

## ИГРЫ В ПОМЕЩЕНИИ

### Игры во время дождя в летнем лагере

Очень осложняет жизнь в лагере плохая погода. Игры, соревнования на свежем воздухе приходится откладывать на неопределенный срок. Чем же занять детей? Оказывается, можно найти много увлекательных и познавательных дел, например, таких:

- операция «Путешествие по книжным полкам, то есть посещение библиотеки и получение книг для чтения в последующие часы и дни;
- концерт «КВЧГ» («Кто во что горазд»);
- занятие в «Мастерской игрушек». Изготовление фигурок из шишек, желудей, орехов, спичек, пластилина, глины, бумаги;
- вечер «Русские посиделки» с чаепитием и рассказыванием баек, шутками и розыгрышами;
- турнир по армрестлингу;
- час рассказывания анекдотов;
- программа психологических тестов;
- час настольных игр;
- вечер инсценирования сказок;
- организация выставки витражистов — раскрашивание окон в холле гуашевыми красками;
- час придумывания нового применения старым, никому не нужным вещам;
- игра в фанты;
- час разучивания новых песен;
- конкурс на самое грустное письмо «А у нас идет дождь»;
- вечер страшилок;
- час отгадывания загадок, шарад, ребусов;
- встреча гостей из соседнего отряда;
- откровенный разговор «Расскажи о себе»;
- организация выставки «Самое необычное коллекционирование»;
- конкурс на изготовление «мокроступов» из пакетов;
- выставка поделок из пластиковых бутылок;
- конкурс собирателей дождя, т. е. 15-минутная прогулка под дождем со стаканами, в которые необходимо собрать как можно больше капель;
- обмен зашифрованными письмами с другими отрядами;
- изготовление отрядной газеты «Мокрая правда»;
- игра «прятки», только в этой игре, в отличие от обычных «прятков», все игроки ищут один предмет, спрятанный ведущим;
- конкурс иллюзионистов с предварительным разучиванием фокусов и подготовкой инвентаря;
- конкурс на самое красивое оформление комнаты;
- конкурс парикмахеров;
- турнир игроков в «Морской бой» с определением победителя;
- вечер-беседа о разгаданных и неразгаданных тайнах в науке и человеческой истории;
- конкурс на самого быстрого шнуровальщика ботинок;
- выпуск газеты-аппликации «Это мы»;
- изготовление переходящего вымпела и награждение им того, кто последний приходит в столовую;
- творческий конкурс «Джентльмен-шоу» (на лучший комплимент).

### Миссис Мамбл

10-15 человек садятся в круг. Один начинает игру следующим вопросом, обращенным к соседу справа: "Миссис Мамбл дома" Тот должен ответить: "Не знаю, спрошу у соседа" И задает соседу тот же вопрос, на который получает тот же ответ. Все удовольствие участники получают оттого, как произносятся слова. Их надо говорить, не показывая зубы, т.е. закусывая губы.

### Робби

Для игры нужно от 5 и более человек. Ведущий произносит некоторые команды. Если он скажет. Робби говорит .... (сделать то-то), то остальные выполняют команду. Если же ведущий просто говорит команду (сделать то-то), то ее выполнять не нужно. Кто допустит ошибку, выходит

из игры. Команды могут быть следующие: закрыть глаза, поднять руки, опустить руки, подпрыгнуть вверх, мяукнуть и т.д. Выигрывает тот, кто остается последним.

### **Запомни вещи**

На стол выкладываются 15-20 различных предметов. Игрокам дается 30 секунд для того, чтобы их запомнить. После чего предметы накрываются. Каждый участник пишет то, что он запомнил. Выигрывает тот, кто больше предметов запомнил. Игру можно сделать командной, т. е. запоминает не один человек, а команда; выигрывает команда, которая назвала больше предметов.

### **Запомни детали**

Для игры необходимо 5-15 человек. Ведущий с одним игроком выходят и меняют какую-нибудь деталь во внешности этого игрока. Например, расстегивают одну пуговицу, подкатывают рукав или изменяют прическу. Затем они возвращаются к остальным игрокам, которые должны угадать, что изменилось.

