# Новикова Ольга Павловна

# МОУ ДОД "Городской Дворец творчества детей и молодежи"

# г. Комсомольска-на-Амуре Хабаровского края

Методист

**Сборник дидактических материалов**

**«Игры на каждый день»**

# День 1-ый: «Меня зовут… Я делаю вот так…»

Количество игроков: любое.

Дополнительно: нет.

Ребята встают в круг. Ведущий говорит «Меня зовут… (имя), я делаю вот так…» и показывает смешное короткое движение. Все хором повторяют «Его зовут…», «Он делает вот так…» (все вместе показывают движение).

Далее по часовой стрелке все ребята представляются таким образом.

# День 2-ой: «Угадай, кто это».

Количество игроков: любое.

Дополнительно: нет.

Тот, кто начинает, выбирает кого-то из игроков и описывает его так: «Он маленький, веселый и темноволосый». Все смотрят друг на друга: «Может, это Рита, Таня или Костя?». Если никто не может угадать, описание можно уточнить: на этом человеке черные лакированные туфли, красная кофта и в волосах заколка. Теперь, конечно, всем ясно, что это, например, Юля.

# День 3-ий: «Пятка-нос».

Количество игроков: любое четное число.

Дополнительно: нет

Образуется два круга: внешний и внутренний с одинаковым количеством игроков. Один человек из внутреннего круга и один из внешнего образуют пару (каждый должен запомнить своего партнёра). По команде ведущего внешний круг начинает идти по часовой стрелке, а внутренний - против. Ведущий будет подавать команды, которые должна выполнить каждая пара, причём очень быстро. Пара, которая окажется последней - выходит из игры.

Например, если ведущий выкрикивает «спина к спине!», значит, пары должны соединиться именно этими частями тела. Пара, которая последней сделает это, выходит из игры. Побеждает пара, которая дойдет до конца.

Команды ведущего могут быть следующие:

- ладонь к ладони;

- ухо к плечу;

- колено к ладони;

- пятка к пятке;

- колено к плечу;

- локоть к пятке;

- спина к спине;

- пятка к носу и т.д.

# День 4-ый: «По весу стройся!».

Количество игроков: чем больше, тем лучше.

Дополнительно: нет.

Ведущий дает команду «строится в шеренгу», а игроки должны выполнить ее как можно быстрее.

Смысл игры в том, что надо не просто построится, а построится по признаку, который назовет ведущий. Признаки могут быть такие:

- по длине волос;

- по первой букве фамилии или имени в алфавитном порядке;

- по длине одежды или высоте каблука;

- по весу;

- по росту;

- по цвету глаз, волос от темного к светлому;

И т.д.

# День 5-ый: «Найди место».

Количество игроков: любое.

Дополнительно: палка, стулья.

Ставят стулья (в ряд, по кругу, в беспорядке). Водящий берет длинную палку и начинает обходить сидящих на стульях. Если около кого-то он стукнет палкой о пол, то этот играющий должен встать со стула и пойти следом за водящим. Так водящий ходит вокруг стульев, стучит то тут, то там, и вот за ним следует целая свита. Водящий начинает удаляться от стульев, ходит кругами, змейкой; остальные повторяют все за ним.

Вдруг, в неожиданный для всех момент, водящий дважды стучит по полу. Это сигнал к тому, чтобы все немедленно заняли места на стульях. А это теперь не так-то просто, поскольку стулья смотрят в разные стороны.

Сам водящий старается занять место одним из первых. Теперь водит тот, кому не досталось места.

**День 6-ой: «Чепуха».**

Количество игроков: любое, можно разбить на команды по 8-10 человек.

Дополнительной: листы бумаги, ручки.

На листке бумаги загибают полоску, внутри пишут какой-нибудь вопрос, например: «Что ты съел утром?». Затем кусочек бумаги с вопросом заворачивают так, чтобы его не было видно, а на чистой стороне пишут только часть вопроса, например, «что?».

Второй игрок пишет ответ, ориентируясь на тот вопрос, который ему виден, заворачивает бумажку и писшет свой секретный вопрос и далее, пока весь листок не оказывался свернутым.

