне от другой, кого будут изображать (одна команда показывает одну роль). Далее – демонстрация. Команде-победителю насчитывается 1 балл.

Передача чувств прикосновениями (средний, старший возраст)

Один из участников становится в центр круга и закрывает глаза. Он знает, что сейчас к нему будут подходить по очереди остальные участники и прикосновением постараются передать одно из 4-х чувств: страх, радость, любопытство, печаль. О том, какое именно чувство ему будет передано, участники сговариваются в тайне от водящего, задача которого – определить по прикосновениям, какое чувство ему передавалось.

Арам-шим-шим (любой возраст)

Играющие стоят в кругу, чередуясь по половому признаку (то есть мальчик-девочка-мальчик-девочка и так далее), в центре водящий. Играющие ритмично хлопают в ладоши и говорят хором следующие слова: "Арам-шим-шим, арам-шим-шим, Арамея-Зуфия, покажи-ка на меня! И раз! И два! И три!", в это время водящий, закрыв глаза и указывая руками вперед поворачивается на месте, когда же текст заканчивается, он останавливается и открывает глаза. Ближайший по направлению вращения к показанному им месту представитель противоположного пола также выходит в центр, где они встают спина к спине. Затем все остальные опять хлопают в ладоши, произнося хором: "И раз! И два! И три!". На счет три стоящие в центре поворачивают головы в стороны. Если они посмотрели в одном направлении, то водящий целует (обычно в щеку), того, кто вышел, если в разных - онижимают друг другу руки. После чего водящий встает в круг, а вышедший становится водящим.

Колдуны (любой возраст)

Играющие встают в круг с закрытыми глазами, после чего ведущий дотронувшись до плеча, назначает двух-трех из них колдунами. Затем все открывают глаза и начинают совершать хаотичное движение, пожимая друг другу руки. Каждый из колдунов может (но не обязан!) при рукопожатии заколдовать играющего, которому он пожимает руку, незаметно почесав его ладонь. Заколдованный, совершив еще два рукопожатия с кем-нибудь уходит в угол для заколдованных (выходит из игры). Задача играющих-неколдунов, приглядываясь друг к другу, всех колдунов разоблачить, задача тех, в свою очередь, заколдовать всех.

Лавочки (старший возраст)

В эту игру должны играть представители обоих полов в равном количестве. Представители одного пола, например, девушки тайно от представителей другого "делят" их между собой, то есть каждая девушка загадывает одного из молодых людей (только одного и они не должны пересекаться!) Затем обе группы садятся на скамейки друг напротив друга и загаданные по очереди пытаются понять, кто же их загадал. Делается это так: молодой человек подходит к предполагаемой им девушки и (несильно!) топает перед ней ногой, если он угадал, девушка хлопает в ладоши, и они оба отправляются в "романтическое путешествие", то есть выходят из игры. Иначе девушка топает ногой в ответ и молодой человек, вернувшись на место, снова ждет своей очереди. Так продолжается до тех пор, пока не останется всего одна, так и не встретившаяся пара. Все остальные придумывают им какое-нибудь (желательно, смешное и доброе) задание, которое те, под общий смех, выполняют.

Путанка (любой возраст)

Все берутся за руки, стоя в кругу и начинают запутываться. Когда запутались все, и получилась одна большая «путанка», можно вообразить, что вся группа превратилась в одного огромного зверя. Теперь срочно необходимо определить, где находится его голова, а где хвост. («Кто будет головой? А кто хвостом?»,- спрашивает ведущий). Когда зверь сориентировался, где его право,

а где его лево, он должен научиться двигаться во все стороны, в том числе и назад. А потом, зверь должен пробежаться, и может быть даже кого-то, попавшегося по пути, «съесть»

Узелки (средний возраст)

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию». Число игроков должно быть четным. Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатию» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое словесное общение.

Игры на доверие

Данная группа игр помогает преодолеть замкнутость, недоверие, характерное для группы малознакомых детей. Способствует принятию ближнего, утверждению ценности взаимопонимания в отряде.

Человечки (старший возраст)

На асфальте проводится черта, по одну сторону от черты стоят играющие, по другую – разбросаны карандаши (человечки). Задача игроков, не используя никаких подручных средств и не заступая за черту, спасти человечков.

Падение и взлет (старший возраст)

Все разбиваются на пары, образуя два круга: внешний и внутренний. По команде внутренний круг «падает» назад, а внешний ловит, потом совершается переход по часовой стрелке на одного человека.

Вожделение (средний возраст)

Ребята разбиваются на пары. Затем первые номера закрывают глаза. Это – "ведомые". Вторые номера - "ведущие". "Ведущие" ведут "ведомых" через различные препятствия, которое показывает им вожатый. Потом ребята меняются ролями (водить человека не меньше 15–20 минут).

Контакт-слово (средний возраст)

Ведущий предлагает ребятам разбиться на пары. Пары берутся за руки. Первые номера загадывают слово и произносят его вместе с другими 3 - 4 словами. Задача напарников – почувствовать, какое из слов загадано. Затем играющие в парах меняются ролями.

Сидячий круг (средний, старший возраст)

Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо. Задание: Нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча находящегося сзади человека. Завершите это упражнение на высокой ноте, смеясь и хлопая всем.

Все на борт (младший возраст)

Оборудование: любая обозначенная площадка (банкетка, стул, брусок).

Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины. Нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять

секунд. Второй этап: нужно сделать то же самое на площади меньшей величины.

Бревно (средний, старший возраст)

Оборудование: любое бревно (дерево, лежащее на земле, гимнастическое бревно и т.п).

Команда выстраивается на бревне. Начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке.

