

Игры на знакомство

«Будем знакомы!»

Такие игры обычно проводят в начале смены, когда ребятам нужно получше узнать друг друга. Вся команда (отряд) собирается в круг и - каждый человек в кругу «представляет себя»: изображает пантомимой, рассказывает любимое стихотворение, танцует... Было бы любопытно предложить ребятам представить себя автогонщиком, водителем КАМАЗа, шофером, у которого на дороге сломалась машина, автоледи в потоке машин, покупателем при выборе нового автомобиля, водителем, попавшим в «пробку», автолюбителем в чужом городе, за границей и т.д. Характеры в этих ситуациях проявляются очень ярко, и вы все быстро и весело узнаете друг о друге что-то очень важное. Попробуйте!

«Мяч по кругу»

Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть его обладателю мяча. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

«От А до Я»

Чтобы первое знакомство прошло весело, неформально, предложите всем построиться по именам в алфавитном порядке.

«Круг знакомств»

Группа встает в два круга - внешний и внутренний, лицом к лицу. Получившиеся пары в течение двух-трех минут знакомятся и рассказывают о себе, а затем внутренний круг смещается вправо на одного человека. Цикл повторяется, пока не будет пройден весь круг. Можно использовать музыкальное сопровождение, проводить игру в танце.

«Письмо-мозаика»

Возьмите несколько открыток или картинок с автомобилями (на худой конец - с любыми рисунками), напишите на них загадки из истории автомобиля, из истории создания Госавтоинспекции, пункты Правил дорожного движения и т.д., разрежьте открытки на несколько полосок разного размера, а их в свою очередь - на отдельные обрывки. Все обрывки с картинками и надписями бросьте в шляпу, бейсболку, коробку, хорошенько их перемешайте и предложите ребятам вашего отряда (команды) во-первых, вытянуть обрывок бумаги, во-вторых, найти своего партнера по картинке, и в-третьих, вместе с ним ответить на содержащийся на вашей картинке вопрос.

Выигрывает та пара игроков, кто сделает это быстрее и правильно ответит на вопрос задания.

«Найди меня»

Несколько ребят становятся в шеренгу и называют водящему свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами и водящий должен правильно назвать их по именам.

«Хищный, пернатый, мохнатый»

Каждому человеку на спину крепится картинка (или название) животного так, чтобы он его не видел. Задача играющего - определить, в роли какого животного он выступает. Чтобы отгадать, человек может задавать вопросы окружающим, на которые те отвечают «да» или «нет». (Например: «У меня есть перья? Я хищник? Я живу в воде?» и т.п.). Желательно, чтобы вопросы задавали всем. Если человек быстро отгадывает животное, его спину можно «украсить» следующей картинкой. Вместо животных можно использовать портреты людей из данной группы. Вопросы следует задавать по поводу их личных качеств. Только чур, друг друга не обижать!

«В моей руке - твоя рука»

Ваша задача - поздороваться за руку с максимальным количеством людей. И сделать это каждый должен за определенное время (1-3 мин.) Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку. Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: «Кто поздоровался больше, чем с десятью партнерами? А больше чем с двадцатью?» Так выявляются победители.

Подвижные игры

«Таиландский бокс»

Два человека на ринге с завязанными глазами сражаются мешками, набитыми мягкими тряпками. Возможны и различные варианты: можно одному дать колокольчик, а другому мешок - он бьет на звук, человек с колокольчиком уклоняется, можно дать мешки обоим и ввести двух посредников - они направляют своих игроков короткими командами.

«Прокатись на мяче»

Все участники соревнования выстраиваются в команды по 3 человека. Каждая «тройка» игроков получает тугой волейбольный мяч. По сигналу ведущего один из игроков тройки, поддерживаемый под локти двумя другими игроками, переступая на мяче, катит его. Группа, первой дошедшая до финиша, побеждает.

Кот в мешке

Эту игру одинаково любят и дети, и взрослые. Простенькое задание - с ногами в мешке пробежать наперегонки определенное расстояние - превращается в нестандартное испытание на ловкость, скорость, сообразительность.

Итак, двумя ногами в мешке - марш!

Мешок завязали (желательно, на высоте шеи, менее желательно, но возможно - на талии).

Стартуют двое!

Просьба к болельщикам: смеяться не очень громко, чтобы коты в мешке,.. извините, бегуны не расхохотались вместе с вами. Смех отнимает силы и лишает шансов на победу.

Не оступись!

Вы никогда не переходили через болото? Сейчас попробуйте!

