

Игры для маленьких

Ипподром

Цель: разгрузка, выход энергии, "покричать".

Время: 5 мин.

Количество участников: от 10 и более.

Место проведения: любое.

Участники либо стоят, либо сидят в кругу.

Ведущий: "Покажите мне ваши руки и ваши коленки. У всех есть две коленки? Тогда вперед! Будем сейчас участвовать в скачках на ипподроме. Повторяйте за мной".

Участники повторяют движения за ведущим. "Лошади вышли к старту (хлоп-хлоп-хлоп вразнобой по коленям). Остановились на старте. Помялись (тихонько хлопаем). На старт, внимание, марш! Гонка началась (хлопаем быстро по коленям). Барьеры (поднимаем руки, словно зависли над барьером). Каменная дорога (стучим кулаками по груди). По болоту (дергаем себя за щеки). Песочек (трем ладонь о ладонь).

Финишная прямая (очень быстро). Ура!"

Колобок

Цель: разгрузка, выход энергии, "покричать".

Время: 5-8 мин.

Количество участников: от 10 и более.

Место проведения: любое.

Все сидят на стульях (стоят в кругу). Стулья расставлены по комнате на большом расстоянии друг от друга, чтобы можно было обежать вокруг (если все стоят в кругу, то можно приседать). Каждый получает роль "колобка" и еще какую-нибудь (дед, баба, лиса, волк, медведь, тропинка) так, чтобы у каждого участника было минимум две роли. Ведущий начинает сказку: "Жили-были дедушка и бабушка (те, кто "дед" и "баба" должны обежать вокруг своих стульев) в маленьком домике. И попросил как-то дед (обегают)

бабушку (обегают) испечь колобок (все обегают вокруг своих стульев)... и т.д., рассказ идет с постепенным учащением употребления слова “колобок” (“А лиса колобку и говорит: “Колобок, колобок, колобок румяный бок, я тебя, колобок, съем...””) и в какой-то момент ребята уже не будут успевать бегать - игра сама собою оканчивается.

(Можно рассказать для разнообразия сказку “Репка”, “Теремок”)

Все на колбасу!

Цель: разгрузка, выход энергии, "покричать" (хорошо проводить ее в ожидании входа в столовую).

Время: 5-15 мин.

Количество участников: от 8 до 20.

Место проведения: любое (лучше на улице, на траве).

Играющие разбиваются на две команды и встают друг напротив друга. Все получают номера. (Например, в каждой команде 5 человек, значит, есть два первых номера, два вторых и т.д.). Команды расходятся на пять шагов. Посередине вожатый кладет какой-нибудь предмет (это "колбаса").

Как только члены команд слышат свой номер, они должны броситься вперед и схватить колбасу.

"На колбасу... вторые!" Та команда, которая оказалась быстрее, получает очко.

Блохи

Цель: развитие внимания и быстроты реакции.

Время: 8-10 мин.

Количество участников: от 10 и более.

Место проведения: любое.

Все встают (или садятся) в круг. Ведущий показывает два одинаковых предмета. Их нужно быстро передавать по кругу. Тот, у кого их окажется сразу два, вылетает.

Если участников больше 20 можно пустить трех блох.

Ролевая игра: “Театр”

Цель: развитие внимания и быстроты реакции, разгрузка.

Время: 8-10 мин.

Количество участников: от 6 до 20.

Место проведения: любое.

В начале игры происходит распределение ролей. Называем и распределяем роли (занавес, король, королева, фрейлина, собачка фрейлины и т.п.) Ведущий говорит: “Сейчас мы с вами ставим спектакль. Для того чтобы спектакль получился хорошим его нужно обязательно отрепетировать. Занавес пошел (вжик-вжик “занавес” пробегает по сцене в обе стороны). Нет, не так! Еще раз!”

“Ну, теперь нормально. Король пошел”.

“Да нет, не так. Все снова”. И т.п. Таким образом, ведущий изображает из себя очень придирчивого режиссера, который все заставляет делать заново. Можно повторять, меняя жанр.