### **Мешок**

Ведущий предлагает детям представить себя слепыми и угадывать предметы на ощупь. Для этого берется мешочек, в который складываются самые разные предметы: часы, яблоко, спички, стакан и т.п. По желанию каждый может протянуть руку в мешочек и вытащить один за другим предметы, угадывая их.

### **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.

### **Дирижер**

Для игры требуется не менее 5 человек. Все становятся в круг, один игрок выходит. Выбирается один человек, который будет "дирижером". Он будет показывать, как будто играет на музыкальных инструментах, а все повторять за ним. Угадывающий игрок входит, и все начинают играть, повторяя за "дирижером", угадывающий игрок же должен узнать, кто "дирижер". Если он угадал меньше, чем с трех попыток, то становится в круг, а вместо него выходит "дирижер", а если ему не удалось угадать двух раз, то он опять угадывает, только выбирают нового дирижера.

### **Звонящий**

У всех завязаны глаза, кроме ведущего. Он должен всё время перемещаться по комнате с колокольчиком в руке. Остальные пытаются поймать ведущего по звону колокольчика. Иногда они ловят друг друга и убеждаются что ошиблись, услышав звон колокольчика вдалеке. Игрок, поймавший и узнавший звонящего, становится ведущим.

### **Кого нет?**

Участники сидят на стульях. Ведущий выходит из комнаты. В это время одного из игроков накрывают одеялом, остальные игроки меняются местами. Затем зовут ведущего. Он должен будет найти и определить как можно быстрее: кого в комнате нет. Если ведущий называет спрятавшегося, последний становится ведущим. Выигрывает тот, кто быстрее определил: кого нет.

### **Кто дольше булькнет?**

Найдите несколько добровольцев, чтобы они вышли перед группой. Каждый набирает в рот воды и начинает булькать. Не разрешается глотать! Вы можете остановиться на несколько секунд, чтобы набрать воздуха. От смеха и бульканья вода разбрызгивается на пол - тогда участник дисквалифицируется.

### **Песня остается с человеком**

Сейчас дирижер очень нужен. Он предлагает спеть какую-либо песню, хорошо знакомую, дирижируя при этом. Заранее предупредите всех: "Если я, взмахнув рукой, сожму пальцы в кулак, замолкайте сразу же". Почти никогда не бывает, чтобы по этому сигналу песня оборвалась. Кто-нибудь продолжает тянуть. Этот "певун" становится дирижером.

2 табуретки, 2 игрока с завязанными глазами. По команде встают, делают 8 шагов, 3 оборота. Теперь нужно вернуться к своей табуретке.

### **Головой удержи мяч**

Два человека, стоя рядом, берутся за руки, кладут на плечи мяч и, придерживая его головами, бегут до указанного места и обратно, стараясь не уронить мяч.

### **Карлики и великаны**

Если Ведущий говорит великаны- дети должны стать на носки и поднять руки вверх ; если карлики - все должны присесть и вытянуть руки вперед. Ведущий может говорить и делать разные движения, детям главное не сбиться.

### **Воздух- вода -земля**

Дети в кругу. Ведущий подходит к одному и говорит: земля или воздух... и считает до 5. Играющий должен назвать птицу, зверя, рыбу. Кто не успеет сказать - выходит. Ведущий обращается к другому , потом неожиданно говорит огонь при этом все должны поменяться местами и водящий становится на чье-нибудь место. Последний не успевший встать в круг- водящий.

### **Орешек**

Две команды садятся за столом с обеих сторон. В каждой команде -капитан. Капитан получает орешек и, пряча руки под столом, передает дальше. Неожиданно капитан другой команды говорит - стоп, руки на стол. Капитан должен понять, у кого находится орешек, а его команда может подсказывать. По его приказу игрок должен поднять руку, на которую он укажет. Если в ней орешек - команда забирает орешек. Если орешек не обнаружили, команда повторно прячет орешек.

### **Бросок с завязанными глазами**

У каждого участника - 10 картофелин или шариков. Нужно попасть в ведро на расстоянии 2-3 метра.

### **Что за спиной?**

2 игрока. На спине у каждого листок с рисунком и номером. Задача участников, прыгая на одной ноге, первым расшифровать противника.

