**Методическое пособие**

**"Сборник игр для работы вожатого".**

**Предназначено для работы в летнем лагере**

**с детьми школьного возраста.**

**Подборка игр позволяет организовать**

**интересный досуг.**

**Данное методическое пособие составлено**

по материалам интернет ресурсов.

***А*втор-составитель: Медведенко Олеся Анатольевна,**

пгт Промышленная, 2024

**Дорогой друг!**

Став вожатым, ты сталкиваешься с совершенно новой жизнью,

которая идет по своим законам.

Если спросить детей, приезжавших в лагерь***,*** что для них есть игра, то большинство начинают перечислять различные компьютерные игры, в лучшем случае – спортивные, а вот про обычные игры, в которые можно играть во дворе с друзьями, мало кто вспоминает. Дело в том, что дети разучились играть. Причины этого можно искать и находить, но дело не в этом.

Тут, скорее всего, необходимо говорить о том, что надо учить детей играть. Играть с самим собой, играть с друзьями. Вот что важно.

А если добавить, что через игру можно решать целый комплекс педагогических задач, то становится понятным место и значимость игры в работе воспитателя.

Я предлагаю вам ознакомиться с играми различного жанра:

игры на улице, в зале, в дороге, на отрядном месте.

Если выдалась свободная минутка или на улице идет дождь,

почему бы не поиграть?

Я надеюсь, что данные игры помогут вам провести интересный досуг с ребятами!

Огромной удачи.

**Для начала необходимо договориться об основных правилах**

**для ведущего игры:**

1. Всегда начинайте с приветствия. А если вы играете в первый раз, то неплохо и познакомиться, хотя бы просто представиться.
2. Обращаясь к детям, улыбайтесь. Улыбка всегда располагает к человеку.
3. Перед тем, как проводить игру с массой людей, вы должны сами, заранее, в нее поиграть.
4. Выходя играть, всегда имейте большой запас игр.
5. Будьте внимательны к тем словам, которые вы используете при общении с детьми. Молодежный сленг – вещь хорошая, но уверены ли вы, что правильно трактуете, то или иное слово?
6. Шутите в меру. Помните о том, что шутка иногда может и обидеть человека.
7. Объясняя правила игры, пользуйтесь понятными словами, чтобы ребята правильно вас поняли. Не бойтесь повториться, но и не переусердствуйте.
8. Используя при объяснении правил жестикуляцию, не размахивайте слишком сильно руками.
9. Разучивание простых правил можно превратить в игру. Например:

* Поднятая вверх правая рука, обозначает, что вам есть что сказать, а всем остальным нужно послушать.

(У нас в отряде закон един – слушают все, говорит один!).

* Поднятая вверх левая рука, обозначает, что вы даете ребятам несколько минут на шум.

1. Выстраивайте игры в логической последовательности, от простого к сложному.
2. Не забывайте говорить спасибо, да и просто хвалить играющих. А еще лучше, если ребята сделают это сами:
   * Ведущий: А теперь положите правую руку себе на голову. Погладьте, и скажите: «Ах, какой я молодец!»
   * Или: А теперь положите правую руку соседу на голову. Погладьте, и скажите: «Ах, какой ты молодец!»
3. Заканчивая играть, не забудьте поблагодарить всех участников.

У вожатого иногда возникает вопрос: «Когда все-таки начинать формировать коллектив?». Коллектив начинает формироваться с первого момента возникновения взаимодействия между детьми.

Если это первое взаимодействие пройдет на высоком эмоциональном уровне, у вас будут предпосылки к созданию здорового, крепкого коллектива.

Самым первым местом, где ребята начинают общаться друг с другом, является автобус, в котором они едут вместе в лагерь.

Давайте познакомимся с «играми в автобусе»!

**ИГРЫ В АВТОБУСЕ**

**«Морячок»**

Салон автобуса разбивается на две команды.

«Объявляется конкурс на лучший экипаж корабля. Для этого нам нужно знать много песен. Какая команда споет их больше всего, та и будет победителем! Но главное, чтобы в песне были слова о море, моряках, морских кораблях». Эта игра очень вариативна, и ее условия зависят от вашего воображения. Это могут быть песни о Москве, могут быть песни, в которых встречаются цифры: ***«… миллион, миллион, миллион алых раз»; «… раз словечко, два словечко…»***

Более сложным вариантом этой игры будет игра «Вопрос-ответ», где команда по очереди берет вопрос из одной песни, а ответ – из другой.

***«Что стоишь, качаясь? …»***

***«… Качает, качает волна морская».***

Можно, чтобы одна команда в песенной форме задавала вопрос, а вторая из текста песен выбирает ответ.

**«Эстафеты»**

Эстафета в автобусе – такое действительно бывает. Можно на скорость по рядам передавать какой-нибудь маленький предмет. А можно пустить по каждому ряду картонку с карандашом, и каждый участник должен написать на картонке, пущенной по его ряду, слово из 4-5букв. При подсчете учитывается количество букв и время.

Картонку и карандаш можно использовать для игры на знакомство. Для этого ребята должны на картонках писать свои имена. Вожатый после окончания игры объявляет статистические данные: сколько у нас Маш, Свет, Никит и т.д.