Ролевая игра: “Дом”

Цель: развитие внимания и быстроты реакции, разгрузка.

Время: 8-10 мин.

Количество участников: от 6 до 20.

Место проведения: любое.

Ведущий: "Давайте построим дом! У дома есть крыша, так? Кто хочет быть крышей? Кто хочет быть стенами (2 человека)?

В доме есть окошко, не так ли? Кто хочет быть окошком? А у окошка все время сидит пушистая кошка... Кто будет кошкой?

На окне одиноко стоит большой кактус... Кто будет кактусом?

Сидит кошка и видит, что вдруг начался дождик. Кто у нас дождик?

Вышла кошка на крылечко... Кто у нас крылечко? ... посмотреть поближе. Она увидела лягушку. Кто лягушка? Потом появился ветер и прогнал дождь и т.д.” (конец у сказки должен быть хороший).

Ролей должно хватить на всех или почти на всех.

Игра создает веселое, но не очень взвинченное настроение, а также является индикатором ситуации в группе – люди чаще всего выбирают роль созвучную их внутреннему состоянию (следовательно, роли должны быть разнотипными, чтобы каждый нашел себе подходящую).

9-11 лет

Для этого возраста характерны внутренняя уравновешенность, жизнерадостность, стремление к активной деятельности. В этом возрасте дети легко вступают в контакт со сверстниками и взрослыми.

Они очень восприимчивы ко всяческим ритуалам, их увлекает совместная деятельность. Но им обязательно нужен успех, поощрение, при неудачах они теряют интерес к деятельности.

Для этого возраста самыми подходящими будут ролевые игры, соревнования.

12-15 лет

Где-то в возрасте 12-13 лет ребенок становится подростком, и это очень много значит для него самого и для окружающих его людей. В результате всех физиологических и эмоциональных перемен внимание подростка обращается на самого себя. Он становится более чувствительным и застенчивым. Он расстраивается из-за малейшего дефекта, преувеличивая его значение (девочка с веснушками может думать, что они ее уродуют). Небольшая особенность строения его тела или функционирования организма сразу же убеждает мальчика, что он не такой, как все, что он хуже других. Подросток так быстро меняется, что ему трудно разобраться, что он собой представляет. Его движения становятся угловатыми, потому что он еще не может управлять своим новым телом так легко, как раньше; аналогично вначале ему трудно управлять и своими новыми чувствами. Подросток легко обижается на замечания. В какие-то моменты он чувствует себя взрослым, умудренным жизненным опытом и хочет, чтобы окружающие относились к нему соответственно. Но в следующую минуту он чувствует себя ребенком и ощущает необходимость в защите и материнской ласке.

На доброе слово и предложение помочь, подросток частенько ответит показной грубостью и холодностью, но долго будут вспоминать, как именно его похвалили как самого ответственного в отряде и именно ему сказали, что он может стать хорошим спортсменом в будущем.

Мальчики и особенно девочки влюбляются в разных людей, чаще всего литературных и киногероев, причем совсем не обязательно противоположного пола. Например, мальчик может восхищаться своим учителем, девочка может без ума влюбиться в свою учительницу или

литературную героиню. Это происходит потому, что в течение многих лет девочки и мальчики придерживались общества представителей своего пола, а представителей противоположного пола считали своими естественными врагами. Этот барьер преодолевается медленно. Когда подросток впервые осмеливается допустить нежные мысли о существовании противоположного пола, то им обычно оказывается кинозвезда. Спустя некоторое время мальчики и девочки, общающиеся вместе, начинают мечтать друг о друге, но даже тогда пройдет еще много времени, прежде чем самые застенчивые найдут в себе смелость выразить свою приязнь в лицо.

Вы можете помочь ребятам открыто выразить свою приязнь с помощью игры. Прекрасный способ – провести в конце смены грандиозное шоу "Любовь с первого взгляда".