### **Шар в корзине**

Корзина в центре комнаты. Задача участников завести воздушный шарик в корзину с помощью ног.

### **Угадай, что я вижу!**

В эту игру можно играть везде и всюду: она разгоняет скуку и доставляет удовольствие. А лучше всего она действует, отвлекая внимание, если Петя снова ссорится с Аней или Коля печально забился в угол.

Начинайте так:

Вы: Я вижу кое-что красного цвета, чего ты не видишь!

Ребенок: Сердечки на занавесках?

Вы: Нет.

Он: Обложку Таниной книжки?

Вы: Нет.

Он: шапку Олега?

Вы: Нет.

Он: Фантик на столе?

Вы: Да!

Поверьте, продолжаться это может до бесконечности!

### **Рассказ без прилагательных**

Участники разбиваются на группы по 4 человека. Каждая группа получает задание написать за 10-15 минут рассказ на какую-нибудь тему (“Как я собирался в лагерь”, “Наше путешествия в лагерь” и т.д.). Но при этом в рассказе вместо определений-прилагательных должны быть оставлены пустые места. Затем группы собираются вместе и по очереди вписывают в свои рассказы прилагательные, которые наугад говоря им представители других групп. Эти прилагательные могут носить смешной (но не обидный) характер. Замет зачитываются готовые рассказы, определяется самое смешное, самое оригинальное произведение. Продолжительность игры 40-50 минут.

### **Чепуха**

Двое играющих в тайне от других играющих договариваются о теме, на предмет которой они будут общаться невербальными средствами. Начинают разговор. Очевидцы, догадавшись, о чем

идет речь, подключаются к беседе. Когда все будут вовлечены в игру, с последнего подключившегося начинают выяснять предмет общения – кто как понял тему беседы и какую информацию передавал сам.

### **Шли по улице**

Всем играющим присваиваются номера. №1 начинает: “Шли по улице 4 крокодила”, №4 отвечает: “А почему 4?”, №1: “А сколько?”, №4: “А 8”. В игру вступает №8: “А почему 8?”, №4: “А сколько?”, №8: “А 5!” и т.д. если кто ошибся или замешкался, отдает фант. Собранные фанты в конце игры разыгрываются.

### **Веселая игра в ложки**

Приготовьте на одну ложку меньше, чем участников игры. Пусть участники игры сядут в кружок на корточках, руки за спиной. Посередине по кругу положите ложки ( на одну меньше, чем участников игры). Ведущий рассказывает историю, которая может начинаться приблизительно так:

Жила-была одна семья. Фамилия у них была Ложкины...

Услышав слово “ложка”, дети должны как можно скорее схватить одну из ложек. Тот, кому не досталось ложки, выбывает из игры. Затем ложки опять кладутся на прежнее место и игра продолжается. Не забудьте при этом отложить одну ложку в сторону, а потом история продолжается:

Однажды в воскресенье Ложкины решили сходить куда-нибудь пообедать всей семьей. Каждый нарядно оделся, только маленький Олег не захотел расстаться со своей пижамой. “Если ты немедленно не оденешься, то получишь ложкой по лбу!” - сказал папа, рассердившись. Но Олег упрямо стоял на своем. Бабушка сказала: “А мы с тобой после обеда будем есть мороженое маленькими ложечками” - и уговорила внука. Олег переоделся и все сели в машину. Кафе называлось “Золотая ложка”. Там все было очень красиво, а официанты вели себя необыкновенно солидно. За одним из столов сидела толстая дама с рыжей собачонкой, а напротив нее худой господин, ее муж, который облизывал свою ложку. “Взгляни, дорогая, - сказал он толстой даме, увидев, как семья Ложкиных садится за столик. – удивительно, сколько детей – и всего одна собака!” Подали еду. Только пап собрался налить маме стаканчик вина, как пес Мопси потянул за скатерть. Хаос вышел отменный. На пол полетели тарелки, вилки, ножи стаканы и ложки. Прибежал ужасно взбудораженный официант. Он успокоился только после того, как папа Ложкин за все заплатил. Семье Ложкиных пришлось уйти из кафе. Они пошли напрямиком к палатке, где продавали сосиски, поели жареных колбасок, очень вкусных. Только мопс ничего не получил: в наказание ему пришлось просто смотреть.