**«Что я видел»**

Эта игра на внимание. В ней ребята должны сосчитать количество не логических суждений в стихотворении, которое прочтет вожатый:

Я видел озеро в огне,

Собаку в брюках на коне,

На доме шляпу вместо крыши,

Котов, которых ловят мыши.

Я видел утку и лису,

Что плугом пашут луг в лесу,

Как медвежонок туфли мерил, и как дурак всему поверил.

(С. Я. Маршак)

Или:

Из-за леса, из-за гор

Ехал дедушка Егор.

Он на пегой на телеге,

На дубовой лошади,

Подпоясан он дубиной,

Приопершись на кушак,

Сапоги на растормашку,

На босу ногу пиджак.

Или:

Ехала деревня мимо мужика,

А из-под сопаги лают ворота,

Кнут схватила лошадь,

Хлещет мужика,

Черная корова

Ведет девку за рога.

(К. С. Станиславский)

**«Перепевки»**

Участники делятся на две команды, каждая команда получает тематику песен. Задача команды вспомнить как можно больше песен.

**«Чихание слона»**

Ведущий спрашивает детей о том, слышали ли они как чихает слон. И предлагает им его чихание послушать. Для этого он делит всех играющих на три группы. По сигналу ведущего, первая группа начинает кричать: «Ящички!»; вторая: «Хрящики!»; третья: «Потащили!». Ведущим проводятся несколько репетиций. Сначала группы по очереди проговаривают слова. Затем объявляется начало игры. По сигналу ведущего группы одновременно начинают громко кричать. После этого ведущий говорит: «Будьте здоровы!».

**ИГРЫ «НА ЗНАКОМСТВО»**

**«Математика»**

Дети сидят в кругу. Вожатый дает задание: "начнем считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное трем, произносит вместо цифры свое имя.

**«Великолепная Валерия»**

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например: интересный Игорь, Великолепная Валерия и т.д. Третий же участник называет словосочетание первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

**«А я еду, а я тоже, а я заяц»**

Участники игры стоят по кругу, одно место - не занято никем. Все участники во время игры передвигаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, рядом с которым пустое место, передвигается и говорит "а я еду". Следующий игрок - со словами "а я тоже". Третий участник говорит "а я заяц". А четвертый "а я с... и называет имя любого человека. Тот, кого назвали, должен встать рядом с четвертым. Игра начинается сначала.

**«Я никогда не...»**

Посадите игроков в круг, пусть каждый вытянет руки вперед. Первый участник произносит фразу, начинающуюся со слов "я никогда не..." (Не делал чего-то, не был где-то, не ел то-то). Каждый участник, который делал то, чего не делал ведущий, загибает один палец.

**«Я змея, змея, змея»**

Участники стоят в кругу, через одного - мальчик, девочка. Начинает вожатый, подходя к кому- нибудь со словами: "я змея, змея, змея, я ползу, ползу, ползу. Хочешь быть моим хвостом. Как тебя зовут. " если ответ положительный, то спрашиваемый называет свое имя, проползает под ногами ведущего и своей правой рукой берет левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: "а придется!" И идет сцепление. Таким образом, с каждым разом змея все больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

**«Построение»**

Ведущий предлагает построиться участникам по цвету глаз (от самых светлых до темных); по числам и месяцам рождения от 1 января до 2031 декабря; в алфавитном порядке по первым буквам полных имен и т.д.

**«Стул президента»**

Все участники садятся в круг, а один участник садится в центр круга или чуть-чуть "выдвигается из круга". Он становится "президентом", а остальные участники - репортерами. Они могут задавать любые вопросы относительно личности участника, который является "президентом". Затем "президент" меняется.

**«Легенда об имени»**

Все участники садятся в круг. Ведущий предлагает придумать легенду о своем имени или рассказать реальную историю происхождения своего имени.

**«Ветер дует в сторону...»**

Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: "ветер дует в сторону..." (Того у кого есть брат) - те играющие, к которым относится высказывание ведущего (те у кого есть братья) - должны встать в круг.

**«Люди - к людям»**

После произнесения ведущим фразы "люди - к людям" играющие распределяются по парам. Затем играющие выполняют все команды ведущего ( "ухо - к плечу", "правая нога - к левой руке" и т. п.) После произнесения ведущим фразы "Люди - к людям" играющие должны перераспределиться по парам. Цель ведущего - найти себе пару. Тот, кто остался один - становится ведущим.

**«Молекула»**

Играющие хаотично движутся по одному, пока ведущий не скажет "По двое!" (Трое или четверо). Играющие должны объединиться в пары (тройки или четверки) . Не успевшие - выбывают.

**«Клубочек»**

Играющие становятся в круг. Клубочек перебрасывается от одного играющего другому, сообщая свое имя и увлечение. После того как клубочек полностью размотается ( не останется играющих без нитки) - клубочек сматывают, по средствам называния имени и увлечения того, от кого пришла нить клубочка. Тот от кого начал разматываться клубочек, должен назвать имя и увлечение последнего, кому пришла нить. О правилах сматывания клубочка заранее сообщать нельзя

**«Автографы»**

Дайте каждому игроку карандаш и листок бумаги. Затем каждый человек начинает обходить других, стараясь выяснить кто есть кто. Обходя друг друга, игроки просят каждого назвать свое имя и фамилию. Побеждает игрок, первым собравший список имен с правильными подписями.