Другой особенностью этого возраста является формирование собственной точки зрения. У человека в таком возрасте обо всем есть свое мнение. Он стремится определить свое место в коллективе, и очень переживает о том, что о нем думают другие.

Для подростков характерно объединение в неформальные группы.

Игры на знакомство

Снежный ком

Цель: развитие внимания, знакомство.

Время: 10-15 мин.

Количество участников: от 10 до 40.

Место проведения: любое, но участники должны сидеть все вместе в кругу.

Вожатый объясняет правила: "Друзья, сейчас мы попробуем познакомиться со всеми вместе. Для этого нужно быть очень внимательными. Правила нашей игры такие: первый человек называет свое имя. Его сосед называет имя первого и свое. Сосед соседа называет имя первого, второго и свое. И так далее".

1 чел. Петя;

2 чел. Петя, Вася;

3 чел. Петя, Вася, Лена;

4 чел. Петя, Вася, Лена, Оля ...

Желательно чтобы вожатый оказался последним и правильно без ошибок назвал все имена ребят (завоевание расположения группы).

Варианты этой игры:

1. назвать свое имя и сделать какое-нибудь движение;
2. имя + слово, с которым ты ассоциируешься;
3. имя + слово, предмет, который тебе нравится на ту же букву.

Часы

Цель: развитие коммуникативных навыков, знакомство.

Время: 60 мин.

Количество участников: от 24 до 30.

Место проведения: в просторном помещении.

Материалы: листы бумаги с изображением больших часов на каждого члена группы, ручки, 14 тем разговора, заготовленных заранее.

Ведущий раздает каждому участнику часы. Дается несколько минут, чтобы все назначили друг другу встречи на определенное время и записали имя своего товарища напротив определенного времени. Нельзя встречаться с одним человеком 2 раза.

Все показывают часы с заполненными делениями.

Вожатый объявляет: "Сейчас час дня и в час дня мы говорим о том, какую музыку мы любим. У вас есть 3 минуты". Ребята находят человека, с которым у них назначена встреча на час и болтают с ним о музыке.

"А теперь 2 часа. И мы говорим о том, как вчера мы собирались в лагерь и что нам сказали родные на прощанье", и т.д.

Расскажи про своего соседа

Цель: знакомство.

Время: 60 мин (зависит от числа участников).

Количество участников: от 10 до 30.

Возраст: от 12 лет.

Место проведения: в просторном помещении.

Ребята сидят в кругу. Вожатый предлагает им внимательно посмотреть на своего соседа справа и попробовать догадаться, какой он в жизни (или каким был в 5 лет, каким станет, когда ему будет 30 лет). Потом каждый рассказывает.

Развивающие игры

Игры на концентрацию внимания

Возраст не ограничен, количество участников тоже, время проведения обычно не больше пяти минут. Такие игры хорошо проводить в начале такого занятия, когда вам нужно привлечь внимание детей.

Искра

Все участники сидят в кругу. Задача как можно быстрее всем хлопнуть по очереди в ладоши так, чтобы получилось очень-очень быстро.

Ритм

Все участники сидят в кругу. Ведущий задает ритм хлопками в ладоши. Ребята должны по кругу повторить этот ритм, при условии, что каждый хлопает только один раз.

Тишина

Ведущий: "Давайте послушаем тишину... Сосчитайте звуки в этой комнате. Сколько? Какие?" Ребята называют звуки, которые услышали. Лучше начать с того, что услышал меньше всех.

"Сосчитайте звуки вне комнаты, на улице..."

Пальцы

Ведущий показывает на руках разное число пальцев в хорошем темпе. Все хором называют.

Игры на внимательность и наблюдательность

Сколько?

Ведущий: "Посчитайте сколько предметов на букву "п" ("р", "л" и т.п.) есть в этой комнате". Называем по очереди. Предметы не должны повторяться. Выигрывает тот, кто продержится дольше всех.

Ищите его

Игра со словами. Участникам предлагается короткое слово. Они должны вспомнить и записать за определенное время как можно больше слов, в которых содержится данное слово. Например: мак – гамак, тумак, смак, макака.

