

Управление образования и молодежной политики
администрации Вадского муниципального района

Муниципальное автономное образовательное
учреждение дополнительного образования
«Вадский дом детского творчества»

Нижегородский областной проект
«ДВОРОВАЯ ПРАКТИКА»
Школа молодого водителя

Как нам не прожить лето даром



с.Вад
2017г.

Дворовая практика (площадка) – это форма организации летнего досуга детей в условиях села, не требующая больших финансовых затрат. Впервые проект Дворовая практика был апробирован в Нижегородской области в 2007 году. В Вадском районе проект стартовал в 2008 году.

Что такое «дворовая площадка» и как ее организовать

Дворовый площадка – это временное объединение девчонок и мальчишек для интересного и полезного время проведения под руководством студентов – организаторов дворовой площадки.

Это определение можно взять за основу, но, возможно, в процессе вашей работы вы найдете другое определение дворовой площадке. Например, из временного объединения оно может превратиться в постоянно действующее.

Возможно, вы измените или добавите в определение еще что-то, так как каждая дворовая площадка индивидуальна. Мы этому будем только рады!

Дворовые площадки, в отличие от загородных лагерей, имеют ряд своих особенностей. Если в загородном лагере ребята делятся на отряды в основном по возрасту, то дворовый площадка объединяет девчонок и мальчишек разного возраста, проживающих в одном дворе или микрорайоне.

В течение смены число детей будет меняться от большего к меньшему и наоборот. Если их количество удвоилось или утроилось, значит, ваши усилия были не напрасны. Значит, вчера вечером вы не зря сорвали голос, разучивая песни к вечернему концерту, замарали красной гуашью свою новую белую рубашку, рисуя дипломы победителям конкурса.

А может случится так, что на площадку пришли только три человека, в чем дело? Причин отсутствия детей на площадке очень много, но более серьезным препятствием является погода. В дождливые дни мы приглашаем ребят в спортивный зал, актовый зал.

Итак, ты решил поработать на дворовой площадке.

Зачем тебе это надо?

Ты уже ответил себе на этот вопрос?

Еще не поздно вернуться к размеренной, спокойной жизни, к дивану и телевизору, свободному времени препровождению ,потому что на площадке об этом придется забыть. Здесь работают не «потому что», а «несмотря ни на что»

Тебе сказали, что здесь классно, интересно?

А рассказали , что для этого придется делать?

Говорили, что весело. Да?

С детьми не соскучишься?

Это уж точно. Всегда нужно быть начеку!

Какая это ответственность-детская жизнь!

И все же дворовая площадка-это прекрасное явление для знатоков.

Главное -не убегай не разобравшись что к чему.

**Дорогой друг! Соратник! Союзник! Сотрудник! Товарищ!
Коллега!**

Если еще «нет», то, вероятнее всего, будешь. Потому что тот, кто собирается работать на дворовой площадке с открытым сердцем, доброй душой, стремится к беспокойной, но интересной и насыщенной жизни, новым впечатлениям, знаниям, умениям, опыту, кто неустанно пополняет копилку жизненных ценностей...находит здесь то, что ищет.

Несколько уроков и полезных советов

Что следует помнить о нормах поведения с детьми:

- **Дети Вам ничего не должны.... А Вы им обязаны** на основании Вашего заявления о приеме на работу и добровольном возложении на себя обязанностей.
- **Вы** пришли на площадку, чтобы обеспечить детям приятный и полезный отдых, а **не дети**, чтобы обеспечить Вас местом работы.
- **Ничего не требуйте категорично** - убеждайте в разумности, рациональности, необходимости. **Требуйте мягко, но жестко.**
- **Главное в любом деле - обеспечить сохранность жизни и здоровья детей**, а потом уже творческая и личностная реализация.
- **Не перекладывай ответственность** за детей и работу на других. Это неудачный и бесчестный ход. **Непризнание меры ответственности, на самом деле не снимает ее.**
- Постарайся все решать **по-доброму, спокойно, без угроз** (тем более, если Вы их не сможете осуществить). Вначале используй внутренние ресурсы, а уж потом переходи к более кардинальным мерам, значимым лицам, постепенно набирая «обороты» до получения нужного результата.
- Не забывай о том, что Вы сейчас для детей значите очень много... Ты - мама , папа, брат, сестра, священник, друг, помощник, учитель, советчик, судья...
- **Правильно почувствовать, понять** чего от Вас ожидают, соответственно **отреагировать** - залог успеха в общении и работе.
- **Пользуйся историческим опытом** общения и работы с детьми. Активно **используй свой позитивный опыт** и личное обаяние.
- Не повторяй ни своих, ни чужих ошибок, и других предостерегай.
- Не бойся **признавать свои ошибки перед детьми**. Это укрепит твой авторитет, а совсем не наоборот.

- Больше **разговаривай с детьми, размышляй** об услышанном, **анализируй, умеи хранить секреты**, не торопись давать оценки и советы.
- Трепетно относись к моменту доверия - это многого стоит.
- Показывай **на личном примере модель правильного поведения** и общения.
- Используй в общении с детьми **юмор** (не путать с сатирой и сарказмом).
- Ты можешь, в случае необходимости, попросить о помощи более опытных педагогов, людей, которым ты доверяешь, или воспользоваться их советом. Но при этом помни: **если ситуацию выпало решать тебе - значит этот опыт нужен тебе.**
- **Не позволяй ни кому** в вашем присутствии **оскорблять** или **унижать ребенка**. В этом вопросе **нет «авторитетов»**.
- **«Дешевый» авторитет – плохой помощник** в построении настоящих отношений. **Не заигрывай с детьми**. Они всегда отличают настоящее от фальшивого.
- Все матерные, жаргонные, сленговые, оскорбительные слова- **не для общения с детьми**. Дети могут подумать, что их использование- это хорошо или нормально.
- **Никогда не выясняй отношений на глазах у детей.**
- Избегай задавать **бестактные вопросы**. Ты рискуешь получить соответствующий ответ , а других поставить в неудобное положение.
- **Мальчики и девочки не одно и то же!** Они похожи только кое в чем. Поэтому строить отношения с ними нужно по-разному, использовать разные методы и приемы.
- **Нет «хороших « и «плохих» людей**. Просто все мы **«разные»**. Умей принять и по достоинству оценить эти различия.
- **Время изменяет все**, в том числе нас, наши представления, идеалы, планы, педагогические подходы, детей, с их проблемами и запросами....

Поэтому чутко прислушивайся к происходящему, мудро и адекватно реагируй на происходящие процессы.

- Дети в большинстве своем не ленивы. Их отказ от участия в жизни и работе лагеря - это скорее боязнь ошибиться, быть неуспешным, осмеянным.
Найдите причину - измените следствие.
- Переделывать детей по своему образу и подобию не следует. **Твоя задача** в другом - помочь стать ему самим собой.
- Чаще **вспоминай себя** в возрасте твоих ребят. Ты всегда соответствовал предъявляемым требованиям?
- **Согласовывай обещания** не с желаниями, а со здравым смыслом и **своими** возможностями.
 - **Будь** интересным, покоряй детей удивляй, поражай (но не наповал, особенно шокирующим внешним видом).
 - **Улыбка и хорошее настроение** делают чудеса, и просто приятны для окружающих. Используй эти средства как можно чаще. Не переноси на других свое плохое настроение. Устал- возьми тайм-аут или преодолей себя.
- Помни: каждый рассчитывает на твои **честь, благородство и такт** .Только при условии соблюдения правил такого поведения ты можешь рассчитывать на аналогичное отношение к себе.
- Не задержись на стадии намерений. **Важно не опоздать** в любом деле.

Все, что с опозданием - не в счет,
Радость опоздавшая не радость.
Перезревший плод теряет сладость,
Друг, пришедший поздно - не спасет.
Дай нам, Бог, возможность обрести,
Чьей-то вовремя руки коснуться,
Вовремя кому-то улыбнуться ,
Вовремя на выручку прийти.

- За все что берешься - **делай максимально хорошо**, по высшему классу, чтобы было приятно самому. А окружающие в состоянии оценить твои усилия. Прости, если забудут об этом сказать.

Дети Приходят не сразу.

Как привлечь детей на дворовую площадку

Во время подготовительной работы по привлечению детей и подростков используйте все методы: реклама в местных газетах, объявления и афиши во дворах,

Постарайтесь организовать предварительные встречи с детьми и подростками, возможно с родителями - во дворах. Постарайтесь, как можно тщательнее к ней подготовиться.

Заготовьте себе бейдж. Это позволит жителям двора запомнить ваше имя, и вам будет легче с ними общаться.

Расскажите о себе: где вы живете, работаете или учитесь, сколько вам лет, почему вы организуете дворовую площадку. Рассказывая о себе, держитесь уверенно. Не бойтесь рассказывать о своих достижениях.

Подробно расскажите родителям, чем будут заниматься дети на дворовой площадке. Заранее предупредите их, что иногда для мероприятий ребенок от них потребует клей, ножницы, цветную бумагу и д.р. Заверьте родителей, что подобной канцелярии требуется не так уж много, но она необходима. Обговорите часы работы и предупредите, что в дождливые дни вы работаете в подростковом клубе, на базе которого расположена площадка. Не забудьте пригласить родителей на мероприятия, которые вы будете проводить вместе с детьми и подростками в вечернее время.

В общем, нарисуйте полную картину занятий дворовой площадки, чтобы у родителей не было сомнений в ваших благих намерениях и не произошло непредвиденных ситуаций.

Детский кодекс законов

1.Закон территории.

Самостоятельно, самовольно покинуть территорию дворовой площадки нельзя , это вероятность попасть в опасную или неприятную ситуацию, обязательно нужно предупредить вожатого или куратора.

2.Закон точного времени (пунктуальности).

Старайся всегда и везде быть вовремя, без опозданий. Цени свое и чужое время.

3.Закон вежливого поведения.

Ничто не стоит так дешево и не ценится так дорого как вежливость.

4.Закон улыбки.

Будь доброжелателен ко всем, чаще улыбайся. Хорошее настроение-залог здоровья и успеха.

5.Закон равенства.

В лагере все равны и имеют равные права и обязанности. Нет хороших и плохих, добрых и злых людей. Каждый человек имеет свой набор разнообразных индивидуальных качеств личности, он такой, какой есть, и имеет право на уважение также как и ты.

6.Закон вредных привычек.

Детство и оздоровление несовместимо с вредными привычками.

7.Закон моря.

Самостоятельное посещение моря, опасные игры и занятия в воде чреватые плохими последствиями, опасны для жизни и здоровья.

8.Закон информации.

Вожатый всегда должен быть информирован о месте нахождения и занятиях вверенных ему детей.

9.Закон свободы.

Ребенок свободен в лагере принимать активное участие в его деятельности, органах детского самоуправления, выборе занятий, круга общения...во всем что не противоречит Законам и правилам внутреннего распорядка лагеря.

10.Закон взаимности.

«Относись к другим так, как ты хотел бы чтобы относились к тебе».

11.Закон сеянья и жатвы.

Что «сеет» человек в жизни- то и «жать» будет, только многократно больше.

12.Закон любви и добра.

Каждое живое существо, особенно человек, нуждается в любви и хорошем отношении.

13.Закон ответственности.

Ты всегда в ответе за свои поступки, поэтому поступай так, чтобы не стыдиться. Помни, что взрослые тоже несут ответственность за твою жизнь, здоровье и поступки. Неразумное поведение часто ведут к конфликтам и проблемам. Постарайся избегать этого

14.Закон «города».

Мы живем среди людей, в сообществе, которое имеет свои правила и законы.

Нарушение этих законов создает проблемы и ведет к конфликтам. Уважай и соблюдай законы своего «города»!

15. Закон прощения.

Умей прощать других и будешь прощен сам.

16.Закон такта.

17.Закон успеха и позитивного мышления.

Позитивное(положительное, оптимистичное) мышление и мировосприятие неизбежно приведет вас к успеху в любой деятельности. Стремись к успеху!
Будь успешен!

18. Закон «Взрослые и дети»

Взрослые и дети имеют в лагери определенные права и обязанности.

Действуйте в пределах компетенции.

Чем занять детей на дворовой площадке

Что такое тематический день

Каждый день работа дворовой площадки имеет свою тематику. Удобство такого дня, прежде всего организационно-содержательное: не надо ломать голову над тем, как начать день и как его закончить. Логика выстраивается сама собой: тема, как нить Ариадны, ведет ребят от одного мероприятия к другому. Нужно только обязательно заложить в программу несколько различных направлений:

- * спортивное
- * познавательное
- * трудовое
- * творческо-конкурсное
- * интеллектуальное

И обязательно не забыть про награждение.