Игры на выявление лидера

Камушки

В коробочку высыпается большое количество камушков различной формы и цвета. Группа садится в круг за один стол. Коробочка кладется на середину. Участникам говорится, что необходимо выбрать тот камушек, который им больше нравится. Далее дается задание молча, не прикасаясь к камушкам других участников, выстроить камушки в линию по убыванию, составить из них букву, расположить от самого темного к самому светлому и пр.

Многоугольник в тумане

Группа встает в круг, и все участники закрывают глаза (надевают повязки). На пол у ног игроков кладется веревка, и дается задание найти и поднять ее. Когда все участники держат веревку в руках, им предлагается складывать из нее различные геометрические фигуры. При этом соблюдаются правила: веревку должны держать все участники; члены группы могут говорить друг с другом, но никто не должен открывать глаза. Группе необходимо: образовать квадрат, создать равносторонний треугольник, сложить любую трапецию.

Палатка

Участники делятся на команды по 5-6 человек в каждой. Все команды получают по стопке газетной бумаги и катушке ниток (скотч). Каждая команда должна построить из этих НЕМУДРЁНЫХ материалов палатку, в которой хватит места для всех его членов. Также можно использовать столы и стулья, находящиеся в комнате. На обсуждение и планирование строительства дается 4 минуты. В это время к бумаге и катушке прикасаться нельзя. В планировании работы, в самом строительстве должны участвовать все члены команды. На проведение строительных работ отводится 8 минут. В конце каждая команда должна продемонстрировать, что все ее участники действительно помещаются в палатке

Гомеостат

Гомеостат – это прибор, который используют психологи для изучения групповой совместимости. Мы для этих же целей вместо прибора воспользуемся игрой. 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.

Пчела

Чертится круг. Дети становятся по контуру круга. Все, закрыв глаза, жужжат и двигаются в любом направлении. Затем дается команда "Стоп!" и все остаются на своих местах. Те, кто стоит в центре круга или ближе к центру круга являются по своим возможностям лидерами. Те, кто стоит по линии круга, обладают лидерскими качествами. Те, кто стоит за кругом, не стремятся быть лидерами. Кто стоит очень далеко от круга, дети не принятые коллективом.

Индикатор

Ведущий: "У вас есть 4 типа движений: руки вверх, присесть, сойтись в центр, разойтись по стенам. Ваша задача, чтобы максимальное число людей сделали одно и то же". Потом отнимаем голос. Потом - жесты. Потом - мимику и многозначительные взгляды. Внимательное наблюдение за группой позволяет узнать, кто выпадает, кто лидер, кто подчиняется.

Напиши зверя

Каждый пишет на бумажке какое-нибудь животное, никому его не показывая. После того, как все животные написаны, все по очереди их зачитывают. После этого предлагается, не общаясь друг с другом, еще раз написать какое-нибудь животное. Итоговая цель: у всех должен оказаться один и тот же зверь (это надо объяснить после первого круга) Позволяет выявить оппозицию, явных и теневого лидеров.

Игры с залом.

1. Ведущий: Добрый вечер, девчонки и мальчишки детского лагеря. Вас очень много и все вы очень интересные. Я очень хочу с вами познакомиться. Я сейчас назову своё имя, а когда я взмахну руками каждый из вас должен назвать своё имя. Итак, внимание!

- Меня зовут, а вас?

- (все дети выкрикивают своё имя)

- Молодцы, я всех запомнил, вот мы и познакомились!!!

2. Ведущий: <Игра на внимание. Представьте, что моя левая рука - это море (делает волнообразное движение), а правая - рыбка (правой ладонью изображает рыбку, которая плывет, извиваясь). Когда рыбка выпрыгивает из моря (т.е. поднимается правая рука над левой рукой), вы хлопаете. Итак, начинаем>. Ведущий первоначально делает медленные движения. Затем вводит обманное движение, после ускоряет темп, устраивая овации

3. 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 и не красный - тихо сидеть. У

ведущего есть помощник, который путает ребят и показывает не то, что нужно.

Три круга «зеленый», «красный», «желтый». В зависимости от цвета – играющие выполняют задания: «Зеленый» - все сидя топают ногами («идут»), при «желтом» – все хлопают руками, а если появится «красный» – должна быть абсолютная тишина. Ведущий игры попеременно и неожиданно показывает цвета. Пока руки в руке, играющие выполняют установленные движения.

Участники игры должны быть очень внимательными. Когда ведущий говорит зеленый цвет, ребята должны топтать ногами; когда желтый цвет – хлопать в ладоши. При красном цвете тишина.

Съедобное – несъедобное Игровое поле расчерчивается в линейку, где каждая линейка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают за последнюю черту и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово игрок должен поймать мяч, «несъедобное» – пропустить или отбросить, при соответствии действий игрока названному слову игрок переходит к следующей черте (на след, ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

поле ограничено с 4 сторон (умеренно, завивит от количества игроков), это что-то наподобие пешеходной дорожки, выбегать за пределы которой нельзя. Итак водящий в центре игрового поля отвернувшись назначает цвет, те игроки у которых данный цвет имеется на одежде спокойно переходят, остальные - "нарушители" должны перебежать через "дорогу", осаленный "нарушитель" становится водой.

А теперь проверим какой у нас дружный коллектив, а поможет в этом нам песня. Перед вами три круга: зеленый, желтый, красный. Когда я покажу вам зеленый круг, вы все дружно поете, когда желтый круг - поем тихо, а при появлении красного круга в зале наступает тишина, песню вы поете про себя. Итак, приготовились, начали!

На площадке чертят две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно посередине спиной к играющим. Водящий называет какой-то цвет. Если у играющих этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет, то водящий может осалить перебегающего пространство между линиями игрока. Осаленный становится водящим.