Вместо ложек можно поиграть в другие предметы, например, в каштаны, плюшевых зверей, кубики и т.д. Важно только, чтобы они находились от детей на одинаковом расстоянии. Дети непременно должны держать руки за спиной и обращаться друг с другом аккуратно. Бережно. А выдумать историю вовсе не так уж трудно. Она вполне может быть длинной, но обязательно интересной и веселой.

### **Палата номер 6**

Двое желающих выходят за пределы слышимости. Вожатый говорит тем, кто остался, что они пациенты, «психи из палаты №6». Вышедшие – «доктора», они должны определить синдром болезни. «Доктора», проходя по кругу, будут задавать по одному вопросу. Но отвечать на вопрос, который был задан игроку, должен тот, кто сидит справа от него через одного человека, (то есть четвертый в круге отвечает на вопрос, заданный второму, пятый – третьему и т.д.) Первые двое отвечают: "Сам дурак!" или что-то в этом духе. Когда входят "доктора", ведущий говорит, что они врачи, а вокруг - больные из палаты №6. Объясняет врачам, что им нужно задавать по одному вопросу, чтобы понять чем они больны. Синдром болезни: сдвиги по фазе в левую сторону на два такта.

### **Баня, баня, баня, вжик...**

На левой руке, правым указательным пальцем вы показываете движения. Показывая на мизинец, безымянный, средний, указательный палец вы говорите «баня». Промежуток между указательным и большим пальцем (как бы с горки и на горку) говорите «вжиик...». Большой палец опять «баня» и обратно «вжик, баня, баня, баня, баня». И после этого незаметно складываете руки в замок. И просите повторить за вами. Загвоздка всегда в том, что люди не замечают того, что вы сложили пальцы в замок, и делают не до конца и значит не правильно.

### **Голубой слон (розовый фламинго)**

Игра похожа на игру «Крокодил», но играется один раз и вы, со всеми кроме одного человека договариваетесь, что вы шепнете участнику который вышел на ухо два слова «голубой слон», задача всех остальных как можно дольше не отгадывать эти слова, слово «слон» можно еще отгадать, но «голубой»... весело получается.

### **Сказка**

Одного желающего выводят за пределы слышимости. Оставшиеся договариваются, что на любой вопрос оканчивающийся на гласную они отвечают «Да», на согласную «Нет», если на мягкий знак то «Может быть». Приглашают ушедшего. И ему объясняют, что мы загадали какую-то сказку, и его задача посредством вопросов отгадать какую.

### **Куда смотрит маркер?**

Вожатый крутит маркер на полу в кругу пионеров, детям нужно отгадать "Куда смотрит маркер?" Все: "На Петю, На Костю". На самом же деле маркер после выяснения всех версий смотрит на того человека, кто первым ответил на этот вопрос. Я сама с ума сходила, когда была ребенком. Всем жутко хотелось узнать!!!!!!

### **Вживжелить**

Загадывается любое действие (например зубы чистить) и его называют словом вживжелить! И тот кто водит, отвечает на вопросы всех остальных типа: ты часто вживжелишь? Ты любишь вживжелить? Цель: отгадать загаданное действие

### **Инопланетяне**

Проводится по типу "Сказки". Один или несколько человек договариваются о принципе и говорят всем, что они инопланетяне и прилетели с другой планеты. Всем играющим предлагается узнать об их жизни, задавая вопросы. Суть игры: если вопрос задаётся со смехом или улыбкой, ведущие отвечают ДА, если вопрос задаётся серьёзно, то НЕТ. Очень интересно, когда люди задают несколько раз один и тот же вопрос, и на пятый раз получают, например, ответ да)

### **Хищник**

Все дети – рыбы, один из них – хищник. Когда взрослый кричит: «Корабль», рыбы укрываются у одной стены, когда кричит «Шторм» - у другой, а при слове «хищник» - начинают спасаться бегством, в то время как хищник обнаруживает себя и начинает их ловить.