При составлении конкурсов, соревнований любого тематического дня следует учитывать наличие и количество необходимого инвентаря. Если у вас не хватает мячей, скакалок или чего-то другого, обратитесь за помощью к детям. Сделайте это заранее. Тогда вы будете уверены, что ваше мероприятие не сорвется.

Большинство конкурсов подразумевает наличие двух и более команд. Для этого вам нужно разделить участников на МИГи (МИГ - малая игровая группа). Способов образовать такие группы существуют десятки: от выстраивания всех в одну шеренгу и расчета на «первый - второй» или «первый - четвертый» до разрезания двух или четырех открыток на части, с последующей раздачей этих частей участникам и дальнейшей работой по собиранию фрагментов в целое. Можно заготовить нужное количество фишек (сколько должно быть команд) разных цветов или с изображением знаков, цифр или слов. Деление на МИГи сделайте своеобразным ритуалом.

Как начать и закончить день

Когда ребята соберутся, не забудьте поздороваться с ними, предложите устроить "бодрячок", то есть немного поиграть. После энергичных шуточных игр-разминок настроение улучшается и можно, усевшись на скамейке, напомнить ребятам, чем сегодня вы будете заниматься. Смело действуйте по намеченному плану, не забывая, что завершение дня не менее важная часть, чем ее начало.

Итак, мероприятие завершено, награды вручены, теперь можно и домой. Но не стоит торопиться. Во-первых, ваш день будет считаться окончанным лишь после коллективного приведения места работы в порядок. Уборка территории позволит избежать проявления негативных эмоций со стороны жителей двора. Во-вторых, вам желательно узнать, как прошел день, что понравилось детям, что, было недостаточно интересно, что нужно изменить в работе. Для этого проведите "обратную связь". Пусть дети поделятся впечатлениями вслух, напишут на листе бумаги или нарисуют свои впечатления карандашами или фломастерами. Обратная связь может быть так же в виде "+" и "--", которые ребята расставляют на заранее подготовленный рисунок.

После заполнения обратной связи обсудите с детьми следующий день. Учитывая все пожелания и предложения, утвердите очередное мероприятие.

Как провести творческий конкурс

Творческий конкурс - это состязание в проявлении фантазии, воображения, находчивости, оригинальности. При организации любого творческого конкурса всегда необходимо помнить о следующих компонентах успеха:

- * интересное задание
- * красивое оформление
- * музыкальное сопровождение
- * находчивый ведущий
- * компетентное жюри
- * эмоциональные зрители

- * исполнительные помощники
- * подготовленная команда
- * призы для победителей и участников.

Прежде всего, приготовьте заранее все то, что должно быть подготовлено заранее. Придумайте этапы и задания конкурсов, оформите "сцену" и "зал", пригласите зрителей и жюри, изготовьте награды.

Из всего вышеперечисленного самое трудное - придумать задания. Они должны быть одинаковыми по направленности и сложности, будоражащими воображение, раскрепощающими полет мысли, в которых ребята могут проявить свои творческие способности.

Следующее, что вам надо сделать, - это собрать всех будущих участников конкурса и рассказать им о том, что им предстоит сделать, каковы критерии отбора победителей, то есть нарисовать четкую картину будущего мероприятия. Этим вступительным словом вы должны создать у ребят эмоционально положительное отношение к предстоящему делу.

В процессе подготовки уделяйте одинаковое внимание всем микрогруппам: подскажите оригинальный ход, помогите в изготовлении костюмов, сочините несколько строчек для песни. Но не нужно делать все самому. Ваша задача на этапе подготовки: курсировать от команды к команде, узнавая, как идут дела, морально поддерживая и оказывая, в случае крайней необходимости, идейную помощь.

Как только все будут готовы, начнется кульминация всего дела - показ. Пятьдесят процентов успеха зависит от наличия зрителей. Ими могут быть родители, заранее приглашенные детьми на концерт, жители двора и просто прохожие. Их поддержка, смех, аплодисменты помогут детям преодолеть стеснение и страх перед "сценой". Кстати, их можно пригласить и в жюри.

А когда все завершится, не забудьте выразить слова благодарности зрителям и участникам, наградить победителей и раздать поощрительные призы участникам.

Как провести викторину

Дети порой соревнуются между собой в эрудиции спонтанно. Они просто хвастаются друг перед другом: "А ты знаешь, из чего делают изюм? А вот и не знаешь! Его из булочек выковыривают!"

Дети любят соревноваться в эрудиции, в этом вы сможете убедиться, если вынесете на рассмотрение идею проведения познавательной викторины.

Самое главное в организации викторины — правила и вопросы. В зависимости от того, какие правила вы выберете, определится и количество команд, и состав участников. Если же вопросов, заготовленных заранее, у вас нет, то их придется придумать тут же. Хотя это и не совсем просто, но зато увлекательно. А если вы займетесь составлением вопросов вместе с детьми, вашими помощниками из инициативной группы, - это еще и полезно: вы неплохо пообщаетесь с ребятами в течение 1,5-2 часов, узнаете об их интересах и круге чтения, обогатите детей собственными обширными познаниями.

При составлении вопросов нужно руководствоваться следующими правилами:

- * нельзя, чтобы вопрос превращался в задание, требующее развернутого ответа (дайте характеристику круговорота воды в природе);
- * нельзя, чтобы вопрос требовал узкоспецифических углубленных знаний (кто был комендантом Полтавской крепости во времена знаменитой битвы 1709 года);
- * нельзя, чтобы вопрос требовал ответа-перечисления (какие команды были чемпионами мира по футболу);
- * нельзя, чтобы вопрос состоял из 3 вопросов (кто, когда и зачем изобрел порох);
- * нельзя, чтобы вопрос был примитивно-глупым (не амперметром ли измеряется сила тока).

Все вопросы, в которых нарушены эти принципы, являются "некорректными", и чаще всего из-за них и возникают протесты,

оспаривание решений жюри, обиды и слезы. Чтобы предотвратить эти нежелательные, сопутствующие игре, явления, лучше сразу избавиться от "сомнительных" вопросов. А для этого надо предварительно испытать "качество и остроумие" заготовок на друзьях или членах семьи.

В очень выгодном свете всегда выглядят вопросы, подобранные по темам ("О природе", "О музыке", "О спорте" и т.д.). Темой может выступить и отдельный фильм или произведение литературы. Даже к сказке "Колобок" можно придумать не менее 10 остроумных вопросов.

Помимо правил и вопросов, при организации викторины важно не забывать и о других условиях успеха. Эти условия ничем не отличаются от тех, что должны быть соблюдены при организации спортивной эстафеты или творческого конкурса, то есть такого дела, в котором главное - соревновательность. А это значит, что должны быть компетентные судьи, красивое оформление, ритуалы начала и окончания игры, награды. И еще должен быть быстро ориентирующийся в ситуации и легкий на язык ведущий.

Если вы все это учли, учтите еще и временной фактор. Ваша познавательная игра не должна длиться более часа.

Как организовать спортивную эстафету

Вполне возможно, что вы - человек неспортивный. Но детям без спорта нельзя. Спортивные упражнения для них - это и удовольствие, и возможность проявить себя, и потребность растущего организма. Как бы вы не относились к спорту, ограничивать тягу к движениям у детей вы не имеете право. Поэтому, преодолите себя и организуйте ежедневный активный двигательный отдых. Его формы могут быть самыми разнообразными...

Шумные подвижные игры, па воздухе: "салки", "коршун и курица", "кованый - раскованный".

Если в вашем дворе есть спортивная площадка, то можно организовать соревнование в командных играх: мини-футбол, пионербол, баскетбол.

И просто прыганье через скакалку, "резиночка" или "классики".

Но особенно нравятся детям полуспортивные-полуигровые эстафеты, которые чаще всего называют "Веселые старты" - это командные соревнования, в них дети демонстрируют и силу, и ловкость, и быстроту. В них дух соперничества, переживание за успех товарища, в них накалы страстей и взрывы эмоций. И хотя дети постоянно состязаются между собой, еще ни разу и нигде они не организовывали сами для себя "Веселые старты".

Кстати, пользоваться всегда названием "Веселые старты" вовек необязательно, а порой и не желательно. Новое название старой формы повышает интерес, поэтому его можно каждый раз менять: "Стадион неожиданностей", "Star-старт", "Спортландия", "Веселые финиши"

При делении отряда на команды, для участия спортивной эстафете, нужно соблюдать следующие правила: команды должны быть равнозначными одинаковое количество девочек и мальчиков, малышей и взрослых.

Организуя спортивную эстафету, уделите большое внимание выбору "спортивной площадки" - травяное или не заасфальтированное покрытие подойдет, как нельзя лучше.

Ну и, разумеется, во время самих "Веселых стартов" не забывайте о зажигательном комментировании, о текущем объявлении результатов, о поддержке болельщиков, которые без вашего организационного участия может и не состояться.

Ну, а о процедуре награждения дети не позволят вам забыть.

Как наградить победителей

Победителей и участников мероприятий обязательно нужно наградить. Это утверждение совсем не означает, что у вас, как у Деда Мороза, должен быть бездонный мешок с подарками. Награда - это своеобразная оценка детских усилий, поощрение за труды, стимул к дальнейшей работе. Но награждать можно по-разному.

Конечно, ни один ребенок не будет против, если ему вручат фломастеры, альбом или шоколадку. Но если нет денежных средств, то предлагаем вам открыть дома «Фабрику сувениров» и изготовить призы собственными руками. Уверяем вас, они будут не менее ценными и дорогими для ребенка. Вы можете изготовить медали. Из плотного ватмана или картона вырезается круг. Из цветной бумаги вырезается круг меньших размеров, на котором вы можете изобразить рисунок по теме мероприятия и написать степень награды. Если вы сомневаетесь в своих художественных способностях, то сверху с помощью того же клея можно прикрепить вырезанную из старой открытки, вкладыша или фантика шуточную картинку. Добавьте к этому нитку или тесьму и медаль готова.

Другим видом почетной награды может служить памятный диплом. Он близкий родственник «почетных грамот», в обилии раздававшихся детям за успехи в учебе и спорте. Только он менее официозен, более жизнерадостен. При изготовлении диплома вы можете применить максимум творчества и фантазии. Главное, чтобы он был изготовлен со вкусом и эстетично. А шрифт, который вы используете для оформления, должен быть веселым, игровым. Если все сделано аккуратно, с юмором, дети обязательно унесут награду домой.

Призы так же можно изготовить из природного материала. В вашей мастерской появятся такие произведения сувенирного искусства, как:

- лавровые венки из трав;
- открытки, сделанные с использованием засушенных листьев и цветов;
- кубки, сплетенные из соломы и бересты;
- плоские камешки, раскрашенные масляными красками.

Перечень возможных подарков-самоделок безграничен. Каждый материал, будь то бумага или шерсть, стекло или ткань, дерево или целлофан, обладает удивительными свойствами. Если их знать и овладеть техникой работы с различными материалами, то можно ни разу не повториться: каждый момент награждения будет сопровождаться новыми подарками.

А привлечение детей к этой работе не только высвободит ваше время (создание призов - трудоемкий процесс), но и разовьет в первую очередь самих детей. Ведь принимая детскую помощь во время изготовления подарков, вы создаете условия для формирования в ребятах усидчивости, аккуратности, художественного вкуса, воображения. А еще вы учите их дарить свой труд другим и получать от этого радость.

Что делать в заключительный день

Завершение любого дела предполагает подведение итогов.

Если Вы предполагаете, что дворовая площадка будет действовать неопределенный срок, то в качестве отчета о проделанной работе рекомендуется провести в конце месяца концерт для жителей двора, спортивные соревнования или выставку работ и т. д. В дальнейшем творческие мероприятия могут стать регулярными, хотя и не такими частыми, например раз в сезон.

ВЕСЕЛАЯ ИГРОТЕКА

Игры, используемые в "Веселой игротке", можно проводить в любое время для поднятия настроения участников смены, а также с целью организации занимательного, позитивного досуга детей.

Бой петухов

Ведущий вызывает двух игроков - это "петухи". Они должны стать лицом друг к другу, одну руку заложить за спину, ногу взять в другую руку и, прыгая на одной ноге, боком сбить друг друга, чтобы противник встал на ноги.

