



«ИГРЫ-
МИНУТКИ»

АННОТАЦИЯ

Сборник представляет собой материалы в помощь вожатым и воспитателям детского лагеря – игры, которые можно использовать в условиях ограниченного времени

Автор-составитель: Сажина Александра Александровна, методист д. л. «Лесной» ФГБОУ «МДЦ «Артек»

Оглавление

Аннотация	2
Введение	3
Игры на местности	4
Игры на внимание	8
Шуточные игры	10
Напутственное слово	12
Список использованных источников	13

Аннотация

Сборник подготовлен в помощь воспитателям и вожатым детских лагерей «Артека», осуществляющих воспитательную работу с детьми и подростками в пространстве детского лагеря, главным хранителям детских улыбок и мечтаний.

В предлагаемом пособии представлены игры-минутки, которые помогают детям быстрее познакомиться друг с другом, территорией лагеря и детского центра. Игры-минутки помогают развивать коммуникативные навыки и навыки командной работы, украшают досуг отряда и позволяют улучшить настроение.

Данные материалы носят рекомендательный характер, поэтому вожатые и воспитатели, работающие с отрядами, могут дополнять, изменять, комбинировать указанные игры, исходя из собственного опыта, индивидуальных и возрастных особенностей участников смены, своего вдохновения и творческого подхода к каждодневной службе на благо детей.

Играйте вместе с нами – играйте лучше нас!

Введение

Одним из ведущих видов работы с детьми и подростками в условиях детского лагеря является игра. Игра – метод обучения и воспитания, связанный с моделированием условных ситуаций и ролей или иной действительности, функционированием в них обучаемых. Такой вид деятельности способствует психологической разрядке, снятию стрессовых ситуаций, гармоничному включению в мир человеческих отношений. Посредством воспроизведения в игровом процессе жизненных ситуаций, игра способствует гармоничному физическому, умственному и нравственному развитию, воспитанию учащихся.

В педагогике детского Центра игра стала использоваться как инструмент развития у детей специфического и типового поведения, а также как метод воспитания культурных ценностей. Принимая во внимание ограниченное время лагерной смены (как правило, оно составляет 21 день), игры-минутки являются одними из наиболее эффективных игр, любимыми ни одним поколением артековцев и их вожатых.

Игры-минутки представляют собой игровую краткосрочную деятельность, которая позволяет детям быстро и ярко проявить свои положительные качества, узнать много нового и интересного. Традиционно выделяют несколько видов игр-минуток:

- игры на местности,
- игры на внимание,
- шуточные игры.

В играх-минутках у детей активно развиваются коммуникационные и социальные навыки, они легче учатся правилам конструктивного общения, быстрее усваивают, как нужно вести себя в артековском сообществе. В коллективных играх дети могут слушать, разговаривать, делиться своими мыслями и чувствами, адаптироваться в новых условиях жизни.

В данном сборнике мы предлагаем вам рассмотреть несколько игр-минуток, простых в реализации в условиях лагерной деятельности. Данные игры позволят быстро сплотить коллектив, раскрыть творческий потенциал обучающихся и создать положительную атмосферу внутри временного детского коллектива.

Игры на местности

Игры на местности дают возможность проверить себя в условиях полной мобилизации сил и способностей. Здесь можно использовать разнообразные игры на развитие ловкости, быстроты, силы. Очень важно при этом знание правил игры и точное соблюдение всеми участниками порядка действий.

Начинать надо с простых игр, а затем переходить к сложным.

Для проведения игр важны:

- 1) учет времени проведения (утро, полдень, вечер);
- 2) выбор места проведения (костровая, перед столовой, Дворцом спорта, в парке и прочее);
- 3) учет возраста обучающихся (младшие школьники, младшие или старшие подростки, смешанный состав);
- 4) настроение отряда.

Игра в пол силы – не игра! В играх на местности часто используется игровой инвентарий, о котором вожатому необходимо позаботиться заранее. Это могут быть флажки, мячи, шарики и многое другое. Все, что нужно, берем с собой!