**ИГРЫ НА «ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА»**

**«Коллективный счет»**

Участники стоят в кругу, опустив головы вниз и не глядя друг другу в глаза. Задача - не договариваясь друг с другом, по очереди сосчитать от одного до десяти в разбивку.

**«Геометрические фигуры»**

Игровая задача - участники с закрытыми глазами должны выстроиться в определенную фигуру: например, треугольник или квадрат. Обычно в ходе этого упражнения вперед выдвигается тот, кто руководит этим процессом.

**«Плот»**

Это всем известное упражнение на сплочение группы. Однако в этом упражнении помимо всего прочего еще и ярко выделяется групповой лидер, берущий на себя роль руководителя процесса. Суть упражнения в том, что все участники помещаются на маленький кусочек покрывала, изображающий плот. Игровая задача - перевернуть "плот", не сходя с него. Сошедший с плота считается выбывшим из игры: "утонувшим" или "съеденным акулами".

**«Веревочка»**

Для проведения этой игры возьмите веревочку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо.

**«Фотография»**

Эту игру лучше проводить в оргпериод для выявления лидера, а также в середине смены, и использовать как наглядный материал в вашем коллективе. Предлагается, чтобы ребята представили, что все они - большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать "фотографа". Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается "дедушка", он тоже может участвовать в расстановке членов "семьи". Более никаких установок для детей не дается, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постойте и понаблюдайте за этой занимательной картиной. Роль " фотографа" и "дедушек" обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других "членов семьи". Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения.  
Эта игра, проведенная в середине смены, может открыть вам новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. После распределения ролей и расстановки "членов семьи" "фотограф" считает до трех и все дружно насчет три громко кричат сыр и делают одновременно хлопок в ладоши.

**ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ**

Каждый вожатый хочет, чтобы его отряд был дружным, сплоченным, чтобы все в нем были за одного,

и один, несомненно, был за всех.

Любая игра, приведенная ниже, несет в себе элемент сплочения.

**«Зум»**

Участники сидят в кругу. Ведущий: сейчас мы попали на оживленную трассу, где с огромной скоростью носятся машины. А едем мы так: я резко поворачиваю голову к правому соседу и передаю ему звук ("зум"), а он передает дальше по кругу. Если кто-то хочет притормозить или остановиться, он немного отклоняется назад и издает звук тормозов, а "зум" передается в обратном направлении.

**«Паутинка»**

Участники стоят в тесном кругу. Сейчас пусть каждый возьмется левой рукой за левую руку соседа справа, а правой рукой за правую руку человека, стоящего напротив. Теперь вам нужно распутаться, не отпуская руки. Можно самому запутать ребят. Не всегда получается один круг, возможна вариация с несколькими кругами. Чтобы усложнить задание можно запретить разговаривать.

**«Сколько пальцев»**

Участники стоял (сидят) в кругу, вытянув ладони вперед, чтобы все их видели. Задача участников, не договариваясь, выбросить одинаковое количество пальцев на руки. Если задача не решена, делается очередная попытка.

**«Линия»**

Разделитесь на 2 команды. Победит та команда, которая переманит на свою сторону всех участников другой команды без применения физической силы. У вас есть 3 минуты на выработки командной стратегии. Если условия не будут выполнены, то проигрывают обе команды.

**«Скалолаз»**

Участники встают в плотную шеренгу, создавая "скалу", на которой торчат выступы и "коряги", образованнее из выставленных рук и ног участников. Задача - всем по очереди перелезть через эту скалу, любым возможным способом. Разговаривать при этом нельзя. Участники с одного конца скалы перебираются на другой, где снова выстраиваются в нее.

**«Яблочко»**

Эта игра связана с передачей предмета двумя или несколькими командами. Этим предметом будет яблоко, и держать его нужно будет, зажав между подбородком и шеей. Руки за спину, итак... Начали!  
Если у вас не оказалось под рукой яблока, то с таким же успехом можно воспользоваться апельсином или теннисным мячом.  
Есть более сложный вариант игры: каждый должен передать предмет новым, еще не исполненным способом. Если предмет падает, все начинается сначала, соответственно, и способ должен быть новый.

**«Сандалики»**

Для этой игры нужно организовать не меньше трех команд. Команды выстраиваются в колонны, расположенные на одной линии, предварительно разувшись. После того, как команды по строятся вожатый собирает всю обувь ребят, сваливает ее в кучу и перемешивает. Далее предлагается инструкция: "это небольшая веселая эстафета. Сейчас по очереди каждый из участников должен побежать к этой куче, обуться в свою обувь и в обуви добежать до своей команды, передав эстафету следующему. Выигрывают умеющие быстро обуваться!"

**«Клубок»**

Веревка связывается в кольцо. Водящий выходит из комнаты или отворачивается, а остальные, держась двумя руками за веревку, запутываются, обращая живой клубок, который водящий должен распутывать. Его задача - снова обрадовать круг.

**ИГРЫ – ПЯТИМИНУТКИ**

**«Телеграмма»**

Играющие становятся в круг и берутся за руки. Один из них говорит: "Я передаю телеграмму Вите (называет имя того, кому передает)". Телеграмма передается незаметным пожатием руки соседа, который в свою очередь передает ее следующему таким же образом и так далее, пока не дойдет до получателя. Цель ведущего - заметить процесс передачи. Игрок, на котором замечен процесс передачи, - становится ведущим. Право пересылки телеграммы переходит к бывшему ведущему.