Передай мячик

Две команды садятся напротив друг друга. Игроки сидят рядом очень тесно. Нужно передавать теннисный мячик друг другу без помощи рук; сначала мячик лежит на голеностопе, затем - на коленях, а потом – прижат подбородком к груди. Кто быстрее?

Что возьмем с собой в поход

Участники делятся на две команды и быстро поочередно называют то, что возьмем с собой в поход. Повторять названные вещи нельзя. Аналогично проводятся игры "Что лежит у бабушки в сундуке?", "Во что одет наш вожатый?" и т. д.

Веселые художники

Участвуют две команды, равные по составу. Для игры нужен мел и ученические доски или бумага и мягкие черные карандаши. Художникам-игрокам задается тема, например "Корова". По команде ведущего они подбегают к своей доске, надевают повязку на глаза, берут мел и начинают рисовать. Ведущий вновь подает команду (свисток, хлопок), художники снимают повязку, бегут обратно к своей команде и передают ее очередному члену команды (они стоят в затылок друг другу). Очередной игрок также бежит к доске, надевает повязку и продолжает прерванный рисунок. Побеждает команда, которая первой нарисовала корову, не совершив грубых ошибок в рисунке.

Сколько знаешь ты имен

Играющий должен быстро сделать 10-15 шагов, называя на каждом мужское или женское имя. Имена должны быть только женские или мужские, дважды одно – упоминать нельзя. Выигрывает тот, кто выполнит задание без ошибок.

Отыщи свою обувь

Играющие становятся в круг. Снимают с ноги (левой или правой) ботинок, тапочек, туфлю. Затем надевают на глаза повязки, несколько раз поворачиваются "вокруг оси". В это время обувь перемешивается в общей куче. По команде ведущего игроки делают шаг к общей куче с обувью, ищут свою, становятся на место, одевают, зашнуровывают, застегивают обувь и только тогда снимают повязку с глаз. Побеждает тот, кто все это сделал быстро и правильно.

Что изображено на картине?

Нужно взять незнакомую картинку и лист бумаги, в два раза длиннее и в два раза шире ее. В самой середине его вырезать круглое отверстие величиной с пятикопеечную монету. Ведущий прикрывает картинку этим листом и кладет ее перед играющими. Рассматривать картинку можно только через, не открывая ее, а постепенно передвигая отверстие по картинке. Все рассматривают ее одновременно, но каждый водит лист только одну минуту. Затем ведущий предлагает, чтобы кто-нибудь подробно рассказал, что изображено на картинке, остальные должны исправлять и дополнять его. Картинка открывается, и ведущий определяет победителя.

Узнай по носу

В углу комнаты вешают плотную раздвигающуюся занавеску. За ней на стул садится водящий. Участники поочередно, чуть раздвигая ее, показывают ему руку, ногу, глаза, рот, нос, волосы и т. п. Если водящий узнает товарища сразу же, он получает 5 очков, если при повторном показе - 4 очка, при третьем - три, при четвертом - два, при пятом - одно очко. Игра повторяется несколько раз, причем водящие все время меняются.

Только на одну букву.

Ведущий: "Вероятно, вы знаете много песен и стихотворений. Интересно, кто знает больше других? Давайте выясним это. Я сейчас назову букву, а каждый из вас будет говорить строчку стихотворения или песни, которая с этой буквы начинается. Как только я услышу строчку, буду считать до трех. Прежде, чем я закончу, назовите новую строчку из другого стихотворения или песни.

Чем дольше, тем труднее отыскивать строки. Наконец наступит такой момент, когда я сосчитаю до трех и никто уже не сможет вспомнить ни одной строки. Выигрывает тот, кто последний скажет строчку стихотворения или песни".

Игру можно усложнить: песни и стихи должны быть только о любви или о природе, или о спорте.

Художники - "Виртуозы"

Сядьте за стол. Положите перед собой листок бумаги. Вращая правой ногой по часовой стрелке, напишите карандашом, не отрывая его от бумаги, свою

фамилию. Затем, не отрывая руки, нарисуйте квадрат, треугольник. Напишите цифры: 8, 4, 6, 9. Не правда ли, это сделать не так-то просто.

А теперь нарисуйте двумя руками одновременно на двух листочках бумаги: на одном - кошку, на другом - собаку. Это еще сложнее.

Ну и наконец, привяжите к лыжной палке фломастер, на другой ее конец повесьте ботинок. Теперь таким вот длинным фломастером, не кладя его на плечо, нарисуйте веселого человечка или шарж на самого себя.

Сиамские близнецы

Две - три пары ребят (можно больше) привязываются спина к спине (ноги и руки свободные). Эти как бы пары "наоборот" должны сплясать "барыню", станцевать танго или вальс, пробежать 10 метров туда и обратно.

Кто быстрее "пришьет"

Две команды игроков должны на скорость "пришить" всех членов команды друг к другу. Вместо иглолки используется ложка, к которой привязана нитка, бечевка. "Пришивать" можно через ремешок, ляжку, петлю на брюках, словом, через то, что не оскорбит достоинство партнера.

Сорви шапку

Состязаться могут двое игроков, а могут и две команды. Чертится круг. В круг входят игроки, у каждого из них левая рука привязана к туловищу, а на голове - шапка. Задача проста и непроста - снять шапку у противника и не позволить снять свою. За каждую снятую шапку команда получает очко.

Что там за спиной?

Двум соперникам на спины прикалываются четкие картинки (рисунки) и бумажные кружки с цифрами, например: 96, 105 и т.д. игроки сходятся в круге, становятся на одну ногу, другую поджимают под колено и придерживают рукой. Задача заключается в том, чтобы, стоя, прыгая на одной ноге, заглянуть за спину соперника, увидеть цифру и разглядеть, что нарисовано на рисунке. Побеждает тот, кто первым "расшифровал" противника.

Стаи рыбок

Игроки делятся на 2-3 равные команды, и каждый игрок получает бумажную рыбку (длина 22-25 сантиметров, ширина 6-7 сантиметров), привязанную на нитке хвостом вниз (длина нитки 1-1,2 метра). Ребята закрепляют концы нитки на поясе так, чтобы хвост рыбки свободно касался пола. У каждой команды рыбки разного цвета. По сигналу ведущего игроки, бегая друг за другом, стараются наступить ногой на хвост рыбки "противника". Касаться ниток и рыбок руками не разрешается. Игрок, чью рыбку сорвали, выходит из игры. Побеждает та команда, у которой останется больше рыбок.

Достань коробок

Сесть на табуретку, поджать ноги и, не касаясь пола ногами и руками, достать зубами коробок спичек, стоящий "на попа" у одной из задних ножек табуретки. Крутиться на табуретке можно как угодно.

Ложку на ножку

Табуретка переворачивается, спиной к каждой ее ножке становится игрок с завязанными глазами. В руках участников по столовой ложке.

По сигналу ведущего они делают три шага вперед, поворачиваются кругом и стараются поскорее положить, пристроить ложку на свою ножку. Двое первых, кому это удастся, побеждают.

Толкни "ядро"

В несколько воздушных шариков наливается 1/3 стакана воды. Затем шары надуваются до одинакового размера. В комнате (зале) мелом вычерчиваются круги диаметром 1,5 метра.

Воздушный шар - "ядро" участник должен толкнуть как можно дальше, как это делается в легкой атлетике. Побеждает тот, кто толкнул его дальше всех.

Дунь в коробок

Освободите коробок от спичек. Выдвиньте его наполовину и, приставив ко рту, сильно дуньте. Коробок может улететь довольно далеко. Проведите соревнование "воздушных стрелков". Таким вылетающим из коробки бумажным ящиком можно:

- постараться попасть в небольшой очерченный мелом круг,
- сбить легкую бумажную мишень,
- попасть коробочкой в установленную на полу корзинку,
- попробовать установить рекорд, т.е. "передунуть" коробочку через какую-то планку.

Кто быстрее?

Игроки делятся на две команды. Ведущий дает два пустых коробка без внутреннего бумажного ящичка. Задача: быстро передать коробок партнерам по команде...носом. Если коробок упал, его поднимают, надевают на нос, и состязание продолжается. Вроде бы все просто, а без ловкости не обойтись.

Газетная заметка

Из заголовков разных газет и журналов, их предварительно необходимо вырезать, игроки должны составить короткий юмористический рассказ, уголовную хронику, официальную передовицу, фельетон, репортаж, интервью, очерк, объявление, рекламу и т.д. для этого нужны бумага, клей, кисточка и чувство юмора. Вперед!

Вспомни, не глядя (зрительная память)

Каждый ли из нас хорошо представляет то, что у него почти всегда перед глазами в комнате, где он живет, где учится?

Внезапно, никого не предупредив, проведите соревнование, кто точнее скажет, сколько картин на стене, какие занавески на окне, какой рисунок на обоях, кто выше - Коля или Витя и т.п.

Рисование со слов (слуховая и зрительная память)

Для проведения игры необходимо, чтобы один из играющих схематично изобразил на бумаге что-то не очень сложное, например, дом, из трубы которого идет дым, а в небе летают птицы.

Ведущий показывает картинку одному из играющих и затем прячет ее. Тот, кто ее увидел, шепотом рассказывает второму, что на ней изображено. Второй шепотом пересказывает услышанное третьему и т.д. последним узнает содержание картины тот, кто будет ее изображать.

То, что им нарисовано, сравнивается с самой картиной, затем оценивается качество устного рассказа о ней, в котором участвовали все играющие.

Изготовим крышечки

Участникам игры предлагается издать посмотреть на набор банок различной величины и формы. Брать в руки их нельзя. У каждого игрока - кусочек картона, из которого они должны выстричь крышки так, чтобы они точно совпали с отверстиями банок. Побеждает тот, у кого больше крышек точно совпало с отверстиями банок.

Поросюшки

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

Сбор урожая

Задача игроков каждой команды - как можно быстрее без помощи рук перенести в определенное место апельсины.

Порви газету

Одной рукой правой или левой все равно - разорвать газету на мелкие куски, рука при этом вытянута вперед, свободной рукой помогать нельзя. Кто мельче выполнит работу.

Хохотунья

Играет любое количество участников. Все участники игры, если это свободная площадка, образуют большой круг. В центре - водящий с платочком в руках. Он кидает платочек вверх, пока он летит до земли, все

громко смеются, платочек на земле - все утихают. Только платочек коснулся земли, вот здесь-то и начинается смех, и с самых смешливых берем фант - это песня, стих и т.д.

Веревочка

Необходимо, чтобы большинство собравшихся до этого в нее не играли. В пустой комнате берется длинная веревка, и натягивается лабиринт так, чтобы человек, проходя, где-то присел, где-то переступил. Пригласив очередного игрока из соседней комнаты, ему объясняют, что он должен с завязанными глазами пройти этот лабиринт, перед этим запомнив расположение верёвки. Зрители будут ему подсказывать. Когда игроку завяжут глаза, веревка убирается. Игрок отправляется в путь, переступая и подлазя под несуществующую верёвку. Зрителей заранее просят не выдавать секрет игры.

Рулончик

Эта игра поможет познакомиться всем участникам. Участники игры передают по кругу рулон туалетной бумаги. Каждый отрывает столько клочков, сколько он хочет, чем больше, тем лучше. Когда у каждого участника окажется стопка клочков, ведущий объявляет правила игры: каждый участник должен рассказать о себе столько фактов, сколько у него оторванных клочков.

С табличками

При входе каждый участник получает своё новое имя - ему прикрепляется на спину бумажка с надписью (жираф, бегемот, горный орёл, бульдозер, хлебoreзка, скалка, огурчик и т.д.). Каждый участник может прочитать, как называются остальные, но, естественно, не может прочитать как называется он сам. Задача каждого участника - на протяжении вечера узнать у остальных своё новое имя. Участники на вопросы могут отвечать только "Да" или "Нет". Побеждает первый узнавший, что написано на его бумажке.

Цвета

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: "Коснитесь жёлтого, раз, два, три!" Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, часть тела) остальных участников в круге. Кто не успел - выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает тот, кто остался последним.

Прокатись на мяче

Все участники соревнования выстраиваются в команды по 3 человека. Каждая "тройка" игроков получает тугий волейбольный мяч. По сигналу

ведущего один из игроков тройки, поддерживаемый под локти двумя другими игроками, переступая на мяче, катит его. Группа, первая дошедшая до финиша, побеждает.

Скульпторы

Участникам игры выдается пластилин или глина. Ведущий показывает или называет какую-то букву, а игроки должны как можно быстрее слепить предмет, название которого начинается с этой буквы.

