



содружество
Орлята
РОССИИ

Орлятская

игроотека

(в помощь вожакому орлят)

Лето-2024

Игры на знакомство для проведения в отряде

«ДАВАЙ-КА ПОЗНАКОМИМСЯ»

Дети становятся в круг. Ведущий начинает игру словами: «Ты скорее поспеши. Как зовут тебя, скажи...», бросая при этом мяч одному из игроков. Тот ловит мяч, называет свое имя, потом он бросает мяч другому игроку, при этом снова произносятся слова: «Как зовут тебя, скажи ...» и т.д.

«ОТКРОЕМ СЕРДЦЕ ДРУГ ДРУГУ»

Каждый игрок получает жетон в форме сердечка, на котором он пишет свое имя. Ведущий идет со шляпой по кругу. Игроки громко называют свои имена и опускают сердечко в шляпу. Задача игроков: вытащить из шляпы сердечко, прочитать имя и отдать его хозяину.

«ЭТО – Я»

Еще один вариант игры на знакомство для младшего возраста – игра «Это – я». Играющие становятся в круг. Ведущий находится в центре и называет два имени (кого-то из присутствующих детей), одно – мужское, другое – женское.

«МУХА»

Все ребята встают в круг, а ведущий – в центр круга. Он становится «мухой». Когда игра начинается, ведущий приближается к кому-либо из участников; и пока «муха» не успела до него «долететь», надо успеть сказать: «муха летит на ...» и назвать имя любого человека из круга. Соответственно, «муха» меняет своё направление и теперь движется в сторону того человека, которого назвали. Он, в свою очередь также должен сказать фразу: «муха летит на ...» и назвать имя следующего человека из круга. Если «муха», то есть ведущий, успевае задеть человека, до того, как он назвал чье-нибудь имя, то «задетый» становится ведущим – новой «мухой». Играть можно, пока не надоест.

«ТЫЩ!!!»

Все ребята встают в круг, ведущий встаёт в центр круга. Когда он показывает на человека и называет его имя, тот должен присесть, а его соседи справа и слева должны назвать имена друг друга. Кто с этим справляется быстрее, продолжает игру, а кто медленнее, тот присаживается. Человек, который был между ними назван ведущим, снова встаёт и продолжает игру. Выигрывает тот, кто смог остаться в игре до конца.

Игроки, чьи имена назвали, кричат: «Это – я» – и меняются местами. Задача ведущего – занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим.

Игры на сплочение коллектива

1. Игра «Атомы-молекулы».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом и создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, и ведущий (педагог) объясняет им правила: «Представьте, что все мы с вами атомы, которые могут свободно перемещаться, пока играет музыка. Как только музыка прекращает играть, атомам нужно объединиться в молекулы. Но по какому признаку – я буду сообщать в нужный момент». Далее ребята начинают игру. Признаки могут быть следующие: по количеству человек (по 2, по 4, по 5, по 10 и т.д.) в «молекуле», по цветному элементу в одежде, по времени года рождения, по любимому домашнему животному и т.д. Возможно, понадобится объяснить младшим школьникам, что такое атомы и молекулы.

2. Игра «Гномики-домики».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребята объединяются в тройки: два человека образуют домик, взявшись за руки и подняв их над головой; третий человек становится гномиком, который «живёт» в домике. Всем ребятам нужно запомнить следующее:

- когда ведущий говорит: «Гномики», то все жильцы выбегают из своих домиков и ищут себе новый, ведущий тоже старается занять чей-то домик. Кто не успел найти себе укрытие – становится ведущим;

- когда ведущий говорит: «Домики», то всем домикам нужно оставить своих жильцов и найти новых. Кто остаётся без крыши над головой, тот становится ведущим;

- когда ведущий говорит: «Гномики-Домики», то абсолютно все разбегаются и строят новые домики с новыми жильцами. Кто остаётся один – становится новым ведущим.

3. Игра «Ура, меня любят!»

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все игроки встают в круг, лицом друг к другу, «немеют», опускают головы вниз, смотрят на носки своих ботинок. По сигналу ведущего (на счет три) все поднимают глаза и смотрят на одного из стоящих в кругу людей. Если двое встретились взглядами, они громко кричат «Ура, меня любят!!!», протягивают друг другу руки, обнимаются и выходят из круга. Круг сужается. Игра продолжается до тех пор, пока не образуются все пары.