**«Сантики-фантики-лимпомпо»**

Играющие становятся в круг. Ведущий отходит и отворачивается. В это время остальные договариваются, кто будет главным. После этого ведущий встает в середину круга, а остальные - прыгая и приговаривая "Сантики-фантики-лимпомпо" повторяют движения "главного". Цель ведущего - угадать "главного" (можно давать несколько попыток).

**ИГРЫ ДЛЯ СНЯТИЯ НАПРЯЖЕНИЯ**

**«Смотрелки»**

Ребята садятся на стульях так, чтобы был образован круг. Позади каждого сидящего на стуле должен стоять игрок, и один стул должен быть свободным. Игрок, стоящий ща ним, должен незаметно подмигнуть любому из сидящих в кругу. Все сидящие участники должны смотреть на игрока со свободным стулом. Сидящий участник, увидев, что ему подмигнули, должен быстро занять свободное место. Функции игроков, стоящих сзади сидящих, заключаются в том, чтобы не пропускать своих подопечных к свободным местам. Для этого им стоит только положить руку на плечо сидящему. Через некоторое время желательно поменяться группами, чтобы сидящие имели возможность половить, а стоящие посидели и попробовали убегать.

**«Аплодисменты»**

Давайте поаплодируем самим себе, но сделаем это так: сначала аплодисменты будут "жидкие"... Представили? Аплодируем... Спасибо! Теперь "ленивые" аплодисменты. Очень хорошо! А сейчас - "подбадривающие". Отлично! Ну, ребята, разве мы не достойны бурных оваций? Давайте поаплодируем себе любимым, самым красивым, самым милым и замечательным - "бурные, восторженные аплодисменты" в нашу честь. Здорово! Молодцы! А теперь представьте, что все хлопали именно вам, поблагодарите друг друга за это.

**«Body jazz»**

Сейчас мы с вами станцуем, но станцуем не просто так, а для начала пусть танцуют наши ступни. Попробуйте, сделайте такое движение, какое вы никогда не делали ступнями, посмотрите, на что они способны, пофантазируйте ( танцевать немногим больше минуты). Теперь пусть танцуют наши колени, затем позвоночник с опорой на таз, затем кисти, локти, плечи, плечи, голова и все тело. Спасибо, закончили.

**ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

Подвижные игры - один из способов физического развития ребенка. Они позволяют снять физическую усталость с мышц, достичь эмоционального переключения с одного вида деятельности на другой.

**«Гром-ураган-землетрясение»**

Все участники делятся на тройки. Двое берутся за руки и образуют "домик", а третий становится внутрь и является "жителем". Когда водящий говорит "гром!", то "жилец" выбирает из "домика" и ищет себе другой "домик". Когда ведущий говорит "ураган", "домики" взлетают и пытаются найти себе нового "жителя". При слове "землетрясение" все игроки рассыпаются в разные стороны и образуют новые тройки.

**«Поймай мой хвост»**

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впередистоящего за пояс. Они изображают "дракона". Первый в колонны - это голова дракона, последний - хвост. По команде ведущего "дракон" начинает двигаться. Задача "головы" - поймать "хвост". А задача "хвоста" - убежать от "головы". Туловище дракона не должно разрываться, т.е. играющие не имеют права отцеплять руки. После того, как "хвост" поймали, можно выбрать новую голову.

**«Белки, орешки, шишки»**

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, обращая "беличье гнездо". Между собой они договариваются, кто будет "белкой", кто - "орехом", кто - "шишкой". Водящий один, гнезда у него нет. Есть в этой игре еще и ведущий, который произносит слова: "белки", "шишки", "орехи". Если он сказал "белки", то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если ведущий говорит: "орехи", то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, становится орехом.

**«Капканы»**

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По холопку ведущего капканы захлопываются, т.е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами. В этой игре выявляется самый ловкий и быстрый из ребят - тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.

**«Подмигиши»**

Все играющие стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены вниз. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной нет партнера. Он должен посмотреть в глаза кому-нибудь из игроков первой линии и подмигнуть. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получится, потому что игрок второй линии внимательно следит за водящим и если видит, что подмигнули его партнеру, может удержать его. Если он успел это сделать, водящий вынужден подмигивать еще раз, до тех пор, пока его подмигивание не окончится результативно. Если же игрок второй линии не среагировал вовремя и не успел схватить первого игрока, он становится водящим, т.е. встает в первую линию и сам начинает подмигивать. Игра может продолжаться долго, пока не наскучит.

**«Тише едешь – дальше будешь»**

Водящий становится лицом к стене. Остальные выстраиваются в шеренгу на расстоянии 20-30 шагов от водящего. Водящий произносит: «Тише едешь – дальше будешь». Игроки в этот момент приближаются, говоря: «А приедешь – дома будешь!». После этих слов водящий резко поворачивается к игрокам. Тот, кого он заметил в движении, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто приблизился настолько, что может коснуться стоящего у стены. Выигравший становится водящим.

**«Три шага»**

Игра проводится на открытой площадке (стадионе). Игроки разбиваются на две равные команды, берутся за руки и становятся спиной друг к другу. Задача каждой команды – полным составом, ровно, строго следуя правилам, как можно быстрее достичь конца площадки. При движении команды произносят хором правила:

- Три шага влево –

Три шага вправо.