Все наоборот

Игрокам предлагается попробовать нарисовать или раскрасить что-то, но левой рукой, а кто левша - правой.

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 названия 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 свой адресат, побеждает в игре.

Путешествие в темноте

Для этой игры потребуются кегли и повязки на глаза по количеству участников. Игра командная. Кегли расставляются "змейкой" перед каждой командой. Команды, взявшись за руки, с завязанными глазами пытаются пройти дистанцию, не задев кегли. У чьей команды окажется меньше сбитых кеглей, та и победит в "путешествии". Сколько не сбитых кеглей - столько очков.

В поле выросла ... рубашка

Карточки с рисунками (рулон ткани, клубок, прялка, кустик льна, веретено, рубашка) спрятаны в конверте. Участникам игры необходимо быстро расставить карточки так, чтобы получился путь, который "проходит" рубашка от кустика льна до готовой модели.

Геральдика

Рисунки гербов разных городов, стран разрезаются по горизонтали пополам. Задача участников - как можно быстрее отыскать правильные варианты и предложить их на суд ведущего и зрителей. По количеству верных изображений гербов определяется победитель.

Попробуй догадаться

В записи звучит какой-либо информационный текст - возможно метеорологическая сводка. Предложив участникам внимательно слушать текст, чтобы потом суметь воспроизвести его, ведущий через каждые доли секунды убирает громкость записи, затем снова на долю секунды добавлен звук. Игроки после прослушивания произносят свой вариант текста, а затем слушают его таким, как он должен звучать. Наиболее внимательные и догадливые, сумев безошибочно досказать то, что было упущено, получают награду.

С часами

Ведущий предлагает зрителям отдать ему свои наручные часы для проведения конкурса. Получив их, он предлагает участнику конкурса завязать глаза, затем раскладывает часы по пути следования конкурсанта и предлагает игроку пройти с завязанными глазами дистанцию, не наступая на разложенные часы. Осторожно ступая, участник продвигается по дистанции, а ведущий перед ним убирает часы. Вышагивание игрока, старающегося не наступить на часы, вызывает смех у окружающих. После завершения маршрута часы возвращаются хозяевам.

Водохлебы

Задача каждой команды с помощью рук заполнить водой дуршляк. У какой команды он переполнится, та и побеждает.

Пожарные

Выверните рукава двух курток и повесьте их на спинки стульев. Стулья поставьте на расстоянии одного метра спинками друг к другу. Под стульями положите веревочку длиной два метра. Оба участника стоят у своих стульев. По сигналу они должны взять куртки, вывернуть рукава, надеть, застегнуть все пуговицы. Потом обежать вокруг стула соперника, сесть на свой стул и дернуть за веревочку.

Достань яблоко

Для игры необходим большой таз с водой. В таз бросают несколько яблок, а затем игрок встает на колени перед тазом, держа руки за спиной, и пытается зубами поймать яблоко и достать его из воды.

Соревнование телефонистов

Две группы играющих 10-12 человек рассаживаются двумя параллельными рядами. Руководитель подбирает труднопроизносимую скороговорку и сообщает ее (по секрету) первому в каждой команде. По сигналу руководителя первые в ряду начинают передавать ее на ухо второму, второй-третьему и так до последнего. Последний, получив "телефонограмму", должен встать и громко и внятно произнести скороговорку. Выигрывает та команда, которая быстрее передаст

скороговорку по цепи и представитель которой точнее и лучше ее произнесет.

Скороговорки

- Расскажи мне про попку.- Про какую про попку? Про попку, про попку, про попочку свою;

- Сорок сорок съели сырок с красивою красною коркой, сорок сорок в короткий срок слетелись и сели под горкой;

- Променила Прасковья караси на три пары чистокровных поросят, пробежали поросята по росе, простудились поросята, да не все;

- Рапортовал, да не дорапортовал, а стал дорапортовываться-зарапортовался;

- Наш чеботарь всем чеботарям чеботарь, никому нашего чеботаря не перечеботарить.

Раздавить шарик соперника

Двум человекам дается по одному надувному шару, который они привязывают к левой ноге. Правой же ногой надо раздавить шарик соперника.

На счет "три"

Два участника стоят друг против друга - перед ними на стуле лежит приз. Ведущий считает: раз, два, три...ста, раз, два, три....надцать, раз, два, три...дцать и т.д. Побеждает тот, кто окажется внимательней и первым возьмет приз, когда ведущий скажет - три.

Кегля

Играющий становится перед стулом с кеглей, идет 8-10 шагов вперед, останавливается. Затем ему завязывают глаза, предлагают повернуться вокруг себя один - два раза, пройти обратно то же количество шагов обратно к стулу и, подняв руку, сверху опустить ее на кеглю. Выполнивший задание получает приз.

Картошка в ложке

Надо пробежать определенное расстояние, держа в вытянутой руке ложку с большой картофелиной. Бегут по очереди. Время бега засекают по часам. Если картофелина упала, ее кладут обратно и продолжают бег. Бежать без картофелины нельзя! Побеждает показавший лучшее время. Еще увлекательнее состязание команд.

Смотайте шнур

На середине шнура завязывают узелок, а к концам прикрепляют по простому карандашу. Нужно намотать свою часть шнура на карандаш. Кто быстрее дойдет до узелка - победитель. Вместо шнура можно взять толстую нитку.

Бильбоке

Старинная французская игра с привязанным шариком, который подбрасывается и ловится в ложечку. Возьмите толстую нитку или шнурок длиной 40 см. Один конец приклейте липкой лентой к шариком от настольного тенниса, а другой - к доньшкy пластмассового стаканчика или привяжите к ручке пластмассовой кружки. Ваше бильбоке готово. Играют несколько человек. Надо подбросить шарик вверх и поймать его в стаканчик или кружку. За это начисляется одно очко. Ловить шарик по очереди до промаха. Промахнувшийся передает бильбоке следующую за ним игроку. Победителем становится тот, кто первым наберет условленное количество очков.

Путешествие

Цветным мелом на полу рисуется несколько пересекающихся, переплетающихся "тропинок" разного цвета. Игроки, выбрав свою "тропинку", стараются как можно быстрее дойти, добраться до конца пути. Кто первым окажется у цели - победитель.

Писатель

Участникам предлагается составить рассказ из названий газетных статей, вырезанных и закрепленных на карточки.

Взломщик

Игрокам выдается связка ключей, закрытый навесной замок. Необходимо как можно быстрее подобрать ключ из связки и открыть замок.

Морской волк

Игрокам предлагается на толстой веревочке завязать по пять узлов как можно туже. Узлы могут быть любые - как морские, так и обыкновенные. Когда задание выполнено, предлагается развязать узлы. Кому это удалось сделать быстрее, тот и получает призовое очко.

Автопортрет

На листе ватман сделаны две прорези для рук. Участники берут каждый свой лист, продев руки в прорези, рисуют кистью портрет, не глядя. У кого "шедевр" получился удачнее - забирает приз.

Банкир

"Банкиром" станет тот, кто быстрее всех вытрясет содержимое банок с монетами через узкую прорезь в крышке, не прибегая к помощи посторонних предметов.

Цепь

За отведенное время изготовить цепь с помощью скрепок. Чья цепь окажется длиннее - побеждают в конкурсе.

Первооткрыватель

Сначала участникам конкурса предлагается "открыть" новую планету - надуть как можно быстрее воздушные шары, а затем "заселить" эту планету жителями - быстро нарисовать на шаре фигурки человечков фломастерами. У кого "жителей" на планете окажется больше - победитель!

Два вола

На участников конкурса надевается как упряжка, длинная веревка, и каждый из двух участников старается "утянуть" соперника за собой, в свою сторону. При этом каждый старается дотянуться до приза, который расположен в полуметре от каждого игрока.

Передавай шапку

Все участники встают в два круга - внутренний и внешний. У одного игрока на голове шапка, ее нужно пустить по своему кругу, условие одно - шапку передавать с головы на голову, не касаясь ее руками. Выигрывает та команда, в которой игрок под номером один вновь окажется в шапке.

Азбука

Каждый участник игры получает карточку с буквой алфавита, соответствующей начальной букве имени или фамилии участника. Ведущий рассказывает детям что-нибудь, например: сказку, интересную историю, и вдруг хлопает в ладоши, произнося любое слово (напр., «малина»). Игроки должны быстро встать таким образом, чтобы из карточек с буквой алфавита сложилось названное слово.

Шишки, желуди, орехи

Играющие разбиваются на группы по три человека и выстраиваются колоннами таким образом, чтобы получилось 3 круга, один в другом. Всем участникам присваиваются названия: игрокам первого круга – «шишки», второго – «жёлуди», третьего – «орехи». Игрок, которому не хватило места в колоннах, становится водящим. Он говорит одно из названий, например, «шишки», и игроки в соответствующем кругу должны поменяться местами, а водящий в это время должен успеть занять чьё-то место. Оставшийся без места игрок, становится водящим.

Коленочки

Играющие сидят вплотную друг к другу. Левая рука каждого лежит на правой коленке соседа слева, а правая – на левой коленке соседа справа. Если круг не замкнут, то крайние кладут одну руку себе на колено. В процессе игры нужно быстро хлопнуть ладонью по колену, не нарушая

последовательности в руках. Если кто-то хлопнул не в свою очередь или не той рукой, то он убирает руку, которая «ошиблась». Игра начинается с хлопка ведущего по направлению часовой стрелки. Как только вновь раздаётся хлопок ведущего, направление движения меняется в противоположную сторону. В игре необходимо поддерживать определённый темп. Ведущий внимательно наблюдает за правильностью выполнения задания. В итоге один или несколько человек оказываются победителями.

Камень, колодец, полотно, ножницы

Играющие делятся по парам и вместе вслух считают: «Один, два, три!». На счёт «три» каждый из них изображает пальцами руки какую-либо фигуру. Камень – сжатый кулак; полотно – открытая ладонь; ножницы – два разведённых пальца; колодец – два пальца, образующие букву «о».

Как определить победителя в паре? Ножницы режут полотно, но тонут в колодце и тупятся об камень. Полотно накрывает колодец и камень. Камень и ножницы тонут в колодце. В каждой паре определяется победитель. Эти игроки образуют новые пары. Игра продолжается, пока не останется один победитель.

Суша – вода

Ведущий занимает положение перед игроками, и объявляет задание: «Я буду называть слова. При слове «суша» вы делаете шаг вперёд, при слове «вода» - шаг назад». Ведущий начинает быстро называть слова, затем неожиданно говорит: «Берег (море, озеро)». Игроки, сделавшие шаги, выбывают из игры.

Картошка, капуста, огурец

Ведущий занимает положение перед игроками и объявляет задание: «Я буду произносить слова, сопровождая их движениями рук. Когда я скажу слово «капуста», нужно поднять руки ладонками вверх, при слове «картошка» - опустить руки вниз ладонками, при слове «огурец» - руки раздвинуть в стороны по диагонали». Затем ведущий начинает произносить слова, при этом показывая и другие движения. Участникам важно не сбиться. Основное условие – участники игры должны смотреть на руки ведущего! Кто собьётся, выбывает из игры.

Птица, рыба, зверь

Участники стоят в кругу или сидят на стульях по кругу. Ведущий подходит к любому из игроков и произносит слова: «птица», «рыба», или «зверь». Игрок, к которому подошёл ведущий, должен быстро сориентироваться и дать название птицы, рыбы или зверя. Повторяться нельзя! Кто не назовёт, выбывает из игры.

Нью-Йорк

Ведущий просит участников повторить громко 10-15 раз «Нью-Йорк», затем неожиданно спрашивает: «Столица США?». Дети должны не сбиться и дать правильный ответ – «Вашингтон». Кто сбился, выбывает из игры. Игра продолжается: теперь ведущий просит повторить 10 – 15 раз слово «красный», затем спрашивает: «На какой цвет переходят улицу?». Затем ведущий просит повторить слово «молоко» и спрашивает: «Что пьёт корова?» и т.д.

Самый рассеянный

Ведущий показывает участникам игры какой-нибудь предмет, например, карандаш, и просит всех выйти на минутку из комнаты. Оставшись один, ведущий кладет карандаш в какое то место, где он хотя и виден, но может быть замечен лишь при внимательном осмотре комнаты. Можно, например, положить карандаш на перекладину, связывающую ножки стола, на карниз и т.п. Когда участники игры по зову ведущего возвращаются в комнату, каждый старается как можно скорее обнаружить карандаш. Увидев его, играющий сейчас же садится, заранее тихо на ухо сообщив водящему о находке. Самый рассеянный - последний, может выполнить какое - либо шуточное поручение.