Разделитесь на две команды. Перед каждой разверните ленту туалетной бумаги. У вас всего 30 секунд, чтобы пробежать по узкой дорожке на безопасную территорию. Один неосторожный заступ влево или вправо - и участник «тонет в болоте». Побеждает команда, в которой «выживет» большее число человек.

Слалом вслепую

Группа выстраивается в несколько колонн. Перед каждой стоит ряд кеглей. Самому опытному слаломисту завязывают глаза и отправляют в путь. Он, конечно, ничего не видит, но пытается, петляя, обойти кегли. При этом оставшиеся «наверху» товарищи подсказывают ему направление движения. Сложность состоит в том, что когда все участники начинают кричать одновременно, выделить из общего шума подсказки своей команды крайне проблематично.

Хвост дракона

Наблюдать за котенком, который пытается поймать кончик своего хвоста, - весьма забавно. Еще веселее - уподобиться этому самому котенку или дракону. Надо выстроиться в колонну и крепко ухватить за талию стоящего впереди. Задача первого - поймать последнего, а задача того - увернуться.

Игры на командную работу

«Дважды два - пять!»

Всей группе на «раз-два-три» надо выкинуть на пальцах такие цифры, чтобы их сумма равнялась заданной ведущим. Упражнение повторяется до результата.

«Сиамские близнецы»

Два человека стоят, упершись спинами друг в друга. Нужно вместе сесть и вместе встать. То же самое - стоя лицом друг к другу, взявшись за руки и отклонившись назад. Вариант упражнения - группа из нескольких человек, стоящих в кольце.

«Тюфелька для Золушки»

Все стоят в кругу. Закрыв глаза, снимают обувь и перемешивают. Не трогая руками, надо найти свою (ногами).

«Почтальоны»

Командная игра. Перед каждой командой на расстоянии 5-7 метров на полу лежит толстый лист бумаги, разделенный на клетки, в которых написаны окончания имен (тя, ня, ля и т.д.). Другой лист бумаги с первой половиной имен заранее разрезается на части в виде открыток, которые складываются в заплечные сумки. Первые номера команд надевают сумки на плечо, по сигналу ведущего спешат к бумажному листу на полу - адресату, вынимают из сумки открытку с первой половиной имени и приставляют ее к нужному окончанию. Вернувшись, передают сумку следующему игроку своей команды. Команда, чья почта быстрее найдет своего адресата, побеждает в игре.

«Кельтское колесо»

По легенде древних кельтов, все люди делятся по характеру в соответствии со сторонами Света. Люди с Севера - это люди действия. Лидеры, которые делают дело. Люди, которые идут к цели любыми путями, не оглядываясь на средства, их мало интересует атмосфера, которая царит вокруг.

Люди с Запада - это люди расписаний, расчетов, точности, дисциплины. Их часто обвиняют в бесчувственности.

Люди с Востока - это люди творчества. Много идей, но при этом они не занимаются их реализацией.

Люди с Юга - обеспечивают теплые отношения и комфорт в группе. Атмосфера в группе важнее поставленной цели, движения вперед.

По легенде древних кельтов, для достижения гармонии в каждой группе, а также в каждом человеке должны присутствовать все стороны света, хотя какая-то и преобладает. Это и представляет собой замкнутое кельтское колесо. Члены группы разделяются на подгруппы по своей предрасположенности по сторонам света. Если человек колеблется, ему предлагают выбрать сторону света, к которой он относит себя в настоящий момент.

Этапы:

1. 7-10 минут на подготовку.

Каждая сторона Света представляет себя, делает рекламу своих качеств.

2. Каждая группа рассказывает отрицательные стороны других частей Света и выслушивает про свои негативные черты.

3. Каждая группа отвечает на вопрос, почему бы она не могла обойтись без других сторон Света.

4. Группа рассматривает, как наилучшим образом организовать разделение обязанностей между людьми соответствующих сторон Света для решения общих задач. Если в группе не оказывается какой-то стороны Света, то на выступлениях ее роль берет на себя ведущий, а внимание группы обращается на то, что из-за отсутствия этой стороны в группе возникнут определенные проблемы. В конце у группы спрашивается, какая еще сторона Света, кроме названной, у нее доминирует. Если в группе выпала какая-то сторона (чаще всего Запад), людям, назвавшим ее как вторую, предлагается выполнять ее функцию для решения проблем в группе.

