

ИГРЫ В ПОМЕЩЕНИИ

“Снежный ком”. Играющие садятся в круг. Первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое имя. Третий называет два предыдущих и свое и т.д. пока первый не назовет имена всех.

“Математика”. Дети сидят в кругу. Воспитатель дает задание: “Начнем считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное 3, произносит вместо цифры свое имя”.

“Свеча”. Участники игры садятся в круг вокруг свечи. Воспитатель берет в руки талисман и начинает знакомство. “Разрешите представиться: Маша... Рост... Вес... Объемы... Размер ноги... Образование...” Представление зависит от содержания того, что хочет услышать воспитатель. Если цель – узнать что-либо интересное из увлечений детей, то воспитатель рассказывает о своих увлечениях в таком же возрасте, если цель – содержание будущей деятельности, воспитатель рассказывает о том, чем он занимался в оздоровительном лагере в таком же возрасте; если цель – понять внутреннее состояние ребенка, то воспитатель рассказывает о своих переживаниях в этом возрасте. Талисман передается рассказывающему. Ведущий задает тему, ритм, содержание, направляет и регулирует течение игры.

“Кого нет”. После представления каждого, гасится свет и один человек покидает помещение. Оставшиеся должны угадать кого нет, и назвать его имя.

“Фигуры”. Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся руками. Ведущий объясняет, что необходимо с закрытыми глазами, не размыкая рук, построить квадрат, равносторонний треугольник, звезду, используя только устные разговоры.

“Голоса животных”. Дети разбиваются на пары, выбирая голос какого-либо животного. Затем они расходятся по разные стороны помещения и при погашенном свете перед ними стоит задача – найти партнера по голосу выбранного животного.

“Угадай, что я вижу!” В эту игру можно играть везде и всюду: она разгоняет скуку и доставляет удовольствие. А лучше всего она действует, отвлекая внимание, если Петя снова ссорится с Аней или коля печально забился в угол.

Начинайте так:

Вы: Я вижу кое-что красного цвета, чего ты не видишь!

Ребенок: Сердечки на занавесках?

Вы: Нет.

Он: Обложку Таниной книжки?

Вы: Нет.

Он: шапку Олега?

Вы: Нет.

Он: Фантик на столе?

Вы: Да!

Поверьте, продолжаться это может до бесконечности!

“Рассказ без прилагательных”. Участники разбиваются на группы по 4 человека. Каждая группа получает задание написать за 10-15 минут рассказ на какую-нибудь тему (“Как я собирался в лагерь”, “Наше путешествия в лагерь” и т.д.). Но при этом в рассказе вместо определений-прилагательных должны быть оставлены пустые места. Затем группы собираются вместе и по очереди вписывают в свои рассказы прилагательные, которые наугад говоря им представители других групп. Эти прилагательные могут носить смешной (но не обидный) характер. Замет зачитываются готовые рассказы, определяется самое смешное, самое оригинальное произведение. Продолжительность игры 40-50 минут.

“Угадай песню (стихи)”. Играет группа ребят. Определяется водящий, он отходит за пределы слышимости. Ребята подбирают песню или стихотворение, из которых выбирается ода строка или куплет. Например, строчка пушкинского стихотворения: “Я помню чудное мгновенье, передо мной явилась ты...” Все ребята, сидящие по кругу, берут себе по одному слову из этой строчки. Водящий возвращается и начинает опрос ребят. Он может задавать любые вопросы, самые несуразные, всем по очереди или в разбивку, типа “Твое отношение к соленой капусте?”, а отвечающий должен употребить доставшееся ему слово: “У меня к капусте чудное отношение!”

“Коначко” (конец-начало-конец). Играть можно вдвоем, втроем, двумя командами или по кругу. Слова необходимо подбирать таким образом, чтобы последний слог первого слова служил началом второго: РУКА-КАПОР-ПОРОГ и т.д. замешкавшийся выбывает из игры. Можно индивидуально составлять цепочки на определенную тему. Побеждает тот, чья цепочка длиннее.

“Чепуха” Двое играющих в тайне от других играющих договариваются о теме, на предмет которой они будут общаться невербальными средствами. Начинают разговор. Очевидцы, догадавшись, о чем идет речь, подключаются к беседе. Когда все будут вовлечены в игру, с последнего подключившегося начинают выяснять предмет общения – кто как понял тему беседы и какую информацию передавал сам.

“Шли по улице”. Всем играющим присваиваются номера. №1 начинает: “Шли по улице 4 крокодила”, №4 отвечает: “А почему 4?”, №1: “А сколько?”, №4: “А 8”. В игру вступает №8: “А почему 8?”, №4: “А сколько?”, №8: “А 5!” и т.д. если кто ошибся или замешкался, отдает фант. Собранные фанты в конце игры разыгрываются.

“Угадай, кто это”. Тот, кто начинает, выбирает кого-то из игроков и описывает его так: Он маленький, веселый и темноволосый. Все смотрят друг на друга. Может, это Рита, Таня или Костя? Если никто не может угадать, описание можно уточнить: на этом человеке черные лакированные туфли, красная кофта и в волосах заколка. Теперь, конечно, всем ясно, что это Юля.

“Нашупанный банан” Дети садятся в кружок. У каждого под рубашкой что-нибудь спрятано. Один из детей пытается на ощупь отгадать, что же там такое. Игра становится интересней, если действует правило: сразу не называть угаданные предметы, а ощупать все, что спрятано и только тогда называть у кого что спрятано.

“Обмен одеждой”. Дети садятся в кружок и внимательно смотрят на одежду друг друга, стараясь ее запомнить. Затем один из них выходит за дверь, а несколько игроков меняются частями одежды. Ведущий входит и пытается определить на ком одеты чужие вещи и кому они принадлежат. Сразу бросится в глаза, если мальчик Саша наденет юбку Ани. Не так заметно, когда меняются носками.

“Внимание, он приближается!” Дети встают в кружок как можно плотнее друг к другу. Они передают из рук в руки мягкую игрушку или еще какой-нибудь предмет, пока звучит музыка. Каждый старается как можно скорее избавиться от этого предмета. Как только музыка остановится, тот, у кого в руках окажется игрушка, выходит из игры.

“Подарки”. Играющие садятся полукругом и выбирают водящего, затем предлагают ему ненадолго выйти. Каждый играющий готовит себе подарок: ножик, карандаш, монетку, булавку и т.п. Зовут водящего. Он обходит всех и старается запомнить, у кого какой предмет. Затем он вторично выходит, а играющие собирают все вещи в одно место. Опять зовут водящего и предлагают ему раздать подарки кому какой хотелось. Если водящий раздаст правильно подарки. Выбирают нового водящего; если ошибется, повторяют в третий раз. После третьего же раза выбирают нового водящего.

“Моментальный снимок”. Ведущий кладет на стол несколько предметов (карандаш, коробочек, скрепку, ножик и т.п.) и накрывает их листом бумаги. Затем зовет играющих. Когда все приготовятся, он приподнимает закрывающий предметы лист на 3-5 мин и снова закрывает. Предлагается, чтобы каждый записал, какие он видел предметы. Потом проверяют правильность запоминания. Выигрывает запомнивший больше других и без ошибок.

“Что изменилось?”. На столе раскладывают 10-15 открыток. Играющим предлагается в течение 1-2 мин запомнить расположение нескольких открыток. Когда все посмотрят вторично, предлагается сказать, какие были сделаны перемещения. Выигрывает тот, кто укажет правильно все (или большее число) изменения.

“Руки на стол!”. Играющие делятся на две равные группы и садятся по обе стороны стола. Одна группа получает какой-нибудь небольшой предмет: монету, пуговицу, резинку – и начинает передавать ее под столом. Неожиданно один из играющих другой группы громко говорит: “Руки на стол!”. Тотчас вся группа, передававшая предмет, должна положить обе руки на стол ладонями вниз. У кого-нибудь под ладонью обязательно должен находиться предмет. Вторая группа должна угадать, у кого он находится,

причем угадывает один, советуясь с товарищами. Если он угадает, предмет переходит к его группе. Тогда вся группа начинает передавать предмет под столом, а первая группа угадывает, у кого он находится. Если не угадает, то предмет остается у первой группы и она выигрывает очко. Так играют до условленного количества выигрышных очков.

“Веселая игра в ложки” Приготовьте на одну ложку меньше, чем участников игры. Пусть участники игры сядут в кружок на корточках, руки за спиной. Посередине по кругу положите ложки (на одну меньше, чем участников игры). Ведущий рассказывает историю, которая может начинаться приблизительно так:

Жила-была одна семья. Фамилия у них была Ложкины...

Услышав слово “ложка”, дети должны как можно скорее схватить одну из ложек. Тот, кому не досталось ложки, выбывает из игры. Затем ложки опять кладутся на прежнее место и игра продолжается. Не забудьте при этом отложить одну ложку в сторону, а потом история продолжается:

Однажды в воскресенье Ложкины решили сходить куда-нибудь пообедать всей семьей. Каждый нарядно оделся, только маленький Олег не захотел расстаться со своей пижамой. “Если ты немедленно не оденешься, то получишь ложкой по лбу!” - сказал папа, рассердившись. Но Олег упрямо стоял на своем. Бабушка сказала: “А мы с тобой после обеда будем есть мороженое маленькими ложечками” - и уговорила внука. Олег переоделся и все сели в машину. Кафе называлось “Золотая ложка”. Там все было очень красиво, а официанты вели себя необыкновенно солидно. За одним из столов сидела толстая дама с рыжей собачонкой, а напротив нее худой господин, ее муж, который облизывал свою ложку. “Взгляни, дорогая, - сказал он толстой даме, увидев, как семья Ложкиных садится за столик. – удивительно, сколько детей – и всего одна собака!” Подали еду. Только пап собрался налить маме стаканчик вина, как пес Мопси потянул за скатерть. Хаос вышел отменный. На пол полетели тарелки, вилки, ножи стаканы и ложки. Прибежал ужасно взбудораженный официант. Он успокоился только после того, как папа Ложкин за все заплатил. Семье Ложкиных пришлось уйти из кафе. Они пошли напрямик к палатке, где продавали сосиски, поели жареных колбасок, очень вкусных. Только мопс ничего не получил: в наказание ему пришлось просто смотреть.

Вместо ложек можно поиграть в другие предметы, например, в каштаны, плюшевых верей, кубики и т.д. Важно только, чтобы они находились от детей на одинаковом расстоянии. Дети непременно должны держать руки за спиной и обращаться друг с другом аккуратно. Бережно. А выдумать историю вовсе не так уж трудно. Она вполне может быть длинной, но обязательно интересной и веселой.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

“Нос, нос, нос, рот...” Игроки сидят кружком, посередине – ведущий. Он говорит: нос, нос, нос, рот. Произнося первые три слова, он берется за

нос, а при четвертом вместо рта дотрагивается до другой части головы. Сидящие кружком должны делать все, как говорит, а не делает ведущий, и не дать себя сбить. Кто ошибается, тот выбывает из игры. Выигрывает самый внимательный.

“Курочка по зернышку”.

1. Купим мы с бабушкой себе курочку - 2 р.

А курочка по зернышку кудах-тах-тах

2. Купим мы с бабушкой себе уточку – 2 р

Уточка тати-та-та, а курочка по зернышку кудах-тах-тах

3. Купим мы с бабушкой себе индюшонка – 2 р

Индюшонок фалды-фалды, уточка тати-та-та

А курочка по зернышку кудах-тах-тах

4. Купим мы с бабушкой себе кисаньку – 2р

Кисонька мяу-мяу, индюшонок фалды-фалды,

уточка тати-та-та, а курочка по зернышку кудах-тах-тах

5. Купим мы с бабушкой себе собачонку

Собачонка гав-гав, кисонька мяу-мяу, индюшонок фалды-фалды,

уточка тати-та-та, а курочка по зернышку кудах-тах-тах

6. Купим мы с бабушкой себе коровеньку – 2р

Коровенка муки-муки, собачонка гав-гав, кисонька мяу-мяу, индюшонок фалды-фалды,

уточка тати-та-та, а курочка по зернышку кудах-тах-тах

7. Купим мы с бабушкой себе поросенка

Поросенок хрюки-хрюки, коровенка муки-муки, собачонка гав-гав,

кисонька мяу-мяу, индюшонок фалды-фалды,

уточка тати-та-та, а курочка по зернышку кудах-тах-тах

8. Купим мы с бабушкой себе телевизор – 2р

Телевизор время-факты

Дикторша ляля-ляля, а курочка по зернышку кудах-тах-тах

“Два цветочка”.