Разведчик

Из ребят, стоящих в кругу выбирается водящий. Ребята стоят в разных произвольных позах. Водящий запоминает эти позы и отходит в сторону. Ребята меняют позы, водящий заходит в круг и его задача - заметить изменения, если он заметит менее трех изменений - ему загадывается фант.

Запрещённое движение

Ведущий объясняет правила. Все ребята должны повторять движения, которые он будет показывать, кроме одного - "запрещённого", скажем, обхвата руками головы. Ведущий совершает различные движения руками, ногами, головой, корпусом... Уличив подходящий момент, показывает неожиданно "запрещенное" движение. Кто его повторит или даже попытается повторить, тот считается нарушившим правила игры и должен выйти из игры. Сначала ведущий проводит игру в медленном темпе, давая возможность ребятам усвоить следующее правило - не повторять "запрещенное" движение. Потом темп игры ускоряется... В результате остается один или несколько победителей.

Покажи и повтори

Ребята садятся в круг, каждому необходимо придумать действие, например, хлопнуть в ладоши, закрыть глаза и т.д. Первый игрок показывает движение, которое он придумал, второй - движение первого и свое и т.д. по часовой стрелки. Если один из участников игры ошибся - он выходит из игры.

Передай по цепочке

Две команды выстраиваются друг напротив друга. Участники команд должны взять своих соседей под руки. По сигналу они поднимают камешки и передают соседям, которые передают их дальше по цепочке. Руки играющих должны быть соединены на протяжении всей игры. Если кто-то уронит камешек, то должен его поднять, не разрывая цепи. Первый участник, передав первый камешек, может сразу же поднимать другой. Выигрывает команда, первой передавшая все камешки последнему игроку.

Похитители

Две команды выстраиваются друг напротив друга на расстоянии 10 метров. В центре между командами поместите какой-нибудь предмет (кегли, булаву или клюшку). Участники каждой команды должны рассчитаться по порядку. Руководитель называет номера, а играющие с соответствующими номерами выбегают в центр. Их задача - схватить предмет и вернуться к своей команде, стараясь это сделать так, чтобы участник противоположной команды не успел его задеть. За удачное "похищение" начисляется по 2 очка. Если соперник сумел его запятнать - 1 очко.

Мертвая зова

Свяжите концы длинной веревки. Все дети берутся за эту веревку двумя руками и образуют круг, внутри которого на полу, или на земле рисуется еще один круг, раза в три поменьше. Это "мертвая зона". По сигналу ' каждый начинает тянуть веревку на себя, стараясь заставить других играющих вступить в малый круг. Тот, кто туда наступит, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один играющий.

Медведь в западне.

Играющие образуют круг. Один из них внутри круга - медведь. В то время, как остальные играющие крепко держатся за руки, медведь пытается силой разорвав кольцо или проскочив между игроками, выбраться из круга, но ему не разрешается использовать для этой цели руки. Когда ему все- таки удастся вырваться, остальные игроки бросаются в погоню. Задевший первым становится новым медведем.

Ха-ха-ха

Когда дети стоят в кругу, попросите одного из них сказать "ха", второй должен сказать "ха", второй должен сказать "ха-ха", третий "ха-ха-ха" и т.д. по кругу. Это необходимо произносить без улыбки и смеха. Тот, кто засмеялся, выбывает из игры.

Летучая мышь и мотылек

Играющие образуют круг 3-5 метров в диаметре. В центре один из играющих с завязанными глазами - это "летучая мышь" и трое из

“мотыльков”. “Летучая мышь” старается поймать “мотыльков”. Когда она кричит: “летучая мышь”, то мотыльки отвечают: “мотылек”. Их голоса помогают определить их местоположение в кругу. Перед игрой объясните играющим как подобным образом, используя ультразвук, ориентируется в пространстве летучая мышь.

Хвост дракона

Играющие выстраиваются в колонну по одному и берут друг друга за пояс или за плечи. Задача игрока, стоящего первым, - поймать игрока, стоящего последним. Внимание! Игру лучше всего проводить на поляне.

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.

Третий лишний

В игре два водящих: один - убегает, другой - догоняет. Все остальные игроки распределяются по парам и становятся таким образом, чтобы образовалось 2 круга, один в другом. Убегающий может встать перед любой из пар. В этом случае начинает убегать игрок, оказавшийся в колонне третьим от центра. Перемещаться убегающий и догоняющий могут только за кругом. Если убегающий пойман, водящие меняются местами.

Мигалки

Часть участников игры занимает стулья, расставленные по кругу, при этом один стул должен остаться свободным. Другие игроки по одному становятся позади участников, сидящих на стульях. Тот, кто окажется за спинкой пустого стула, должен подмигнуть одному из игроков, сидящему на стуле, а последний, в свою очередь, может занять пустое место. Остальным участникам, стоящим за стульями, важно удержать игроков на стульях.

Четыре стихии

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

Доброе утро, охотник!

Игроки становятся в круг, выбирают «охотника», который ходит за кругом. Неожиданно он прикасается к плечу одного из игроков, тот поворачивается и произносит: «Доброе утро, охотник!», - продолжая идти по кругу в направлении, противоположном движению «охотника». Пройдя полкруга, они встречаются, игрок вновь говорит: «Доброе утро, охотник!», - после чего оба начинают бежать каждый в своём направлении, чтобы занять оставшееся пустое место. Не успевший занять место становится «охотником».

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 становится ведущим.

Летучий голландец

Игроки становятся в круг и берутся за руки. Одна пара бежит за кругом. Внезапно кто-то из них ударяет по сцепленным рукам кого-нибудь из круга. Пара, которую ударили по рукам, должна выскочить из круга и обежать его, то же самое делает пара, которая ударила, только она движется в противоположном направлении. Игроки, быстрее обежавшие круг, занимают пустое место; другие - передвигаются за кругом. Игра продолжается.

Пятка-нос

Участники игры образуют два круга: внутренний и внешний (с одинаковым количеством игроков). Игроки внутреннего круга стоят лицом к игрокам внешнего круга, таким образом, образуют пары (важно запомнить своих партнеров). По команде ведущего игроки внешнего круга начинают бежать по часовой стрелке, а игроки внутреннего круга – в противоположном направлении. Ведущий дает команды, которые должны выполнять пары, причем очень быстро.

Например, ведущий произносит: «Спина к спине!»,- игроки должны встать спинами друг к другу. Пара, которая последней сделает это, выбывает из игры. Побеждает та пара, которая безошибочно выполнит все задания.

Команды могут быть следующими:

- «Ладонь к ладони!»;
- «Ухо к плечу!»;
- «Колено к ладони!»;
- «Ступня к ступне!»;

Русская игра «Вышибалы»

Участники делятся на две команды: ведущие и играющие. Очерчивается прямоугольник – «город». С противоположных сторон находятся ведущие. У них – мяч. В середине «города» стоят играющие. Ведущие попеременно бросают мяч в играющих, стараясь попасть в них. В кого попал мяч, тот выбывает из игры. Кто из детей поймал мяч, тому засчитывается «свечка», т.е. он может при попадании в него остаться в игре. Также свою «свечку» можно отдать кому-нибудь из тех, кто уже выбит. Ведущие попеременно бросают мяч, пока не выбьют всех играющих, не переступая черту «города». Затем команды (ведущие и играющие) могут поменяться местами и продолжать игру.

Американский треугольник

Разновидность пятнашек, начинается игра с того, что трое из четырех играющих встают в круг, держась за руки как можно шире. Один оставшийся вне круга - водящий. Его задача - запятнать одного из трех в кругу, стоящего напротив (оббегая, подпрыгивая, подлезая). Задача троих - не допустить этого. Если водящий запятнал, то происходит смена водящего или игрока "напротив".

Обезьяньи салки

"Обезьяньи салки" - разновидность пятнашек.

Водящий догоняет убегающего, который меняет способы передвижения, водящий обязан менять свои способы передвижения вслед за убегающим.

Охотник и сторож

Из числа играющих выбирается "охотник" и "сторож". "Сторож" становится на середине площадки. Возле него чертят круг диаметром в два метра. Остальные играющие "звери" разбегаются по площадке в разных направлениях. Пойманные отводятся в круг под охрану "сторожа". Их можно выручать. Для этого достаточно ударить стоящего в кругу по вытянутой им руке (переходить за линию круга пойманные не могут). Но если "сторож" или "охотник" запятнают выручающего, то он сам отправляется в круг.

Гуси - утки

Все садятся в круг на корточки. Водящий ходит вокруг всех по кругу и, дотрагиваясь до каждого, говорит: " Утка". Как только водящий дотрагивается до кого-то и говорит: "Гусь", то этот игрок должен догнать водящего, а водящий должен занять место игрока и т.д.

Третий лишний

Все становятся в круг по парам в затылок друг другу. Двое водящих: один - убегает, другой - догоняет. Убегающий может встать третьим сзади (или спереди) к одной из пар, тогда, стоящий спереди (сзади) должен убежать.

Задача догоняющего осалить убегающего игрока, тогда они меняются ролями.

Мы веселые ребята ...

Участники делятся на две команды. Одна команда играет роль догоняющих, вторая - убегающих. Команды играющих выстраиваются в линию на разных концах игрового поля. По команде обе команды начинают двигаться навстречу друг к другу, говоря:

"Мы веселые ребята, любим бегать и играть,
Но попробуй нас догнать!"

Как только заканчивают произносить слова, команда догоняющих ловит команду убегающих. Пойманных приводят к ведущему и считают. Команды меняются ролями. Победители - по количеству пойманных. Догоняющие могут ловить противников до тех пор, пока они не забегут за свою линию.

Вороны и воробьи

Участники делятся на две команды. По жребию одни становятся воронами, другие - воробьями. Обе команды становятся вдоль одной линии спинами друг к другу. Ведущий кричит: "Вороны", либо - "воробьи". Если он называет команду ворон, то вороны догоняют воробьев. Если называют команду воробьев, то они догоняют ворон (можно договориться о том, чтобы та команда, которую называют, убежала). Те, кого поймали, выходят из игры, оставшиеся игроки продолжают игру. Можно сыграть несколько раз затем посчитать оставшихся игроков в командах. Выявляются победители.

Примечание: догоняющие ловят до тех пор, пока убегающие не забегут за некоторую линию, начерченную на поле.

Коршун и наседка.

Играющие становятся в затылок друг к другу и обхватывают за пояс впереди стоящих. Первый в цепи изображает "наседку", все остальные - "цыплята". Один из играющих "коршун". Он старается схватить "цыпленка", стоящего последним в цепи, "наседка" же всячески мешает этому, преграждая "коршуну" путь разведенными в сторону руками. Все играющие помогают наседке, перемещаясь по площадке так, чтобы конец цепи находился как можно дальше от "коршуна".

Французские салки (разновидность пятнашек)

Участвуют: "охотник" - водящий; "собаки" - помощники водящего; "утки" - убегающие.

Охотник стоит в небольшом кругу с мячом. Его задача - сбить "летающих" вокруг уток. Мяч ему приносит собака, которая гуляет по большой окружности. "Сбитые" утки становятся собаками.

Лабиринт (разновидность пятнашек)

Играют не менее 11 человек. Два из них водящие - кошка и мышка. Участники стоят упорядоченно, расставив руки в стороны, лицом в одну сторону (образуя коридор). По команде ведущего (либо хлопок, либо свисток) все участники поворачиваются в одну сторону налево или направо, образуя коридоры. По команде ведущего участники поворачиваются обратно. "Кошке" и "мышке" разрешается бегать только по коридорам. Если "кошка" поймала "мышку", то они меняются ролями, либо с кем-то из стоящих в лабиринте.

Ловля парами (разновидность пятнашек)

Один водящий сначала пятнает одного. Затем, взявшись за руки, они пятнают вдвоем, затем - втроем, когда число водящих станет - 4, то они разбиваются на 2 пары и т.д., пока все они не станут водящими.

Ловля цепью (разновидность пятнашек)

Начало - как в предыдущей игре, только водящие остаются одной цепью. Эта игра проходит интересно в лесу или среди столбов.

Антилопы и львы.

Участники делятся на 2 команды: одни - львы, другие - антилопы. Львы - это водящие, они прячутся на местности и ждут, когда участники (антилопы) подойдут близко. А дальше как в простых салках.