Шаг вперед – один назад

И четыре прямо.

**«Стоп»**

Участники игры встают в круг. Водящий занимает положение в середине круга, бросает вверх мяч, называет при этом имя кого-либо из игроков. Сам водящий и все играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Игрок, чье имя назвали, ловит мяч и кричит: «Стоп!» Все должны остановиться, а новый водящий, не сходя с места, бросает мяч в любого из игроков. «Запятнанный» становится водящим. Если же он промахнется, то остается водящим: идет в центр круга, бросает мяч вверх, называет имя любого из игроков, а игра продолжается дальше.

Условия игры:

Водящий бросает мяч как можно выше.

Разрешается ловить мяч после одного восклицания «Стоп!» продолжает двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего.

Играющие, убегая, не должны прятаться за предметы.

**«О-ей-ей-ей»**

Игроки становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Ведущий, находясь в центре, называет любые два номера. Игроки, которым достались эти номера, должны ударить по коленкам, добавив: «О-ей-ей-ей» - и быстро поменяться местами. Ведущий стремится занять место одного из игроков. Участник, оставшийся без места и следит за временем.

**ИГРЫ С ЗАЛОМ**

**«Знакомство»**

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

Итак, внимание!

- Меня зовут ……, а вас?

- (все дети выкрикивают свое имя)

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

**«Картошка»**

Предложите ребятам проверить внимательность, наблюдательность и быстроту реакции. Это очень просто сделать. Пусть на любой Ваш вопрос ребята отвечают: «Картошка». Вопросы могут быть обращены ко всем, а иногда лучше спросить одного. Например: «Что у тебя на этом месте?» (показав на нос). Реакцию нетрудно представить. Как ошибся – выходит из игры. Не забудьте самых невнимательных после первых двух вопросов простить, иначе Вам не с кем будет продолжать игру. Вот несколько вопросов, которые можно задать:

-Что вы кушали сегодня на обед?

- А что вы хотели бы съесть на ужин?

- А кто это опаздывает и сейчас входит в зал?

- Что привезла вам в подарок мама?

- О чем вы мечтаете ночью?

- Как зовут твою собаку?... и так далее.

Победителям – самым внимательным ребятам – вручите в конце игры шуточный приз – картофелину.

**«Пол, нос, потолок»**

Эта игра так же является хорошей проверкой внимательности. Она очень проста, ее правила легко объяснить. Правой рукой покажите на пол и назовите: «Пол». Затем покажите на нос (лучше будет, если Вы его коснетесь), скажите: «Нос», а потом поднимите руку вверх и скажите: «Потолок». Делайте это не торопясь. Пусть ребята показывают с Вами, а называть будете Вы. Ваша цель запутать ребят. Скажите «нос», а сами покажите в это время на потолок. Ребята должны внимательно слушать и показывать правильно. Хорошо, если Вы весело прокомментируете происходящее: «Я вижу, у кого-то в четвертом ряду нос упал на пол и там лежит. Давайте поможем найти отвалившийся нос». Игра может повторяться несколько раз с убыстрением темпа. В конце игры можно торжественно пригласить на сцену обладателя «самого высокого в мире носа».

**«Дождик»**

Чтобы удобней было поздравлять и радоваться победам своих друзей и товарищей, хлопать можно необычным способом:

1.По левой ладошке легко постукиваем указательным пальцем правой руки.

2.Потом добавляем второй палец и постукиваем двумя.

3.Затем три пальца.

4.Четыре.

5.Пять.

6.Хлопаем всей ладонью.

7.Хлопаем только пальцами.

8.Убираем один палец и стучим четырьмя.

9.Три пальца.

10.Два.

11.Один.

Такие аплодисменты действительно напоминают шум дождя, за что и получили такое название. Не забывайте, что аплодисменты самим себе станут большим подарком и для вас и для ваших детей.

**«Я люблю Команду»**

Ведущий делит зал на три равных сектора, и каждый сектор получает слово из фразы «Я люблю Команду»:

Ведущий указывает на тот или иной сектор и ребята кричат свое слово.

Задача ведущего запутать ребят и поменять местами слова фразы.

**«Регулировщик»**

Ведущий предлагает залу всем вместе спеть песню. Ведущий – «регулировщик». Все поют песню, а он поднимает руку вверх и совершает ее движение по часовой стрелке вниз.

Три правила:

Рука вверх – поют песню громко (или прыгают и топают).

Рука в горизонтальном положении – песня стихает.

Рука внизу – поют песню «про себя».

Затем «регулировщик» медленно поднимает руку и т.д. Игра продолжается.

Ведущему необходимо удерживать высокую динамику игры, для этого можно постоянно менять темп игры, чтобы участники следили за движениями «регулировщика» и четко следовали инструкциям.

**«Рыбка»**

Ведущий одной рукой изображает волну, а другой –рыбку. Как только «рыбка» показывается из воды, участникам необходимо ее поймать хлопком. Смех и веселье всем гарантированы.

**«Хлопки»**

Ведущий предлагает всем участникам посоревноваться в умении хлопать. Для этого он говорит, сколько раз необходимо хлопнуть. По сигналу ведущего, все начинают как можно быстрее хлопать указанное количество раз. Происходит небольшое соревнование между участниками и ведущим, при этом количество хлопков ведущий постоянно увеличивает.