МОРСКАЯ ГОНКА

В отряде объявляется морская гонка. В ней участвуют 2 экипажа: мальчики и девочки. Дети становятся в одну линию, где располагается место старта. С одной стороны – девочки, с другой – мальчики. Девочкам присваиваются номера, мальчикам - буквы. Вожатый встаёт спиной к линии и называет случайные цифру и букву (например, А7); ребенок, чью цифру и букву назвали, бежит к ведущему. Пришедший первым, приносит очки своему экипажу.

НИНДЗЯ

Начало – ребята становятся в круг (количество игроков не ограничено). Все стоят, сложив руки и имитируя расслабленную позу ниндзя.

Затем все игроки одновременно прыгают и кричат/говорят: «А-а-асса!», - вставая в боевую стойку ниндзя. Первый игрок решает, атаковать игрока слева или справа от себя (и никого другого). Они не говорят об этом решении другим игрокам, поскольку развлекательная часть игры – не знать, произойдет ли атака в первом раунде.

При атаке игрок делает плавное движение с целью запятнать руку противника. Можно сделать только один шаг ногой или прыгнуть в направлении другого игрока двумя ногами. Противник также может уклониться от атаки. Когда первый игрок делает свое первое плавное движение, другой игрок может попытаться уклониться от атаки. Если первый игрок ударит по руке своего противника, то противник выбывает.

Шаги переходят по кругу, пока не останутся два игрока, тогда игра начинается снова, но лишь с двумя этими игроками. Игра продолжается до тех пор, пока не останется только один ниндзя – победитель.

НАБЛЮДАТЕЛИ

Во время экскурсии по лагерю отряд делает привал в таком месте, откуда в одну сторону открывается широкая панорама и видны достопримечательности «Артека». В течение минуты ребята внимательно рассматривают ландшафт, стараясь запомнить все детали, а потом поворачиваются к нему спиной. Вожатый задает им различные вопросы относительно того, что они сейчас наблюдали. За каждый правильный ответ - очко.

ПЕРЕДАЙ ПО ЦЕПОЧКЕ

Две команды выстраиваются друг напротив друга. Участники команд должны взять своих соседей под руки. По сигналу они поднимают камешки и передают соседям, которые передают их дальше по цепочке. Руки играющих должны быть соединены на протяжении всей игры. Если кто-то уронит камешек, то должен его поднять, не разрывая цепи. Первый

участник, передав один камешек, может сразу же поднимать другой. Выигрывает команда, первой передавшая все камешки последнему игроку.

МЕДВЕДЬ В ЗАПАДНЕ

Детям рассказывается легенда про гору Аю-Даг. В игру включена история: Мишка пытается сбежать с крымского полуострова, и ребята должны ему помешать. Дети становятся в круг. Ведущий, стоящий внутри круга, – медведь. Игроки крепко держатся за руки и не выпускают медведя из круга. Задача ведущего – выбраться из западни и убежать. Когда ему все-таки удастся вырваться, остальные игроки бросаются в погоню. Первый ребенок, «задевший» ведущего, становится новым медведем.

ЧАЙКА И РЫБКА

Чёрное море является арией обитания множества рыб, которые привлекают чаек. Ребята встают в круг. Выбирается один ведущий, ему завязывают глаза и ставят в центр круга, он становится «чайкой». В круг запускаются 3 «рыбки». «Чайка» старается поймать «рыбок». Если «чайка» начинает кричать, то «рыбки» отвечают: «Буль – буль – буль». Звучащие голоса помогают определить их местоположение в кругу. Задача «чайки» – поймать всех рыбок.

ГАЗЕТКА

Отряд стоит в кругу. Ведущий - в центре, у него в руках свернутая газетка. Когда называют имя кого-то из стоящих в кругу, ведущий пытается его осалить газеткой. Чтобы не быть осаленным, названный должен успеть быстро назвать кого-то еще. Если человека осалили до того, как он назвал имя, тогда он сам становится ведущим. Через некоторое время вводится дополнительное правило: бывший ведущий, как только встает в круг, должен быстро назвать какое-нибудь имя. Если он не успевает это сделать до того, как будет осален новым ведущим, тогда снова становится ведущим.