Автопортрет

На листе ватман сделаны две прорези для рук. Участники берут каждый свой лист, продев руки в прорези, рисуют кистью портрет, не глядя. У кого "шедевр" получился удачнее - забирает приз.

Ассоциации

Все садятся в круг, и кто-нибудь говорит на ухо своему соседу любое слово, тот должен моментально сказать на ухо следующему свою первую ассоциацию с этим словом, второй - третьему и т.д. пока слово не вернется к первому.

Бабочка

Два участника получают по большому сачку на длинной палке и по воздушному шару. Задача игроков - как можно скорее поймать соперника в сачок, стараясь не "потерять" шарик.

Бильбоке

Старинная французская игра с привязанным шариком, который подбрасывается и ловится в ложечку. Возьмите толстую нитку или шнурок длиной 40 см. Один конец приклейте липкой лентой к шару от настольного тенниса, а другой - к доньшечке пластмассового стаканчика или привяжите к ручке пластмассовой кружки. Ваше бильбоке готово. Играют

несколько человек. Надо подбросить шарик вверх и поймать его в стаканчик или кружку. За это начисляется одно очко. Ловить шарик по очереди до промаха. Промахнувшийся передает бильбоке следующую за ним игроку. Победителем становится тот, кто первым наберет условленное количество очков.

Болото

Тоже довольно старая игра. Играющие делятся на команды, но можно и без этого. Играющим выдается по две картонки (можно обычную бумагу). Задача - по этим картонкам - "кочкам", передвигаясь с одной на другую, как можно быстрее перебраться через "болото".

Быстрые водоносы

Участвуют два человека. На двух стульях стоит миска с водой и лежит по одной ложке. В нескольких шагах стоит еще два стула, а на них пустой стакан. Кто первый заполнит пустой стакан, тот - победил.

Вечернее платье

Ведущий вызывает две пары и предлагает изготовить "Вечернее платье", используя только газеты, булавки, прищепки и ножницы. Победителей определяют другие гости.

Вопрос соседу

Все садятся в круг, ведущий - в центре. Он подходит к любому игроку и задает вопрос, например: "Как тебя зовут?", "Где ты живешь?" и т.д. Но отвечать должен не тот, кого спрашивают, а его сосед слева. Если ответит тот, кого ведущий спрашивал, он должен отдать фант. После игры фанты разыгрывают.

Все наоборот

Игрокам предлагается попробовать нарисовать или раскрасить что-то, но левой рукой, а кто левша - правой.

Два вола

На участников конкурса надевается как упряжка, длинная веревка, и каждый из двух участников старается "утянуть" соперника за собой, в свою сторону. При этом каждый старается дотянуться до приза, который расположен в полуметре от каждого игрока.

Дамский модельер

В игру приглашаются двое юношей, каждый получает по указке в руки. Выносятся плакаты с нарисованными на них женскими платьями. На платьях есть все детали - рюшки, защипы, пройма, шлица, разрез и т. д. Ведущий, не показывая, называет деталь, а юноши показывают указкой. Кто не смог - проиграл.

Золотой ключик - 1

Играют две команды по шесть-восемь человек. Командам выдают по одному ключику, укрепленному на колечке, и по два "носа" - длинные, бумажные, с резиновой подвязкой. На расстоянии нескольких метров от каждой команды ставится стул. Первые игроки по команде надевают "носы", цепляют на них ключики и бегут каждый к своему стулу. Оббегают его и возвращаются к своей команде. Подбежав к первому игроку в своей колонне, они "носом", без помощи рук, перемещают ключик на "нос" следующего игрока. Побеждает команда, закончившая первой.

Золотой ключик - 2

Участникам игры придется изобразить мошенников из сказки "Золотой ключик". Вызываются две пары. Один в каждой паре - лиса Алиса, другой - кот Базилио. Тот, кто Лиса - сгибает в колене одну ногу и, придерживая ее рукой, вместе с Котом, у которого завязаны глаза, обнявшись, преодолевают заданную дистанцию. Пара "доковылявшая" первая получает "золотой ключик" - приз.

Золушка

Смешайте на столе кучку из гороха, фасоли, чечевицы, сушеной рябины, калины - что найдется под рукой: 3-4 разных вида, не больше. Надо разобрать все на однородные кучки - с завязанными глазами. Побеждает тот, кто за определенное время (его устанавливают заранее) разберет большее число зерен и ягод. Если что-то попадет не в ту кучку, из нее вынимают два зерна или ягоды - как штраф.

Сиамские близнецы

Выходят по двое от каждой команды и становятся рядом: рука об руку. По парам соприкасающиеся руки связывают, а свободными руками, то есть один из участников левой, а другой правой рукой должны завернуть приготовленный заранее сверток, обвязать его тесемкой и завязать на бантик. Чья пара вперед - получает очко. Очко проигравшей пары переходит в зрительный зал.

Изготовим крышечки

Участникам игры предлагается издали посмотреть на набор банок различной величины и формы. Брать в руки их нельзя. У каждого игрока - кусочек картона, из которого они должны выстричь крышки так, чтобы они точно совпали с отверстиями банок. Побеждает тот, у кого больше крышек точно совпало с отверстиями банок.

Испорченный телефон

Все садятся в рядок. Левый крайний шепчет что-то своему соседу на ухо, тот дальше. Правый крайний говорит вслух то, что до него дошло. Тот, кто

начинал, сообщает, что именно хотел передать он. Порой искажения бывают очень забавными. После каждого "звонка" надо пересаживаться, чтобы все смогли побывать на концах "провода"

Испорченный факс

Данная игра является модификацией всем известной игры "испорченный телефон". Принцип игры заключается в следующем: игроки каждой команды (желательно не меньше 4 человек в каждой) строятся в затылок друг другу. Перед первыми в колоннах кладется чистый листик и ручка. Затем, ведущий подходит поочередно к последним игрокам в колоннах и показывает им заранее подготовленную несложную картинку. Цель каждого игрока нарисовать на спине впереди стоящего то, что он увидел. Потом тот, кому рисовали на спине судорожно пытается осознать, что же ему там так коряво нарисовали и осознав, пытается изобразить аналогичную картину на спине следующего. Так идет дальше до первого в колонне, который рисует окончательный вариант на лежащем перед ним листике. Выигрывает та команда, чей рисунок будет хоть издали напоминать оригинал.

Капуста

Эта игра похожа на игру "Линии из одежды". Из каждой команды выделяется один игрок, и команда должна за определенный промежуток времени, скажем за 5 минут, одеть на него максимальное количество одежды.

Кегля

Играющий становится перед стулом с кеглей, идет 8-10 шагов вперед, останавливается. Затем ему завязывают глаза, предлагают повернуться вокруг себя один - два раза, пройти обратно то же количество шагов обратно к стулу и, подняв руку, сверху опустить ее на кеглю. Выполнивший задание получает приз.

Колпак на колпаке

Склейте один большой колпак и несколько маленьких - желательно разноцветных. Маленькие колпаки подвешивают на крепкой нитке. Играющие по очереди надевают большой колпак и завязывают глаза. Надо три раза повернуться вокруг своей оси, присесть и, выпрямившись, попасть большим колпаком в маленький.

Коняшки

Нужны несколько пар и большое помещение, где нет бьющихся предметов. В дальнейшем все напоминает хорошо знакомую еще с детства всем игру, один садится на другого и ... А дальше сидящему на спине сзади прицепляют бумажку с написанным словом. Играющие должны прочесть, что написано на спинах пары противника и, в то же время, не дать прочесть свою.

Космонавты

По краям площадки чертят 6-8 треугольников - "ракетодромов". Внутри каждого из них рисуют круги - "ракеты", но обязательно на несколько кругов меньше, чем играющих. Все участники встают в круг в центре площадки. По команде ведущего идут по кругу, взявшись за руки, говоря слова: "Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!" После этого все бегут к "ракетодрому" и занимают места в "ракетах". Кто не успел занять место - выбывает из игры.

Кривая дорожка

На полу проводят мелом кривую, змеевидную черту - дорожку. Смотря все время под ноги сквозь перевернутый бинокль, нужно пройти дорожку с одного конца на другой и не споткнуться.

Кто быстрее оденется

Гости делятся на две или более команд, каждая команда получает чемодан или большую сумку, в которой находятся рубашка, брюки, шапка с шарфом и пара кроссовок. По команде первый участник от каждой команды подбегает к чемодану (сумке), надевает на себя все указанные вещи, хлопает в ладоши, затем снимает и складывает обратно в чемодан (сумку), закрывает его и бегом возвращается к команде. Далее следующий игрок проделывает тоже самое. Команда, первая закончившая эстафету, считается победителем.

Кто это?

Возьмите каждый по листку бумаги и нарисуйте сверху голову - человека, животного, птицы. Загните лист так, чтобы нарисованного не было видно - только кончик шеи. И передайте рисунок соседу. У каждого участника игры оказался новый лист с изображением, которого он не видел. Все рисуют верхнюю часть туловища, снова "прячут" рисунок и передают соседу, чтоб на новом полученном листке дорисовать конечности. А теперь разверните все рисунки и посмотрите, какие на них изображены существа.

Курица

Необходимо написать - "как курица лапой". Участникам к ногам крепятся фломастеры, кто быстрее и понятнее написал заданное слово - победил в игре.

Лучший шофер

К двум машинкам привязываем длинные нитки, а на их концах карандаши; игроки начинают наматывать нитки на карандаши. Побеждает тот, кто быстрее смотает всю нитку.

Матрена

Собираются все платки, какие есть, главное, чтобы хватило на всех участников. Делятся на две команды, становятся в шеренгу друг за другом, у каждого руках платок. Лучше построиться МДМД. По команде второй игрок со спины завязывает платок первому, уж как получится (категорически запрещено поправлять или помогать друг другу), затем третий второму и т. д.. Последний игрок завязывает предпоследнему и победно выкрикивает "готовы!". Вся команда поворачивается лицом к сопернику.

Матрешки

На стуле лежат два сарафана и две косынки. Кто быстрее наденет сарафан и повяжет косынку, тот победитель.

Мяукаем и хрюкаем

Игроков делят на две команды, завязывают им глаза и перемешивают их между собой. Остальные гости образуют круг. Одна команда "мяукает", другая - "хрюкает". Необходимо как можно быстрее собраться своей командой в "кучу", не выходя из круга.

Мяч под подбородком

Выбираются две команды, которые встают в две линии лицом друг к другу. Условие: играющие должны держать мяч под подбородком, во время передачи дотрагиваться до мяча руками ни в коем случае нельзя, при этом разрешается касаться друг друга как угодно, лишь бы не уронить мяч.

Найди место

В ряд ставят стулья, сиденьями поочередно в разные стороны. Водящий берет длинную палку и начинает обходить сидящих на стульях. Если около кого-то он стукнет палкой об пол, этот играющий должен встать со стула и пойти следом за водящим. Так водящий ходит вокруг стульев, стучит то тут, то там, и вот за ним следует целая свита. Водящий начинает удаляться от стульев, ходит кругами, змейкой; остальные повторяют все за ним. Вдруг, в неожиданный для всех момент, водящий дважды стучит по полу. Это сигнал к тому, чтобы все немедленно заняли свои места. А это теперь не так-то просто, поскольку стулья смотрят в разные стороны. Сам водящий старается занять место одним из первых. Теперь водит тот, кому не досталось места.

Нарисуй солнышко

В этой эстафетной игре принимают участие команды, каждая из которых выстраивается в колонну "по одному". У старта перед каждой командой лежат гимнастические палки по количеству игроков. Впереди каждой команды, на расстоянии 5-7 метров, кладут обруч. Задача участников эстафеты - поочередно, по сигналу, выбегая с палками, разложить их лучами

вокруг своего обруча - "нарисовать солнышко". Побеждает команда, которая быстрее справится с заданием.

Объем легких

Надуть воздушные шары за отведенное время без помощи рук.

Опусти мяч

Пары встают спиной друг к другу, несколько наклоняясь вперед. Между спинами (чуть ниже) зажат теннисный мяч. Задание: аккуратно опустить его на пол.

Отдай честь

Ведущий предлагает игрокам отдать честь правой рукой, а левую одновременно вытянуть вперед с оттопыренным большим пальцем, сказав при этом: "Во!". Затем хлопнуть в ладоши и проделать то же самое, но быстро сменив руки.

Отыщи пару

Участникам состязания выдаются клубки, концы которых у кого-то в конце зала. Задача конкурсантов - сматывая нить, как можно быстрее добраться до той, у кого в руках кончик ниточки клубка.