Игра ну совсем простая, зато цветная.

Смысл следующий: говорим про цвета – красный, желтый, зеленый, соответственно – один пост – один цвет. Каждый последующий пост продолжает предыдущий, не забываем при этом, что желтый «загорается» на светофоре два раза – после каждого красного и после каждого зеленого, так что между зеленым и красным цветом всегда идет желтый.

Пример -

- желтое солнце жарит
- красные помидоры спеют
- желтые листья осыпаются
- зелёная ель - лепота!
- желтенький цыпленок вылупился
- красный мак распустился
- желтые бананы ...

И т.д. по кругу...

Бала-бала-ми

Слова ведущего: Бала – бала – ми!

Слова играющих: - Хей!

Слова ведущего: Чика – чика – чи!

Слова играющих: - Хей! Слова ведущего: Чик!

Слова играющих: - Хей!

Слова ведущего: Чик!

Слова играющих: - Хей!

Слова ведущего: Чик – чирик – чик!

Слова играющих: - Хей! – Хей!

Слова ведущего: - Наша Таня громко плачет!

Слова играющих: - Уронила в речку мячик!

Слова ведущего: - Тише, Танечка, не плачь,

Слова играющих: - Не утонет в речке мяч!

Слова ведущего: Бала – бала – ми!

Слова играющих: - Хей!

Слова ведущего: Чика – чика – чи!

Слова играющих: - Хей!

Слова ведущего: Чик!

Слова играющих: - Хей!

Слова ведущего: Чик!

Слова играющих: - Хей!

Слова ведущего: Чик – чирик – чик!

Слова играющих: - Хей! – Хей!

Глава, рамена, колена, пальцы.

Произносятся слова, играющие двумя руками дотрагиваются до соответствующих частей своего тела. "Глава (голова), рамена (плечи), колена (колени), пальцы(прищелкивают пальцами), колена, пальцы, колена, пальцы. Глава, рамена, колена, пальцы, уши, уста (рот), очи (глаза), нос." Игра повторяется несколько раз, при этом темп постоянно увеличивается.

На пляже:

Берега и речка.

На расстоянии одного метра друг от друга на песке чертятся две линии.

Между этими линиями «речка», а по краям – «берега».

Все стоят на «берегах». Ведущий подает команду: «речка», и все прыгают в «реку».

По команде - «берега», все прыгают на «берега». Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих.

Если по команде «берега» кто-то оказался в воде, или, наоборот.

По команде «речка» – на «берегу», то этот человек из игры выбывает.

Ищи туфлю.

Все садятся в круг как можно ближе друг к другу.

Выбирают водящего, который стоит в центре круга.

Сидящие в кругу передают друг другу под сдвинутыми коленями туфлю, но так, чтобы водящему не было видно.

Все стремятся обмануть водящего, показать, что туфля у них, что это они ее передают друг другу.

Когда туфля найдена, тот, у кого она была найдена. Становится следующим водящим.

Камешки.

Игроки садятся в круг на песке.

У каждого в руке небольшой камешек.

По сигналу ведущего каждый игрок должен левой рукой подбросить камешек вверх так, чтобы его не смог поймать сосед слева, а сам должен поймать правой рукой камешек, брошенный соседом справа.

Те кто остался без камешка, выбывают.

Картошка.

Играющие встают кругом и быстро перебрасывают друг другу мяч.

Игрок, плохо кинувший мяч или не поймавший его, садится в центр круга на корточки.

В ходе игры игроки, сидящие в кругу, поймав летящий мяч, освобождаются.

Освободить сидящих в круге игроков можно и другим способом.

Для этого нужно не ловя, летящий в руки мяч, отбить его так, чтобы он, отлетая, задел кого-нибудь из игроков, сидящих в круге и держащихся за руки.

В этом случае игроки, сидящие в круге, освобождаются.

Сортировка камней.

Играющие сидят в круге спиной к центру.

У каждого за спиной кучка из 10 – 12 камней.

Не поворачиваясь, на ощупь, игроки должны разложить камни в порядке убывания.

По сигналу ведущего все поворачиваются, изучая свой результат, и выбирают победителя.

Тяни - толкай.

Держась за руки, играющие стоят снаружи большого начерченного круга.

По сигналу ведущего они начинают вталкивать друг друга в круг.

Если игрок заступает за круг, то он выбывает из игры.

Чья коленка?

Перед водящим растягивается или устанавливается пляжное покрывало с просветом от песка до края около 50-70 см..

За покрывалом помещается группа играющих.

По очереди они вытягивают ноги от носка и до чуть выше колени, а водящий должен угадать, чья это коленка или нога. Если угадал, то он идет за одеяло, а игрок, чья нога была опознана, становится водящим.

Игры в дороге

Собираемся в путешествие

«Давайте представим, что нам предстоит далёкое и продолжительное путешествие. Что взять с собой? Вопрос, который встаёт перед каждым путешественником. Назовите, не перебивая друг друга, необходимые в путешествии вещи» Побеждает тот, кто назовёт последним одну из самых необходимых вещей в путешествии. Замечания: Надо заметить, что эта игра может затянуться на неопределённо долгое время. И всё из-за того, что ребята «брали в путешествие» вовсе не самые необходимые вещи: электроплиты, любимых собак, велосипеды, телевизоры, даже бабушек и т.д.

Тайный знак

Вожатый предлагает детям придумать фирменную систему тайных знаков для отряда. Это должны быть жесты, передающие какую-либо информацию, или скрывающие определенную команду. Вожатый предлагает примеры: поднятая правая рука – команда на установление тишины, щелчок пальцами – бурные аплодисменты, хлопок – дружный смех, открытая правая ладонь – приветствие члена отряда и др. В парах ребята придумывают знаки, в четверках (с ближними соседями) уточняют. Далее четверки предлагают отряду по 1-2 знака, голосованием выбираются самые удачные. Далее в течение всей дороги вожатый может периодически показывать знаки, проверяя, как их все усвоили.