Два цветочка, два цветочка

Ежики, ежики

Наковальня, наковальня

Ножницы, ножницы

Бег на месте, бег на месте

Зайчики, зайчики

А теперь мы дружно скажем девочки и мальчики.

“Ехал царь по лесу”

Ехал царь по лесу, по лесу, по лесу

Встретил он принцессу – 3 р

Давай с тобой попрыгаем – 3

Ножками подрыгаем – 3

Ручками похлопаем – 3

Ножками потопаем – 3

Давай с тобой покружимся – 3

И мы с тобой подружимся – 3

“Как живешь”.

Как живешь? Вот так

А плывешь? Вот так

Ждешь ответ? Вот так

Машешь вслед? Вот так

Как бежишь? Вот так

Утром спишь? Вот так

Вдаль глядишь? Вот так

Как шалишь? Вот так

“Фигурный вальс”. Все встают парами по кругу, взявшись за руки, образовав лодочку, и поют: “Шаг, шаг, шаг – на носочки. Шаг, шаг, шаг – на носочки. Покачались, перевернулись, хлопнули, имя, поменялись”.

“Ритмическое упражнение”.

Сильный – смелый наш отряд

Дружно вышел на парад.

Выше ногу,

Тверже шаг

Как в строю идет солдат.

“Где правая, где левая”. Дети прыгают под счет. Когда воспитатель говорит “правая”, дети отставляют правую на носок. (руки на пояс)

“Берег и река”. На внимание. На земле чертятся 2 линии на расстоянии 1 м. Между этими линиями “река”, а по краям – “берег”. Все стоят на “берегах”. Ведущий подает команду: “РЕКА”, и все прыгают в “реку”. По команде “БЕРЕГ”, все выпрыгивают на “берег”.

“Светофор”. На зеленый цвет – бегом на месте, на желтый – шаг на месте, на красный – стой.

“Заколдованный замок”. Играют 2 команды. 1 должна расколдовать “замок”, а 2 – помешать им в этом. “Замок” может служить дерево или стена. Около “замка” находятся главные ворота – дворе ребят из 2-ой команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке. Игроки, которые должны расколдовать “замок” по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к главным воротам. И задачи – незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до “замка”. При этом игра считается оконченной. Но задача 2-ой команды с завязанными глазами осалить тех, кто движется к “замку”. Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончании игры ребята меняются ролями. Оговорить условие: будут ли ребята из 2-ой команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.

“Сантики-сантики-лим-по-по”. Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние... За это время играющие выбирают, кто будет “показывающим”. Этот игрок должен

будет показывать разные движения (хлопки в ладоши, поглаживание по голове, притоптывание ногой и т.д.) Все остальные играющие должны тут же повторять его движения. После того, как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает все движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом, на протяжении всей игры хором произносятся слова “Сантики-сантики-лим-по-по”. В незаметный для водящего момент показывающий демонстрирует новое движение. Все должны мгновенно его перенять, чтобы не дать возможности водящему догадаться, кто ими руководит. У водящего может быть несколько попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.

“Тест на равновесие”. Две команды любого количественного состава, с одновременным участием мальчиков и девочек, становятся друг против друга. Каждый участник должен иметь против себя соперника, с которым будет соревноваться в умении сохранять равновесие. По команде все принимают следующую позу: стоя на одной ноге; другая согнута, отведена коленом несколько в сторону и прижата пяткой к колену опорной ноги; руки на поясе. По второму сигналу все закрывают глаза и стоят, стараясь не нарушить равновесие. Кто первый покачнется и станет на две ноги, открывает глаза, и если видит, что его соперник, стоящий напротив, все еще стоит на одной ноге с закрытыми глазами, делает два шага назад; если же видит, что соперник проиграл и отошел назад, остается стоять на месте. Судьи контролируют выполнение данного правила. Выигрывает команда, имеющая большее число победителей. Можно соревнование продолжить и выявить абсолютного победителя. Для этого нужно победителей первого тура разделить пополам и провести второе испытание, а в третьем туре всех выстроить в одну шеренгу и определить трех игроков, которые последними станут на обе ноги.

“Японские салки”. Играют все. Водящий преследует остальных играющих, и, если коснется кого-то, тот начинает водить. Но новому водящему труднее: он должен бежать держась рукой той части тела, которой коснулся осаливший его, будь то рука, голова, плечо, поясница, колено или локоть. Так он должен догнать и осалить кого-либо. Если играющих много, выбирают двух или даже трех водящих.

“Заяц без логова”. Дети стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это “домики” или “логово зайца”. Выбираются двое водящих – “заяц” и “охотник”.

. Заяц должен убегать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится “зайцем” и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями.

Дети встают по кругу и ходят парами. Заяц убегает от волка. Заяц встает, берет под руку, 3-ий убегает

“Здравствуйте”. Все встают в круг лицом плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: “Здравствуйте”. Можно еще назвать свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

“Водяной”. Цель: внимание, честность, знание друг друга.

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами:

Водяной, водяной,
Что сидишь ты под водой,
Выгляни на чуточку,
На одну минуточку.

Круг останавливается. “Водяной” встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих. Его задача – определить, кто перед ним. “Водяной” может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Голову трогать нельзя. Если водящий, угадал, он меняется ролью.

“К своим флажкам”. Цель: честность, внимание, как запомнили цвет своего предмета.

Разделить детей на команды. Всем командам дать предмет разного цвета. По сигналу все пляшут под музыку. Музыка заканчивается – все останавливаются и закрывают глаза. Капитаны подходят к воспитателю, а тот шепчет, как им встать. Музыка включается, все открывают глаза и ищут капитана с предметом своего цвета.

Варианты: если капитан поднимает предмет вверх одной рукой, то команда выстраивается в колонну, если в сторону – в шеренгу, если обе руки вверх – в кружок.

“Лабиринт”. Дети встают в несколько шеренг. 2 водящих (заяц, волк). Дети стоят на расстоянии вытянутой руки (боковые не поднимают руки) Заяц бежит по лабиринту не пробегая под руками. По команде воспитателя “направо” дети поворачиваются и заяц уже бежит по другому лабиринту. Волк догоняет зайца, если догонит – меняются.

“Шишки, желуди, орехи”. Рассчитать на шишек, желудей и орехов. Выстроить их в колонны лучами. Водящий стоит в центре. Кого ведущий называет, тот перемещается против часовой стрелки. В это время водящий занимает свободное место.

“Крик “качества”. В самом начале участники разбиваются на пары с теми людьми, которых они видят впервые. Участников просят определить у себя 1 качество, которым они хотели бы обладать в большей степени, и поделиться им с партнером. Затем партнеров разводят в поле на расстояние 50-10 м. Участникам завязываются глаза, и их просят найти своего партнера, выкрикивая то качество, которое их партнер хотел бы иметь в большей степени. Начиная в объявленное время, участники двигаются через поле,

прислушиваясь к тому, что кричат их партнеры. Такие качества как терпение, сила, доверие, веселье всегда звучат на поле и создают атмосферу стремления человека к совершенству. Качества, которые определяют участники, затем становятся для лидера областью, которую он может помочь развиться участнику.

“Человеческий альянс (узел)”. Это упражнение призвано привести участников к согласию друг с другом и взаимодействию. Группа состоит из 10-12 человек. Участников просят встать в круг, дотянуться и взяться правой рукой с одним человеком, а левой с другим. Затем их просят распутаться, не разжимая рук. Успех зависит от того, как участники будут договариваться друг с другом. Затем участники обсуждают, как они приходят к согласию в реальной жизни, насколько важны эти соглашения.

“Лунный мяч”. Замечательная игра для одной команды, которая развивает координацию, быструю реакцию и общительность.

Разместите вашу группу на баскетбольной площадке или на любом поле. Для игры используйте хорошо надутый пляжный мяч. Задача группы – продержаться мяч в воздухе как можно дольше (разумеется, ударяя по нему), не дать ему упасть на землю. В зависимости от группы, установите цель 30-100 ударов, при необходимости этот показатель можно и увеличить. Напряжение и надежда возрастают с установлением каждого “мирового рекорда”.

Некоторые правила:

1. Игрок не имеет права ударять по мячу два раза подряд.
2. Засчитывайте одно очко за каждый удар, и два – за удар ногой.

Не слишком сложно? “Лунный мяч” – популярная игра для всех возрастов, потому что ее очень легко понять, она не требует много опыта и подразумевает участие каждого. Так как вы стоите в кругу, ударяя по мячу, то нет никаких сомнений в том, на чем сосредоточены все взгляды – на мяче, конечно. Так как все сосредоточено на мяче, то хорошие и плохие удары не приписывают никому и игра продолжается.

Пляжный мяч дает выход фантазии, подумайте, что еще вы сможете сделать с ярко раскрашенным, подобно воздушному шару, мячом, кроме того, как передавать или перебрасывать его? После того, как вы попробовали основную игру, поиграйте в один из ее вариантов.

Попросите группу, после основных 37 ударов по мячу, продемонстрировать сколько раз группа сможет ударить по мячу так, чтобы все ударяли по очереди: 1. Не позволяя мячу упасть на землю или 2. Не пропуская игроков. Или понаблюдайте за тем, как быстро мяч переходит от одного игрока к другому по очереди, т.е. через всю группу. Если мяч коснется земли, назначайте временной штраф – скажем, 5 секунд. По мячу надо ударять, а не передавать его. Сделайте эту игру постоянной и запишите наибольшее количество ударов (только руками) в течение одной минуты. Считайте только те удары, которым не предшествовало падение мяча. Позвольте игроками самим решить, как расположиться для достижения наилучшего результата.

“Таняпетрколястаниславмария”. Эта игра не предполагает никаких особенных действий: это просто развлечение. Эту игру можно отнести к импульсивному жанру. Встаньте в круг. Возьмите секундомер и скажите игрокам, что это игра на время. Назовите свое имя и включите секундомер. Игрок рядом с вами (с любой стороны) называет свое имя и так далее, как можно быстрее, пока все в кругу не назовут свои имена. Как только последний игрок назовет свое имя – выключайте секундомер. Эту игру лучше всего проводить в большой группе, но даже в маленькой группе можно хорошо повеселиться. Заметьте. Насколько быстрее игроки произносят свои имена после нескольких попыток. Если группа маленькая, можно повторять имена по кругу 2 или 3 раза. Как вариант игры, называйте имена в обоих направлениях одновременно. Эту игру не используют для знакомства.

“Импульс”. Попросите группу из 8-10 человек встать в круг и взяться за руки. Круг должен быть максимально широким, но руки не должны размыкаться. Пока объясняете правила игры, встаньте в круг. Суть игры заключается в передаче импульса по цепочке, т.е. вы сжимаете руку игрока, стоящего справа или слева от вас и, если все сделано правильно, импульс будет переходить от одного игрока к другому, пока не дойдет до инициатора, т.е. до вас. Вы так же можете посылать импульс в двух направлениях: и направо, и налево. Вариант игры: передавайте импульс с закрытыми глазами (глаза закрыты у всех, кроме игрока, посылающего импульс). Понаблюдайте и опишите эффект, возникающий при быстрой и аккуратной передаче импульса. Однако, аккуратность здесь не так важна, как развлечение и забава. В зависимости от вашей группы “Импульс”, описанный выше, может либо работать, либо нет (если ученики захотят, чтобы он работал, он будет работать). После того, как вы разбили лед, заставив группу взяться за руки. Попытайтесь добиться большего, предоставив им “Импульс II”.