Одноразовые игры

«Верблюд»

Играющие встают в круг и кладут руки друг другу на плечи. Вожатый говорит, что сейчас каждому на ухо скажет название какого-то животного, а потом встанет в центр и будет произносить эти названия. Чье животное будет названо, тот должен поджать ноги и повиснуть на соседях. Вожатый подходит к каждому и говорит: «Верблюд». Это надо делать очень аккуратно, чтобы другие не слышали, что говорится соседу. Затем вожатый встает в центр и говорит: «Слушайте внимательно! Сейчас я буду называть животных. Возможно, что некоторых я вообще не называл, так что точно помните свое животное. Итак: Кошка! Лошадь! Верблюд!!!».

«Да-нет-да»

Зрелищная игра. Из зала вызывается три мальчика и три девочки. Ведущий оставляет себе одного участника противоположного пола из шести. А остальных уведят, чтобы они не подслушивали и не подглядывали. С оставшимся участником договариваются, что он будет отвечать на вопрос в последовательности «Да» - «Нет» - «Да». И так три раза на три вопроса.

Ведущий задает такие вопросы:

Ты знаешь, что это?

Ты знаешь, для чего это?

А хочешь узнать?

В первой серии ведущий показывает на ладонь, и после согласия узнать, для чего она нужна, пожимает ладонь участника. Во второй серии ведущий показывает на плечо и после 3-го ответа нежно обнимает участника за плечо. В третьей серии ведущий показывает на губы, после ответа вытягивает свои губы, как бы хочет поцеловать отвечавшего, и потом играет на губе, как маленький. После дружного хохота ведущий садится в зал, а на его место встает 1-й участник. И для него вызывается второй участник противоположного пола. Так по очереди проходят все шесть участников.

«Идти по часам»

У участников игры собираются часы и прочие небольшие, но ценные предметы и раскладываются по полу. Водящего выводят на край комнаты, просят хорошенько запомнить расположение предметов и завязывают глаза. Его задача - дойти с завязанными глазами до другого конца комнаты. Пока он идет, часы незаметно убирают (а на их место можно положить что-то типа орехов), остальные участники игры подсказывают водящему, как аккуратно идти, и громко «переживают» из-за «раздавленных» часов. Пока он снимает повязку, часы укладываются на место.

Смешные игры

«Поросюшки»

Для этого конкурса приготовьте какое-нибудь нежное блюдо - например, желе. Задача участников - съесть его как можно быстрее с помощью спичек или зубочисток.

Яблоко в тесте

Положим, в тесте оно будет потом, по окончании игры. Если вы его запечете. А пока оно в миске с мукой. Круглое, румяное, так и просится в рот. Вот и вынимайте его из муки... губами, зубами, без помощи рук. И делайте это наперегонки с соперником, который одновременно с вами вытягивает яблоко из другой такой же миски.

Внимание! Начали!!! Да не дышите так шумно, иначе вся мука окажется у вас в носу, в глазах и на голове.

Два кольца

Группа стоит, взявшись за руки вокруг нарисованного на земле кольца. Внутри этого большого кольца находится маленькое. Играющий может находиться только либо вне большого кольца, либо внутри малого. Прикольчик состоит в том, чтобы заставить других наступить на запретную территорию и при этом удержаться самому.

Игры для самых маленьких

«Воробушки и кот»

Дети изображают воробушков. Один - «кот», он сидит на стуле. «Кот» поочередно называет цвета светофора. На зеленый - «воробушки» разлетаются по деревьям (разбегаются в разные стороны), на желтый - прыгают на месте, на красный - замирают на месте. Невнимательные, не подчинившиеся сигналам светофора, становятся добычей «кота» - выбывают из игры.

«Самый быстрый»

Каждый чертит себе кружок (зелеными, желтыми, красными мелками) и встает в него. Ведущий стоит в середине площадки. По его команде: «Раз, два, три - беги!» - дети разбегаются. Ведущий произносит: «Раз, два, три - в светофор беги!» и сам старается занять какой-либо кружок. Не успевший занять кружок становится ведущим.

«Автомобиль»

В коробке лежит разобранная модель автомобиля. По команде ведущего игроки начинают собирать модель. Выигрывает команда, первой собравшая автомобиль.

«Светофор и скорость»

Два стола. Два макета светофора. По команде ведущего первые номера бегут к светофорам и разбирают их, вторые собирают. Третьи опять разбирают и т. д. Команда, собравшая светофор первой, побеждает.

«К своим флажкам»

Играющие делятся на три группы. Каждая группа становится в круг, в центре которого находится игрок с цветным (красным, желтым, зеленым) флажком. По первому сигналу руководителя (хлопок в ладоши) все, кроме игроков с флажками, разбегаются по площадке. По второму сигналу дети останавливаются, приседают и закрывают глаза, а игроки с флажками переходят на другие места. По команде ведущего: «К своим флажкам!» дети открывают глаза и бегут к флажкам своего цвета, стараясь первыми построиться в круг. Выигрывают те, кто первыми построились в ровный круг и стоят, взявшись за руки.