Вовлечение детей в игровую деятельность нужно начинать с первых минут знакомства с ними.

- Уважаемые дамы и господа! Мы рады приветствовать Вас на борту нашего комфортабельного лайнера, выполняющего рейс по маршруту Краснодар – лагерь «Заря» (например). Вас приветствует дружный экипаж во главе с пилотом нашего лайнера (водителем автобуса) Иваном Ивановичем и бортпроводниками Машей, Аней и Светой.

Позвольте познакомить вас с правилами поведения в салоне лайнера и о том, как будет проходить ваше путешествие.

Дорогие пассажиры! Наш маршрут пролегает по одной из живописных местностей Краснодарского края.

Во время путешествия можно:

- шутить и смеяться (в рамках приличия);
- играть в веселые игры, но не заигрываться;
- задавать бортпроводникам и друг другу интересные вас вопросы;
- глазеть в окно и наслаждаться видами (если будет время);
- знакомиться друг с другом.

Категорически запрещается:

- грустить и плакать;

- передвигаться по салону нашего лайнера;
- выкидывать из окон автобуса ненужные предметы;
- высовывать из окна свои и чужие конечности, включая головы (а то завтра высовывать будет нечего);
- строить рожицы встречному и обгоняющему нас транспорту (во избежание аварийных ситуаций);
- отвлекать командира экипажа от своей работы.

Необходимо задать вопросы:

Есть ли среди вас те, кого может укачать в нашем путешествии? Нужна ли вам наша помощь? Постесняетесь ли вы попросить помощи, когда она вам потребуется?

Трехлитровая банка

Выбирается любая буква. Все игроки по очереди начинают перечислять слова (существительные, в единственном числе, именительном падеже, без уменьшительно ласкательных суффиксов) на выбранную букву, но при этом такие, чтобы их можно было «положить» в трехлитровую банку. Например. Выбрали букву «С». В нее могут «вмещаться» такие слова, как «спички», «солома», «сера»... Но нельзя положить «стол», «стук», «сундук». Также нельзя "положить" нарисованные предметы. Сначала игра кажется легкой, но через некоторое время становится все сложнее и сложнее. Игрок, который не находит больше нужных слов - выбывает. Побеждает тот, кто больше назовет слов.

Угадалки

Предложить детям угадать ваше имя, а потом и имя вашего отца, из которого они выведут ваше отчество. А потом они могут попытаться угадать вашу любимую песню (назовите популярную и всем знакомую песню, чтобы у вас был шанс услышать ее исполнение по вашей просьбе), ваше любимое блюдо и т.д.

Что мы взяли с собой

Можно выяснить, не забыли ли мы взять с собой в лагерь что-то важное. Для этого вы задаете подобные вопросы: «Полотенце взяли?», «Хорошее настроение взяли?», «Глаза взяли?», «Жареного бегемота взяли?», а ребята будут хором на них отвечать. Если окажется, что кто-то прихватил с собой в лагерь желтую подводную лодку или запасные коленки, поинтересуйтесь, каким образом удалось упаковать их в чемодан, где это продается, можно ли посмотреть, померить и есть ли разрешение на провоз этого ценного предмета в автобусе. Только не превращайте свой комментарий из шуточного в язвительно – саркастический.

Прощальные игры

Ассоциация (старший возраст)

Галящий отворачивается и закрывает уши. Игроки загадывают одного человека, сидящего в круге, и зовут галящего. Галящий задает вопросы игрокам, с чем ассоциируется загаданный ими игрок, стараясь таким образом определить, кого же загадали. Количество вопросов не ограничено, но у

галящего только три попытки назвать загаданного игрока. Пример вопросов: с каким цветком ассоциируется загаданный игрок, с каким временем суток и т.п.

11 вопросов (старший возраст)

Ведущий загадывает одного знаменитого человека. Играющие могут задать 11 вопросов. На них ведущий может давать ответы «Да» или «Нет». После этого игроки с трех попыток должны назвать загаданного человека.

Кошка – собака (средний возраст)

Играющие сидят в круге. Ведущий предлагает игру на внимание. Он говорит соседу справа в повествовательной форме «собака», а соседу слева «кошка». Соседи в вопросительной форме переспрашивают.

Сосед справа: «Собака?»

Сосед слева: «Кошка?»

Ведущий утвердительно отвечает соседу справа: «Собака!» Соседу слева: «Кошка». После этого сосед справа обращается к своему соседу справа, сообщая в повествовательной форме «собака». Тот переспрашивает: «Собака?». Сосед, стоящий справа от ведущего, вновь переспрашивает у ведущего: «Собака?»

Ведущий отвечает утвердительно: «Собака!»

Сосед справа: «Собака!» Процедура повторяется по кругу. Аналогично по левой стороне передается слово «кошка». Задача игроков не запутаться.

Игра закончится, когда к ведущему с правой стороны дойдет с повествовательной интонацией слово «кошка», а с левой стороны - слово «собака».

Когда я был маленьким (средний возраст)

Ведущий предлагает вспомнить и рассказать случай из раннего детства, который произошел с вами и мог бы претендовать на роль самого занятного. По кругу передается детская соска, и игроки по очереди рассказывают забавные истории детства.

Глухой телефон (младший возраст)

Первый вариант: играющие сидят по кругу. Каждый загадывает имя одного из игроков, сидящих в круге, и шепчет его на ухо соседу справа. Ведущий задает самые разнообразные вопросы, на которые игроки называют загаданные имена. Например: Кто станет великим путешественником? Кто станет долгожителем? Кто будет президентом?