Кульминация наступает, когда листок разворачивают и, давясь хохотом, читают вопрос - ответ: - «Что ты съел утром? – «Одеяло».

**День 7-ой: «11 вопросов».**

Количество игроков: любое.

Дополнительно: нет.

На сообразительность. Ведущий загадывает одного знаменитого человека. Играющие могут задать 11 вопросов. На них ведущий может давать ответы «да» или «нет». После этого с трех попыток должны угадать загаданного человека.

**День 8-ой: «Бросаемся слогами».**

Количество игроков: любое.

Дополнительно: мяч.

На сообразительность. Игроки садятся в круг. Начинает один из играющих. Он бросает кому-нибудь мягкую игрушку или мяч и произносит какой-нибудь слог, а ловящий должен закончить слово, добавив свой слог или несколько слогов. Например: первый: «Са…», поймавший игрушку «Рай». Далее игрушка перебрасывается кому-то еще, и только что ответивший сам называет слог. Повторяться нельзя. В этой игре важен темп: тот, кто задумался более чем на три секунды (или ответил невпопад), выбывает из игры.

**День 9-ый: «Копия памятника».**

Количество игроков: любое.

Дополнительно: повязка на глаза.

Каждый раз играет пара человек. Одному завязывают глаза, а второй застывает в определенной позе. Игрок с завязанными глазами на ощупь должен определить, в какой позе находится его партнер, и попробовать ее повторить. Затем игроку снимают повязку, чтобы он смог увидеть, насколько он достоверно скопировал оригинал.

# День 10-ый: «Узнай меня».

Количество игроков: любое.

Дополнительно: нет.

В игре принимает участие много детей. Ведущему завязывают глаза, он становится в центр круга. По сигналу (хлопку) ведущего играющие начинают двигаться по кругу. Повторный хлопок останавливает движение. Теперь ведущий должен указать на кого-то из играющих и попытаться его узнать. Он имеет право дотронуться до игрока и, если не может угадать, попросить его что-либо произнести (изобразить животное - промяукать, пропищать, прогавкать, прокукарекать и т.д.). Если ведущий не узнает ребенка, он водит вторично.

**День 11-ый: «Если бы...»**

Количество игроков: любое.

Дополнительно: листы бумаги, ручки.

Игроки делятся на команды по 3-4 человека. Каждая группа пишет на отдельных листах по 1 глаголу и 1 существительному. Затем все листочки перемешиваются. Каждая команда вытягивает по одному листочку из каждой пачки, получается словосочетание, с которым команда должна придумать фантастическую историю, которая начинается со слов «если бы…».

**День 12-ый: «Паровозик».**

Количество игроков: желательно не более 15 человек.

Дополнительно: игрушка.

Все участники встают «паровозиком», закрывая глаза игроку, стоящему впереди. Таким образом, открытые глаза остаются только у последнего игрока, а свободные руки – у первого. Перед «паровозом» задача: достать определенный предмет, который ведущий помещает в комнате после того, как играющие закрыли глаза. Последний игрок руками поворачивает «паровозик», то есть руководит им. По цепочке эти движения передаются всему «паровозику», и он начинает двигаться. Игра продолжается до тех пор, пока первый игрок не возьмет в руки спрятанный предмет.

**День 13-ый: «Четыре стихии».**

Количество игроков: любое.

Дополнительно: мяч.

Играющие становятся в круг, в центре которого ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «земля». «воздух», «огонь», «воздух». Если сказано «земля», поймавший мяч должен быстро назвать какое-нибудь дикое или домашнее животное. При слове «вода» играющий называет рыбу. Когда звучит слово «воздух», игрок должен дать название птицы. При слове «огонь» всем нужно несколько раз повернуться, помахивая руками. Затем мяч возвращается ведущему. Тот, кто ошибся, выбывает из игры.

**День 14-ый: «Посикота».**

Количество игроков: любое.

Дополнительно: носовой платок.

Дети становятся в круг, взявшись за руки, двигаются по часовой стрелке и поют первые две строчки из любой популярной песни. Ведущий с платочком в руках занимает положение в центре круга.