«Нарисуем дорогу»

Рисуем на земле дорогу. Дети перепрыгивают через нее. Ширину дороги постепенно увеличиваем. Побеждает тот, кто перепрыгнет через дорогу в самом широком месте.

«Бегущий светофор»

Дети следуют в рассыпную за ведущим. Время от времени ведущий поднимает вверх флажок, затем поворачивается кругом. Если поднят зеленый флажок, дети продолжают двигаться за ведущим, если желтый - прыгают на месте, если красный - все должны «замереть на месте» и не двигаться 15-20 секунд. Кто ошибся - выходит из игры. Побеждает самый внимательный.

«Умелый пешеход»

На расстоянии 60 см параллельно друг другу кладутся 5 м шнура. Надо пройти с завязанными глазами между ними по дорожке.

Вариант 2: из двух шнуров делают два круга: внешний и внутренний. Расстояние между ними 1 метр. Нужно с завязанными глазами пройти по кругу между шнурами.

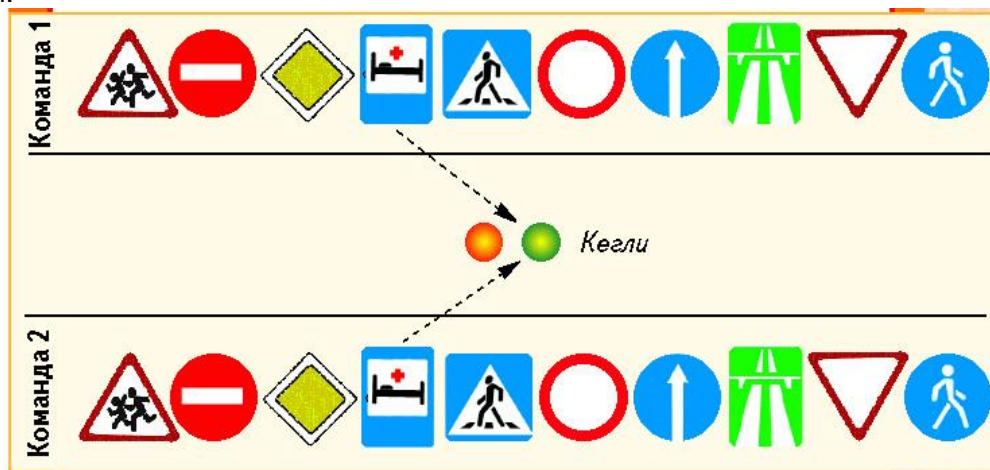
«Мяч в корзину»

В 2-3 шагах от игроков ставят 3 корзинки: красного, желтого, зеленого цветов. По сигналу ведущего нужно красный мяч бросить в красную корзину, желтый - в желтую, зеленый - в зеленую. Ведущий может несколько раз подряд называть один и тот же цвет или после красного назвать зеленый и т. д.

Вызов знаков

В конкурсе принимают участие две команды по 8-10 человек. Играющие выстраиваются в две шеренги напротив друг друга на расстоянии 25-30 шагов. Каждый участник получает дорожный знак и запоминает его название, во время игры знаки повернуты к ведущему. На расстоянии 15 шагов от команд устанавливаются две кегли - красного и зеленого цвета.

Условия игры: Ведущий называет дорожный знак. Это - вызов для участников обеих команд. Тот из игроков, у кого окажется данный знак, бежит на середину площадки и старается взять зеленую кеглю (потому что она стоит два балла). Тот, кому достается красная кегля, приносит команде один балл.



Например, ведущий называет знак «Больница» (№ 4), оба игрока команд выбегают к кеглям. Кто берет зеленую кеглю, получает 2 очка, за красную - 1 очко.

Игры.

Игры с использованием элементов Правил дорожного движения, разработанные консультантом Зеленоградской ЮАШ Б.Г. Никитиным, можно включить в программу конкурса по безопасности дорожного движения, провести на занятиях группы продленного дня в школе или в летнем оздоровительном лагере.

Эти игры с использованием элементов Правил дорожного движения для вас придумал консультант Зеленоградской ЮАШ Б.Г. Никитин. Их также можно использовать в конкурсах-соревнованиях наподобие описанного выше.

Я знаю сигналы светофора

Игра состоит из двух частей: 1 — собрать наибольшее количество шаров, 2 — по заданию ведущего из шаров собрать один из светофоров.