“Импульс II”. Стоя в кругу и держась за руки, игроки (10-50 человек) пытаются передать импульс, сжимая руку как можно быстрее – это игра на время. Попробуйте сперва провести игру таким образом, а затем закройте глаза – и сравните время. А теперь, попросите одного из учеников послать импульс в двух направлениях. Посмотрите, могут ли импульсы пересечься и продолжить свой ход дальше? По принципу импульса вы можете передавать все, что угодно: например, звук или какое-нибудь слово.

“Равновесие со щеткой”. Это необыкновенно веселое упражнение, но также результатом этого упражнения является улучшение отношений между учениками и готовность выглядеть глупо в глазах других. Как много ребят пропускают доступные учебные ситуации только потому, что ни не хотят выглядеть глупо перед своими товарищами. Проведение: дайте задание ученикам держать щетку вертикально так, чтобы ручка была точно над ее головой, и пусть они смотрят на самую верхнюю точку щетки. Попросите учеников повернуться вокруг своей оси 15 раз, а затем опустить щетку на пол и наступить на нее. Во время вращения ученик должен держать глаза

открытыми и смотреть на конец щетки, которую нужно держать вертикально, вытянув руку. Большинство участников упадут до завершения оборотов, а у остальных будут большие трудности с наступанием на ручку щетки. Достоинство упражнения заключается в следующем: 1. Это то самое упражнение, которое большинство людей затрудняются выполнить и таким образом они показывают свою неспособность выполнить это на глазах всех участников. Потенциально негативное изобличение снижает их нормальную чувствительность к поражению, потому что само по себе задание смешно и группа, поглощенная веселым моментом, смеясь, поддерживает любое усилие, неважно насколько оно глупо и нелепо. 2. Успешное выполнение действительно требует концентрации и согласованных усилий. Большинство людей могут контролировать головокружение.

Это упражнение так же можно выполнять в парах. Если у вас есть трудности с вовлечением в работу какого-то одного участника, сообщите, что можно выполнять это упражнение в парах. Пусть один держит щетку на голове, а другой в это время кладет руки на плечи первому и они вместе начинают вращение, глядя на щетку. Потом они вместе наступают на щетку. Используйте помощников.

Так как в результате воздействия на среднее ухо участники теряют ориентацию, необходимо использовать как минимум 4-х помощников (стоящих с севера, юга, запада и востока) для каждого выполняющего упражнение. Один из помощников следит за щеткой (готовой упасть в любой момент), а остальные наблюдают за движениями вращающегося участника – каждый помощник осознает свою ответственность за предотвращение падения товарища. Пусть 2-3 участника выполняют этот трюк перед всей группой. Затем разбейте класс на маленькие группки: участники и помощники. Это хорошее и интересное упражнение, но если его часто использовать, оно превращается в скучное, нудное и бесполезное времяпрепровождение. Предостережение: помните, головокружение может вызвать эпилептический приступ. Предупредите об этом учеников и не настаивайте на выполнении упражнения, если кто-то из участников боится, что вращение может вызвать тошноту.

“Земля, вода, огонь, воздух”. Для этой народной армянской игры понадобится мяч. Все становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: “земля”, “вода”, “воздух”, “огонь”. Если ведущий сказал “земля”, тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово “вода” играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово “воздух” – названием птицы. При слове “огонь” все должны несколько раз быстро перевернуться кругом, взмахивая руками. Затем мяч возвращается ведущему. Те, кому не удастся правильно отреагировать на слова ведущего, выходят из игры.

“Горелки”. Играют на лужайке, летней площадке не менее 20-30 м 15-25 человек. Участники, разделившись на пары, берутся за руки. Пары

становятся друг за другом вереницей. Впереди в 3-5 м от первой пары стоит водящий. Все говорят хором:

Гори, гори ясно.

Чтобы не погасло.

Глянь на небо:

Птички летят,

Колокольчики звенят...

Водящий стоит спиной к играющим. Начиная со слов “глянь на небо”, он смотрит вверх. В это время последняя пап разъединяет руки и идет вперед. Почти поравнявшись с “горельщиком”, ждут слова “звенят” и бросаются бежать вперед мимо водящего. Он гонится за любым из них и старается поймать, коснувшись рукой, прежде, чем они снова возьмутся за руки. Кого “горельщик” поймает, с тем и становится парой впереди вереницы. Водит оставшийся. Если “горельщик” никого не поймал, он снова “горит” - ловит следующую пару.

“Горельщик” не имеет права оглядываться и подсматривать. В противном случае приготовившаяся бежать пара может поменяться очередью с другой.

Никто не должен начинать бег прежде, чем прозвучит слово “звенят”.

“Горельщик” может ловить бегущих только до тех пор, как они возьмутся за руки.

“Назови синоним”. Игроки становятся в круг. Ведущий по очереди бросает им мячик и называет при этом, скажем, какое-то прилагательное. Игрок, которому попал мяч, должен назвать синоним и бросить мяч ведущему. Точно так же строится игра “Назови антоним!”

“Невод”. Двое или трое играющих берутся за руки, образуя “невод”. Их задача – поймать как можно больше “плавающих рыб”. Если “рыбку” поймали, то она присоединяется к водящим и становится частью “невода”.

“Капканчки”. Четыре играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы “захлопываются”, т.е. капканы опускают руки. Те, кто попался в капан, образуют пары и тоже становятся капканами.

Рассчитать на 1-ый и 2-ой. Первые номера встают в круг, поднимают руки и говорят:

Золотые ворота

Пропускают не всегда

Первый раз – прощается

Второй раз – запрещается

А на третий раз – не пропустим вас.

Остальные бегают цепочкой под руками по кругу. (круг может двигаться)

“Приглашение”. Один водящий в кругу. Он танцует под музыку и зовет за собой других. Все за ним повторяют. Музыка кончается – все встают в круг. Кто не успел – тот и водит.

“Леди Лей”. Дети по кругу. 1 пара танцует внутри. Хлопок. Танцующая пара расходится и приглашает нового партнера и т.д. Танец заканчивается тогда, пока все играющие не перетанцуют друг с другом. Запрещается повторно танцевать с одним и тем же партнером. Дети, образующие круг, могут двигаться на месте в соответствии с музыкой.

“Подмигишки”. Все стоят парами по круг, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены вниз. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной не партнера. Он должен посмотреть в глаза кому-нибудь из игроков первой линии и подмигнуть. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получиться, потому что игрок второй линии внимательно следит за водящим и если видит, что подмигнули его партнеру, может удержать его. Если он успел это сделать, водящий вынужден подмигивать еще раз, до тех пор, пока его подмигивание не окончится результативно. Если же игрок второй линии не среагировал вовремя и не успел схватить первого игрока, он становится водящим.

“Атомы и молекулы”. Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются “атомами”. В молекуле м.б. и 2, и 3, и 5 атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать “молекулу”, т.е. схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: “Реакция идет по три”, то сцепляются 3 игрока и т.д. Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служат команды ведущего: “Реакция окончена”. Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команды: 4 “Реакция идет по одному”.

“Вызов”. На двух противоположных сторонах площадки чертят линии “городов”, делят играющих на две команды и выбирают капитанов. Каждая команда выстраивается шеренгой за линией своего города лицом к середине площадки. Капитан команды, начинающий игру, посылает любого игрока в город другой команды. Ее участники вытягивают вперед правые руки, согнутые в локтях, ладонями вверх. Посланный игрок последовательно три раза касается ладони одного или ладоней двух-трех игроков, произнося: “Раз, два, три!” после третьего касания он бежит назад к своему городу, а тот кого он коснулся в третий раз, бросается следом, стараясь поймать (осалить) вызвавшего. Если он поймает, вызвавший идет в плен и становится в затылок за ним. Если не поймает, сам идет в плен. Затем капитан другой команды посылает своего игрока на вызов. Посланный игрок должен вызвать такого противника, который слабее или равен по скорости бега. Если он сильный бегун, то может выручить взятого в плен игрока своей команды. Для этого он вызывает игрока, за которым стоит пленник. Если вызванный не догонит его, то идет в плен, и его пленник тоже возвращается в свою команду. Если же вызванный догонит противника, то у него будет уже два пленника.

Выигрывает команда, в которой будет больше пленных. Обычно капитан тоже участвует в игре, и, если он попадет в плен, его заменяет другой игрок. Капитана стараются выручить во что бы то ни стало.

“Круговая охота”. Разбившись на две команды, игроки образуют два круга. Каждый игрок, стоящий во внутреннем круге, запоминает стоящего впереди его игрока противоположной команды. Затем по сигналу ведущего игроки, стоящие в кругах, начинают двигаться приставными шагами в разные стороны. По второму сигналу игроки внешнего круга разбегаются, а игроки внутреннего круга их преследуют. Преследовать надо только впереди стоящего игрока. Ведущий считает до тридцати, потом говорит: “Стой!” - и подсчитывает осаленных. Затем команды меняются ролями.

“Погоня”. В игре участвуют две команды. По жребию одна строится в шеренгу за линией старта, а вторая – в нескольких метрах сзади. На расстоянии 20 м за линией старта прочерчивается вторая линия, на которой с интервалом 1,5-2 м устанавливаются флажки. В 2 м от каждого флажка кладется по маленькому мячу. По сигналу ведущего игроки обеих команд бегут вперед. Игроки первой команды обгибают флажки и устремляются к финишу, игроки второй команды, минуя флажки хватают лежащие за ними мячи и стараются попасть ими в убегающих. За каждое попадание получают по очку. После этого команды меняются ролями.

“Салки на одной ноге”. Назначается водящий – салка, все остальные свободно размещаются на площадке. Салка, прыгая на одной ноге, старается догнать и осалить игроков, а те тоже прыгая на одной ноге, увертываются. Если салка догнал и коснулся игрока, они меняются ролями. Время от времени можно менять ногу, на которой прыгаешь, но переходить на бег запрещено.

“Салки парами”. Водящих двое, которые держатся за руки, как и игроки.

“Волк во рву”. Посредине игровой площадки чертят ров две параллельные линии шириной 50-60см. Во рву находятся два водящих волки. Остальные играющие козочки находятся на одной стороне рва. По сигналу ведущего козочки стараются переправиться через ров, чтобы попасть на другую сторону площадки на пастбище. Волки могут ловить коз, только находясь во рву (в тот момент, когда козы прыгают или когда они находятся рядом со рвом). Коза, прибежавшая ко рву, но побоявшаяся волка и не прыгнувшая в течении трех секунд, считается пойманной. Осаленные отходят в сторону, их считают, и они снова включаются в игру. Каждый раз ведущий дает сигнал для начала выхода коз на пастбище. После двух-трех раз перебежек выбираются новые волки, и игра повторяется. Выигрывают козы, ни разу не пойманные, и волки, поймавшие наибольшее число коз.

“Удочка”. Играющие встают в круг. В середине его водящий с веревкой, на конце которой привязан мешочек с песком. По команде ведущего водящий начинает кружить веревку с мешочком над землей так, чтобы мешочек постоянно касался земли. Играющие перепрыгивают через

веревку, когда она подходит к ногам, стараясь не задеть. Задевший становится водящим.

“Чехарда”. Две команды соревнуются в беге с прыжками через партнера, стоящего, наклонив вперед голову и опираясь руками на бедра. Начинают стоящие сзади номера. Как только задний в колонне перепрыгнул через последнего, тот бежит вперед и тоже прыгает и т. д. Дистанция произвольная.

“Запрещенное движение”. Водящий, стоя лицом к играющим, показывает различные движения руками (поднимание вперед, отведение в сторону и т.п.) и туловищем (наклоны, повороты), приседания, поднимание и отведение в сторону ноги. Играющие повторяют их. Однако есть движения, которых делать нельзя об этом предупреждают всех перед началом игры. Это, например, поднимание вперед правой руки, отведение в сторону левой ноги. Эти движения надо пропускать. Кто по невнимательности выполнит какое-либо из запрещенных движений, выбывает из игры.