Потом устраивается соревнование, все по очереди зачитывают. Можно сделать по командам.

“Ай да я” (или “Ква-ква”, “Карамба” и еще что угодно)

Ведущий: "Мы сейчас будем по очереди называть числа по порядку, но вместо чисел, которые делятся на 3 (5, 7, 4) и содержат три в своем написании, мы будем говорить “Карамба” (например: 1, 2, Карамба, 4, , Карамба, 7, 8, Карамба, 10, 11, Карамба, Карамба, 14,...). Тот, кто ошибается – вылетает из игры".

Можно усложнить задачу - взять две цифры и говорить при одной цифре одно слово, а при другой - другое, если они встретились вместе, то оба слова (например: (числа 3 и 5): 1, 2, Карамба, 4, Ква, Карамба, 7, 8, Карамба, Ква, 11, Карамба, Карамба, 14, Карамба-Ква [число 15 делится на 3 и на 5],...)

Помнишь там?

Цель: развитие внимательности.

Время: от 20 мин (пока не надоест).

Количество участников: от 4 до 10.

Возраст: от 8 лет.

Место проведения: настольная или напольная игра.

Материалы: около 40 картонных карточек с одинаковыми рисунками на каждой двух из них (то есть 20 пар рисунков). Можно изготовить из старых журналов вместе с детьми.

Все садятся в круг и раскладывают в центре карточки сначала лицом вверх. Одну минуту все смотрят внимательно и стараются запомнить расположение карточек. Потом карточки переворачивают. Ребята по очереди ходят. За один ход можно перевернуть две любые карточки. Если на них окажется одинаковый рисунок, игрок забирает их себе и ходит снова. Если нет - он снова переворачивает их.

Тот, у кого в конце игры окажется больше всех карточек, выигрывает.

МПС

Цель: развитие внимательности.

Время: ок. 20 мин.

Количество участников: от 5 до 40.

Возраст: от 12 лет.

Место проведения: любое (участники сидят в кругу).

Важно! игра "одноразовая".

Несколько добровольцев, которые никогда не играли в эту игру, покидают зал на одну минуту. Все остальные договариваются о том, что отвечать будут про своего правого соседа (МПС = мой правый сосед). Водящему, по возвращении, говорят: "Сейчас мы все вместе загадали человека из нашей группы. Тебе нужно отгадать, кто это и расшифровать его кодовое название МПС".

Игры на развитие творческого мышления

Диалог

Цель: развитие воображения, театральных способностей.

Время: 40 мин.

Количество участников: от 6 до 20.

Возраст: от 10 лет.

Место проведения: в помещении.

Важно! число участников ограничено, так как показ сценок занимает много времени.

Ведущий: "У вас есть диалог:

- Что случилось?
- Ничего.
- Ты что с ума сошел?
- А в чем собственно дело?

-Помогите.

Придумайте и покажите ситуацию, в которой эти слова могут быть сказаны".

После всего можно их сравнить - насколько они разные, схожие.

Игры на сплочение

Джойстик

Цель: сплочение группы.

Время: 5-10 мин.

Количество участников: от 10 до 20.

Возраст: от 10 лет.

Место проведения: любое.

Все встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На стол кладется небольшой предмет (монета, сережка и т.п.). Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет "джойстиком", передавая первому команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на предмет на столе.

Игру можно провести в форме соревнования. Если вы решили устроить из этой игры соревнование, не забудьте определить независимых судей, чтобы никто не жульничал.

Почта

Цель: создание и поддержание доброжелательной атмосферы в коллективе.

Время: от одного вечера до нескольких дней (игра идет параллельно с другими мероприятиями лагеря).

Количество участников: от 15 человек.

Возраст: от 10 лет.

Материалы: почтовый ящик и несколько листов цветного картона.