В конкурсе принимают участие по одному или по два представителя от команд.

Реквизит: два обруча и 12 пластиковых шариков — 4 зеленых, 4 красных, 4 желтых, мешочек для шариков.

Задание первое.

Ведущий предлагает участникам собрать шарики, которые он будет выкидывать из мешочка. Кто больше соберет шаров в свой обруч, та команда победила. Игра заканчивается, когда все шарики собраны, их считают и объявляются итоги первого задания.

Задание второе.

Ведущий: Из собранных вами шаров попробуйте составить светофор. Сколько шаров вам нужно взять, чтобы получился пешеходный светофор? (Два — красный и зеленый)

Составьте горизонтальный светофор.

Вертикальный светофор.

Железнодорожный светофор.

За быстрое и правильное выполнение задания команда получает победное очко.

Кегельбан «Светофор»

Для игры необходимо подготовить три кегли — красного, желтого и зеленого цветов, а также три пластиковых шарика или небольших мячика — красного, желтого и зеленого цветов

Задача участников конкурса — с расстояния 5-6 шагов от кеглей выбросить шар накатом и

постараться сбить кеглю. За попадание шаром в зеленую кеглю получает 3 балла, за остальные попадания по 1 баллу.

От знака к знаку

Игра рассчитана на детей подготовленных, занимающихся в клубах ЮИД и знающих Правила дорожного движения.

На площадке или на полу на значительном расстоянии друг от друга раскладываются 8 дорожных знаков различных групп.

Первый участник занимает место на старте. Ведущий предлагает игроку «проложить маршрут» по дорожным знакам следующим образом. Перед тем как начать движение, игрок должен сообщить ведущему, сколько шагов он намерен сделать, чтобы встать рядом со знаком. Если это задание выполнено, тогда он должен дать правильно название знака, около которого он стоит. Затем — игрок снова объявляет, сколько шагов ему понадобится сделать, чтобы достичь следующего знака. И так далее. Начинать можно с любого знака. Передвигаться также можно в произвольном направлении.

Играющий выбывает из соревнования (или, если соревнование командное, его команда получает штрафное очко), если:

— он не дошел или, наоборот, встал дальше знака, к которому он подвигался;

— если он дал неправильно название знака.

Побеждает тот участник, кто пройдет всю трассу без ошибок, или та команда, которая наберет меньше штрафных баллов.

Подвижные игры по Правилам дорожного движения

Игры для детей разных возрастных групп

Светофор

(для подготовительной группы)

Игра проводится на участке детского сада.

Обозначаются две пересекающиеся дороги, линии тротуаров, пешеходные переходы.

В центре перекрестка встает Светофор - мальчик с красными кругами на боках и зелеными - на спине и груди, два желтых круга он держит в руках. Дети делятся на группы, которые изображают пешеходов (можно распределить детей по одному, парами и группами), автомобили (по одному человеку) и автобусы (несколько детей выстраиваются друг за другом, держась за плечи или за пояс). Пешеходы начинают движение по тротуарам, автомобили - по дорогам, соблюдая сигналы Светофора. Светофор поворачивается к ним то боком, то лицом или спиной, соответственно разрешая или запрещая движение, то поднимает вверх желтые круги.

К моменту начала игры дети уже должны знать, что означают сигналы светофора.

Нарушители Правил дорожного движения в этой игре подвергаются штрафу: объясняют свои ошибки.

Стоп

(для средней группы)

На одном конце зала (площадки) проводится исходная линия. Около нее выстраиваются играющие дети. На другом конце зала (площадки) встает водящий (воспитатель).

Водящий поднимает зеленый флажок и говорит:

- Быстро шагай, смотри, не зевай!

Играющие идут по направлению к водящему, но при этом следят, все ли еще поднят зеленый флажок. Если водящий поднимает красный флажок и говорит «Стоп!», играющие останавливаются и замирают на месте. Если поднимается желтый флажок, можно двигаться, но при этом оставаться на месте. Когда поднимается снова зеленый флажок, играющие продвигаются вперед.

Тот, кто вовремя не остановился или начал движение вперед по желтому сигналу флажка, возвращается к исходной линии.

Побеждает тот, кто первым без ошибок пройдет весь путь.

Красный, желтый, зеленый

(для младшей группы)

Игра направлена на внимание и развитие реакции.

Дети сидят на скамеечке или на стульчиках. Если воспитатель поднимает зеленый флажок, дети топают ногами. Если поднят желтый флажок - хлопают в ладоши. Если красный - сидят без движения и звука. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

Вариант: тот, кто не ошибается, получает жетон, а в конце игры - сладкий приз.