“Стой!” Игроки образуют круг и рассчитываются по порядку. Один становится водящим. Он берет маленький мяч и выходит на середину. Водящий сильно ударяет мячом о землю и называет чей-либо номер. Вызванный бежит за мячом, а остальные разбегаются по площадке. Как только вызванный схватит мяч, он кричит: “Стой!”, и все должны мгновенно остановиться. Тогда игрок с мячом бросает его в ближайшего к нему, но тот может увертываться, не сходя с места. Если бросающий промахнется, то должен бежать за мячом, а в это время остальные могут перебежать подальше. Взяв мяч, водящий снова кричит “Стой!” - и старается кого-либо осалить. Осаленный становится новым водящим, играющие окружают его, и игра начинается сначала.

Вариант. Водящий не ударяет мячом об землю, а бросает мяч возможно выше и называет номер какого-либо игрока, тот ловит, и если поймал, то сразу же может бросать вверх, называя другой номер. Если вызванный не поймает мяч и он упадет на землю, нужно его быстро подобрать и далее поступать так, как указывалось выше: салить ближайшего и т.д.

“Вышибалы”. Водящий с мячом (волейбольным) – вышибала, остальные произвольно размещаются на площадке. По сигналу вышибала начинает бросать мячом в играющих, которые стараются увернуться или убежать подальше. Вышибала тоже может бегать по площадке, и его задача - запятнать мячом как можно больше игроков. Когда это удастся, он считает вслух: “Раз, два, три...” и т.д. Игроки могут ловить брошенный в них мяч и, когда им это удастся, становятся вышибалами. Когда высоко летящий мяч попадает в голову игрока, он не выбывает из игры. Иногда даже приходится отбить головой мяч, если вовремя не удастся от него увернуться. Побеждает игрок, осаливший мячом большее число участвующих школьников.

“Не давай водящему”. Один из играющих – водящий – находится внутри круга, а все остальные – вне, стоящие вне круга перебрасывают во

всех направлениях мяч, а водящий старается до него дотронуться. Бросать нужно не выше головы, можно катать мяч по полу. Если водящему удастся мяча, он входит в круг, а водящим становится тот, при броске которого был осален мяч

Вариант. В игру вводят два мяча и в кругу находятся двое водящих.

“Защитник”. Играющие становятся в круг. В центр его кладется мяч или становится три булавы. Около положенного предмета стоит защитник. Играющие, перекидывая мяч друг другу, стараются отвлечь защитника в сторону и затем быстрым броском попасть в находящийся в центре круга предмет. Защитник старается отбить мяч. Играющий, которому удастся попасть в цель, становится защитником.

“Перестрелка”. Играют на волейбольной площадке (или чертят квадраты примерно такого же размера). Играющие разделяются на две команды, в каждой назначается капитан. Команды становятся в квадраты, капитаны за лицевыми линиями площадки, на противоположных сторонах, т. е. так чтобы между капитаном и командой находилась команда противника. Играют волейбольным мячом. Вначале между капитаном и игроками его команды, которым по жребию досталось право начать игру, проводится два раза переброска мяча: капитан бросает мяч в поле, ему его возвращают. Это делается для того, чтобы игроки другой команды имели время занять удобные места на площадке. Третьим броском можно начать пятнать. Игрок, задетый мячом, который в него бросили, должен покинуть поле и перейти к своему капитану. Попадание не зачитывается, если мяч попал в голову. При ловле или любом другом попадании в игрока отскочивший или уроненный мяч может быть поднят. Но если он выкатился за пределы площадки на сторону противника, команда теряет его. Когда в команде все игроки выбиты с поля, на поле выходит капитан (он может выйти на поле в любое время, но только если его команда владеет мячом). На место капитана на лицевую линию поля становится один из выбитых или находившихся в поле игрок. При выходе на площадку капитана снова делается два раза переброска, а с третьего раза уже можно пятнать. Выигрывает игру команда, выбившая с поля всех игроков противника (включая вышедшего на поле капитана).

Вариант. Игра начинается с того, что ведущий подбрасывает мяч, и игроки, подпрыгнув, стараются рукой отбить в сторону своей команды; осаленный игрок идет за лицевую линию команды противников и остается там до тех пор, пока свои игроки не перебросят мяч ему в руки, после этого он возвращается в свою команду и наравне с другими; играют на время и результат определяют по тому, кто больше имеет пленных.

“Четыре мяча”. Две команды располагаются на волейбольной площадке с разных сторон сетки. Каждая имеет по два волейбольных мяча. По сигналу руководителя игроки бросают мячи из разных углов (от задних линий) площадки на сторону противника. Задача состоит в том, чтобы поймать или поднять и как можно скорее перебросить эти мячи на сторону противника. Команда проигрывает очко, если на ее стороне оказывается три

мяча. Она проигрывает очко и в том случае, когда брошенный мяч пройдет под сеткой или приземлится за пределами площадки. Игра состоит из двух-трех партий по 10 очков. После каждого разыгранного очка мячи вводятся в игру новыми парами играющих. В ходе игры все перемещаются на площадке по часовой стрелке (как в волейболе).

“Обгони мяч”. Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. За круг выходит водящий. Через пять-шесть человек от того места, где он находится, одному из играющих дается волейбольный мяч. После сигнала водящего стоящие в кругу начинают быстро передавать друг другу мяч по кругу, а водящий бежит в том же направлении. Он старается, оббежав круг, стать на свое место раньше, чем мяч, обойдя круг, вернется в начальный круг. Если водящему удастся обогнать мяч, а тот становится водящим. Мяч не разрешено перебрасывать друг другу, его можно только передавать из рук в руки.

“Туннель”. Играющие делятся на две команды и строятся в колонны по два, взявшись за руки, одна колонна параллельно другой. По сигналу ведущего дети, стоящие в колоннах последними, бегут вперед под поднятыми руками играющих и встают впереди своей колонны, подняв руки вверх. Последнее является сигналом для оказавшихся задними, и они выполняют то же, что и предыдущая пара. Выигрывает команда, игроки которой первыми закончат пробежку.

“Один в круге”. Старинная, но до сих пор очень популярная игра венгерских школьников. Пятнадцать-двадцать играющих становятся в круг и перебрасывают друг другу маленький мяч. Если кто-нибудь уронит мяч, то он выходит в середину круга. Стоящие в кругу продолжают перебрасывать мяч, следя, чтобы стоящий в центре его не перехватил, а затем бросают в стоящего посередине, стараясь в него попасть. Если попадут, то отскочивший мяч ловят и снова бросают. Но если стоящий в середине перехватит мяч, он бросает в кого-нибудь из стоящих в кругу, и если попадет, то меняется с ним местами. Игра ведется в быстром темпе и очень эмоциональна.

“Круговой обстрел”. Чертят круг диаметром 8 –10 метров. В него входят десять игроков – по пять от каждой команды. Еще столько же игроков становится с внешней стороны круга, причем от каждой команды через одного. Чтобы обозначить их зону, от круга чертят линии в виде лучей. Командам дают поясные повязки разного цвета. По жребию мяч передается из команд. Каждый игрок может перебрасывать его партнеру, находящемуся в кругу или вне его. Улучив благоприятный момент, стоящий за кругом старается попасть мячом в игрока противоположной команды, находящегося в кругу. Тот старается увернуться или поймать мяч (в последнем случае он передает мяч партнерам, а сам остается в кругу, продолжая играть). Если мяч попал в игрока и, отскочив, упал на землю, игрок выбывает – покидает площадку. Касание мячом после отскока от земли или от другого игрока не считается осаливанием. Еще одно правило находящиеся вне круга не имеют

права в борьбе за мяч пересекать разграничительные линии с соседями из другой команды или вырывать мяч из рук. При нарушении этого правила мяч передается другой команде. Проводится две партии, и победа присуждается той команде, которая быстрее выбила всех противников.

“Скакалка-подсекалка”. Один из игроков берет скакалку за один конец и, выйдя в середину площадки, вращает ее горизонтально, перехватывая за спиной из одной руки в другую. Остальные участники сидят в кругу, опираясь руками сзади, и, когда скакалка проходит у них под ногами, поднимают их вверх. Тот, кого скакалка подсекла, выходит из игры.

Вариант. Играющие находятся в упоре лежа на руках, с опорой на колени. Толчком рук они поднимают тело от пола, пропуская скакалку под руками.

“Тяни в круг”. На земле чертят два концентрических круга – один в другом – диаметром 1 и 2 м. Все играющие окружают большой круг и крепко берутся за руки. По сигналу ведущего все начинают двигаться по кругу вправо или влево, не отпуская соединенных рук. По второму сигналу все останавливаются и стараются втянуть за руки своих соседей в круг. Играющие, спасаясь стремятся или перепрыгнуть большой круг, чтобы попасть в малый, где разрешено находиться, или перешагнуть, но так, чтобы не разъединить руки. Попавший в большой круг снова берется за руки. Игроки, разъединившие руки во время перетягивания, выходят из игры оба. Когда оставшиеся игроки не смогут окружить большой круг, они встают вокруг малого круга и втягивают друг друга в него. В этом случае спастись от втягивания некуда.

“Бой петухов”. На земле чертят круг диаметром 3-4 м. Играющие делятся на две команды и выстраиваются в две шеренги около круга одна против другой. В каждой команде выбирают капитана. Капитаны посылают по одному игроку – петуху – в круг. Каждый из них встает на одну ногу, другую подгибает, руки кладет за спину. По сигналу ведущего петухи, прыгая на одной ноге, начинают выталкивать плечом друг друга из круга и стремятся заставить своего противника встать на обе ноги. Победитель выигрывает очко для своей команды. Затем в середину круга идет следующая пара петухов и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока все не побывают в роли петухов. Выигрывает команда, игроки которой одержали больше побед. Если во время выталкивания оба игрока выйдут из круга, победа никому не присуждается.

“Перетягивание в парах”. Посередине площадки чертится линия, а на расстоянии 2-3 м от нее справа и слева – еще две параллельных линии. Играющие делятся на две команды и строятся около средней линии лицом друг к другу. Противники в этих парах должны быть примерно одинакового роста и веса. Игроки, стоящие друг против друга, подходят к средней линии, берутся за правые руки (за запястья), а левые кладут за спину. По сигналу руководителя игроки в парах начинают тянуть друг друга, стараясь перетянуть за черту, находящуюся за спиной у каждого. Перетянутый игрок

остается на стороне противника до подсчета перетянутых на ту и на другую сторону.

“Вытолкни из круга”. На площадке чертятся четыре – шесть кругов диаметром по 3 м. Все играющие делятся на две равные команды и выстраиваются в шеренгу на противоположных сторонах площадки лицом одна к другой. В каждой команде выбирается капитан. Капитаны посылают по одному игроку в каждый круг. Пары, находящиеся в кругах, получают по гимнастической палке. Оба игрока держат палку в руках, прижимая один ее конец локтем. По сигналу игроки, нажимая на палку, стараются вытолкнуть друг друга из круга. Победитель получает выигрышное очко. Затем в круги становятся новые пары. Команда-победительница определяется по сумме полученных очков. Проигравшим объявляется заступивший хотя бы одной ногой за черту круга. Если из круга выйдут одновременно оба игрока, очко никому не присуждается. Время соревнования пар можно ограничивать 1-2 мин.

“Зайцы и моржи”. Две команды располагаются на лицевых линиях площадки лицом друг к другу. Игроки приседают и берутся руками за щиколотки. По сигналу все одновременно начинают продвигаться вперед, одна команда навстречу другой, как зайцы выпрыгивая из приседа. Руки нельзя отрывать от щиколоток. Назад игроки передвигаются в положении упора лежа, перебирая руками (как лапами). Капитан команды, когда последний игрок пересек линию площадки, громко объявляет: “Все дома!” Побеждает команда, все игроки которой быстрее прибыли к финишу.

“Потяг”. (белорусская игра). Ее участники выстраиваются на центральной линии (крайние). Игроки разных команд стоят через одного и обращены лицом в разные стороны. По сигналу играющие берутся под руки, образуя цепь. По второму сигналу начинают толкать и тянуть своих соперников по команде, стараясь завести за крайнюю линию. Таким образом проводится несколько попыток, по результатам которых выявляется команда-победительница.