**КРИЧАЛКИ**

Одной из важнейших составляющих успешной деятельности отряда является высокая сплочённость коллектива. Для достижения этой цели могут быть использованы различные «кричалки».

**«На берегу»**

На бе-ре-гу

Боль-шой ре-ки

Пче-ла ужа-ли-ла

Медведя пря-мо в нос,

Ой-ей-е-ей!

Взревел медведь,

Сел на пчелу (на пенек)

И начал петь: …

(далее можно спеть модную песню - повторялку).

**«Еду на танке»**

Еду на тан-ке,

Вижу ко-ро-ву,

В шап-ке ушан-ке,

С ро-гом здо-ро-вым.

Здрав-ствуй, ко-ро-ва,

Как по-жи-ва-ешь?

Do you speak English?

Че об-зы-ва-ешь?

Плы-ву в под-вод-ной лод-ке,

Сно-ва ко-ро-ва,

В мас-ке и лас-тах,

С ро-гом здо-ро-вым.

Здрав-ствуй, ко-ро-ва,

Как по-жи-ва-ешь?

Sprechen Sie Deutsch&

Че об-зы-ва-ешь?

Ле-чу на вер-то-ле-те,

Сно-ва ко-ро-ва

На па-ра-шю-те,

С ви-дом су-ро-вым.

Здрав-ствуй, ко-ро-ва,

Ку-да про-ле-тае-ешь?

Ас-са-лам Але-кум,

Че об-зы-ва-ешь?

**«Чика бум»**

Чика-бум – крутая песня.

Чика-бум поем все вместе.

Если нужен классный шум,

Пойте с нами чика-бум.

Пою я: «Бум, чика-бум!»

Пою я: «Бум, чика-рака, чика-рака, чика-бум».

О – о!

О - е!

Еще раз!

А все вместе!

**«Парам-парэра»**

Парам-парэра! (Все: «Хэй!»)

Парам-парэра! (Все: «Хэй!»)

Парам-парэра! (Все: «Хэй! Хэй! Хэй!»)

Настроенье каково? (Все: «Во!»)

Все такого мнения? (Все: «Все без исключения!»)

**ФОРМЫ ВЕЧЕРНЕГО СБОРА ОТРЯДА (СВЕЧКА)**

Вопросы с коллективным обсуждением:

- что мне удалось сегодня и почему?

- как можно использовать достигнутое?

- что мне не удалось и почему?

- что отняло у меня слишком много времени?

- что я сделаю завтра для более рациональной работы?

**«Пять пальцев»**

Этот способ подведения итогов занимает 5 минут. Каждому ребенку предлагается посмотреть на свою ладонь и подумать, глядя на нее.

1.Мизинец – «мысль», какие знания и опыт я сегодня приобрел.

2.Безымянный – «близка ли цель»: что сегодня я сделал для достижения своей цели?

3.Средний – «состояние духа»: каким было мое настроение и от чего оно зависело.

4.Указательный – «услуга»: чем я мог помочь другим людям, чем порадовал их?

5.Большой – «бодрость тела»: как я физически чувствовал себя, что я сделал для своего здоровья.

**«Оценка»**

Каждому ребенку предлагается подумать о прошедшем дне. Затем ладошкой поставить оценку по пятибалльной системе. Педагог выборочно спрашивает ребят, почему они поставили именно такую оценку.

**«Если бы я был…»**

Ребятам задается такой вопрос: «Если бы я был волшебником, то в сегодняшнем дне я бы…»

Исправил…

Сделал…

Добавил…

Изменил…

Ребятам предлагается вопрос: «Каким цветом вы бы окрасили сегодняшний день и почему?», после чего ответы коллективно обсуждаются.

**«Коллективный рассказ»**

Каждый ребенок по очереди произносит предложения на тему «На что похож сегодняшний день?»

**«Горячий стул»**

Все дети сидят в кругу. В центре стоит пустой стул, на который по очереди садятся ребята и в быстром темпе говорят, что им понравилось в прошедшем дне, а что нет.

**«Ниточка»**

Перед началом свечки вожатый предлагает ребятам взять кусочек нитки. Разноцветные нитки – длиной от 10 до 30 см лежат рядом с вожатыми. Во время обсуждения дня по схеме: что получилось? Что не получилось? Что надо сделать, чтобы было лучше? Каждый ребенок, высказывая свою точку зрения, наматывает ниточку на палец. Как только ниточка намотана, выступление прекращается. Выбрав нитку той или иной длины, ребенок «заявляет» о своем желании выступать и настраивается на развернутую оценку дня или короткую реплику.

**«Я хочу сказать» (в форме пресс-конференции)**

Каждому ребенку выдается листик бумаги, на котором он пишет первую фразу: «Я хочу сказать, что…». После того, как он написал первую фразу, он пишет все, что хочет сказать отряду о дне, об отряде и т.д. Затем, не подписывая листок, сворачивает и опускает в коробку. После того, как все справятся с заданием, вожатый открывает коробку и поочередно зачитывает записки ребят. При этом, отвечая на поставленные вопросы, комментирует. К комментарию подключаются и ребята.