Второй вариант: играющие загадывают любые слова (имена существительные), шепчут их соседям справа. Галящий задает вопросы, на которые ответом будут загаданные слова. Если ответ вполне реалистичен, действительно подходит к вопросу, то ведущий и игрок, который дал ответ, меняются местами. Игра продолжается.

Кетчуп-спагетти-кока-кола (старший возраст)

Необходимо встать в колонну, держа соседа впереди за талию и замкнуть круг. Под музыку (можно в личном исполнении, приговаривая: «кетчуп-спагетти-кока-кола») все дружно начинают танцевать, к примеру, ламбаду (можно любой другой танец, например, на «кетчуп» – поднимается правая нога, на «спагетти» – левая, на «кока-кола» – «ламбадообразное»

кручение тазом). Через некоторое время музыка прекращается и необходимо обнять за талию соседа, который стоит перед твоим соседом впереди, музыка снова играет и все снова танцуют, но уже в более неудобном положении. Потом все повторяется, только надо дотянуться до того, кто на два, потом на три и так далее человек впереди тебя.

Мой сосед (старший возраст)

Предложите играющим по очереди называть, что они любят и что не любят у своего соседа. Потом то, что любят у соседа, целуют, а что не любят – кусают.

Клубок (средний, старший возраст)

Дети садятся в круг. Ведущий берет клубок, наматывает кончик нити на ладонь, потом бросает клубок любому участнику со словами: «Ты мне нравишься, потому что...» или «Мне нравится, как ты...». Далее этот участник также наматывает нить на ладонь и бросает клубок другому человеку, продолжая фразу «Ты мне нравишься, потому что...»

ДЕВИЗЫ ОТРЯДОВ

Команда: Моряки

Девиз:

Мы не морские волки, мы - просто моряки
Спортивные герои, друзья и чудачки

Команда: Морские дьяволы

Девиз:

Сегодня бой спортивный, на подвиг нас зовёт
Вперёд Морские дьяволы! Вперёд, вперёд, вперёд!

Команда: Путешественники планет

Девиз:

Просторы вселенной сплотят нас в едино
Мы молоды, дерзки и непобедимы!

Команда: Young winners - Юные победители

Девиз:

Перед стартом Марс плюс Сникерс
И победа за Young winners!

Команда: АнтиБарби

Девиз:

Кудри и блёски нам ни к чему
Мы - АнтиБарби а потому
Мы просто прикольные чудо-девчёлки
Вперёд - АнтиБарби! Вперёд - чемпионки!

Команда: Grazy girls

Девиз:

Жюри пленит очарованьем
В сердцах ребят пожар зажжёт
Соперниц нежно, без страданья
В пух - Grazy girls разобьёт

Всех соперниц одолей,
Grazy Girls - мечта парней!

Команда: Льдинки

Девиз:

Льдинки - не холод, льдинки не снег
Льдинки - сверкающий праздник для всех

Название отряда: Тормоза

Девиз отряда: Тормозим мы все подряд, два вожатых и - Название отряда.

- **Название отряда: Пупки**

Девиз отряда: Наш девиз 4 слова: мы пупки и это клево!

- **Название отряда: Герман Титов**

Девиз отряда: Не первый, зато жив и здоров!

- **Название отряда: Носки**

Девиз отряда: Нас не сломать!!!

- **Название отряда: Город теней**

Девиз отряда: Готы, зомби и вампиры, Приходите все сюда, Другого города теней Вы не найдете никогда!

- **Название отряда: Тайд**

Девиз отряда: Грязь — это сила, грязь — это класс, возьмем мы эту силу и спустим в унитаз!

- **Название отряда: Котлеты**

Девиз отряда: Всегда готовы!

- **Название отряда: Хохляндия**

Девиз отряда: Хохляндия — страна солнца и сала!

- **Название отряда: Smile**

Девиз отряда: Улыбайся, люди любят идиотов!

- **Название отряда: Торнадо**

Девиз отряда: Наезжать на нас не надо, Потому что мы торнадо!

- **Название отряда: Гранд**

Девиз отряда: Мы супер Банда, Нет лучше Гранда!

- **Название отряда: Пираты Карибского моря**

Девиз отряда: Мы, пираты, молодцы – умные, спортивные! На все руки мастера и, конечно, сильные!

- **Название отряда: Шнурки**

Девиз отряда: Нас не развязать!

- **Название отряда: PEPSI**

Девиз отряда: Мы шепим и пенимся, победой не поделимся

- **Название отряда: Динамит**

Девиз отряда: Если лагерь наш гремит, это сделал Динамит!

- **Название отряда: Клуб**

Девиз отряда: Пусть все знают, как мы отдыхаем!

- **Название отряда: Гвозди**

Девиз отряда: Куда хотим туда забьемся!

- **Название отряда: Пионерские пельмени**

Девиз отряда: Пионерские пельмени — вы таких еще не ели!

Отряд: ПЧЁЛКИ

Девиз:

Пчёлки - дружная семья!

Так зовёмся мы не зря...

И в потехе, и в работе

Мы жужжим на доброй ноте!

Отряд: АПЕЛЬСИНКИ

Девиз:

Золотые Апельсинки,

Это солнца витаминки!

Это шутки, это смех,

Это радость и успех!

Команда: НУ-НУ!!!

Девиз:

Украсить шутками весну...

Поможет запросто - НУ-НУ!!!

Команда: Улыбушки

Девиз:

Улыбка наша до ушей,

Хоть завязочки пришей!