“Салки с футбольным мячом”. Шесть семь играющих становятся на поле в произвольном порядке, один из них салка. По сигналу салка старается догнать и осалить кого-либо, но другие игроки ударами ноги передают ему мяч, а салить имеющего мяч нельзя. Тогда салка переключается на поимку другого игрока, но и ему передают мяч. От салки требуется много ловкости и быстроты, чтобы улучшить подходящий момент и осалить не успевшего перехватить мяч. Если салка коснулся мяча или завладел им, его сменяет тот, кто сделал неточную передачу. Выигрывает тот, кто ни разу не был водящим салкой или водил меньшее число раз (первый салка не учитывается).

“Футбол раков”. Это развлекательная игра, дающая, однако, значительную физическую нагрузку. Ее проводят на баскетбольной или волейбольной площадке. “Раки” либо сидят, либо передвигаются по площадке в положении упора лежа сзади, не выходя за ее пределы. По сигналу водящий, стоящий на лицевой линии, ударом мяча старается попасть

в одного из раков. Последние могут защищаться от попадания мячом, выставя ноги навстречу мячу или передвигаясь в указанном положении. Если водящий попал мячом в туловище или руки игрока, он меняется с ним местами. Если же водящий промахнулся или попал игроку в ноги. Раки, получив мяч в свое распоряжение, начинают передавать его друг другу ногами, передвигаясь в соответствующей позе по площадке. Когда водящему удастся отобрать мяч у раков, он снова метает его в раков с того места, где перехватил. Игра длится около 10 минут. Выигрывают или бывшие ни разу водящими или меньше число раз.

ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ

“Передвигайся скрытно”. В лесу ведущий ставит задачу играющим: передвигаться за ним скрытно, находясь на расстоянии 30-40 м. Когда играющие займет места на указанном расстоянии, ведущий идет вперед, но время от времени останавливается, оборачивается и старается заметить кого-либо из играющих. Замеченный и названный правильно по фамилии пристраивается к нему. Так делается до тех пор, пока не останется один не замеченный, он будет победителем (при условии, что соблюдал указанную дистанцию).

“Маскируйся быстро”. Ведущий считает до двадцати, закрыв глаза. За это время играющие должны разбежаться в разные стороны и быстро спрятаться. Закончив счет, ведущий дает свисток (говорит: “Начинаю искать!”) и, открыв глаза, осматривает все кругом, не сходя с места. Всех обнаруженных он называет по фамилиям. Выигрывает тот, кто будет обнаружен последним.

“Через цепь”. Игра проводится в роще, перелеске, кустарнике. Играют два отряда равной численности. Один отряд, отойдя на 0,5-1 км от второго, разворачиваются в цепь и становятся лицом к другому. Расстояние между играющими в цепи-15-20 шагов. Играющие маскируются. Позади отряда, параллельно цепи играющих, обозначают линию финиша для второго отряда. До нее о цепи 30-50 м. Это может быть тропинка, канава. Каждому участнику второго отряда дают по флажку. Задача отряда – проникнуть сквозь цепи противника и пересечь линию фронта, не дав себя осалить. О начале игры ведущий оповещает свистком, затем занимает место в цепи первого отряда, чтобы наблюдать за соблюдением правил игры. У задержанных в цепи играющих флажки отбираются. Если игроки второго отряда сумеют пронести сквозь цепь первого отряда не менее половины флажков, они выигрывают, не сумеют – побеждает первый отряд.

“Слушай!”. Для игры лучше всего подходит такое место, где много сухих веток, листьев и прочих шуршащих и хрустящих предметов. Один из играющих – часовой. Его ставят около дерева (куста, камня) и завязывают глаза. Остальные расходятся в разные стороны примерно на 50 м. Ведущий находится около часового. По сигналу ведущего играющие начинают приближаться к часовому, делая это не спеша и бесшумно. Задача –

коснуться часового или охраняемого им предмета (дерева, камня) рукой. Кому это удастся, тот будет назначен на место часового. Услышав шорох, часовой кричит: “Стой!” - и указывает рукой в направлении, где находится нарушитель. Если направление будет указана правильно (с небольшой ошибкой), ведущий дает указание нарушителю выйти и приблизиться к нему. Выбывший подходит и до окончания игры ведет себя тихо, чтобы не мешать часовому. До тех пор, пока выбывший не подойдет к ведущему, остальные игроки не имеют права передвигаться с места, на котором находится. Игра заканчивается по истечении установленного времени (20 мин). Часовой выигрывает, если сумеет всех нарушителей вывести из строя. Из подкрадывающихся победителем становится тот, кому удалось коснуться часового (или кто ближе всего незаметно подкрался к нему).

Маскировка. Игра проводится в редком лесу, среди кустарников на пустыре. Ведущий закрывает глаза, дает свисток (или кричит: “Прячьтесь!”) и считает до десяти (пяти). За это время играющие должны замаскироваться на местности. Досчитав до конца, водящий свистит (говорит: “Ищу!”), открывает глаза и начинает просматривать все вокруг. Обнаружив спрятавшегося, он называет его по имени. Если узнанный назван правильно, помощник водящего, находящийся вблизи спрятавшихся игроков, дает указание узланному выйти. Узнанные садятся рядом с водящим, не мешая ему наблюдать за местностью. По истечении 5 мин. (3,4 мин) помощник водящего подает сигнал к окончанию игры, и не обнаруженные игроки выходят из-за укрытий.

“Неслышно за мячом”. Эту игру можно проводить только при полной тишине. Играющие располагаются по кругу. В центре водящий, вокруг него на полу несколько больших и малых мячей (булав, городков). Водящий закрывает глаза и по сигналу ведущего один, двое или трое играющих неслышно подходят к лежащим предметам, тихо берут какие-либо из них (по одному каждый) и возвращаются на свои места. Водящий старается услышать или угадать, когда играющий берет предмет. Если он более-менее уверен, что услышал, то говорит: “Стой!” - и показывает рукой в направлении играющего, и тот выходит из игры, когда водящий прав. Если водящий не угадал, посылают новых игроков брать предметы.

“Игра с медведем”. Играющие становятся в круг. Посередине на скамеечке сидят медведь и его страж. Оба держат в руках концы полуметровой веревки (на концах делают узлы, чтобы было легче держать). Стоящие кругом осторожно пододвигаются к медведю, стараясь его коснуться. Но и медведь, и его страж могут схватить игрока. Если это удастся, то схваченный становится медведем, а медведь стражем. Но схватить играющего не легко, так как движениям медведя и стража мешает веревка, которую они не имеют права выпускать из рук.

“Часовой”. Игра проводится в лесу или среди кустарнику. Одного из играющих назначают часовым у склада (обозначается каким-либо предметом или флагом), и все остальные вместе с ведущим уходят за пределы игрового

поля (примерно за 100-150м). Затем ведущий возвращается и, остановившись неподалеку от склада, дает свисток к началу игры. Разведчики пытаются подкрасться как можно ближе к часовому, но тот внимательно наблюдает за всем происходящим вокруг него, поворачиваясь во все стороны. Эти повороты часового и используют разведчики, чтобы сделать перебежки или переползания к новым укрытиям. Если часовой заметил разведчика, он называет его по имени и последний выбывает из игры как “раненый”. Но если разведчик назван неправильно, он не отзывается. По истечении обусловленного играющими времени ведущий дает сигнал к окончанию игры, и все разведчики встают и выходят из укрытий. Разведчик, оказавшийся ближе других к часовому, считается победителем игры. Следует добавить, что меняться одеждой, чтобы обмануть водящего, играющим не разрешается.

ЭСТАФЕТЫ БЕЗ СПОРТИВНОГО ИНВЕНТАРЯ

“С КОЧКИ НА КОЧКУ”. Играющиеся делятся на несколько команд и строятся в колонны по одному около стартовой линии. Перед каждой колонной от стартовой до финишной линии (10-15м) чертятся 10-12 кружков (кочек) диаметром 25-30 см. По команде ведущего игроки, стоящие первыми, начинают прыгать с кочки на кочку, а достигнув финишной линии, возвращаются назад бегом. Прибежавшему первым и его команде дается очко. Игра проводится несколько раз, и в заключение подсчитывается, кто персонально набрал большее число очков и какая команда по количеству выигрышей стала первой.

“ПЕРЕДАЛ – САЖИСЬ”. Игра проводится в колоннах. Каждая команда выбирает капитана, который встает напротив своей команды на расстоянии пяти-восьми шагов. У капитанов в руках по мячу. По сигналу ведущего капитан бросает мяч (любым или заранее установленным способом – от груди, от плеча, снизу и т.п.) первому игроку в своей команде. Тот ловит, возвращает капитану тем же способом и сразу принимает положение упора присев. Затем капитан обменивается передачами со вторым, третьим и остальным игроками команды. Каждый игрок, сделав ответную передачу, принимает упор присев. Когда последний в колонне игрок отдает мяч капитану, тот поднимает его вверх и вся команда быстро встает.

“БЕГ”. По сигналу 1-ый участник бежит до поворотного флажка и обратно, добежав до команды, хлопает по руке следующего участника – передает эстафету.

“БЕГ НА ЧЕТВЕРЕНЬКАХ”. Бег на четвереньках головой вперед, бег на четвереньках головой назад, бег на четвереньках спиной вниз и вперед ногами.

“НАЕЗДНИКИ”. Команда делится на пары. В каждой паре один будет “лошадью, второй “наездником”. “Наездник” садится на “лошадь”.

“ТАЧКА”. Пары. Один будет “тачкой” - ложится на землю, делая упор на руках, в это время игрок – “водитель” берет своего партнера за ноги, чтобы корпус “тачки” был параллелен земле.

“СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ”. Два участника встают друг к другу спиной и крепко сцепляются руками. Бегут они боком. Спины игроков должны быть плотно прижаты друг к другу.

“ПЕРЕНОСКА РАНЕНОГО”. Участвуют трое. Двое “здоровых”, третий “раненый”, у него “сломана нога”. “Здоровые” игроки должны сплести руки так, чтобы из них получилось удобное сиденье. “Раненый” садится в это сиденье и удерживает равновесие, ухватившись удобнее за плечи или за шеи друзей.

ЭСТАФЕТА СО СКАКАЛКОЙ И ОБРУЧЕМ

“КРУЖИЛИХА” Эта игра – эстафета со скакалкой: до поворотного пункта игроки прыгают через скакалку с ноги на ногу, а при возвращении обратно берут сложенную вдвое скакалку в одну руку и вращают ее под ногами горизонтально.

“БЕГ СО СКАКАЛКОЙ”. 1-ый бежит по сигналу до флажка и обратно, прыгая через скакалку. Затем кладет ее за 2 м, не добегая до своих.

“БЕГ С ОБРУЧЕМ”. Все члены команды по очереди бегут до точки поворота и обратно, крутя на поясе обруч.

“ТРИ ПРЫЖКА”. На расстоянии 8-10 м. от линии старта положить скакалку и обруч. После сигнала 1-ый, добежав до скакалки, берет ее в руки, делает на месте три прыжка, кладет и бежит назад. 2-ой берет обруч и делает через него три прыжка и идет чередование скакалки и обруча.

“ИГОЛЬНОЕ УШКО”. Вдоль линии эстафеты на земле лежат 2 или 3 обруча. Стартуя, первый должен добежать до первого обруча, поднять его и продеть через себя. Затем со следующими обручами также. И так на обратном пути.

“ПРОХОЖДЕНИЕ БОЛОТА”. Каждой команде выдается 2 обруча. С их помощью надо преодолеть “болото”. Группы из 3-х чел. По сигналу один из участников первой группы бросает обруч на землю, все три игрока запрыгивают в него. Второй обруч они бросают на такое расстояние от первого, чтобы можно было в него перепрыгнуть, а потом, не покидая пространства второго обруча, дотянуться рукой до первого. Так, совершая прыжки и перекидывая обручи, группа добирается до поворотной отметки. Назад к линии старта можно вернуться по “мостику”, т.е. просто катить обручи по земле. А на линии старта обручи передаются следующей тройке. Категорически запрещается ступать ногой за пределы обруча – можно “утонуть”.