АБСОЛЮТ

В основе игры – легенда об Абсолюте. Абсолют – мистический добрый житель горы Аю-Даг. Он спускается к ребятам с легендарной горы в тихий час и следит, что бы все дети отдохнули. Но иногда появляются настоящие шалуны, не желающие днём отдыхать. Задача Абсолюта – найти таких ребят и помочь заснуть.

Отряд становится в круг. В центр выходит ведущий – Абсолют. Он подходит к любому ребёнку, стоящему в кругу, и протягивает к нему руки. Чтобы не попасться Абсолюту, игрок, к которому подходит ведущий, должен посмотреть и назвать имя любого другого участника.

Если игрок правильно назвал имя, Абсолют передвигается к названному ребёнку. Если Абсолют дошёл до человека, это значит, что он шалун и теперь его усыпили.

ПОЙМАЙ СВОЕ ИМЯ

Участники становятся в круг по двое, друг за другом (как в игре «Третий лишний»), с этого момента они меняются именами.

Ведущий называет любое имя игрока из внешнего круга, участник из внутреннего круга должен убежать и вставать на место перед ведущим. Задача сзади стоящего – поймать человека, с кем он поменялся именем, до того, как он вырвется и убежит.

ДОСТАНЬ АНИМАЦИЮ

Любимое лакомство всех ребят – «анимация», но иногда её очень нелегко достать. Это можно сделать только всем вместе. Для этого дети встают в колонну по одному и берутся за руки (за большой палец). Большой палец соседа служит воображаемым джойстиком. Ведущий (первый в цепочке) протягивает руку вперед для захвата цели. На стол кладется небольшой предмет. Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Таким образом, именно он управляет движением всей колонны, передавая первому участнику команду через остальных участников. Задача команды – захватить цель.

Я ЗМЕЯ, ЗМЕЯ, ЗМЕЯ

Участники стоят в кругу, через одного - мальчик, девочка. Начинает вожатый, подходя к кому-нибудь со словами: «Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?». Если

ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берёт левую руку спрашиваемого через ноги (или кладет руки на плечи). В случае отрицательного ответа звучит фраза: «А придётся!», - после чего идёт «сцепление». Таким образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

Возможен вариант, когда игру ведут двое вожатых, и тогда идет соревнование, чей хвост получится длиннее.

ХАЙГИ-ЗУМБА

Вожатый проговаривает текст, плавно его распевая на любой мотив, и одновременно показывая движения. Отряд запоминает и повторяет. Постепенно скорость игры увеличивается. Порядок действий игры следующий:

1. Руки на колени: хлопаем ладошками себе – соседу справа – себе – соседу слева (хайги зумба зумба зумба хайги зумба зумба хей – 2 раза).
2. Движения усложняются, слова те же. Теперь хлопаем ладошками сначала себе по коленям, а затем правой рукой – соседу справа, левой рукой – соседу слева и так два раза.
3. Левая рука держит нос, правая рука – держит ухо, наклон, смена рук (хайги зумба зумба зумба-поменяли руки, хайги зумба зумба хей – 2 раза).
4. Руку вперед и другой рукой по ней (запястье, середина локоть), после удара по локтю – ладошкой хлопаем (не сильно) по лбу (хайги зумба зумба зумба хайги зумба зумба хей – 2 раза). Меняем руку (то же самое).

И далее – ускоряемся. Хорошее настроение гарантировано!

ГНОМИКИ И ДОМИКИ

Все игроки делятся на тройки, в каждой из которых два человека изображают «домик», подняв руки вверх, а третий — «гномика», который живет в нем (находится под поднятыми руками своих друзей). Ведущий говорит: «Пожар!», - начинает бежать «домик» и искать нового «гномика». Смена «домика» и «гномика» обязательна.

Далее, команда «Наводнение!». «Домик» стоит на месте, бежит «гномик» искать новое жилье.

По команде «Землетрясение!» бегут все и образуют новые тройки: два человека – «домик», жилец – «гномик». Во время этой суеты водящий должен занять свободное место, тот, кто остался лишним, заменяет его. Игра продолжается.

ЗАМЕТКА: Игры на местности могут быть из числа игр народов мира. Далее приведен подобный пример.

МАРИЙСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА «БИЛЯША»

На площадке чертят две линии на расстоянии 3-4 м одна от другой. Играющие, разделившись на две команды, становятся за этими линиями лицом друг к другу. Один из играющих по собственному желанию и согласию товарищей с криком: «Биляша!», - бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший берет кого-нибудь из команды соперников за руку и старается «перетянуть» его через площадку за свою линию. Если ему это удастся, то он ставит пленника позади себя. Если же участник сам окажется за чертой команды противника, то становится ее пленником и располагается за спиной игрока, перетянувшего его на свою сторону. Игра продолжается, теперь игрока-нападающего отправляет другая команда. Игра заканчивается тогда, когда одна команда «перетянет» к себе всех игроков другой команды.

«Перетягивать» к себе соперника можно только одной рукой, помогать другой рукой нельзя. Никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку. Если игрока, у которого есть пленник, «перетянет» на свою сторону игрок противоположной команды, то пленник освобождается и возвращается на свое место в команде.

КАЗАХСКАЯ ИГРА «БЕЛЬБЕУ»

В этой игре учувствуют команды по 6 человек. Площадка 30х30 м. Для игры понадобится узорчатое полотенце.

До начала игры обе команды встают в одну линию (за одной из лицевых сторон площадки). По указанию судьи капитаны команд назначают по одному игроку, которые выходят вперед на линию старта (отмечается флажками). По сигналу «Марш!» вызванные бегут вперед к лежащему на расстоянии 20 м полотенцу. Каждый старается схватить его раньше другого и ударить опоздавшего как можно большее количество раз по спине, пока тот не добежит до финиша (флажок на расстоянии 20 м по линии бега). Капитаны бегут последними. За каждый удар команда получает одно очко. Победа – наибольшая сумма очков.

ЛИТОВСКАЯ ИГРА: КВИНТА

В игре участвуют пять человек. На земле или асфальте вычерчивают прямоугольный квадрат со стороной 10 м. Четверо участников становятся по углам квадрата. В центре квадрата чертят круг диаметром 1,5 м, в который становится пятый игрок – Квинта. Угловые игроки бросают в него мяч, а Квинта старается увернуться от мяча, не выходя за пределы круга. Попавший в Квинту игрок занимает его место.

ТУРКМЕНСКАЯ ИГРА: АКСАК - ТАУК («ХРОМАЯ КУРИЦА»)

Играющие делятся на команды по три человека и становятся вдоль линии старта. Стоящие с краю в каждой тройке берутся за руки, а стоящий между ними – закидывает левую ногу на их соединенные руки и свои руки кладет им на плечи. По сигналу каждая тройка на пяти ногах направляется к финишной черте, которая находится на расстоянии 20-30 м от старта. Побеждает тройка, пришедшая к финишу первой.

ЛАТЫШСКАЯ ИГРА: БАЛТЕНИ

В эту игру лучше всего играть летом на лесной полянке или в парке. Все участники укладываются на траву вниз лицом и закрывают глаза. Водящий как можно дальше забрасывает битую (балтени) в кусты или заросли травы, чтобы ее сложно было найти. По сигналу водящего игроки встают и бегут искать балтени. Нашедший битую становится ведущим.

ИГРА ИЗ ЧИЛИ: «БЕГИ, ГУАРАЧА, БЕГИ!»

Для начала необходимо объяснить юной компании, что в Чили, государстве на юго-западе Южной Америки, говорят на испанском языке, а «гуарача» — слово, которого нет в словаре, оно придумано для забавы. Дети садятся в кружок. Оглядываться запрещено. Задача ведущего, который находится за кругом, незаметно положить на спину одного из игроков носовой платок. Если ребенок это почувствовал, он должен догнать ведущего, тогда тот выбывает из игры. Если же догнать не удастся, игра продолжается без про штрафившегося участника.

Игры на внимание

Игры на внимание способствуют достижению развивающей цели воспитания. Не прибегая к открытой назидательности, педагог с их помощью может одновременно развивать внимание, память, речь, мышление детей. Важным в этом отношении является то, что развитие столь необходимых для человека психических процессов осуществляется посредством игры.