Команда: Незабудочки

Девиз:

Мы не гусечки, мы не уточки,

Мы девчоночки - забудочки

Команда: Веселушки - обаяшки

Девиз:

Мы красавицы - милашки

Веселушки - обаяшки

Улыбнёмся, подмигнём

И победу заберём

Команда: Оптимистичные бабочки

Девиз:

Если даже мы обжигаемся

Летим к победе и улыбаемся

Команда: КАПЕЛЬКИ

Девиз:

С неба капельки слетают,

И друг-другу задевают,

Вместе капельки сольются,

Бурным морем разольются!

Отряд: СИМПСОНЫ

Девиз:

Forever - Симпсоны, друзья! И это - не напрасно...

Улыбки, юмор, шутки, смех - всё это так прекрасно!

Отряд: ЭСПРЕСС

Девиз:

Коль честен ты, тебе повезёт.
Если в этой ты правде уверен –
И сойти ты с неё не намерен.
Твой экспресс будет мчаться вперёд ...

Отряд: СУПЕР-ГНОМЫ**Девиз:**

Белоснежка, весельчак и команда супер-гномов!
Эй, ребята - шире шаг, сказка ждёт своих героев...

Отряд: ФЛЕШКА**Девиз:**

Чтобы мозг не выдал глюк
Флешка - вот ваш лучший друг!

Команда: ТУРИСТЫ**Девиз:**

Не смотри другим под ноги - за собой следи в дороге...

Отряд: СУПЕРМЕНЫ**Девиз:**

Мир делать добрее, таков наш удел,
Вперёд Супермены - творцы славных дел!

Команда: ДАЛМАТИНЦЫ**Девиз:**

- Да здравствуют пятна! Это наш принцип!
- Долой однотонность! Виват - ДАЛМАТИНЦЫ!!!

Огонек знакомств

Рассказ-эстафета

Этап развития коллектива (при смене в 24 дня) - 1 т.е. 2-3-4 день

Передача предмета по кругу. Говорит тот, у кого предмет.

Выговариваются сидящие в кругу по принципу: "все говорят, а чего бы и мне

не сказать". Выговаривается вся группа.

Уровень отряда - любой

Пакет откровений

Наличие необычно оформленного конверта с необычными вопросами.

Раскрытие личности с необычной стороны. Проверка на неординарность мышления ребенка при ответе на вопросы.

Уровень отряда - любой .

Музей любимых вещей

3-4 день смены.

Рассказ не о себе, а о предмете, характеризующим хозяина и демонстрируемому на огоньке.

Развитие абстрактно-образного мышления, фиксация ассоциативного внимания

ребенка, возможность ребенка показать себя с неожиданной стороны.

Уровень отряда - высокий.

Гороскоп

2-3 день смены.

Дети распределяются по группам - знакам зодиака. Перед высказыванием

-

краткая характеристика знака. Необычная характеристика детей, форма запоминания личности через выделение необычных качеств. Можно сравнивать

по сезонам года, цвету глаз и т.д.

Уровень отряда - низкий.

Фонарщик

3-4-5 день смены.

Эмоциональное представление легенды о маленьком фонарщике. Говорит тот, у

кого свеча (фонарь). Передача по свободному выбору. Определяет умение выбрать, выделить для себя отдельных людей. Опережающий шаг на выделение

микрोगруппы.

Уровень отряда высокий.

Памятный день

2-3 день.

Рассказывая о себе, ребенок вспоминает самый яркий день в своей жизни.

Это огонек- тест. Ведущий получает срез по уровню ценностей ребенка, его

запросам. Сам огонек проходит более ярко, эмоционально, чем рассказ -- эстафета.

Уровень отряда - любой.

ОГОНЬКИ - ОТКРОВЕНИЯ (КОНФЛИКТНЫЕ)

Письмо другу

Участники огонька устно "пишут" письмо другу, родным. (Принцип дневника).

Переключение внимания с себя на окружающих, потребность в других людях, в

их сочувствии.

Уровень отряда - любой.

Разговор в темноте

Матрац-холл. Полная темнота, дети в расслабленном состоянии.

Эффект разгрузки отрицательных эмоций, выход детей на самостоятельное

решение проблем, возникающих в отряде.

У/о средний.

Разговор с игрушкой

2 этап (8-10 день).

Каждый участник огонька рассказывает свои проблемы игрушке (лучше мягкой).

По принципу "письмо другу", но плюс тактильный контакт.
У/о средний, младший.

Разговор с попутчиком

3 этап (20-22 день).

Ситуация: закончилась смена, нужно рассказать попутчику о происходящем в лагере. Снятие отрицательных эмоций, полученных в лагере и закрепление положительных. Уровень отряда любой.

Ситуативный

(Электрический стул)

Один участник находится спиной к аудитории, все пишут записки с краткой

характеристикой этого человека, которые потом зачитываются ведущим (корректирующим текст в случае его некорректности по отношению к человеку).

Дает возможность дать оценку поведения того или иного ребенка членам отряда без амбиций, обид, оскорблений его личного достоинства.

У/о высокий

ТЕМАТИЧЕСКИЕ

Проводятся в зависимости от логики и событий смены. Например -- огонек о

любви и дружбе.. Возможно использование пакета откровений, театра миниатюр

разговора на проблемную тему и т.д. Закрепляет и корректирует морально-этические нормы поведения. Корректировка отношений мальчик-девочка. Может быть получение новой информации.

У/о высокий, средний.

ОГОНЬКИ АНАЛИЗА

Цепочка

Один участник говорит 2-3 фразы, связанные со своими впечатлениями о проведенном этапе смены, рядом сидящий продолжает разговор.

Игровая форма проведения огонька, для получения большого количества информации; кратковременного проведения.

У/о слабый, средний.