4. Игра «Здравствуй, друг!»

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все участники делятся на две равные группы. Одна группа образует внутренний круг, другая внешний. Стоящие во внутреннем круге поворачиваются лицом к стоящим во внешнем круге, таким образом образуя пары. И повторяют за ведущим следующие слова, сопровождая их жестами.

- *Здравствуй, друг!* (Жмут друг другу руки).

- *Как ты тут?* (Хлопают правой рукой по левому плечу партнера).

- *Где ты был?* (Осторожно треплют ухо).

- *Я скучал!* (Складывают руки на груди).

- *Ты пришел!* (Разводят руки в стороны).

- *Хорошо!* (Обнимаются).

Затем стоящие во внешнем круге делают шаг в сторону, тем самым производя замену партнера. Слова и движения произносятся вновь. И так далее, пока опять не встретятся первые пары.

Можно разнообразить игру, задавая определенный характер реплик (тихо-громко, весело-грустно и т.д.)

5. Игра «Опачки»

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Игра в кругу. За всеми участниками закрепляется номер по порядку. Далее выбирается ведущий. Он озвучивает любые два числа (в пределах количества участников, например 3-15).

Это значит, что участник под 3 должен поменяться местами с участником 15.

Они должны ударить по коленям со словами "опачки-опачки" И поменяться местами.

Цель ведущего: занять место.

Тот, кто остался без места, становится новым ведущим.

6. Игра «Районы-кварталы»

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Участники выстраиваются в ряды так, чтоб образовался прямоугольник. Например, при количестве игроков 30 человек, выстраиваем 5 рядов по 6 человек.

Выбираем убегающего и догоняющего. Можно бегать между рядами.

Убегающий может произносить слова «Районы», и тогда стоящие игроки берутся за руки в рядах, или «Кварталы», тогда игроки поворачиваются вправо на 45 градусов и вновь берутся за руки, тем самым, не дают возможности догоняющему поймать убегающего.

7. Игра «Место под Солнцем».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, в центр выходит ведущий. Он объявляет: «Поменяйтесь местами те, кто ...», и называет любой признак (например, кто сегодня проснулся с хорошим настроением, кто ждал начала лагеря, у кого карие глаза и т.д.). После этого названные ребята быстро меняются местами. Ведущий в этот момент старается успеть занять чье-нибудь место. Кому не достается места в кругу, тот выходит в центр и становится ведущим. Игра продолжается по тому же алгоритму. Следует обратить внимание ребят на безопасность перемещений в кругу.

8. Игра «Необычный город».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ведущий (педагог) рассказывает ребятам, стоящим в кругу интересную историю про необычный город – какие там дома, какие улицы, какие машины, какие домашние животные (фантазирует). Далее говорит, что в этом необычном городе живут необычные люди – которые ходят вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять), здороваются друг с другом вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять), а кто-то здоровается вот так (показывает новый способ и предлагает ребятам повторять), а когда они приходят друг к другу в гости, то радуются вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять). Как вы думаете, в каком городе живут такие люди? (варианты ребят) Вы правы! (при любом варианте ответа – ответ ведущего положительный, потому что это фантазия). История может быть длиннее – всё зависит от фантазии ведущего.

9. Игра «Электрическая цепь».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка, фломастеры или карандаши по количеству участников.

Описание игры: Все ребята встают в один круг и получают по одному карандашу или фломастеру и кладут рядом со своей правой ногой. После этого ведущий (педагог) озвучивает задание: «Вам необходимо создать электрическую цепь. Она будет работать только тогда, когда каждый из вас возьмет карандаши и

фломастеры справа и слева от вас только указательными пальцами. Ничем другим брать карандаши или фломастеры нельзя. Если у кого-то карандаш или фломастер падает, то мы начинаем сначала и пробуем до тех пор, пока у нас не получится все карандаши или фломастеры поднять с пола на уровень плеч».

10. Игра «Прикосновение».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Вожатый дает задания детям прикоснуться рукой к предмету или к человеку согласно заданию (например, прикоснитесь к тому, у кого голубые глаза, синие брюки т.д.).