СМОТРИТЕЛЬ В МУЗЕЕ

Эту игру хорошо проводить во время экскурсии. Вожатый предлагает играющим в течение 1-3 минут осмотреться и запомнить все экспонаты в музее, которые они смогут рассмотреть за это время. Затем дети закрывают глаза и по очереди перечисляют увиденные предметы. Задача игроков – перечислить как можно больше предметов.

БОЛЬШОЙ «АРТЕК»

Все участники становятся в один большой круг и закрывают глаза. Их задача, не сговариваясь, по очереди перечислить все лагерь «Артека» (или объекты «Артека», в зависимости от количества участников). Объекты не должны повторяться. Если название повторится или игроки начнут говорить одновременно – игра начинается с начала.

СЕБЕ – СОСЕДУ

Игроки становятся в круг. Среди ребят выбирается ведущий. Дети передают маленький предмет из рук в руки, непрерывно проговаривая: «Себе – соседу». Ведущий в центре должен угадать, в какой руке предмет.

СОЛНЦЕ – МОРЕ – АЮ-ДАГ

Игрокам предлагается мысленно перенестись на пляж, где работает ответственный спасатель – ведущий. Его задача обнаружить замаскированного тюленя, который спрятались среди остальных. Все ребята становятся в круг. Спасателя-ведущего отводят в сторонку. Среди детей выбирается один тюлень. Тюлени очень любят танцевать, он показывает движения и остальные за ним повторяют. Играющие начинают двигаться по кругу, друг за другом, со словами: «Солнце – море – Аю-Даг», - при этом все игроки выполняют движения, заданные тюленем. Задача спасателя – найти в кругу играющих того человека, который задает все движения.

МЕСТО, ДАТА, АКТИВИСТ

Дети образуют круг. Выбирается один ведущий. Его задача – подойти к любому игроку и произнести слова: «место», «дата» или «активист». Игрок, к которому подошёл ведущий, должен быстро сориентироваться и дать название любому месту в «Артеке», событию, связанному с детским центром, или имя соотрядника. Повторяться нельзя! Тот, кто не назовёт, выбывает из игры.

ПИП-ПОП

Ведущий поворачивается к игроку и говорит: «Пип». Игрок должен ответить: «Поп». Если лидер говорит: «Поп», - игрок отвечает: «Пип». Постепенно реплики и ответы становятся все труднее, к примеру: «Пип-пип-пип, поп-пип-поп». В ответ на такую фразу необходимо ответить: «Поп-поп- поп, пип-поп-пип», - заменяя слово «поп» на «пип», и наоборот. Легче отвечать, если ведущий говорит слова в каком-то ритме.

ПОХОД НА АЮ-ДАГ

Все участники собираются в круг. Ведущий называет своё имя и предмет, который он берет с собой в поход на Аю-Даг, к примеру: «Меня зовут София, я беру с собой сушки». Каждый участник игры должен назвать имя и предмет, после этого ведущий решает, кого же он берет в поход. Изюминка игры заключается в том, что игроки должны назвать предмет, который начинается с той же буквы, что и его имя.

МИГАЛКИ

Играющие садятся в круг, один стул остается пустой. За спинкой каждого стула стоит один человек. Ведущий (у него стул пустой) незаметно для стоящих мигает сидящим.

Тот, кому он мигнул, должен перебежать на пустой стул, стоящие же за стульями стараются не допустить этого. Сидящие и стоящие могут поменяться местами.

ПЕСЕНКА «АРТЕКА»

Слова этой игры заранее разучиваются с детьми. Во время проведения игры слова одно за другим заменяются на движения, о которых ведущий заранее договаривается с артековцами.

Слова игры:

А в «Артеке» снова дети
Соберутся со всего света,
И поверьте, места лучше нету
Осенью, зимой, весной и летом!

Движения на слова:

А в «Артеке» – разводим руками;
Снова дети – приседаем и встаём;
Соберутся – берем за руки;
Со всего света – идём по кругу;
И поверьте – руки кладём на сердце;
Места лучше нету – складываем руки в сердечко;
Осенью – руки в верх;
Зимой – руки кладём на голову;
Весной – руки в стороны;
И летом – волна руками.