Машина времени

Игра -- отправление в будущее. Взгляд на предстоящий период с точки зрения

перспектив, т.е. ребята рассказывают о предстоящей смене как будто они ее

уже прожили. Развивает образно-ассоциативное мышление детей.

Закрепление

навыков построения перспективы, творческих подходов. Ведущий может выделить проблемы, волнующие детей. У/о любой.

Свечка (анализ дня)

а) 1 этап.

Рассказ-эстафета с передачей предмета по кругу.

Высказывается каждый член отряда. Этот способ заставляет задуматься над проблемой каждого, но принцип добровольности сохраняется.

в) 2 этап.

Обсуждение ведется по микрогруппам, после чего выступает один представитель от микрогруппы на общий круг (который решает общие вопросы).

Наиболее активное участие каждого члена микрогруппы в обсуждении. Наиболее

продуктивная работа по анализу, выведение лидеров в режим явного лидирования в микрогруппе.

с) 3 этап.

Свободный микрофон.

Высказывается по очереди каждый желающий в свободном режиме (по вопросам). Быстрый эмоциональный анализ дня и ситуации.

Появляется возможность для само реализации ребенка, его укрепление в отряде, как личности; имеется возможность диалога.

У/о средний, высокий.

ОГОНЬКИ АДАПТАЦИИ

Позиция

Моделирование предположительного поведения ребенка в социуме, его критическое конструирование. Это огонек-тренинг выживания ребенка в социуме "большой земли" не теряя своих положительных качеств, полученных и закрепленных в лагере.

У/о любой.

Живой уголек

Самый последний разговор. В руках говорящего свеча, горящая ветка и т.д.

-- "Живой уголек". Высказываются последние пожелания и "Живой уголек"

передается тому, кому очень хочется передать. Дополняется традициями прощания. Ведет к снятию эмоционального напряжения, связанного с прощанием, позволяет сделать наиболее мягкий выход детей в другую систему

из системы отряда. У/о любой.

Расскажи мне о себе

Финальный огонек.

О каждом участнике высказывает свое мнение 1 человек и 2-3х называет сам

тот человек, о ком идет речь. Принцип свободного микрофона.

Взгляд со стороны на систему деятельности и поведение ребенка дает ему

возможность корректировать эту систему в дальнейшем. У/о любой.

Огонек тренинг.

Загони джина в бутылку

Все пишут на бумажках свои пожелания на смену. Ведущий их собирает и объясняет, что джин, живущий в бутылке, исполнит все желания, только надо очень-очень сильно этого захотеть. Бумажки складываются в бутылку с надписью “Джин” и открывают уже только в конце смены. Пожелания читают и обсуждают, что исполнилось, а что нет.

Сказочная полянка

На воображаемой полянке мы можем превратиться во что угодно: в цветок, бабочку, жука, даже камешек на тропинке. Поделись своими ощущениями, нравится ли тебе быть тем, в кого ты превратился, как ты себя чувствуешь, что видишь?

Конверт откровений

На предложенных листочках бумаги до начала "огонька" дети пишут по просьбе вожатого (воспитателя) волнующие вопросы. Ребята передают друг другу конверт. Получивший его высказывает свое отношение к прошедшему дню и заглядывает в конверт. Вытащив из него вопрос, отвечает. Уже отмечалось, что анализ прожитого дня - один из основных элементов вечернего "огонька", но вечерний "огонек" - это не только анализ. Рассмотрим еще несколько возможных форм проведения вечерних "огоньков".

Нить рассказа

Инвентарь: Моток ниток.

Описание: Берете обыкновенный моток ниток и, держа его конец, высказываете свое мнение; затем передаете нить кому-то другому (лучше тому, кто не сидит рядом с вами), и так до тех пор, пока каждый не вплетется в паутину. И помните: если хоть одна нить теряется, то порвется вся паутина. Объясните ребятам, что они и есть те ниточки, из которых составляется целый узор.

Шляпа

Инвентарь: Вопросы на бумажках, шляпа.

Описание: Написать вопросы, которые накопились за несколько дней. Они могут касаться как хороших дел, так и не совсем хороших (о каше, уборке, удачах, проступках и т.п.). Человек вытаскивает вопрос и говорит о своем отношении к этому.

Ниточки

Инвентарь: Разноцветные нитки.

Описание: Перед началом «огонька» детям предлагают взять ниточку. Кусочки разноцветных ниточек могут быть разной длины — 10-30 см. Во время обсуждения каждый ребенок наматывает ее на палец, высказывая свое мнение. Выбрав нить той или иной длины, ребенок заявляет о своем желании выступить и настраивается на развернутую оценку дня или короткую реплику.

КРИЧАЛКИ, РЕЧЕВКИ

В столовую:

- Опа, опа, опаньки – мы идем в столовую
Опа, опа, опаньки – самые голодные.
 - Чашки, вилки, кружки, ложки,
Много жаренной картошки,
Много супа, макарон,
Мы бежим со всех сторон.
 - Любовь приходит и уходит, а кушать хочется всегда!
 - Повара нам варят суп, кормят нас картошкой,
Мы за это хорошо работать будем ложкой.
 - Съели все – в тарелках пусто, это было очень вкусно.
 - Дружно ложки в руки взяли, быстро съели, все убрали!
 - Спасибо нашим поварам за то, что вкусно варят нам!
 - Раз-два! Мы не ели! Три-четыре! Есть хотим!
- Открывайте шире двери, а то повара съедим!
Поварятами закусим, а вожатыми запьем,
Ложки, вилки поломаем, а столовую взорвем!
- Эй, лихая детвора! Собираться нам пора.
- Бим-бом! Та-ра-рам! Никогда не скучно нам.
Смотри народ! Отряд идет. Что голодный хор поет,
Когда повар есть зовет!
Бери ложку, бери хлеб и садись-ка за обед!
Бим-бом! Та-ра-рам! Что сготовил повар нам.
- Чашки, вилки, кружки, ложки,
Много жаренной картошки,
Много супа, макарон,
Мы бежим со всех сторон.
 - Раз, два - есть хотим,
Три, четыре – все съедим.
Не дадут картошки,
Мы съедим все ложки.
Не дадут нам чайника,
Мы съедим начальника.
 - Мы голодные, как звери,
Открывайте шире двери.
Нам еда полезна будет –
Силы новые разбудит!
 - Кто идет? Мы идем!
Куда идем? В столовую!
Зачем идем в столовую? Кашу есть перловую,
С котлетами, с колбасами, со всеми прибабасами!
 - Куда идем с отрядом мы – это не секрет:
- Куда идем с отрядом мы – это не секрет:

