

Игры в помещении





*Уважаемые вожатые, в этом документе мы собрали блок игр на тему
«Игры в помещении».*

Одним из ключевых аспектов в работе вожатого является умение организовать игры и развлечения для детей. Одним из видов таких развлечений являются игры в помещении. Они не только помогают детям развлечься и отдохнуть от активных игр на улице, но и развивают их мышление, креативность и навыки общения. Именно поэтому важно уделять должное внимание играм в помещении и делать их частью вашей программы.

С уважением, Центр методических разработок!



Игра «Шерлок Холмс»

Выбирается и выводится один участник. Ему сообщается, что остальные придумывают историю (тему можно сообщить заранее, что-нибудь связанное с летом, праздником, морем). Участник возвращается. Его задача - восстановить историю, задавая разные вопросы, на которые можно отвечать только «да», «нет», или «не знаю». Но, на самом деле, когда участника выводят, остальные договариваются о дополнительных условиях, к примеру:

Если вопрос водящего заканчивается на гласную букву - все отвечают «да»

Если на согласную - отвечают «нет»

Если на мягкий, твердый знак, букву «ы» - отвечают «не знаю»

Пусть попробует, составить всё, что услышал, в историю. Получаются очень необычные и смешные истории.

В конце игры участнику можно открыть этот секрет.



Игра «Утонченный сон»

Выбирается помощник для оценивания. Делим отряд на 3 группы, где им необходимо создать утонченную и изящную статую. Далее: "Сейчас мы попадем в Древнюю Грецию, и чтобы статую сохранилась до нашего времени, вам нужно уснуть... Теперь представьте, что мы вернулись в настоящее время в статуи музея и к вам пришел посетитель. Ваша задача не шевелиться и не напугать посетителя, то есть кто зашевелится-тот проиграл." После этого выбранный человек следит за тем, кто шевелиться, обходя статуи (детей).

Игра "Медведь преисполненный"

Дети стоят в кругу, закрывают глаза. Вожатый выбирает "медведя" и "охотника." "Охотник" выходит в центр круга. "Медведь" показывает движения. Задача "охотника" найти "медведя", то есть человека за которым повторяют движения. Когда "медведь" найден, он становится "охотником" и игра продолжается.



Игра «Шоу голос»

Участники становятся в круг и берутся за руки. Ведущий в середине круга. Ему завязывают глаза. Включается песня. Остальные участники движутся по кругу и подпевают, пока ведущий не хлопнет руками. Круг останавливается, музыка утихает. Ведущий показывает на одного из стоящих в кругу. Тот должен пропеть измененным голосом часть исполняемой песни. Если ведущий узнал по голосу человека, то меняется с ним местом, если не узнал, то начинается новый круг. Если стоящий в кругу трижды не смог узнать поющего, ведущий меняется.

Игра «Кричащие ботинки»

Все стоят в кругу, опустив глаза вниз. Каждый должен выбрать взглядом ботинки любого человека из круга. На счёт «три» все поднимают глаза на того человека, чьи ботинки они выбрали. Если взгляды сошлись, эти люди должны громко закричать и выйти из игры/сесть. Игра продолжается дальше.

Игра «Загадочная гостиная»

Прятки, но дети прячутся не за чем-то, они имитируют предметы мебели. После чего - ведущие (в шуточной форме) оценивают мебель из участников, кто пошевелился вне роли: проигрывает.



Игра «Ток»

Участники делятся на две команды и становятся друг на против друга в две шеренги. С одной стороны лежит предмет, с другой стоит ведущий, который дает импульс. Задача команд - передать импульс как можно быстрее, чтобы человек, который стоит последним в шеренге, схватил предмет быстрее человека из другой команды. Затем люди, которые стояли в конце, переходят в начало, и игра продолжается.

Игра «Ап!»

Игроки сидят на стульях, перед ними ходит водящий и, импровизируя, рассказывает какую-то историю-приключение. В самый интересный момент он говорит: «Ап!» - в это время все вскакивают со своих мест и бегут к стене напротив, касаются её и бегут обратно садиться на стулья. Ведущий также пытается занять свободное место. Тот, кому стула не досталось, продолжает историю и всю игру.