ЭСТАФЕТЫ С МЯЧОМ

“ПЕРЕДАЧА МЯЧА”. Участники выстраиваются друг за другом на расстоянии вытянутой руки. Впереди капитан. У него в руках мяч. По сигналу капитан передает мяч над головой стоящему сзади, тот следующему и так до конца. Игрок, стоящий в конце, получив мяч, бежит с ним в голову команды, встает перед капитаном и повторяет передачу мяча.

- передача мяча между ног,
- мяч передается справа или слева,
- чередование передачи, сверху, снизу.

“УДЕРЖАНИЕ МЯЧА”. Бегут двое. Они встают лицом друг к другу и удерживают мяч лбами. Руки кладутся на плечи друг другу. Если мяч упал, его надо поднять и от места падения продолжить бег.

- мяч удерживается животами, а руки на плечи,
- мяч удерживается спинами, а руки в локтях,

“ПРЫЖКИ И БЕГ С МЯЧОМ”. Участники встают парами, держась за руки. В свободной руке у каждого участника мяч. Задача – пропрыгать вместе до финиша, не расцепляя рук и не уронив мяча. Мяч при этом нельзя прижимать к телу, обратно также.

“ПРЫЖКИ С ЗАКРЕПЛЕННЫМ МЯЧОМ”. Первый участник закрепляет мяч между коленями, удерживает его в таком положении, начинает по сигналу прыжки. Допрыгав до поворотного флажка, он берет мяч в руки, бежит назад и, не добегая до своих 1 м, кладет его. Если мяч выпал, поднять, вернуться на то место, где прерваны прыжки, закрепить мяч и продолжить эстафету.

- мяч устанавливается на голове и придерживается одной рукой,
- мяч зажимается между ступнями ног,
- мяч закрепляется между локтями перед грудью.

“БЕГ С ТРЕМЯ МЯЧАМИ”. На линии старта первый берет удобным образом 3 мяча (футбольный, волейбольный и баскетбольный). По сигналу бежит с ними до поворотного флажка и складывает возле него мячи. Назад он возвращается пустой. Следующий участник бежит пустым до лежащих мячей, поднимет их, возвращается с ними назад к команде и, не добегая 1м, кладет их на пол.

- вместо больших мячей можно взять 6 теннисных,
- вместо бега – прыжки.

“ПОПАДАНИЕ МЯЧОМ В ЦЕЛЬ”. На расстоянии 8-10 м. устанавливается кегля или флажок. Каждый участник команды получает право на один бросок, он должен постараться сбить мишень. После каждого броска мяч возвращается команде. Если мишень сбита, ее устанавливают на прежнее место. Побеждает команда, у которой больше точных попаданий.

- мяч не летит, а катится по земле, пущенный рукой,
- игроки пинают мяч ногой,
- игроки бросают мяч обеими руками из-за головы.

ШУТОЧНАЯ ОЛИМПИАДА

“ПРЫЖКИ В ДЛИНУ”. Первый прыгает с места в длину. Не двигается с места, пока не проведут черту, которая зафиксирует место посадки. Проводить черту по носкам обуви. Следующий ставит ноги прямо перед чертой, не заступая ее. И тоже совершает прыжок в длину. Так прыгают все. Прыгать надо аккуратно и не падать – иначе аннулируется результат прыжка.

“СПОРТИВНАЯ ХОДЬБА”. Ноги ни на одну секунду не должны отрываться от земли, и ступать надо всей ступней. Делая каждый шаг, необходимо пятку одной ноги вплотную приставлять к носку другой, т.е. продвигаться на длину подошвы. И так как двигаться игроки будут медленно, дистанцию для них можно определить в 5 м. туда и обратно.

“БАДМИНТОН”. Первый в одной руке у него ракетка, в другой – шарик. Напротив, на линии финиша, установлено ведро. Игрок должен, ударяя ракеткой по шарiku, провести шар до финиша и уложить его в ведро. Затем игрок возвращается и передает ракетку следующему. Второй бежит к ведру, достает из него шар и ведет его к команде. Идет чередование. Нельзя нести шар в руках или ударять его рукой.

“БЕГ НА ЛЫЖАХ”. Прочертить на асфальте мелом, острым предметом на земле для каждой команды по две линии. Линии прочертим замысловато, зигзагами, чтобы они то удалялись, то сближались. Участнику даются 2 гимнастические палки, которые сейчас являются лыжами. По сигналу игроки бегут, ставя свои ноги только на прочерченные линии, туда и обратно. Во время движения можно помогать себе палками.

“БЕГ НА КОНЬКАХ”. Игрок встает в большие калоши и преодолевает расстояние туда и обратно.

“СКАЧКИ”. Игрок садится на табуретку, взявшись за края и помогая себе ногами, преодолевает расстояние туда и обратно.

“ТРЕБЛЯ НА БАЙДАРКАХ”. Надо взять гимнастическую палку (не более 1 м). Первый приседает на корточки с гимнастической палкой в руках. По сигналу он начинает движение вперед. При этом на каждый шаг она должен коснуться палкой земли : на шаг левой ногой – правым концом, на шаг правой ногой- левым концом – 10 м. Обратно возвращается бегом.

СКАЗОЧНЫЕ ЭСТАФЕТЫ

“КОНЕК-ГОРБУНОК”. Участник сгибается в поясе, берет мяч (шарик) и кладет его себе на спину. Чтобы мяч не упал во время движения, его надо придерживать руками, оставаясь при этом в полусогнутом состоянии. Но участнику надо будет преодолевать препятствия, например, поставленные на

линии эстафеты три табуретки необходимо будет взобраться, затем соскочить с нее.

“ЯДРО БАРОНА МЮНХГАУЗЕНА”. Ядро – шарик, на котором написано : “ядро”. Участники должны оседлать ядро, зажав его между коленками и придерживая руками. По сигналу в таком положении они должны проделать путь до поворотного флажка и обратно. Если шарик лопнет, команда выбывает из игры.

“КОТ В САПОГАХ”. Первый участник по сигналу должен быстро надеть большие сапоги и быстро добежать до финиша. Можно усложнить. Поставить на пути следования 3 кегли. Пробегая мимо них, каждый участник должен задержаться и совершить поклон, красивый и оригинальный (3 поклона)

“КАНАТОХОДЕЦ ТИБУЛ”. Обыкновенную веревку протянуть по земле от старта до финиша. Все игроки по очереди пробегут по нему до поворота, а на обратном пути попробуют всю дистанцию пропрыгать на одной ноге. При этом нужно быть аккуратным: каждый раз ногу ставить на веревку, а не мимо. Иначе раздастся хлопок судьи, которым он предупредит об опасности.

“ЛИСА АЛИСА И КОТ БАЗИЛИО”. 2 участника. Один сгибает в колене одну ногу и придерживает ее рукой, оставаясь на одной ноге. Второму завязывают глаза. Лиса кладет свободную руку на плечи коту, и по сигналу они преодолевают расстояние туда и обратно.

“НЕЗНАЙКА НА ВОЗДУШНОМ ШАРЕ”. Участник в одну руку берет ведро, в котором мячи, кегли, кубики и т.д. В другую – шарик. И бежит с ними к линии финиша, где находится обруч. Игрок выкладывает в обруч один предмет из ведра. Вернувшись к команде, он передает ведро и шар следующему участнику. Тот проделывает то же.

“БАБА-ЯГА”. В качестве ступы взять ведро, а в качестве метлы – швабру. Участник встает одной ногой в ведро, другая остается на земле. Одной рукой он держит ведро за ручку, а в другой руке держит швабру. А теперь вперед.

“КОЛОБОК”. Первых трех зверей заменят кегли, а последнего – ведро. Каждый участник – это сказочник, который будет катить (пинать ногами) свой колобок (футбольный мяч) между кеглями. Подведя мяч к ведру, участнику необходимо, не прибегая к помощи рук, забросить мяч в ведро. Попыток на это дается сколько угодно. После того, как мяч все же оказался в ведре, участник вынимает его руками и быстро бежит к следующему игроку.

“ДОКТОР АЙБОЛИТ”. Перед началом эстафеты команда выстраивается в колонну на линии старта. Первый участник стоит с ведром или сумкой, наполненной кеглями (их на 2 меньше, чем участников). По сигналу первый бежит с ведром до определенной отметки и возвращается. Это он проделал путь в Африку. По возвращении он достает из ведра кегли по одной и по очереди ставит их всем участникам, как градусники, т.е. под мышку каждому. Кроме последнего. Последнему он отдает ведро, сам же

уходи в сторону, выбывает из игры. Участник, получивший ведро, быстро собирает кегли у команды и вновь проделывает, что проделывал первый. Не надо ронять кегли на землю (если уронили – поднимите). Эстафета заканчивается, когда остается один Айболит и ни одного больного.

“ЗОЛУШКА”. Надо ведро, веник и совок, а так же по 5 кубиков на каждую команду. Эстафета встречная. С одной стороны золушки, с другой – мачехи. В руках у первой золушки ведро, веник и совок. На линии движения от старта до финиша разбросаны 5 кубиков – мусор. Первый участник двигается вперед, собирая по дороге кубики в ведро. При этом помогать себе руками нельзя. Т.е. каждый раз надо поставить ведро на землю, веником положить кубик на совок, затем с совка в ведро. Когда все кубики собраны, золушка передает ведро с кубиками, веник и совок мачехе. Мачеха разбрасывает кубики по всей линии движения. Передает орудия труда новой золушке.

ВОДНО-СУХОПУТНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ

“ВОДОНОС”. Участникам придется нести наполненную до краев тарелку, стремясь при этом не расплескать ни капли туда и обратно. Затем тарелка передается следующему.

- тарелка удерживается одной рукой,
- тарелка ставится на голову и придерживается одной рукой.

“ПОЛИВКА ЦВЕТОВ”. Цветы заменят пустые банки, а для полива нужен будет стакан и ведро воды на каждую команду. Пустые литровые банки (4-6 шт.) устанавливаются друг за другом по всей линии движения. Лучше установить их на табуреты. Рядом с линией старта наполненное ведро воды. Первый набирает полный стакан воды и бежит “поливать цветы”. Он должен так распределить воду в каждую банку, чтобы везде было примерно одинаковое количество. Когда все “цветы” политы, игрок добегают до поворота, возвращается назад и передает стакан. Оценивается равное количество воды в каждой из банок.

“МЕЛИОРАТОРЫ”. Команда стоит на линии старта, у поворота стоит табурет, а на нем глубокая тарелка с водой. Это и будет “болото”. Его надо осушить. Первый бежит к табурету, останавливается примерно в 20 см от него и сильно дует на тарелку с водой, стараясь выдуть из нее как можно больше воды. Затем бежит обратно, чтобы передать эстафету. Дуть можно только один раз и не ближе, чем с 20 см от тарелки.

“КОРОМЫСЛО”. Первый возьмет коромысло-палку (длиной 2 м) на плечо, а два других участника помогут ему повесить на палку два ведра с водой (маленьких полных или больших наполовину). Участник должен добежать до поворота и вернуть назад, чтобы передать “коромысло” с

ведрами. Если ведро упадет, игроку придется начать все сначала. Ребята должны помогать друг другу на старте.

“ХУДОЖНИКИ”. Кусок холста заменит любая одноцветная материя размером 50 х 50 см. (или носовой платок). Роль кисточки будет играть обычная столовая ложка. Краску заменит вода. У поворота закреплен на планшете (или лежит на земле) “холст”. В руках первого участника ложка. По сигналу он начинает движение, зачерпнув ложкой воды из ведра. Он бежит к “холсту” и выливает на него воду. Затем возвращается назад и передает ложку. Побеждает та команда, ей холст быстрее станет мокрым.

“РЫБОЛОВ-СПОРТСМЕН”. Потребуется ведро с водой, спички или маленькие палочки по количеству игроков, столовая ложка и тарелка. В руках у первого – ложка и тарелка. У поворота стоит ведро, в нем на поверхности воды плавают спички-рыбки. Задача каждого участника добежать до ведра-водоема и с помощью ложки выловить одну рыбку и положить ее в тарелку-садок. Затем вернуться к команде и передать улов и удочку. Не уроните улов, а то придется все начинать сначала. С рыбками надо зачерпывать немного воды.