* Ребятам предлагается вопрос: «Каким цветом вы бы окрасили сегодняшний день и почему?», после чего ответы коллективно обсуждаются.
* Метод коллективного рассказа. Каждый ребенок по очереди произносит предложения на тему «На что похож сегодняшний день?»
* Метод фотосъемки. Педагог задает ситуацию: ребята, представьте, что сегодня весь день снимал фотограф. Все что мы делали сегодня, он заснял на фотопленку. Но, увы, из-за неумелости фотографа, пленка засветилась. Давайте сейчас попробуем с вами восстановить каждый кадр этой пленки.

а) самые яркие, эмоциональные, веселые кадры;

б) и кадры, которые получились «не очень».

**«Выставка картин»**

Каждому ребенку предлагается нарисовать картину сегодняшнего дня (для этого заранее приготовить краски, фломастеры, альбомные листы). Каждый ребенок представляет свою картину – как она называется, что на ней изображено, и т.д. Все работы вывешиваются на стенд.

* ·Педагог сам или совместно с детьми ранее пишет вопросы, которые волнуют ребят или которые необходимо затронуть на вечернем сборе отряда. Затем листочки пускаются по кругу. Каждый пишет свое мнение. Итогом является озвучивание вопросов и ответов на поставленные вопросы (своего рода рассказов).

**ГРАФИК НАСТРОЕНИЯ**

Графики настроения - это нехитрая и простая методика выявления психо-эмоциональной атмосферы в отряде.

**«Ночные окна»**

На темном фоне рисуются дома (многоэтажки) с окошками, одна палата – один дом. Количество окошек в каждом доме равно дням смены. Ежевечернее каждая палата «замалякивает» своё окошко:

· желтый – отличное настроение

· желтый с приспущенными шторками – среднее

· темное окно – плохое настроение

Можно дополнять разными фишками:

· горшок с цветком на окошке – у нас в отряде/палате день

· рождения/победа, призовое место/

· кот на окошке – сегодня наша палата самая чистая

· паутина – соответственно самая неаккуратная палата

Собственно можно придумывать до бесконечности...

**«Смайлики»**

Самая простая и доступная форма, но симпатичная. Рисуются смайлики – кружочек и два глазика. Каждый вечер дорисовывается ротик – улыбка, равнодушный, грустный, кричащий, улыбка до ушей и т.д. насколько хватит фантазии.

**«Радуга настроения»**

Есть еще одна очень интересная форма работы в помощь вожатому - "Радуга настроения". Её можно сделать по-разному.

Если вожатому важно знать общее, среднее настроение отряда, то можно повесить на отрядном месте рисунок - дерево, дом или комету с длинным хвостом, а рядом - конвертики с маленькими листочками, кирпичиками, звездочками разных цветов. Каждый вечер перед тем как лечь спать, каждый ребенок приклеивает к рисунку цвет, соответствующий его настроению. Например, если у вас на отрядном месте "Дерево настроения ", то в конвертах - листики разного цвета: зеленые - отличное, радостное настроение; желтые - хорошее, спокойное; оранжевые - грустное, печальное; красные удрученное , плохое. Чем зеленее ваше дерево, там лучше у ребят настроение. Но если в вашем отряде наступила "осень", это знак тревоги для вожатых, нужно срочно что-то придумывать, поднимать настроение. На дерево можно для каждого дня отвести отдельную ветку, в доме - этаж и т.д. И в конце смены вы получите эмоциональную картинку отрядной жизни.

**ИСТОРИИ ДЛЯ СВЕЧЕК**

\*\*\*

Один человек решил искусить мудреца. Он поймал бабочку и подумал: «Спрячу бабочку в руках и спрошу мудреца – живая она или нет. Если он ответит, что живая, то я раздавлю ее. Ну, а если скажет, что мертва, то отпущу и она улетит». Когда человек задал свой вопрос мудрецу, то тот ответил ему: «Все в твоих руках».

\*\*\*

Однажды два друга поспорили, и один из них дал пощечину другому. Последний, чувствуя боль, но ничего не говоря, написал на песке:

- сегодня мой самый лучший друг дал мне пощечину.

Они продолжали идти, и нашли оазис, в котором решили искупаться. Тот, который получил пощечину, едва не утонул и его друг его спас. Когда он пришел в себя, он написал на камне:

-сегодня мой самый лучший друг спас мне жизнь.

Тот, кто дал пощечину. и который спал жизнь своему другу, спросил его:

- когда я тебя обидел, ты написал на песке, а теперь ты пишешь на камне.

Почему?

Друг ответил:

- когда кто-либо нас обижает, мы должны написать это на песке, чтобы ветры смогли стереть это. Но когда кто-либо делает что-либо хорошее, мы должны выгравировать это на камне, чтобы никакой ветер не смог бы стереть это.

\*\*\*

Все говорили ему, что эта вершина опасна. Все говорили ему, что эта гора – самая высокая в мире. Все говорили ему, что никто еще не был там, наверху. Но однажды утром он собрал все необходимое и отправился в путь. Подъем был неимоверно сложным. Множество раз балансировал он на тонком лезвии между жизнью и смертью. Тело словно стало чужим и подчас неохотно реагировало на команды мозга. Но он продолжал восхождение, стиснув зубы и шепча никому не слышные слова.

Последние метры казались адом. И вот уже мозг отказывался понимать, где он находится, и часто рисовал странные картины. И тогда тело брало на себя, казалось, непосильную задачу и продолжало карабкаться вверх.