КОЛДУНЫ

Участники становятся в круг и закрывают глаза. Водящий обходит круг и лёгким прикосновением к плечу «назначает» колдунов. Затем все открывают глаза и начинают за руку здороваться друг с другом. Колдуны, здороваясь с кем-либо, должны незаметно почесать или слегка сдавить ладошку, т.е. «заколдовать». Тот, кого заколдовали, должен ещё два раза с кем-нибудь поздороваться, а затем уйти к колдуну «в плен». Важно, чтобы те, кого «заколдовали», не показали своим видом на того, кто колдун! Итак, задача колдунов – «заколдовать» всех игроков, задача игроков – внимательно, приглядываясь друг к другу, вычислить колдунов.

АРТЕКОВСКИЕ ЗВЕРЮШКИ

Все садятся в круг так, чтобы один стул был свободным. В центре круга стоит водящий. Каждый участник, сидящий в кругу, называет себя каким-нибудь животным, который обитает на территории «Артека» (не забываем про ферму). Участник, сидящий слева от свободного стула, хлопает правой рукой по нему и называет какое-нибудь животное. Тот, кто услышал название животного, выбранного им, должен занять свободный стул. Участник, справа от которого освободился стул, должен хлопнуть по нему и назвать другое животное. Задача водящего – успеть занять стул до хлопка. Тот, кто не успел хлопнуть, становится водящим.

МАССОВКА

Дети повторяют движения рук и ног за ведущим. Когда они запоминают очередность движений, то повторяют их в обратном порядке.

Шуточные игры

Шуточные игры способствуют сплочению коллектива через положительные эмоции. Они способны наполнить детей бодростью и силами. Многие игры-шутки проводятся только один раз в данном коллективе, так как концовка игры чаще всего неожиданная и веселая (если ребята знают, что их ждет в финале, им будет неинтересно).

Шуточные игры делятся на два типа:

- игры, которые точно проигрываются в течении всей смены и становятся своеобразной «фишкой» отряда;
- игры, которые проводятся один раз и не повторяются в течении смены, для наилучшей эффективности.

Окончание данных игр всегда неожиданное и веселое, их повторение снизит воздействие на детский коллектив.

Приведем несколько игр, которые можно использовать вожатому при работе с детьми.

СЕМЕЙКА АДАМС

С одним вожатым остаются 2-3 детей, а другой уводит остальных в соседнюю комнату (нужно сделать так, чтобы одни других не слышали). Тем, кто остался с первым вожатым, объясняем следующее. К нам в комнату будут приводить по одному человеку. Мы будем ему говорить фразу: «Мы веселая семейка Адамс. Сделай так, чтобы мы тебе похлопали». После этого «семейка Адамс» должна повторять все движения участника, который только что вошел в комнату. Соответственно похлопаем мы ему только тогда, когда он сам похлопает. Когда это произошло, человек, догадавшийся о правилах игры, присоединяется к «семейке» и в комнату приглашается следующий.

Задача второго вожатого – отвлечь детей игровой деятельностью, чтобы они не знали, что происходит в комнате.

КУКАРЯМБА

Все участники сидят в кругу: ладони на полу, сжаты в кулаки, мизинцы и большие пальцы выставлены, причем мизинцы всех ребят соединены (получается круг из пальцев). Первый человек обращается к соседу, называя его по имени, к примеру: «Оля, ты умеешь играть в кукарямбу?». Оля должна ответить: «Нет, *(называет его по имени)*, я не умею играть в кукарямбу», затем она обращается к своему соседу и т.д. Когда очередь дойдет до первого человека, он шутливо отвечает: «Я не умею, ты не умеешь, и никто не умеет, и я не знаю, зачем мы здесь вообще собрались».

ПАСПОРТ

Выбирается ведущий, остальные садятся в ряд на скамейку. Ведущий придумывает вопрос, подходит к каждому игроку и кидает мяч, предлагая варианты ответа.

Если игроку вариант нравится, он ловит мяч, если нет, то он мяч отталкивает.

Ведущий может кинуть мяч и сказать: «Паспорт, Джон». Если игроку удалось поймать этот мяч, он сам придумывает ответ на заданный вопрос.

Вопросы могут быть любыми, к примеру: «Как тебя зовут?», «Сколько тебе лет?» и так далее. Диалог может выглядеть следующим образом:

– Тебя зовут?