“ГЕНЕРАЛЬНАЯ УБОРКА”. Нужна половая тряпка, таз водой, ведро. Таз с водой устанавливают рядом с линией старта, а ведро на поворотной линии на середине дистанции. Задача участника: взять тряпку в руки, по сигналу судьи опустить тряпку и таз, чтобы она полностью намочила, затем вытащить ее и как можно быстрее бежать к ведру, чтобы в него выжать всю воду, которая впиталась в тряпку, вернуться назад и передать тряпку следующему. Тряпку надо отжимать тщательнее.

“ВОДОЛЕЙ”. Надо переливать воду из бутылки в другую. Приготовьте по две пол-литровые бутылки с узким горлышком. Одну из них наполните водой. А вторую оставьте пустой и установите ее на табурет рядом с поворотом и там как можно быстрее переливайте ее содержимое в пустую бутылку. При этом он не пользуется никакими подручными средствами. Когда вода перелита, “водолей” оставляет пустую бутылку на табурете, а с полной возвращается к команде и передает ее следующему. Проверяют, кто меньше потерял воды.

“ПОДВОДНОЕ ПЛАВАНИЕ”. Первый встает на линию старта, надевает на ноги ласты, берет в одну руку стакан с водой и поднимает его над головой и бежит туда и обратно. В стакан надо добавить воды, если она расплескалась. Предложите свободной рукой делать движения, похожие на движения пловца.

“ВОДОМЕТ”. Нужно ведро воды, стакан, кегли (м.б. равно количеству участников или меньше). На расстоянии 5-6 м. от линии старта установить ведро с водой и стакан, а еще через 2-3 м. в ряд поставить кегли. Первый бежит до ведра, зачерпывает стаканом воду, а затем выплескивает стакан в сторону кеглей. После этого он оставляет стакан и возвращается назад. Задача команды – сбить все кегли как можно быстрее. Стараться так плескать воду, чтобы она летела направленной струей.

“ПОЛИВАЛЬНАЯ МАШИНА”. Надо стаканы, бутылки по 0,5 л и воронки (можно из бумаги) – по одному. Участники встают парами друг за другом. В руках у игроков первой пары – пустой стакан у одного и наполненная водой бутылка у другого. У поворота стоит табурет с воронкой. Первые бегут при этом один участник должен наливать воду из бутылки в стакан другого так, чтобы наполнить стакан до краев, не останавливаясь. Добежав до табуретки, игрок со стаканом должен перелить воду обратно. Потом воронку вернуть на табурет и бежать назад. Жюри наблюдает, чтобы стакан во время бега наполнялся до краев и много ли воды потеряно из бутылки.

“ПРЫЖКИ В ВОДУ”. Надо объемные тазы с водой. Тазы стоят примерно в метре от линии старта. Участники босиком встают друг за другом. Задача заключается в том, чтобы каждый по очереди прыгнул в таз с водой. Но, прыгая, надо поднять как можно больше брызг, чтобы выплеснулось больше воды из таза. Нельзя прыгать на край таза. Если подобное случится придется начинать все сначала.

“ВОДОЧЕРПАЛКА”. Надо столовая ложка, глубокие тарелки и литровые банки. Тарелка с водой устанавливается в 2-3 м. от линии старта, лучше поставить ее на табурет. А пустая банка устанавливается на повороте. Первый бежит с ложкой к тарелке, зачерпывает ею воду и двигается к банке, чтобы вылить воду туда. Затем возвращается назад.

“СОБИРАТЕЛИ ДОЖДЯ”. Потребуются сильные помощники, такие, чтобы могли поднять ведро, полное воды. Помощникам предстоит сделать “дождь”. Для этого им придется выплеснуть воду из ведер как можно выше вверх, чтобы она вернулась с высоты брызгами и каплями. Этот дождь нужно будет собрать всей команде одновременно. Для этого у каждого участника команды должен быть стакан. Этим стаканом он должен поймать как можно больше капель с неба после трех дождевых всплесков. Затем все сливается в одну емкость и сравнивается.

ЗООЛОГИЧЕСКИЕ ЗАБЕГИ

“КЕНГУРУ С ДЕТЕНЬШЕМ”. Надо мешок средних размеров (или рюкзак, или сумка), волейбольный мяч и веревка. Сумки или мешки привязываются участникам, начинающим эстафету, на уровне пояса. По сигналу участники кладут в свои мешки по мячу и прыжками преодолевают дистанцию. Держаться при этом руками за сумку с детенышем запрещается. Важно чтобы малыш не выпал из мешка.

“ПИНГВИН”. Надо 2 теннисных мяча. Задача участника, зажав теннисный мяч ногами на уровне колен или лодыжки, пронести его до поворотной отметки и обратно. При этом нельзя прыгать или бежать. Надо идти вразвалочку, но как можно быстрее.

“ЧЕРЕПАХА-ПУТЕШЕСТВЕННИЦА”. Нужен металлический или пластмассовый таз. Первый участник встает на четвереньки, ему на спину устанавливают таз дном вверх. Теперь надо пройти путь туда и обратно, не потеряв свой панцирь-таз.

“РАК, СПАСАЮЩИЙСЯ ОТ ОПАСНОСТИ”. Участнику предстоит передвигаться задом наперед. Встать на четвереньки лицом к команде. По сигналу он начинает движение в таком положении, добегают до поворота и возвращается.

“ЛЯГУШКА НА ОХОТЕ”. Первый участник надевает ласты, садится на корточки и начинает движение вперед, прыгая, как лягушка. Доскакав до поворота, разворачивается лицом к своей команде. В это время следующий участник бросает лягушке теннисный мяч – комара. Лягушка должна поймать добычу и вернуться с ней домой.

“ДВУГОРБЫЙ ВЕРБЛЮД”. Бегут 2 участника. Они встают друг за другом, наклоняются, причем второй держится рукой за пояс первого. На спину каждому участнику кладется волейбольный мяч. Оба участника одной рукой придерживают их, чтобы мячи-горбы не упали на землю.

“БЕЛОЧКА, НЕСУЩАЯ ОРЕХ”. Приготовьте для каждой команды по 5-7 обручей, в зависимости от длины дистанции, и по одному волейбольному мячу. Обручи расположите на земле так, чтобы из одного можно было допрыгнуть до следующего. Причем они могут лежать не на прямой линии. Задача белочки пронести орех – волейбольный мяч, рыгая с дерева на дерево (из обруча в обруч), сначала до поворота и обратно. (можно 2-3 мяча дать)

“ПАУК, ПЛЕТУЩИЙ ПАУТИНУ”. Одновременно участвуют 4 человека. Они встают спиной друг к другу и сцепляются руками, согнутыми в локтях. Теперь пауку необходимо быстро пройти от старта до поворота и обратно. Но двигаться придется не по прямой линии, а по ниточке паутинки. Пусть это будет положенная на землю веревка или начерченная мелом линия. Линия может иметь неожиданные повороты, зигзаги.

КОНКУРС АКТЕРСКОГО МАСТЕРСТВА

1.

1. Написать объяснительную записку на имя начальника оздоровительного лагеря: “Почему я упал с дерева”, “Почему я разобрал свою кровать”.

2. Сочинить стих, используя следующие рифмы: кирпич – не хнычь, начальник – паяльник, кастрюля – пилуля, шина – машина

3. Изобразить героя любимого мультфильма.

4. Используя пантомиму, изобразить:

-как вас облили супом в столовой

-на вас в лесу напала стая комаров

-вы входите в узкую дверь вдвоем

5. Представьте и мимикой, походкой, звуками изобразите:

- Встревоженного кота
- Грустного пингвина
- Восторженного кролика
- Хмурого орла
- Разгневанного поросенка

6. Попробуйте изобразить походку:

- Человека, который только что хорошо пообедал
- Человека, у которого жмут ботинки
- Человека, который неудачно пнул кирпич
- Человека, оказавшегося ночью в лесу

7. Пофантазируйте и изобразите мимикой и движениями:

- Горячий уют
- Будильник
- Чайник
- Телефон
- Кофемолку

8. Представьте, что вы животные, которые любят музыку, но не могут говорить по-человечески; представили – и теперь песню “Солнечный круг” хором:

- Прогавкайте
- Промяукайте
- Промычите
- Прокрякайте
- Прокудахтайте,
- Прокукарекайте.

9. Досочините еще строки, чтобы получилось смешное стихотворение:

- Шла собака по роялю, говоря примерно так...
- Вы слышали на базаре чудо-птицу продавали...
- В зоопарке плачет слон, увидал мышонка он...
- Удивляется народ, почему сердит Федот?...
- Царь издал такой указ: “Всем боярам тот же час”...

10. Любую фразу в русском языке можно сказать другими

словами. Попробуйте сказать по-другому, не повторив ни одного слова, но сохраняя смысл, следующие предложения:

- Муха села на варенье
- На столе стоит стакан
- Бьют часы двенадцать раз
- Воробей влетел в окно
- Шел отряд по берегу

11. Сочините историю про:

- Собаку, которая жила в холодильнике
- Ворону, которая любила кататься на велосипеде
- Щуку, которая играла на гитаре
- Березу, которая хотела научиться плавать
- Майского жука, который очень боялся высоты

12. Нарисовать растение (или животное), которого никогда не было; придумать ему название, рассказать про него.

13. Написать стих, заканчивающийся строками:

-...И это для дятла такая наука,

Что он никогда не заходит без стука

-...Вот так он узнал, что бывают на свете

Такие плохие и грубые дети.

-Ушел он в себя, и вполне вероятно,

Что он не захочет вернуться обратно.

-Пожалуйста, я откажусь от короны,

А можно сначала доест макарон?

14. Изобразить мимикой и жестами:

-проколотый
воздушный шарик
-часы с кукушкой
-мигающую лампочку
-яблоко с червяком
-попугая в клетке
-распускающуюся
розу
-завядший цветок

ИГРЫ-АТТРАКЦИОНЫ, ЗАБАВЫ, ШУТКИ

“ОТЫЩИ ПАРУ”. Ведущий усаживает ребят в круг и предлагает каждому снять обувь с левой ноги. Обувь складывается в центре, а всем игрокам завязывают глаза. По сигналу ведущего они устремляются к этой куче, стараясь найти свою обувь. Побеждает тот, кто сделает это первым.

“ВЕСЕЛЫЕ ХУДОЖНИКИ”. Участвуют 2 команды. Нужны доски и мел или бумага и карандаш. “Художникам” - задается тема, например, нарисовать корову. По команде игроки подбегают к доске, надевают повязки, берут мел и начинают рисовать. По команде (хлопок) снимают повязки и бегут обратно каждый к своей команде, передают повязки следующим игрокам. Те бегут к доске, надевают повязки и продолжают прерванный рисунок. Побеждает команда, которая первой нарисовала корову без грубых ошибок.

ТАНЦЕВАЛЬНО-РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ВЕЧЕР СТАРТИНЕЙДЖЕР

“ПРИГЛАШЕНИЕ С КОРОБКОЙ КОНФЕТ”. Перед тем как объявить очередной танец, ведущий ставит на середину зала стул, на который садится девочка. В руках у нее коробка конфет. Затем называется танец и руководитель вечера говорит: “На этот танец обычная форма приглашения отменяется. Приглашать можно только того, кто сидит на этом стуле. Сейчас на нем сидит девочка, приглашать ее будут два мальчика, с одним из них она пойдет танцевать, а другому отдаст конфеты, и он займет ее место на стуле. Приглашать пойдут мальчика две девочки, и опять повторится то же самое: с одной он пойдет танцевать, а другой отдаст конфеты, и она сядет на стул, ожидая приглашения. Тот, кто окажется сидящим на стуле в момент окончания танца, получает эту коробку конфет в качестве приза”.

“ПРИГЛАШЕНИЕ С ЛЕНТАМИ”. Для игры приготовить разноцветные ленты. Их нужно разрезать на куски по 1,5 м и сшить в различных сочетания (синюю с красной, желтую с зеленой).. Т.о., получатся двухцветные ленты длиной 3 м каждая. Таких лент должно быть 6-8 шт.