Как только песня заканчивается, ведущий задевает платком любую пару игроков, разбивая, таким образом, круг в любом месте, и становится, держа платок на вытянутой руке. Двое игроков, рядом с которыми разбили круг, бегут в разные стороны вдоль круга с внешней стороны. Когда они встречаются, то останавливаются, кланяются друг другу и произносят: «Посикота! Посикота», и быстро бегут на свое место, каждый стараясь первым взять платок из рук ведущего. Победитель становится ведущим.

**День 15-ый: «Отгадай, чей голосок?»**

Количество игроков: любое.

Дополнительно: повязка на глаза.

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встает в круг, ему завязывают глаза. Играющие идут по кругу со словами: «Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, а как скажем «Скок, скок, скок!» (эти слова произносит один человек) – отгадай, чей голосок!».

Водящий снимает повязку и отгадывает, кто из ребят сказал «Скок, скок, скок!». Если ему это удается, он меняется с говорившим местами. Можно дать водящему три попытки. Если он все же не угадал, игра начинается сначала.

**День 16-ый: «Угадай песню».**

Количество игроков: 5-10 человек.

Дополнительно: нет.

Играет группа ребят. Определяется водящий, он отходит за пределы слышимости. Ребята подбирают песню или стихотворение, из которых выбирается одна строка или куплет. Например, строчка пушкинского стихотворения: “Я помню чудное мгновенье, передо мной явилась ты…” Все ребята, сидящие по кругу, берут себе по одному слову из этой строчки.

Водящий возвращается и начинает опрос ребят. Он может задавать любые вопросы, самые несуразные, всем по очереди или в разбивку, типа “Твое отношение к соленой капусте?”, а отвечающий должен употребить доставшееся ему слово: “У меня к капусте чудное отношение!” И так до тех пор, пока водящий не догадается, о чем идет речь.

**День 17-ый: «Коначко» (конец-начало-конец).**

Количество игроков: любое.

Дополнительно: нет.

Играть можно двумя командами или по кругу. Слова необходимо подбирать таким образом, чтобы последний слог первого слова служил началом второго: РУКА-КАПОР-ПОРОГ и т.д. Замешкавшийся выбывает из игры.

**День 18-ый: последний.**

В этот день (как и в любой другой) предлагаем провести несколько тренинговых упражнений с целью определить, насколько сплотился отряд за смену.

*«Бесконечное кольцо»*

Группа встает в круг и берется за руки. На руке у одно из игроков висит обруч. Не разрывая рук, все должны пролезть сквозь него (по кругу) и вернуть обруч обратно.

*«Машина»*

Игроки разбиваются на команды по 5-7 человек. Каждой команде достается карточка с названием какого-либо технического устройства: стиральная машина, велосипед, кофемашина, миксер, экскаватор, вентилятор, газонокосилка, клавиатура, самолет и т. д. Команда должна изобразить предмет со всеми его деталями и в действии, комментируя только звуками. Остальные должны догадаться, о каком устройстве идет речь.

*«Сидячий круг»*

Участники формируют тесный круг плечом к плечу. Затем группе необходимо повернуться на 90 градусов направо. Задание: нужно медленно сесть на колени друг другу и рукой коснуться плеча находящегося сзади человека.

*«Производственная речевка»*

Речёвка - это ритмические стихи, под которые хорошо маршировать. В нашей стране до поры до времени считалось, что речёвка - это детская забава, пригодная лишь октябрятам. Но на самом деле это не так. Во-первых, с речёвками ходили в бой ещё римские легионеры. Во-вторых, современные производственные психологи утверждают, что произнесение речёвки в начале рабочего дня сплачивает трудовой коллектив и повышает производительность труда. Узнав об этом, некоторые руководители отечественных предприятий обязали своих работников маршировать по утрам с речёвкой. Но какой речёвкой воспользоваться, не октябрятской же? Попробуйте помочь передовым директорам и сочините для их работников специальную речёвку. Это должна быть речёвка для...

1. работников ресторана “Макдоналдс”;
2. работников магазина “Дары моря”;
3. работников фабрики детских подгузников.

(Для выполнения задания отряд необходимо разбить на три команды)