Достигнув вершины в кромешной тьме, он запомнил все окружающее пространство звериным криком победителя и забылся недолгим беспокойным сном.

Однако рассвет подарил ему новые впечатления: на расстоянии нескольких километров от покоренной вершины начинался путь к гое, которая была в два раза выше завоеванной.

\*\*\*

**«Почему на берегу моря много плоских камушков»**

Глубоко в морской пучине жил повелитель морей, царь Нептун. И были у него дочери – красавицы русалки, самую младшую так и назвали Русалочкой. Каждый вечер Русалочка поднималась на поверхность моря и провожала закат. И когда солнце совсем исчезало за горизонтом, она возвращалась к своим сестрам. А на берегу моря стоял замок с огромным красивым садом, в котором жил молодой принц. По вечерам ему нравилось прогуливаться по побережью и купаться в лучах заходящего солнца. В один из таких вечеров Русалочка и увидела этого красивого юношу. Море в тот вечер было неспокойным, но принца это не смутило, и он все же решил искупаться. Случилось так, что он не рассчитал свои силы и начал тонуть, Русалочка устремилась к нему на помощь. Когда принц очнулся, он увидел перед собой прекрасную девушку. Они познакомились и с тех пор каждый вечер вместе любовались закатом и купались в теплом море. Принц и Русалочка полюбили друг друга. И, набравшись смелости, юноша попросил руки Русалочки у самого Нептуна. Узнав об этом отец очень сильно рассердился и строго настрого запретил дочери встречаться с принцем, пообещав превратить ее в морскую пену. (По законам моря русалкам нельзя видеться с людьми). С тех пор, провожая солнце, Русалочка часто вспоминала прекрасного юношу, и из ее глаз текли слезы. Касаясь воды, они превращались в маленькие цветные плоские камушки, которых так много на берегу моря.

\*\*\*

**«Почему закат красного цвета»**

У Солнца был прекрасный цветок необыкновенной красоты. Днем слуги Солнца охраняли цветок, а когда наступала ночь, цветок оставался без присмотра. Люди много слышали об этом цветке и говорили, будто тот, кто раздобудет его, станет сказочно богат. И вот однажды ночью, выбрав подходящий момент, люди сорвали цветок. Рано утром Солнце направилось проведать своего питомца и, не обнаружив его в саду, очень сильно расстроилось. Проходили дни, а цветка нигде не было. Однажды Солнце заметило в одном из окон домов розовый свет. Так светился цветок. Тогда Солнце направило свой палящие лучи на дом, в котором нашелся цветок. Так люди заплатили за свою жадность. И с тех пор Солнце, уходя, с небосвода, уносит с собой свой цветок, который своим сиянием освещает небо ярко-красным, оранжевым, а иногда розовым светом.

\*\*\*

**«Легенда о костре»**

Один человек очень любил детей. Но дети ссорились, дрались между собой. И тогда человек решил собрать всех ребят вместе, чтобы они подружились и лучше узнали друг друга. И вот однажды вечером он зажег костер, и ребята стали сходиться к костру. Тогда дети поняли, что они люди, у них есть общие мысли, желания, беды и радости. С тех пор костер считается символом общения и дружбы.

На земле было темно. А люди хотели света и тепла. Однажды их постигло страшное бедствие: ожили вулканы земли. Много людей погибло в борьбе со стихией. На земле остались только самые молодые и выносливые. Но нет худа без добра. Эти люди сумели приручить огонь. Теперь они каждый вечер собирались у костра и вспоминали погибших братьев. И все-таки эти ЛЮДИ были первыми, кто смог приручить огонь.

\*\*\*

**«Легенда о гитаре»**

Жили на свете бездомные, но очень талантливые люди. Не было у них ни денег, ни крыши над головой. В один из хмурых осенних вечеров им надоело бродить по земле, и они решили отправиться в путешествие по морю. Построили корабль и отправились в путь. В-море они ловили рыбу и продавали ее в портах. Теперь они могли безбедно жить и ни о чем не заботиться.

Но однажды они не заметили, как погрузились в прекрасный крепкий сон. Заснул и капитан, руки его разжались и выпустили штурвал. Внезапно налетела буря, огромная волна захлестнула суденышко. Его снесло на рифы и разбило в щепки. Путешественники очутились в воде и в панике начали спасаться. Один из потерпевших крушение оказался на суше раньше других и развел костер, чтобы высушить одежду. И вдруг увидел, как лазурная волна вынесла на берег непонятную деревянную штуковину с металлическими нитями. Человек хотел уже бросить ее в костер, но нечаянно задел за нити и был поражен удивительной чистоты звуком. Этот странный и необычный предмет, как бы отражал все стихии: корпус - землю, нити - cтpyны - воду, звук - воздух, а руки, на нем играющие - сам огонь. Человек попробовал играть на этом инструменте, и у него получилось. Его игру услышали остальные путешественники, и тихая музыка помогла им найти дорогу к огню. В этот счастливейший вечер они решили назвать инструмент ласковым словом «гитара». И потом, через многие годы гитара помогала путешественникам открывать новые земли, страны, города. влюбленным - встречаться, врагам - мириться, а пионерам - еще крепче дружить. Они сочинили различные легенды, песни, и гитара стала частью их жизни, их символом.

**Вожатый — настоящий друг!**

**Спасибо за внимание.**