- В баньку попариться?
- Ты что мы на обед!
- Раз, два – мы ручки вымыли,
- Три, пять – уже хотим
- Все скушать и, конечно же, с часок мы полежим!
- Но главное – семь, восемь – нам не забывать:
- «Огромное спасибо» всем поварам сказать.

Утренние

- Раз, два, три, четыре! Три, четыре, раз, два!
Солнце только что проснулось и ребятам улыбнулось!
Поскорей, дружок, вставай, на зарядку выбегай!
Солнце светит ярко-ярко! Нам от солнца жарко-жарко!
Солнышко, сильнее грей, воду в речке нам согрей!
Солнце, воздух и вода наши лучшие друзья!

- Мы идем купаться дружно
Для здоровья это нужно!

- Раз-два, дружно встали!
Три-четыре, нос подняли!
Пять-шесть, хорошо!
День начнем мы просто - во! (жест)

На стадионе

- Кто задору, солнцу рад? Эй, команда стройся в ряд!
А команда есть? – Есть! Командиры здесь? – Здесь!
Выходи скорей на поле поддержать отряда честь!

- Мы идем на стадион, отряд наш будет чемпион!
Мускулы: сильные! А сами все: красивые!

- По утрам едим мы кашу
Победим команду вашу!

- Несмотря на рваный кед мы одержим сто побед;
- Наши парни просто супер, наши парни просто класс,
И отряд наш самый лучший, обыграть попробуй нас!

Вечерние

- Мы скакали, мы играли, очень сильно мы устали.
Поскорее ляжем спать, а то соскучится кровать.
- День отшумел и ночью объятый лагерь зовет ко сну.
Мал.: Доброй вам ночи – девчата!
Дев.: Доброй вам ночи – ребята!
Все.: Доброй вам ночи, вожатые наши,
Завтра нам снова в путь.
- День отшумел и ночью объятый лагерь зовет ко сну.
Мал.: Доброй вам ночи – девчата!
Дев.: Доброй вам ночи – ребята!
Все.: Доброй вам ночи, вожатые наши,

Завтра нам снова в путь.
Почитать, поиграть. Ровно в 10 – время спать!

На зарядку

- Физкультурпривет, ребенок, набирайся-ка силенок!
Физзарядка по утрам не во вред – на пользу нам.
Левая! Правая! Бегая, плавая.
Вырастем смелыми, на солнце загорелыми.
- Если видишь дружный ряд –
На зарядке наш отряд!
- На зарядку выходи! На зарядку всех буди.
Все ребята говорят: физзарядка – друг ребят!
- Если видишь дружный ряд –
На зарядке наш отряд!
- Раз-два, небо ясно!
Знаем мы, что жизнь прекрасна!
На зарядку мы идем,
Новый день сейчас начнем!
- Руки выше, шире шаг!
 - Руки выше, шире шаг!
 - На зарядку только так!
 - Бодро встали и пошли:
 - Мы уже не малыши!
 - Раз, два – все проснулись,
 - Три, четыре – мы обулись,
 - Пять и шесть – идем все вместе,
 - Девять, десять – мы на месте.

Отрядные

- Раз, два, три, четыре, эй, ребята, шире шаг.
Нет, наверно, в целом мире веселей, дружной ребят.
Не грустят в семействе нашем, мы поем, рисуем, пляшем.
Все занятия хороши, веселимся от души!
- Раз-два! Три-четыре! Три-четыре! Раз-два!
Кто шагает дружно в ряд? Это наш седьмой отряд!
Кто шагает дружно в ногу? Уступите нам дорогу!
- Кто мы?
Партия политическая? –Нет!
Кока-кола диетическая? – Нет
Лентяи местные? - Нет!
Люди неизвестные? – Нет!
Ошибка природы? – Нет!
Плохая погода? – Нет!
Дед, у которого артрит? – Нет!
Отряд, который победит? – Да!

- Раз в ногу, в ногу раз!
Нас много, много нас!
Мы идем навстречу солнцу,
Наша песня громко льется!
- Если мы идем в поход,
Расступись, весь народ,
Если мы идем в больницу,
Не мешайте нам лечиться!
- Раз, два! Все мальчишки! Три! Четыре! И девчата!
Раз, два! Кто же мы? – обалденные ребята!
Не страшны нам труд и грусть,
Нам с дороги не свернуть.
Будем вместе мы всегда, мы теперь одна семья!
- Кто из нас не любит скуки? – Мы!
Кто здесь мастер на все руки? – Мы!
Кто танцует и поет? – Мы!
Кто одежду бережет? – Мы!
Под кровать ее кладет? – Мы!
Вещи кто хранит в порядке? – Мы!
Кто спасибо говорит? Кто за все благодарит?
Ну, конечно, это Мы(название отряда)