Ледяная ладонь

Несколько детей избираются ведущими, они имеют "ледяную ладонь", остальные разбегаются. Ведущие считают до 10 и начинают гоняться за остальными. Если убегающего задела, он замирает на месте (по стойке смирно, либо с распростертыми руками). Чтобы "расколдовать" его, любой неводящий должен потрясти его за руку или пролезть у него между ног.

Количество водящих выбирается в зависимости от числа играющих. Когда дети устали или им надоело, можно спросить, кто сколько разморозил своих друзей (возможно давать жетоны за каждого размороженного). Как вариант все играющие могут действовать парами, тройками. Можно играть на мелководе, где нужно проплывать между ног "заколдованных".

Кузнечики (самый длинный прыжок)

Задача заключается в том, чтобы группой сделать прыжок как можно дальше. Первый номер в команде делает первый прыжок от стартовой линии. Второй прыгает с того места, где приземлился первый. Участники могут брать только самые лучшие прыжки. Играть можно как в помещении так и на открытом воздухе. Прыгать можно в сторону, на одной ноге и т.д.

Перелей воду

Особенно эта игра хороша в летний жаркий день. Для того, чтобы ее организовать, Вам нужно иметь несколько бумажных стаканчиков. В начале игры все ее участники стоят в кругу и во рту держат по бумажному стаканчику. Стаканчик одного из играющих наполняется водой. Задача

участника, у которого стаканчик с водой, перелить его следующему участнику в стаканчик, не прибегая к помощи рук.

Задачи змею

Группа детей делится на две команды, одна команда-змеи, другая-ловцы. Команде змей выдается по веревочке, один конец которой они зажимают в руке и трясут веревку так, чтобы она извивалась, как змея. Змеи бегают по определенной площадке, а ловцы должны наступить на извивающийся хвост змеи. Как только веревка выпадает из рук, Ловец превращается в змею, а змея — в ловца. Можно организовать игру так, что ловцов будет больше чем змей.

Проверка ловкости

Требуется стул и спичечный коробок. Играет любое количество человек. Поставьте коробок на ребро за правую заднюю ножку стула. Игрок должен взять коробок зубами, оставаясь на стуле. Если он упадет или заденет пол, он проиграл.

В магазине за углом

Игроки сидят в кругу, лидер начинает игру, называя 2 вещи (одну носят выше талии, другую ниже талии), которые он хочет купить в магазине за углом, Игроки по очереди говорят, что они хотят купить. Их выбор будет правильным, если эти вещи надеты на их соседях - то, что носится выше талии - на соседе справа, то, что носится ниже талии - на соседе слева. Сколько времени пройдет, пока игроки научатся делать правильный выбор?

Вошебные руки

Игроки находят удобное место и прижимают руки к бокам, большими пальцами цепляясь за пояс, петельку ремня, пояс юбки или брюк. Потом они в течение 1 минуты стараются развести руки в стороны, напрягая мышцы (но не отрывая при этом свои пояса). Через минуту они быстро отпускают свой пояс и полностью расслабляются. Руки должны подняться вверх сами, будто по волшебству!

Газетные ленты

Требуется газета (по листу на игрока). Каждому дается газетный лист. Задача - разорвать ее так, чтобы получилась длинная лента. Засеките время - у кого будет самая длинная лента (целая) за, допустим, 4 минуты.

Перепутанные газеты

Требуется несколько газет. Игроки садятся в 2 линии лицом друг к другу, как в железнодорожном вагоне. В это время лидер раздает каждому по газете, перепутав и переложив в них листы. По сигналу, игроки стараются собрать листы в нужном порядке. Побеждает первый (можно соревноваться за второе и третье места).

Звезда и газета

Требуется газета. Каждому игроку дается газета, из которой надо за 3 минуты сделать пятиконечную звезду, отрывая лишнюю бумагу. У кого получится самая ровная и большая звезда?

Брось улыбку

Игроки сидят в кругу. Лидер начинает игру - улыбается, потом прикрывает рот ладонью, словно стирая улыбку. Когда он убирает ладонь, улыбка исчезла. Лидер "бросает" улыбку" другому игроку, который "ловит" ее руками, "наносит" ее на лицо, потом "стирает" и "бросает" другому. Тот, кто засмеется или улыбнется не в свою очередь теряет "жизнь".

Это - кастрюля

Требуется кастрюля или другой подходящий предмет. Лидер держит кастрюлю и говорит: "Это - шляпа", изображая, что надевает ее на голову, и т.д. Второй игрок берет ее и говорит: "Это теннисная ракетка", изображая игру в теннис. Игра продолжается, пока не иссякнут все идеи использования кастрюли. Это хорошее упражнение для тренировки воображения.

Выполни в темноте

Ведущий предлагает играющим в течение 1-3 минут осмотреться и запомнить все, что находится в данном помещении. Затем кому-нибудь завязывают глаза и дают задание, например, подойти к столу, взять какой-либо журнал (их несколько), открыть его на двадцатой странице, вручить его одному из участников игры и вернуться на место.

В алфавитном порядке

Играющие сидят, заложив руки за спину. Ведущий произносит короткое слово, например, ручка. Все пытаются побыстрее в уме представить буквы этого слова в алфавитном порядке.

Пирамида

На столе лежит 10-12 кубиков. Играющий должен с завязанными глазами соорудить одной рукой столбик с основанием в один кубик.

Три шага

Вариант жмурок, но играющие могут за всю игру сделать только три шага.

Твой тайный друг.

Это ролевая игра. Ведущий собирает в одну коробку имена девочек, в другую - мальчиков. Предлагает всем поучиться быть тайными друзьями, приходить на помощь в трудную минуту, делать сюрпризы и подарки, оставаясь незамеченным. После этого предлагает юношам вытянуть имена девушек, а девушкам - имена юношей. Игра проходит в течение 1-2 дней. В конце второго дня тайные друзья могут рассекретиться и назначить встречи. Важно, чтобы никто не остался без внимания, поэтому ведущий должен заранее придумать сюрпризы, которые он будет рассылать он имени тайных друзей.

ИГРЫ С МЯЧОМ

Играющие стоят в кругу, расставив ноги так, чтобы стопы касались соседа. Водящий находится в центре с мячом. Он пытается выкатить мяч из круга между ног любого из игроков. Пропустивший мяч становится водящим. Играющим разрешается останавливать мяч только руками, и не в коем случае они не должны сдвигать ноги.

Начертите линию, разделяющую всю игровую площадь на 2 части. Разделите детей на 2 команды - с одной и с другой стороны линии, которую они не должны пересекать. Одному игроку завяжите глаза, и вручите свисток. Задача команд - выбросить мяч из своей зоны за линию. Тот, у кого завязаны глаза, может дать свисток когда захочет, и та команда, на чьей стороне окажется мяч, получает штрафное очко.

Бомбардировка

Начертите линию, разделяющую всю игровую площадь на 2 части. Положите на линию несколько мячей. Разделите детей на две команды, которые находятся по обе стороны линии. По сигналу играющие каждой команды подбегают к линии, стараясь забрать как можно больше мячей, и бросают их в соперников. Никому не разрешается заступать за линию. Если в кого-то из игроков попадают мячом, он уходит из игры, но если брошенный в него мяч он сумеет поймать, то это не считается попаданием. Побеждает команда, в которой останется больше игроков.

Вышибалы по цепочке

Разделите детей на две команды по 5-6 человек. Одна команда выстраивается в колонну, в которой каждый участник берет за пояс впереди стоящего товарища, образуя цепочку. Другая команда образует круг вокруг цепочки и старается выбить мячом последнего игрока. Им разрешается в любом направлении по кругу передавать мяч, в то время как цепь старается спасти от мяча своего последнего игрока. Только первый в цепи может отбивать мяч руками. Когда выбивают последнего в цепочке игрока, он выходит из игры.

Футбол цепочкой

Разделите детей на две команды. Они выстраиваются друг напротив друга. Участники команд берут своих соседей под руку, образуя цепочку. На противоположных сторонах игровой площадки установите ворота. Мяч - в центре поля. Игра начинается по свистку. Задача команды - провести мяч к воротам соперников и забить гол, не разрывая цепи.

Ведробол

Это разновидность баскетбола, только вместо кольца можно использовать ведро, коробку или корзину для бумаг, которая стоит на полу. Используются

баскетбольные правила. Но очко не засчитывается, если мяч не остался в ведре или оно перевернулось.

Две команды выстраиваются на расстоянии 10 м друг от друга. Игроки каждой команды должны рассчитываться по порядку. Посередине между линиями команд положите футбольный мяч. Руководитель называет номера играющие с этим номером должны подбежать к мячу постараться пнуть его в сторону своей команды. Тот, кто сумеет это сделать приносит своей команде очко.

Катапульта

Положите поперек бревна доску длиной 1-1,5 м (как качели). На один конец положите и прикрепите крышку от банки. В нее положите теннисный мячик. Играющий резко наступает на один конец, заставляя мяч взлететь в воздух. Начисляются очки тому, кто сумеет поймать свой мяч.

Мяч на привязи

Вкопайте в землю шест, так чтобы он был высотой 3 м. Сделайте на высоте 2 м на шесте метку. На земле нарисуйте вокруг шеста круг радиусом 2 м. Затем разделите его пополам линией 5 м. Мячом может служить теннисный мяч или любой другой мягкий мяч, обернутый сеткой, за которую к нему привязывают веревку 2,5 м. Другим концом веревка привязывается к вершине шеста. В игре используется теннисная ракетка. Также по мячу можно ударить руками. Задача играющих - обвить веревку вокруг шеста над 2-метровой отметкой. Двое играющих стоят каждый на своей стороне, границы которых определяются линией 5 м. Оба бьют по мячу, стараясь закрутить веревку в разных направлениях. Вступать в круг нельзя.

Футбольный боулинг

С расстояния 8-12 м играющие пинают футбольный мяч по установленным 10 кеглям\булавам или пластиковым бутылкам. Счет ведется как в обычном боулинге.

Для этой игры подойдет любая площадка или спортзал. С одной стороны прочертите линию 15 метров, которая будет обозначать “Дом команды”, параллельно ей в семи метрах - еще одну линию. Затем на расстоянии 25-30 м самую дальнюю линию.

Играющие делятся на 2 команды. Одна из них в “поле”, другая бьет по мячу. Первый игрок сам подбрасывает мяч и бьет по нему рукой или кулаком. После удара по мячу он должен добежать до дальней линии и вернуться “домой”, стараясь это сделать так, чтобы команда соперников не попала в него мячом. Если он не сумеет перебросить мяч за линию 7 метров, ему дается вторая попытка. Если он не сможет сделать это и во второй раз - передает мяч игроку своей команды.

Члены команды, находящейся в поле, не имеют определенного места положения и могут свободно перемещаться по площадке за семиметровой линией. Они должны попасть мячом в пробегающего игрока другой команды, но им не позволяется делать более одного шага с мячом, а также держать его более трех секунд. Они могут передавать друг другу мяч, чтобы кто-то мог с более близкого расстояния бросить в бегущего соперника, которому нельзя убежать дальше площадки, ограниченной концами линий. Заранее определите число попыток, которые должна сделать команда. Выигрывает команда, в которой сумело пробежать большее число игроков.

Играющие делятся на две команды, одна из которых в поле, а другая пинает мяч. Игрок команды, у которой мяч, старается пнуть его как можно дальше в поле, а затем пробежать 25-30 метров до определенной линии и вернуться “домой”. Игрок в поле, поймавший мяч, должен поднять его над головой, а остальные игроки выстраиваются в колонну за ним. Если тот, кто бежит, успеет вернуться прежде, чем соперники построятся в колонну, то он приносит своей команде очки. Определите заранее число попыток для каждой команды.

Передай мяч

Разделите детей на две команды, которые образуют два круга - один внутри другого. Играющие стоят в круг лицом наружу. Каждой команде дайте по три мяча. Задача команд - передавать мячи по кругу в разных направлениях в быстром темпе. Если играющие роняют мяч, они выходят из игры. Побеждает команда, в которой через определенное время осталось больше игроков.

Спортивная конкурсная программа «Велосипедный экстрим»

Состязания могут проходить либо по командам, либо индивидуально. Участники имеют личный велосипед.

Состязания состоят из 5-7 конкурсных заданий. Сложность заданий определяется исходя из возраста участников. Предлагаемый набор конкурсов является базовым.

Коридор – участники проезжают коридор из двух параллельных гимнастических палок (ширина коридора 10 см, длина 1 метр). За каждое касание колесом – 2 штрафных очка.