11. Игра «Комплимент».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка, мешочек или шляпа, небольшие листочки бумаги, ручки.

Ребята пишут на листочке своё имя, сворачивают и кидают листочек в мешочек или шляпу. После этого вожатый перемешивает эти листочки и предлагает ребятам вытащить по одному новому листочку с написанным именем. И о том человеке, имя которого ребёнок вытащил, необходимо сказать что-то хорошее.

12. Игра «Перестройка».

Цель игры: выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры:

Первый уровень игры:

Ведущий предлагает ребятам за определённое время построиться по росту, по размеру обуви, по дате рождения, по другим признакам.

Второй уровень игры:

Ведущий предлагает ребятам объединиться в четвёрки и за определённое время построиться в заборы разных видов. Пока идёт отсчёт от 10 до 1 – один «забор», потом от 9 до 1 – другой, от 8 до 1 – новая конфигурация и так далее, пока не останется последний вариант на счет 3-2-1.

Третий уровень игры:

Все ребята берутся за руки и закрывают глаза. Ведущий (педагог) называет фигуру, а задача ребят, не открывая глаз и не расцепляя рук, построиться в неё: круг, потом квадрат, треугольник и т.д.

13. Игра «Фотография».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом и выявление лидеров в отряде.

Условия проведения: ровная просторная площадка.

Описание игры: Ребятам даётся определённая тема, например, корабль/самолёт/автомобиль и т.д., и время, чтобы «выстроить» объект из самих себя. По окончании времени педагог делает фото ребят и просит рассказать, что у них получилось, кто из них какая «деталь», кто какую функцию выполняет (руль, мотор, парус, колесо и т.д.)

Игровая программа «Ми-одна команда!»

1. Упражнение «Держи равновесие»

Реквизит: гимнастические палки по количеству участников в отряде.

Описание упражнения: команда встаёт в круг и каждому участнику нужно поставить палку вертикально, на расстоянии вытянутой руки параллельно ноге. По сигналу ведущего нужно сделать шаг вперед по часовой стрелке и не дать упасть палке перед участником. Задача пройти полный круг, не уронив ни одной палки. Как только одна из палок падает, игра начинается сначала.

2. Упражнение «Кочки»

Реквизит: «кочки» – дощечки или большие листы картона любой геометрической формы.

Описание упражнения: команде предоставляется до шести «кочек». Их задача переправиться с одного «берега» на другой, не наступая ни на какую поверхность, кроме «кочек». Когда первый участник начал путь, ни одна кочка не должна оставаться пустой, на ней должна находиться хотя бы одна нога, в противном случае кочку забирают.

3. Упражнение «Лабиринт»

Реквизит: мел для рисования лабиринта, повязка на глаза.

Описание упражнения: Одному игроку закрывают глаза. Он должен с закрытыми глазами с помощью команды пройти лабиринт, начерченный на асфальте мелом. Все остальные игроки подсказывают: право-лево-прямо

4. Упражнение «Айсберг»

Реквизит: покрывало

Описание упражнения: Команде предоставляется покрывало, которое будет «айсбергом». Задача команды- встать на «айсберг», не заступая за границы покрывала. Необходимо простоять 10 секунд в тишине. Если не удалось-начинаем сначала. Если получилось, покрывало укорачивается и процесс повторяется.

5. Упражнение «Я-лидер»

Реквизит: не требуется.

Описание упражнения: Команде предлагают выбрать 2 участника, которые являются лидерами. Их отводят от круга подальше, чтоб они не услышали установку. Остальные участники образуют тесный круг, чтоб не пропустить в него «лидеров». Задача «лидеров» любыми средствами попасть в круг. Но в круг их пустят только в случае, если они попросят встать в круг **ВМЕСТЕ** с остальными игроками.

6. Упражнение «Шарики»

Реквизит: два-три небольших резиновых мяча.

Описание упражнения: Команда встает в круг. У ведущего 3 мяча. Ведущий бросает мяч одному игроку, назвав его имя. Далее мяч бросают следующему игроку, назвав его имя и т.д.(нельзя бросать мяч рядом стоящему игроку). После того, как мяч прошел 2 человека, ведущий запускает второй мяч в том же порядке, еще через 2 игрока- третий мяч. Если мяч уронили или игроки нарушили правило, игра начинается сначала.