Каждый участник игры получает номер (это его адрес). Нужно сделать визитку со своим именем и номером и обязательно ее носить. Все могут писать всем разные веселые записки и складывать в ящик. Раздача почты происходит либо во всеуслышание, либо с помощью специальных почтальонов (заранее выбранных) доставляется прямо в руки адресата. Вожатые должны "разогреть" игру написав разные веселые и добрые записки как можно большему числу детей.

Летопись

Цель: сплочение группы, сохранение памяти о лагере.

Время: всю смену.

Количество участников: отряд.

Возраст: любой.

Материалы: бумага, краски, фломастеры.

Это мероприятие скорее можно назвать лагерной традицией, а не игрой. В течение смены ребята вместе вписывают в летопись новую страницу. Записывают, что произошло, кто отличился, делают иллюстрации. Главное не забывать хотя бы раз в два дня выделять для нее время. К сожалению, летопись создается лишь в одном экземпляре и поэтому, чтобы избежать обид ее берет себе вожатый.

Привет!

Цель: сплочение группы, создание теплой атмосферы.

Время: 5-10 мин.

Количество участников: от 10 до 30.

Возраст: любой.

Материалы: мяч.

Участники должны бросать друг другу мяч со словами: "Привет! Ты сегодня хорошо выглядишь"; "Доброе утро! Я рад тебя видеть такой счастливой!"...

Игры на выявление лидера

Веревочка

Цель: сплочение группы, выявление лидера.

Время: 5-10 мин.

Количество участников: от 6 до 20.

Возраст: от 10 лет.

Место проведения: любое.

Материалы: веревка длиной около 6 метров. Свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо (длина веревки зависит от количества участвующих).

Участники встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга.

Задание: "Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник".

Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры.

Игру можно продолжить, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник, ромб.

Индикатор

Цель: сплочение группы, выявление лидера.

Время: 5-10 мин.

Количество участников: от 8 до 20.

Возраст: от 13 лет.

Место проведения: просторное помещение.

Ведущий: "У вас есть 4 типа движений: руки вверх, присесть, сойтись в центр, разойтись по стенам. Ваша задача, чтобы максимальное число людей сделали одно и то же".

Потом отнимаем голос. Потом - жесты. Потом - мимику и многозначительные взгляды.

Внимательное наблюдение за группой позволяет узнать, кто выпадает, кто лидер, кто подчиняется.

Спокойные игры

Тшшшшшшшшшшшш

Цель: концентрация.

Время: 5-10 мин.

Количество участников: от 6 до 20.

Возраст: от 10 лет.

Место проведения: любое.

Сидим в кругу. Каждый выбирает себе предмет и начинает мысленно описывать его. Вожатый случайно вызывает кого-нибудь, и он начинает озвучивать вслух свой рассказ, с того места, на котором мысленно находился, когда его вызвали. Одного и того же человека можно спросить два раза, чтобы народ не прекращал думать.

Большие игры

Большими мы называем игры, в которых может участвовать весь лагерь или, по крайней мере, несколько отрядов. Здесь представлены собственно лагерные игры (не поймите неправильно). Хотим также напомнить вам, что любая телевизионная игра может быть адаптирована к условиям лагеря, и прекрасно проходит, так как правила ее многим ребятам уже известны, а поучаствовать давно хотелось. Мы имеем в виду такие игры, как "Два рояля" (в лагере черный и белый рояль заменят два одеяла, а петь можно и без аккомпанемента), "Поле чудес", "Что? Где? Когда?" (только вопросы надо попроще – сейчас изданы специальные сборники несложных вопросов для любителей этой игры и детей), "Любовь с первого взгляда", "Седьмое чувство", "Звездный час", "Золотая лихорадка Леонида Ярмольника" и т.д. и т.п. Главное - выделить основную идею той или иной игры и не заикливаться на технических трудностях.

Поиск клада

Цель: укрепление физического здоровья детей, развитие сообразительности, умения работать сообща.

Время: 60 мин.

Количество участников: от 8 до 40.

Возраст: от 7 лет.

Место проведения: вся территория лагеря.

Материалы: несколько листов бумаги, один приз.