### **МПС**

Правила. Игроки садятся в круг. Ведущий сообщает всем: "У каждого из вас есть МПС, у каждого он свой, неповторимый и ваша цель - узнать его". Для этого игроки по очереди задают ведущему вопросы про свой МПС, требующие однозначного, положительного или отрицательного, ответа. Игра ведется до тех пор, пока кто-нибудь из игроков не догадается, что МПС - это Мой Правый Сосед.

Примеры вопросов, которые могут задавать игроки ведущему:

Это одушевленное?

Это есть у меня всегда?

Это человек?

Это мужского рода?

У него темные волосы?

Меня с ним связывает дружба?

## **Игры на концентрацию внимания**

1. Участники сидят в кругу. Один из них начинает считать и говорит: «Единица». Его сосед говорит первую букву алфавита: «А». Сидящий следом говорит: «Двойка», а следующий участник — «Б» и т. д. Все нечетные игроки называют цифру по порядку, а все четные — буквы по алфавиту. Предложите участникам действовать быстрее, еще быстрее. Усложните игру. Пусть первый участник говорит 1, второй — А, третий — 100, четвертый — Я, пятый — 2, шестой продолжает дело второго участника и говорит Б, седьмой говорит 99, а восьмой, как Вы уже догадались, Ю.

Можно еще более усложнить игру, пустив волны в разные стороны. Пусть вправо от участника, начавшего игру, будут говорить числа в порядке возрастания и буквы по алфавиту, а влево от первого участника — числа в обратном порядке, начиная со ста, и буквы от конца алфавита, начиная с «Я» к его началу. Остановите игру в тот момент, когда участники почувствуют, что у них стало хорошо получаться.

2. Предложите группе разделиться пополам. Члены одной из подгрупп садятся в свой отдельный круг, и им выдаются листки с простейшими математическими задачами, взять которые можно из любого учебника по математике. Задачи типа: «У Васи было яблоко. Он ел по одной пятой части яблока каждые полчаса. Через сколько минут он съел яблоко целиком?» Лучше всего брать задачи из книги Г. Остера «Задачник ненаглядного пособия по математике». Участники — члены первой подгруппы должны обсудить задачи и найти ответы. Задач много, а время ограничено. Изюминка упражнения в том, что члены другой подгруппы стоят за спинами решающих задачи и мешают им как могут (кроме побоев и истерического визга, который делает ведение тренинга невозможным), отвлекают от решения задач. Затем подгруппы меняются местами. После выполнения задания в таких условиях участники тренинга научатся любить тишину, а их внимание изощрится, пробудится умение отфильтровывать полезные сигналы от шума.

3. Все участники ходят по комнате, изображая Броуновское движение (наиболее наглядное экспериментальное подтверждение представлений молекулярно-кинетической теории о хаотическом тепловом движении атомов и молекул). Трое из них, стоя в разных углах, медленно вращаются на месте, вытянув перед собой руку. Сделав несколько оборотов, один из них показывает рукой, как указкой, на кого-либо из присутствующих. Прогуливающийся должен заметить, что на него показали, хлопнуть в ладоши и начать вращаться с протянутой рукой, а тот, кто указывал, включается в движение. Если участник не замечает, что на него направлен указывающий перст, то обладатель перста хлопает в ладоши через пять секунд после того, как он начал указывать, называет имя невнимательного участника, и тот несет наказание (например, должен сделать несколько приседаний), а уж потом начинает вращаться. Время от времени участники могут менять направление вращения, чтобы голова не закружилась.

4. Первый из участников, сидящих в круге, говорит слово, в котором три буквы А. Это должно быть имя существительное в единственном числе и именительном падеже. Потом он указывает на любого участника тренинга, и тот, на кого пал выбор, должен придумать и сказать слово с двумя буквами Б и указать на другого участника и т. д. Если встретилась гласная буква, то слово должно содержать три таких буквы, а если согласная — то две. Выбрасываются из игры буквы Е, И, Ъ, Ы, Ь, Э, Ю, Я, так как я, как ни старался, не смог придумать слов, в которых эти буквы повторялись бы нужное число раз. Желающие могут подумать на досуге над этим вопросом, и если Вам улыбнется удача, смело вычеркивайте соответствующую букву из списка исключений.