– Аня, – игрок отталкивает мяч.

– Катя, – игрок ловит мяч, значит его в этой игре зовут Катя.

– Сколько тебе лет?

– 3 года, – отталкивает мяч.

– 77 лет, – отталкивает мяч.

– 12 лет, – отталкивает мяч, значит игроку назначается последний вариант 12 лет, и

так далее.

У каждого игрока получается рассказ, который в конце он должен вспомнить и воспроизвести.

ПТЕРОДАКТИЛЬ

Дети встают в круг. Руки согнуты в локтях в виде крыльев. Каждый по кругу говорит «птеродактиль» своему соседу плотно сжав губы, чтобы не было видно зубов. Если кто-то показывает зубы, он выбывает. Тот, кто засмеется, тоже выбывает. По ходу игры можно издавать звуки птеродактиля. Побеждает тот, кто останется последним.

БОМБА

У каждого из играющих есть одна возможность в течении дня дать команду «Бомба!». При этом все играющие, находящиеся рядом, должны упасть на землю (лицом вниз, руки за голову) и лежать до команды «Отбой!».

ЗЫБУЧИЕ ПЕСКИ

Игра аналогична предыдущей, с тем лишь различием, что при команде «Зыбучие пески!» все играющие должны на что-либо залезть, главное – не касаться пола (земли).

ШУМ - ШУМЧИКИ

Весь отряд становится в круг и передают воображаемый «шум-шумчик» из рук в руки. Если воображаемый предмет среднего размера, передающий говорит слово «пшик», если маленького – «пяу», если большого – «а-а-а». Предметы меняют свой размер через круг.

КРАСАВИЦА И ЧУДОВИЩЕ

Проходит по принципу известной игры «Камень, ножницы, бумага». Отряд делится на 2 команды. У каждой команды есть 10 секунд на то, чтобы определиться с персонажем, которого они будут показывать: красавицу, самурая или чудовище. Если команда показывает красавицу, то они пляшут, произнося: «Ля-ля-ля!»; если самурая, то вытягивают воображаемый меч с криком: «Хей!»; если чудовище, тогда ставят руки в виде зубов и говорят: «Ам-ням-ням!». По сигналу команды одновременно показывают персонажа, затем – определяется победитель. Условия победы: красавица побеждает самурая (своей красотой), самурай побеждает чудовище (своим мечом), чудовище побеждает красавицу (своим рыком).

Напутственное слово

Дорогие друзья! Для успешного осуществления педагогической деятельности Вам необходимо: создать благоприятные условия для психологического и творческого развития, учитывать возрастные особенности детей и их способности, внимательно относиться к каждому ребёнку и его потребностям.

В данном сборнике мы постарались представить группу примеров из существующих многочисленных игр для комфортного пребывания детей во временном детском коллективе, рассказали о формах игровой деятельности, адаптированной под краткосрочный период лагерной смены.

Надеемся, что наш сборник поможет Вам создать благоприятную среду в отряде, в котором каждый ребенок сможет реализовать свой потенциал творческой и активной личности. Использование игр-минуток позволит детям сплотиться, почувствовать себя счастливыми и успешными в коллективе.

Успехов Вам в дальнейшей педагогической деятельности!

Список использованных источников

1. Афанасьев С.П. Что делать с детьми в загородном лагере. Изд. 3-е / С.П. Афанасьев, С.В. Коморин, А.И. Тимонин. – Кострома: МЦ «Вариант», 2002. – 224 с.
2. Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками. Взрослые игры для детей / Б.В.Куприянов, М.И.Рожков, И.И.Фришман – М.: ВЛАДОС, 2004. – 215 с.
3. Ласуков О. Лагерный Сбор. Методическое пособие в помощь вожатому, прим. для сборов / О. Ласуков. – Воронеж: JML, 2004. – 81 с.
4. Леванова Е.А. Вожатская мастерская. Руководство для начинающих и опытных / Под ред. доктора педагогических наук, профессора Е.А. Левановой, В.А. Плешакова. – М.: 2002. – 123 с.
5. Шмаков С.А. Игры шутки-игры минутки / С.А.Шмаков. – М.: Новая школа, 1997. – 112 с.