Подготовка игры: вожатый пишет записки, где завуалированно (в стихах, иносказательно, зашифровано) описаны места территории лагеря. Каждая новая записка посылает участников к следующей. Потом вожатый должен спрятать эти записки в определенных местах лагеря. Теперь можно начинать игру.

Каждая команда получает первое послание и по сигналу отправляется в путь. Каждая команда бежит по своему собственному маршруту, но записка с “кладом” только одна. Нужно пройти обязательно все этапы. В конце самая быстрая команда находит финальную записку с надписью “Клад” и идет к вожатому за призом. Оптимальное количество команд: 3-4.

Экскурсия по лагерю, корпусу и его окрестностям.

Цель: познакомить детей с их территорией, чтобы они знали местоположение всех важных для них объектов.

Время: 60 мин.

Количество участников: от 8 до 40.

Возраст: от 7 лет.

Место проведения: вся территория лагеря.

Экскурсия по лагерю проводится в самом начале смены. Ребятам будет гораздо интереснее, если вожатые организуют из этой прогулки веселое театрализованное действо полное тайн и интересных встреч. Легенду надо продумать заранее (хорошо подойдет какой-нибудь Новогодний вариант). Детей разбить на группы по количеству инструкторов. Всех остальных взрослых можно сделать лешими, призраками, Санта Клаусами и др.

Газета.

Цель: занять и развлечь детей, научить их работать коллективом самостоятельно (без инструктора).

Время: 3 часа.

Количество участников: несколько отрядов.

Возраст: от 12 лет.

Место проведения: вся территория лагеря.

Материалы: много бумаги, ватман, фломастеры, краски, скотч, клей, кисточки, ручки, карандаши, старые газеты и т.п.

Люди: Главный секретарь штаба, "интересные люди" (их должно быть минимум 3 человека, если взрослых мало, можно задействовать в этом старших ребят), минимум один свободный инструктор, который проходит время от времени по группам и отслеживает положение дел.

Игра ориентирована на всех детей лагеря сразу. Каждому отряду предлагается создать газету.

Начало игры: все собираются в общем зале. Разбиваются на группы (если нет четко выраженных патрулей или отрядов). По жребии они получают тематику своей будущей газеты.

Правила игры: Главный секретарь штаба: "Сейчас в вашем распоряжении будет ровно 2 часа на создание вашей газеты. Ваша задача сделать так, чтобы ваша газета была самой-самой. Через 10 минут этот зал станет информационным штабом проведения игры. Здесь вы сможете узнать о том, где и когда будут проходить встречи с интересными людьми, у которых вы сможете взять интервью. Для работы вам нужно будет сейчас взять все материалы для подготовки газеты, расположиться на вашем рабочем месте, выбрать журналистов, корректоров, писцов, редактора и т.д. Не забудьте о том, что чтобы газету читали, нужно провести также и рекламную кампанию. Итак, сейчас просим группы сообщить главному секретарю штаба темы ваших газет и в путь. Время пошло!"

Первый час или полтора игры они должны рассылать журналистов в разные концы лагеря для встречи с разными интересными людьми (интересных людей изображают вожатые и другие взрослые). Информация о встречах появляется в штабе и должна сменяться буквально каждые 10-15 минут.

Второй час игры выделяется чисто на оформление и написание текста газеты. Во время игры дети проводят рекламную кампанию, разведывательные вылазки в другие редакции и т.д.

Срок окончания игры должен быть назначен четко и ясно. К этому моменту все газеты должны висеть в общем зале. Если ребята не успеют, им не разрешают вывесить газету (обычно такого не случается).

Перерыв. Все читают газеты соперников.

Независимая комиссия вручает призы по нескольким номинациям.

Гномы

Цель: создание доброжелательной атмосферы в детском коллективе.

Время: от одного вечера до 3 дней.

Количество участников: от 10 до 60 чел.

Возраст: от 8 лет.

Место проведения: вся территория лагеря.