#### ИГРА КИМА

Разведчику дают определенное время разглядывать некоторое количество различных предметов. Потом он должен назвать, какие предметы были, то есть какие предметы он запомнил. Если количество предметов или время разглядывания разное, то очень трудно сравнивать результаты, достигнутые разными разведчиками, поэтому желательно придерживаться принятых норм. Обычные нормы для игры таковы – количество предметов – 24, время осмотра – 1 минута. Система оценки принята следующая: из 24 предметов запомнил менее 15 – "неудовлетворительно", от 15 до 17 – "удовлетворительно", от 18 до 20 – "хорошо", от 21 до 23 – "отлично", все 24 предмета – феноменальная память. Классический способ проведения игры Кима следующий: руководитель раскладывает на столе 24 предмета и потом покрывает их платком или большим листом бумаги. Предметы надо разложить так, чтобы каждый из них был хорошо виден, то есть, чтобы один предмет не прикрывал и даже не касался другого предмета. После этого входит по одному разведчику, подходит к столу. Руководитель объясняет, что от него требуется. Потом руководитель, заметив время по часам, снимает платок, покрывающий предметы. Ровно через одну минуту он командует "кругом" или "отвернись". Разведчик, повернувшись кругом к столу, называет запомнившиеся предметы. Руководитель откладывает названные предметы в сторону. Время для ответа сначала дается неограниченное – пока разведчик не скажет, что больше не помнит. С более опытными разведчиками время на ответ – 5 минут. Иногда проводит игру сразу со всеми участниками. По прошествии одной минуты ведущий закрывает предметы платком и каждый разведчик пишет на листе бумаги, какие предметы он запомнил.

Возможен другой вариант: разведчики берут за основу записку того, кто написал больше всех и приписывают к ней отсутствующие там предметы из списков других разведчиков.

#### НЕОЖИДАННАЯ ИГРА КИМА

После того, как разведчики уже несколько раз играли в игру Кима можно провести ее без предупреждения. Во время беседы с разведчиками руководитель вынимает из своих карманов различные вещи и кладет их на стол. Он как бы ищет в карманах какой-то предмет – нож, очки, резинку.

Найдя нужный предмет, он прячет снова все предметы в карманы и тогда спрашивает разведчиков, какие предметы были выложены на стол.

Возможен другой вариант: разведчик получает предметы, будучи с завязанными глазами. Либо разведчик получает завязанный мешок с предметами и ощупывает их через материю.

#### ИГРЫ НА НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ:

##### ХЛОПКИ

После того, как все игроки встали в круг, выбирается водящий. Когда он хлопнет в ладоши, стоящие слева от него, т.е. по часовой стрелке, по очереди тоже хлопают по одному разу. Таким образом, хлопки передаются по кругу. Затем водящий может подойти к любому месту круга, и, после того, как он хлопнет в ладоши, направление хлопков изменяется на противоположное, именно с того места, а точнее – начиная с того участника игры, напротив которого становится водящий. Таким образом, водящий задает и изменяет направление распространения хлопков по кругу с того места, которое определяет водящий. Будьте внимательны, но и не затягивайте хлопки, старайтесь придерживаться единого для всех темпа. Начали!

#### ИГРЫ НА ВООБРАЖЕНИЕ И САМОРЕГУЛЯЦИЮ

##### АНТИВРЕМЯ

Каждому из участников предлагается тема для небольшого рассказа. Например: "театр", "магазин", "путешествие за город". Получивший тему должен раскрыть ее, описывая все относящиеся к ней события "задом наперед" – как если бы в обратную сторону.

##### БЕГ АССОЦИАЦИЙ

Участники рассказываются в круг. Ведущий произносит два случайных слова. Один из участников вслух описывает образ, соединяющий второе слово ведущего с первым. Затем участник, создавший образ, предлагает свое слово следующему игроку, тому, кто сидит от него по левую руку. Тот связывает это слово со вторым словом ведущего, а свое собственное слово – уже четвертое в этой цепочке передают в качестве задания своему соседу слева. Игра движется кругами, и в конце каждого круга ведущий по секундомеру объявляет время, затраченное на его прохождение.

Можно участников разбить на подгруппы, которые будут состязаться "в забеге" на несколько кругов.