Игра «Боб-Доб»

Все усаживаются за длинным столом. С одной стороны стола – водящий. Кому-нибудь дают монетку или другой мелкий предмет. Держа руки под столом, незаметно передают монетку друг другу. Внезапно водящий кричит: «Бобчинский, Добчинский руки на стол!» Все должны немедленно положить руки на стол, ладонями вниз. В том числе и тот, у кого в руке в этот момент окажется монета. Водящий пытается угадать, у кого монета (по звуку, положению руки и т. д.). По его приказу руку надо поднять. Если водящий ошибся, игра повторяется, если угадал, тот, у кого оказалась монета, становится водящим, а водящий садится со всеми за стол.

Игра «Крест-параллель»

Это игра-загадка. Вожатый говорит, что есть 4 положения: крест-параллель, параллель-крест, крест-крест, параллель-параллель. Нужно сказать соседу по очереди одно такое положение, догадываясь об их значении. Ведущий же будет говорить, верно или не верно было сказано. Игра идет по кругу. Можно ее закончить, как только круг замыкается, можно играть до разгадки.

Разгадка: крест обозначает скрещение ноги у сидящего человека или нога на ногу, а параллель – рядом стоящие ноги. Соответственно нужно назвать то положение, которое обозначило бы ноги говорящего и ноги того, кому говорят. Например, у меня ноги скрещены, а у соседа – нога на ногу, я говорю ему: крест-крест.



Игра «Киностудия»

Участникам дается задание – нарисовать и озвучить фильм. Каждая группа превращается в киностудию. Киностудия выбирает тему будущего фильма и придумывает его название. После того как определены темы фильмов, сценаристы придумают сюжет. Художники рисуют кадры (количество кадров у всех групп должно быть равным). Звукооператоры сочиняют текст и решают, как они будут рассказывать содержание на художественном совете. Режиссер осуществляет общее руководство, координирует действие всех. Просмотр фильмов и их оценка проходит на художественном совете, в который входят ведущие режиссеры, кинокритики (члены жюри). Лучшему фильму присуждается премия (за лучший сценарий, за лучшее художественное воплощение идеи, за лучшее звуковое решение сюжета и др.).

В этом конкурсе очень важна помощь взрослых, чтобы ребята обязательно справились с поставленной задачей.

1. этап – разбивка на несколько микрогрупп, каждая из которых придумывает и обыгрывает сюжет на любую тему.
2. Этап – представление авторов идеи – идейных лидеров.
3. Этап – представление организаторов в каждой группе.
4. Этап – новая разбивка по группам в зависимости какой фильм понравился больше.
5. Этап - все лидеры выстраиваются на сцене и в течение 30 секунд каждый рекламирует предполагаемую им отрядную деятельность в смене и способы осуществления этой деятельности.
6. Этап – тот, за кем после этого проголосует большая часть отряда – ваш командир.



Игра «Тропинка»

Эту игру можно проводить как в помещении, так и на свежем воздухе. Все участники встают и становятся в затылок за ведущим. Участники идут змейкой по тропинке в затылок друг за другом, причем ведущий переходит воображаемые препятствия, перепрыгивает через воображаемые рвы, а остальные повторяют его движения. Ведущий может меняться (он может стать в конец змейки), тогда у каждого появляется возможность побывать в этой роли. Кто был самым оригинальным ведущим?

Интересен вариант игры, когда все участники с закрытыми глазами цепочкой (держась за руки) следуют за ведущим. Перед играющими ставится задача - не разорвать цепочку, не потерять соседа. В ходе игры у участников вырабатывается доверие друг к другу, появляется желание помочь идущему за тобой товарищу. Ведущему хорошо иметь двух помощников, которые помогут ему обеспечить безопасность играющих.



До новых встреч!

город-курорт «Анапа», 2024 год.