7. Упражнение «КА-РА-БАС»

Реквизит: не требуется.

Описание упражнения: Команда встает в круг. Ведущий объясняет задание: «Все знают сказку о Буратино, там есть бородатый Карабас-Барабас, у которого был театр. Теперь все вы-куклы. Я назову слово КА-РА-БАС и назову число. Вы должны будете, не договариваясь, сделать шаг в центр, причем, количество человек, шагнувших в центр, должно быть равно названному числу. Победа засчитывается, если выполнили задание 3 раза подряд.

8. Упражнение «Паутинка»

Реквизит: верёвка, колокольчики.

Описание упражнения: между деревьями заранее натягивается верёвка, образуя воздушный лабиринт. Сквозь этот лабиринт команде предстоит пройти. Условие прохождения – команда берётся за руки и на протяжении передвижения всей команды ни один из участников не должен задеть верёвку. Для удобства отслеживания задеваний можно на верёвку в разных местах повесить колокольчики.

9. Задание «Электрическое поле»

Реквизит: верёвки, легкий большой предмет (это может быть кубик), гимнастические палки (по одной на два участника).

Описание задания: внутри треугольного поля, обозначенного натянутыми верёвками на высоте 70-120 см от земли, помещён нетяжелый предмет. Все участники берут по палке (они должны быть подготовлены заранее, желательно одной длины) и не

дотрагиваясь до «электрического поля», всей командой должны достать предмет из центра поля и переместить за его пределы.

10. Задание «Шишка в центре»

Реквизит: листок с заданием, мелок, газета, шишки.

Описание задания: это задание позволяет участникам не только научиться работать в команде, но и проявить нестандартное мышление, так как все, что не запрещено – разрешено.

Ребята, придя на станцию, получают листок со следующим заданием: «Одной девочке из вашей команды нужно, не заступая за черту, попасть шишкой в центр газеты».

При этом уже имеется нарисованная черта с шишками рядом, в метрах 10-15 лежит лист газеты.

Ребята могут попробовать кидать шишки, возможно, кто-то попадёт. Но кому-то могут прийти

голову и нестандартные решения. Например, мальчики могут взять девочку на руки и перенести её прямо к газете, или мальчики могут сходить за газетой и поднести её ближе, или могут зайти за черту несколько девочек вместо одной, или девочка может не заступать за черту, а перейти или перепрыгнуть через неё и т.д. Но такие варианты ребятам можно будет подсказать, после того как они предложили своё решение.

11. Игра «Сырная история»

Реквизит: мяч, 4 доски (с верёвочками и отверстиями).

Описание игры: перед командой лежит один мяч («мышка») и четыре доски («кусочки сыра») с верёвками, за которые можно держаться

участниками команды: первая доска – без отверстий, вторая доска – два отверстия, третья доска – три отверстия, четвертая доска – четыре отверстия. Команде необходимо провести мяч по доскам между отверстиями, не уронив его. Запускает мяч один из участников команды. Если не хватает участников, то ведущий запускает мяч самостоятельно. Вместо дощечек можно использовать листы картона с проделанными в них отверстиями.

12. Игра «Лабиринт».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная просторная площадка, покрывало, малярный скотч, небольшой мячик.

Описание игры: Предварительно на покрывале малярным скотчем или цветной изолянтной педагог создает лабиринт. Все ребята берутся за края покрывала равномерно. На старт лабиринта кладётся небольшой мячик. Задача ребят – прокатить мячик по лабиринту, не задевая его стенок и не выходя за границы.

13. Упражнение «Бревно»

Условия проведения: бордюр асфальта.

Описание упражнения: Все участники встают на бревно в один ряд, плотно прижавшись плечами друг к другу. Крайний игрок должен пройти со своего места на противоположный край бревна не касаясь земли. Остальные игроки помогают ему перебраться, практически передавая из рук в руки. Последний игрок встаёт самым первым. Затем путь начинает предпоследний игрок, он тоже проходит этот путь. Все игроки должны пройти по бревну.

Еще больше тр можно найти здесь,



здесь,



а еще здесь