Начало игры: каждый пишет свое имя и фамилию на листочке, сворачивает в трубочку и опускает в шляпу. В игре обязательно должны участвовать и инструктора, чтобы подхлестывать фантазию ребят. Они могут играть в своем кругу или с детьми вместе.

После того, как шляпа наполнилась, записки в ней перемешивают, и каждый достает себе из нее записку. Человек, имя которого написано в записке становится Великаном, для того, что ее вытянул. А он для него становится добрым Гномом.

Гном должен в течение игры делать своему великану добрые сюрпризы, но так чтобы тот не мог догадаться о том, кто он.

Игра идет параллельно с остальными мероприятиями, но о ней надо помнить и рассказывать всему лагерю о самых забавных проделках Гномов (ну, например, порядок навели в комнате Великана, платье на люстру повесили, букет цветов через третьих лиц передали и т.д.)

В конце игры устраивается бал, на котором каждый Гном дарит своему Великану подарок лично. Этот бал плавно переходит в дискотеку.

Круги

Цель: активно отдохнуть, повторить полученные знания.

Время: 3 часа.

Количество участников: несколько отрядов.

Возраст: от 10 лет.

Место проведения: большой зал.

Люди: ведущий. У ведущего должен быть список вопросов (с запасом), правила, расположение в зале отрядов, расположение стульев, призы, игры и фишки. Счетовод, который очень внимательно следит за ходом игры и не допускает несправедливости. У него должно быть табло с очками текущего счета, и он должен также себе записывать ситуацию после каждого раунда. Должны быть продуманы музыкальные паузы. Соответственно есть музыкальный техник. Группа поддержки не мешает. Все остальные вожатые должны сидеть со своими отрядами и заводить их.

Перед началом игры:

Все отряды располагаются по кругу в строго определенных местах. В центре нарисованы круги по числу отрядов. Каждому отряду выдаются листочки бумаги и ручки. Ребята выбирают писца, он заранее надписывает на каждой листке название своего отряда. Каждый круг имеет номер. Все приготовились. Начинаем!

Начало и ход игры:

Ведущий задает вопросы (чаще всего это вопросы о том, о чем шла речь в предыдущие дни лагеря). Ребята должны быстро и разборчиво написать ответ, и самый быстрый из отряда бежит к первому кругу. Если место в первом круге занято, он встает во второй и поднимает руку. Если во втором занято – в третий, и т.д. Помощники забирают ответы и помогают счетоводу подвести итоги. Вопросов может быть от 10 до...

Игра обычно проводится ближе к вечеру, но не очень поздно. Для того чтобы эта игра прошла хорошо, нужен заводной ведущий, который реагирует на ситуацию, хорошие музыкальные паузы, заводные вожатые в отрядах и справедливое подведение итогов. Да, самое главное – много призов! Почти всем!

Игра по станциям.

Особое место среди больших игр занимает игра по станциям. Она отличается своей универсальностью. Ее облик можно совершенно изменить,

изменив тему и форму подачи. Но чтобы эта игра прошла удачно, нужно определить основные пункты ее проведения: Цель. Тема. Место. Материалы. Способы осуществления. Время.

Цель.

1. развлечь,
2. научить,
3. создать настроение,
4. заставить задуматься,
5. успокоить.

Тема.

Тут уж сами разбирайтесь.

Место.

Место должно соответствовать теме и цели.

Материалы.

Основное и, пожалуй, единственное: материалы должны быть заранее продуманы и должны быть.

Способы осуществления.

Время.

Сам вожатый не участвует в игре, он лишь организует детей.

Должен быть план передвижений групп по времени. Этот план надо обязательно соблюдать, иначе нарушится движение всех.

Один-два вожатых должны специально следить за тем, чтобы никто не потерялся, чтобы каждая группа знала, куда ей идти.

Если станции далеко друг от друга, нужно продумать чем заняться на пути.

Есть два варианта проведения игры по станциям: вожатые ходят по отрядам, отряды ходят по отрядным местам в гости к другим отрядам.