Змейка – участники проезжают дистанцию от старта до финиша змейкой, огибая конусы, стоящие на расстоянии 1 м друг от друга. За пропуск конуса и его касание – 1 штрафное очко.

Не пролей! – участникам необходимо, не останавливаясь, перевезти стакан с водой с одного куба на другой. За упор ногой в землю – 2 штрафных очка, за расплескивание воды – 2 штрафных очка.

Одной рукой – участникам необходимо проехать от старта до финиша, держась за руль одной рукой, в свободной руке – большой мяч (футбольный). За потерю мяча – 1 штрафное очко.

Что за слово? – участникам необходимо проехать от старта до финиша, где расшифровать слово («Велосипед») в виде ребуса. Если проводится командное соревнование, то участники решают кроссворд (1 участник – 1 слово) или загадки (1 карточка с загадкой, 1 карточка с отгадкой. Соединить загадку с отгадкой). Не засчитывается задание, если ответ неверный.

Извозчик – участникам необходимо перевезти ездока на багажнике (раме) от старта до финиша.

На одном колесе – выигрывает участник, простоявший дольше всех на одном колесе.

Победитель каждого конкурса определяется по схеме: 10 – количество штрафных очков + 3 балла за скорость прохождения дистанции (в личном первенстве); в командном первенстве – по сумме результатов за все конкурсы. Побеждает участник или команда с наименьшим количеством штрафных очков и набравший наибольшее количество очков.

Сценарий «Бенефис Бабы-Яги»

Дорогие друзья! Сегодня ни один дом не обходится без телевизора. Вы с удовольствием смотрите различные шоу с участием полубившихся всем артистов, актёров и ведущих. Мамы и бабушки с упоением смотрят различные концертные программы. Например: Бенефис Шифрина, Петросяна, Елены Воробей.

А у нас сегодня будет необычный бенефис. Бенефис Бабы-Яги. Эту сказочную жительницу леса знают все, от мала до велика. Но никто в самом деле её не видел. Только сегодня и только сейчас, дорогие ребята, у вас появится возможность лично насладиться обществом прекрасных жительниц сказочного леса.

Итак, встречайте наших обворожительных Бабок Ёжек Лесной поляны.

Выход Бабок Ёжек на сцену.

Теперь познакомимся с нашими милыми девушками поближе. Каждой участнице нужно было рассказать немного о себе.

1. Испытание «Визитная карточка»

Мисс Москва есть, Бюст, Нога,
Ну а где же мисс Яга?

Красных девиц соберем,
Супер-конкурс проведем.

Тьфу, тьфу, глазам не верю,
Что за прелесть – лепота.
Как подходит этим феям
Званье Мисс Баба Яга

Бабы Ежки, в путь смелей,
Рекламу сделайте себе.
По одежке вас встречаем,
По фантазии провожаем.

Жюри оценивает выход Бабы-Яги на сцену, её костюм, рассказ о себе.

Но нашим Бабулькам Ягулькам жилось бы в одиночестве тяжело, если б
рядом не было милого друга.

2 испытание «Мой милочек».

Каждой Бабе Яге выдаётся лист, фломастером или маркером нарисовать
верного друга лесной старушки – Кощея Бессмертного. Победит та
участница, у которой выйдет самый интересный Кощеюшка.

3 испытание «Макияж Бабы Яги».

Ягоды, овощи фрукты – они
Для макияжа природой даны.
Кто Бабу Ягу в цветок превратит,
В конкурсе этом и победит.

Нанести макияж на изображении Бабы Яги.

4 испытание: «Осколки счастья»

Рисунки с изображением Кощея Бессмертного разрезаются на 10 частей.
Нашим милым участницам нужно, как можно быстрее собрать рисунок
правильно. Кто из вас окажется проворнее остальных – тот и победитель.

5 испытание «Делаем заклинание» (д/з)

Применив искусство колдования,
Придумайте магическое заклинание.
И еще фантазия поможет вам
Всего лишь 10 слов
Должно быть там
Кто придумает оригинальнее и лучше...

6 испытание «Танец с метлой».

Метла – это роскошь, наше Авто,
Баба Яга без метелки – никто.
Танец с метлой – это кайф, это рай.
Партнерша взлететь может, не забывай.
Крепко к любимой метле ты прижмись
И в вихре танца ты с ней закружись.

Звучит быстрая и медленная музыка. Б.Я танцуют под музыку.

Подведение итогов.

Самая модная Баба Яга –

Самая очаровательная Баба Яга -

Самая добрая Баба Яга -

КОНКУРС БАНТИКОВ

Зал украшен разноцветными ленточками, бантиками, шарами. Много кукол и других игрушек. Звучат позывные церемонии, выходит ведущий, весь украшенный бантами.

Ведущий: Здравствуйте, мальчишки - озорные шалунишки! Здравствуйте, девчонки - веселушки, хохотушки! Всем нам известно, что самым первым украшением девочек является бант - ленточка, которую они ежедневно заплетают в косички. Девочки любят свой бант, берегут его, гордятся им! Поэтому сегодня мы преклоняемся перед этим украшением и устраиваем Церемонию Бантиков - праздничный, торжественный обряд. Уважаемые зрители, сделайте губки бантиком, улыбнитесь, ведь мы начинаем наш праздник!

Это праздник-соревнование, в котором участники, а это могут быть и мальчики и девочки, показывают свои банты, доказывают их широкое применение. За победу в конкурсах победителям вручается бантик. Кто больше наберет бантиков, тот и победит.

КОНКУРС «ПРЕЗЕНТАЦИЯ КОСТЮМА»

Идет оригинальное представление участниками своих костюмов, сделанных на основе максимально широкого использования бантов.

КОНКУРС "ЗАПЛЕТИ БАНТ»

Участники должны заплести бант помощнице. У кого красивее, оригинальнее, тот победит.

КОНКУРС "ГАЛСТУК-БАНТ"

Необходимо продемонстрировать, что бант - прелестное украшение, как и галстук.

КОНКУРС «БАНТ-ВОПРОС»

Предлагаются разноцветные банты-ленточки, к которым прикреплены вопросы:

1. Девочкино украшение. (Бант.)
2. На каком семейном празднике используют яркие, красочные ленты, банты? (На свадьбе.)
3. Какого цвета был бант у Мальвины? (Синий.)
4. Ленточкой какого цвета перевязывают новорожденных мальчиков? А девочек? (Синей, красной.)
5. Перечислить мультипликационных героев, которые носят банты? (Бант-галстук: Леопольд, Волк, Колобки и т.д.)
6. Длинная цветная узкая лента, которую бросают среди танцующих на балах, маскарадах? (Серпантин.)

КОНКУРС "УКРАСЬ ПОДАРОК БАНТИКОМ»

Участникам предлагается обернуть книгу подарочной бумагой и обвязать полученный подарок бантиком.

КОНКУРС "РАЗВЯЖИ УЗЕЛ"

Кто быстрее развяжет заранее подготовленные узлы (одинаковые для всех) на банте.

КОНКУРС "ЧАСТУШКИ О БАНТАХ»

Сочинить частушку, где бы упоминался бант.

КОНКУРС БУКЕТ ИЗ БАНТОВ»

Из набора нескольких ленточек нужно сделать букет. У кого получится оригинальнее, тот победит.

КОНКУРС "С БАНТОМ ПО ЖИЗНИ»

Придумать примеры нового, необычного использования бантов, ленточек.

КОНКУРС "ТАНЕЦ С БАНТОМ-ЛЕНТОЙ»

Участники демонстрируют заранее подготовленный (желательно сюжетный) танец с ленточкой.

Жюри подводит итоги.

СТАРТИН

Правила проведения стартина:

1. На протяжении всего конкурса участники должны танцевать, т.е. в течение 50 минут никто из членов команды не прекращает движения.
2. Все члены команды танцуют вместе, чтобы было видно: «Мы – одна команда!»
3. Танцевальные движения команд должны быть максимально одинаковы.
4. Артистичность – не забывайте, что на вас смотрит не только жюри, но и болельщики, и некоторое присутствие артистизма не повредит.

5. Оригинальность и творческий подход – каждый человек оригинален; и ваша задача – творчески включить каждого человека в команду, чтобы команда стала именно Командой.

ЗАДАНИЯ ДЛЯ СТАРТИНА

«Шляпный конвейер»

Материалы: веревка, шляпы или панамы.

Участвуют команды по 3-7 человек. По количеству участников к веревке с интервалом в 1 метр пришиваются шапочки или панамы. Участники надевают их на головы и танцуют под музыку. Проигрывает та команда, у которой раньше с участника слетела шапочка. Руками шапку держать нельзя.

«Единство»

Группам под музыку необходимо выполнять синхронные танцевальные движения.

«Самая тонкая команда»

Материалы: обруч для каждой команды.

Необходимо забраться в гимнастический обруч. У какой компании войдет в обруч больше человек, та и победила.

«Пуговица»

Командам сообщается, что сейчас они должны будут танцевать, а жюри будет оценивать их, но по каким критериям сообщит позже, так что нужно очень стараться. Как только танец окончен, в каждой команде считается количество пуговиц на верхней одежде участников. Побеждает команда, у которой жюри обнаружит большее количество пуговиц.

«Коробок»

Команды с равным количеством участников встают в линии, и как только начинает звучать музыка, они должны передавать коробок от спичек, надетый на нос, от участника к участнику без помощи рук. Выигрывает команда, которая, не уронив коробок, успела передать его, пока звучала музыка.

«Именной танец»

Ведущий объявляет о том, что сейчас будут танцевать только те, кто услышит свое имя. Например; сейчас танцуют все Саши, а теперь Елены. Можно называть несколько имен одновременно.

«Бронзовый олень»

Для участия в конкурсе приглашаются все мальчики, которые считают себя самыми загорелыми. Из них выбирается победитель и призеры, которым присваивается звание «бронзового оленя». Они исполняют победный танец «северного оленя».

«Гусеница»

Все участники образуют цепочку или разбиваются на несколько команд-цепочек. Первый - «голова», последний, соответственно, - «хвост». Включается музыка, и гусеница начинает двигаться вперед. При этом «голова» показывает различные танцевальные движения (машет руками, делает выпады, идет гусиным шагом и т.д.). Все остальные должны повторять движения за ней. Когда «голова» устает, она поворачивается к следующему игроку, гладит его по голове и переходит в хвост, после чего все продолжается с новым ведущим и новыми «приколами». Конкурс длится, пока звучит музыка.

«Несмеяна»

Из участников выбирается царевна Несмеяна, затем на сцену приглашаются желающие участвовать в конкурсе. Им нужно своим танцем рассмешить Несмеяну, не прикасаясь к ней.

«Танцевальный марафон»

Участники делятся на группы по 5-12 человек. По 1-2 минуты звучат несколько мелодий. Группы должны, быстро перестраиваясь, танцевать соответствующие движения. Побеждает самый слаженный, быстрый и оригинальный коллектив.

«Зоопарк»

Участникам необходимо станцевать так, как бы это сделали: слоны, змеи, сороконожки, жирафы и т.д.

«Елочка»

Один человек из компании становится «елочкой». Остальные за одну минуту должны украсить его при помощи подручных средств. Побеждает компания, у которой «елочка» красивее.

«Самая высокая команда»

Участники должны танцевать как можно выше (забираться на плечи друг к другу, или подпрыгивая).

«Все ниже и ниже»

На определенной высоте (человеческого роста) устанавливается перекладина, под которой должны пройти все участники по очереди, при этом выполняя танцевальные движения. Постепенно перекладина

опускается. Игра проводится до тех пор, пока не останется один самый гибкий участник.

«Геометрические фигуры»

Команды танцуют в кругу и по сигналу ведущего перестраиваются в треугольник, затем в квадрат и т.д.

«Танц-пол»

Звучит музыка. Играющие двигаются в такт с ритмом. Когда музыка останавливается, все должны сесть на пол. Тот, кто сядет последним, выходит из игры и должен отойти в сторону. Чтобы обезопасить себя от возможных ошибок, садиться на пол надо полностью.

«Нетрадиционный танец»

Задача участников: исполнить заданный танец в определенном жанре:

- танец солнечных зайчиков (Сиртаки);
- танец червячков в яблоне (Восток);
- танец лягушек (рок-н-ролл);
- танец кувшинок на воде (Китай);
- танец слоников (Самбо).

«Очумелые ручки и очумелые ножки»

- танец «Как можно меньше ножек на земле»;
- танец живота;
- танец на корточках;
- танец носиков.