Ведущий выходит на середину зала и выносит все ленты. Концы их свободны, а место, где они сшиты, зажато в кулаке, чтобы участники вечера не знали, что ленты состоят из двух разных кусков.

Ведущий называет танец, но предупреждает, что первыми танцевать его начнут пары - участники игры. Затем он просит подойти к нему восемь мальчиков и каждому взять в руки один конец любой ленты. Когда они это сделают, приглашаются восемь девочек.

“Вы можете себе выбрать партнера, - говорит руководитель, - для этого каждая из вас должна взяться за свободный конец ленты”. После того как девочки возьмут в руки концы лент, руководитель объявляет, что пару будут составлять мальчик и девочка, которые держатся за одну и ту же ленту. Он разжимает кулак, и оказывается, что все получилось не так, как предполагали зрители и участники игры.

Ведущий просит пары, держась за ленты, пройти за ним круг по залу. По окончании этого “шестивия” музыка играет объявленный ранее танец. Участники игры первыми начинают его танцевать. Постепенно к ним присоединяются все желающие.

“В ШЛЯПЕ НЕ ТАНЦУЮТ”. Требуются 4 шляпы, желательно красивые (можно из плотной бумаги- 2 на девочек и 2 на мальчиков). Перед началом танца ведущий объявляет правила игры: “Со мной рядом стоят мальчики и девочки, у которых на головах надеты шляпы, они тоже хотят танцевать, но.. в шляпе не танцуют. Чтобы принять участие в танце, они должны надеть шляпу на голову любого танцующего – только в этом случае они получают право танцевать с его партнером. Девочки будут надевать девочкам, а мальчики – мальчикам.

Если вам наденут на голову шляпу, уступите своего партнера и не огорчайтесь. Выбирайте другого, пользуясь своим правом надеть шляпу. Если вам надели шляпу, не снимайте ее, пока не выберете себе нового партнера”.

“ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ ЗНАКОМСТВА”. а) Участники образуют 2 круга: круг девушек в центре и вокруг круг юношей примерно равного количества. По команде ведущего круги двигаются в разных направлениях под музыку. Как только прерывается мелодия, участники игры останавливаются и поворачиваются лицом к другому кругу. Стоящие в этот момент друг напротив друга девушка и юноша представляются и задают друг другу любые вопросы. Как только музыка включается вновь, круги продолжают движение. В одну из следующих остановок ведущий включает медленную композицию и предлагает парам потанцевать и познакомиться лучше.

Можно ввести правило, по которому столкнувшиеся во время очередной остановки музыки повторно юноша и девушка образуют пару и выбывают из игры, готовясь к следующему конкурсу для пар.

Б) “Музыкальный ручеек”. В зале организуется ручеек под быструю мелодию. Как только заканчивается мелодия, ее продолжает другая – медленная или опять быстрая. Если мелодия медленная, то пары в ручейке танцуют до ее окончания. Условие обязательно для всех участников ручейка, т.к. в этом случае юношам будет неудобно выбирать и танцевать с юношами, а девушкам – с девушками.

Оказавшиеся без пары участники ручейка образуют пары между собой и продолжают игру по окончании медленной мелодии.

“КОНКУРСЫ С ШАРИКАМИ”. А) пары зажимают воздушные шарики между спинами, лбами или животами и, не держась за руки, танцуют

под быструю мелодию, стараясь не уронить и не лопнуть свои шары. Побеждает пара, удержавшая шар до конца танца или, если таких несколько пар, получившая больше аплодисментов от зрителей.

Б) шарик привязывается к ноге партнерши, а во время танца партнер оберегает шарик своей партнерши и старается лопнуть шар партнерши соперника. В конкурсе принимают участие две или несколько пар.

В) партнеры берут партнерш на руки, а к их ноге привязывается шарик. Не уронив своей партнерши, они стараются лопнуть шарики у конкурентов.

Г) “конкурс метателей”. По три желающих из зала получают одинаково надутые шары и, встав в одну линию, кидают их по команде вперед. В следующий круг выходит участник, шарик которого улетел дальше других.

“МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРЫ”. А) “Капканчики” Участники берутся за руки и замыкаются в кольцо. Когда их станет мало, они размыкаются.

Б) “Паровозики” Выбираются 2-3 локомотива из активных участников. Их задача: после включения музыки образовать живой паровозик, двигаясь по залу, и, продолжая набирать новых участников в свой паровозик, не распасться до окончания мелодии. Побеждает паровозик, в котором окажется больше участников, чем в других.

В) “Зонтики” или “Предмет по кругу”. Образуется большой круг. Одному передается предмет: мяч, воздушный шарик. Включается быстрая фонограмма, и предмет передается от участника к участнику по кругу. Мелодия неожиданно останавливается, и участник, который в этот момент держит предмет в руках выбывает из игры.

Г) “Игра со стульями”. В центре зала по кругу поставлены стулья. Участников игры должно быть больше на одного, чем стульев. Под быструю мелодию участники бегут в одну сторону вокруг стульев. Как только мелодия останавливается, они стараются занять свободный стул. Участник, оставшийся без стула, выбывает из игры, а из круга убирается один стул.

“ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ ИГРЫ”. А) “Танец на газете”. Несколько участников получают одну газету и кладут ее на пол. Под быструю фонограмму в течение одной минуты они танцуют на газете и стараются разорвать ее на как можно больше количество частей. По окончании времени подсчитывается количество клочков газеты и определяется победитель.

Б) “Петушиный бой” (“Номерки”). 3-4 участникам конкурса закрепляют на спине небольшие карточки с двух-, трехзначными номерами, да так, чтобы остальные участники конкурса не видели этих номеров. Игроки складывают руки за спиной и не могут их использовать. Ведущий включает быструю фонограмму, под которую игроки, танцуя, стараются заглянуть друг другу за спину и подсмотреть номер соперника. Как только кому-либо из участников удастся это сделать, он поднимает руку, и музыка останавливается. Если названный им номер верен, то соперник с этим номером выбывает из игры. Если же будет допущена ошибка, то остановивший игру сам выбывает из игры.

Обычно когда остаются 2 игрока, их борьба затягивается, если они при этом проявляют свою находчивость и танцевальные способности, то могут быть объявлены победителями вдвоем.

Г) “Музыкальные гонки”. Участвуют 2-3 команды любой численности. Участники команды образуют цепочку. А первый из них встает на линию старта. После включения фонограммы команды двигаются через зал до противоположной стенки, выполняя при этом условленное танцевальное движение. Например, из положения боком друг к другу: полуоборот на пятках в одну сторону. Т.о. происходит постоянное передвижение вперед. Руки при этом лежат на плечах ближайших участников.

Д) участники разбиваются на группы, а каждой из них задается какое-либо животное. Под одну фонограмму каждая группа придумывает танцевальные движения, подражающие этому животному. Оценивается оригинальность движений и сплоченность действий группы.

Е) “Танец за лидером”. Участники образуют любое количество команд одинаковой численности. У каждой команды д.б. “лидер” или “худрук”, а также “арбитр”. Арбитры имеют карточки с номерами. Выполнять задание команды могут одновременно, либо по очереди. Включается быстрая фонограмма. Лидер, располагаясь напротив участников команды, начинает показывать танцевальное движение, которое старается подхватить его команда. Как только движение разучено всеми членами, арбитр поднимает карточку с номером 1, сигнализируя, что движение засчитано. Лидер придумывает и предлагает команде следующее движение. Фонограмма останавливается через 3 мин (или др. время), а арбитра показывает карточку с итоговым количеством движений, разученных командой. Выигрывает, у кого больше очков.

Ж) “Шуточные танцы”. Участникам предлагается разучить один из известных шуточных танцев под быструю мелодию и, встав в круг вместе, исполнить его. Предлагаемые танцы: танец сидя, стирка, матросский танец.

“ИГРЫ ПОД МЕДЛЕННЫЕ КОМПОЗИЦИИ”. А) “Танцевальный марафон”. Желаящим участвовать в конкурсе дамам предлагается выбрать себе крепких и надежных кавалеров. Кавалеры берут дам на руки и танцуют с ними медленный танец, не опуская их на пол. Побеждает пара, выдержавшая весь танец.

Б) “Танец на газете”. Участвуют 8-10 пар. Надо 8-10 газет. Каждой паре дается газета. Под медленную музыку все пары начинают танцевать соблюдая одно условие – не сходить со своей газеты. Если один из партнеров нарушил это условие, пара выбывает из соревнования. Музыка играет 20-30 с., после чего газета складывается пополам, и танец продолжается. Газета складывается до тех пор, пока не останется одна пара, сумевшая удержаться на маленьком газетном островке. Руководитель должен следить, чтобы ребята танцевали, а не стояли, и фиксировать сошедших с газеты.

“СОПРОВОЖДАЮЩИЕ ИГРЫ”. “Почта”. Определите место для подачи телеграмм, поздравлений. Положите там листы бумаги и ручки. Блок

телеграмм и поздравлений зачитывается периодически между танцевальными композициями.

“ ТЕСТ НА СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ”

1. вы зашли в темную кухню, где есть свеча, газовая плита и керосиновая лампа. Что вы зажжете в первую очередь? - спичку
2. какое слово из 11 букв все ученики и даже учителя пишут неправильно? – неправильно
3. еще Колумб решал знаменитую задачу: как поставить яйцо на острый конец? – Колумб разбил яйцо и без скорлупы легко поставил на острый конец
4. можно ли пустое ведро наполнить три раза подряд, ни разу не опорожняя? – сначала наполнить большими камнями, потом песком, затем – водой.
5. что находится внутри квадрата? – его площадь
6. банка с широким горлом закрыта тонкой пробкой, слегка утопленной в ней. Как вытащить пробку рукой? – нужно нажать на пробку сбоку, повернуть ее поперек и вытащить двумя пальцами.
7. можно ли так бросить мяч, чтобы он, пролетев некоторое расстояние, остановился и начал двигаться в обратном направлении? – можно, если бросить вертикально.
8. через четыре точки (как бы вершины квадрата) проведите три прямые линии, не отрывая карандаша от бумаги. – можно, если выйти за пределы квадрата.
9. как наполнить бочку ровно на половину водой, не пользуясь ничем для измерения? – если вода в бочке налита ровно до половины, то наклонив бочку так, чтобы уровень воды был как раз у края бочки, мы увидим, что высшая точка дна находится также на уровне воды.
10. два мужика подошли к реке и просят у бакенщика лодку, чтобы переправиться. Тот выдвигает условия: переплывать по одному, а затем лодку поставить на место. Как это сделать? – если они подошли к реке с двух сторон, то такая переправа реальна
11. прорицатель берется предсказать с точностью 100 % счет любого матча до того, как он начнется. В чем секрет его безошибочного предсказания? – до начала встречи счет всегда 0:0
12. объясните телетрюк в киносказке “Морозко” Баба-Яга выпускает на снег самодвижущиеся санки со свиным рылом, здесь же бегают-прыгают корявые пни, туда-сюда поворачивается избушка на курьих ножках, улетают в небо и возвращаются спустя долгое время на головы разбойников дубинки. – санки везли за леску, внутри пней – люди, у избушки было поворотное устройство, возвращение дубин можно показать когда угодно.
13. по радио передали: ожидаются осенние заморозки. На большом опытном участке растения, которые любят тепло, могут погибнуть. Один изобретатель предложил идею, для чего попросил вызвать

пожарников. Что это за идея? – идея: покрыть участок пеной из брандспойта.

14. даны весы, гири, пробка, свечка, спички, две дощечки, ножницы, умывальник. Как сделать так, чтобы минуту весы находились в равновесии, а потом нарушить их равновесие, не прикасаясь к ним и к тому, что есть на их чашках? Никакие другие предметы брать нельзя. – надо поставить на чашку весов свечку, уравновесить ее гирями, а потом зажечь. Сгорев, она нарушит равновесие.
15. переведите с древнерусского на современный язык сообщение очевидцев падения метеорита 25 июня 1290 г. “Бысть же о полудни внезапно над градъ Устюгъ облакъ темень и бысть яко ношь темная... И посемъ явишася и востаха со все четыре страны тучи великия, изъ нихъ же исхождание молния огненная без престаи и грому убо многу и страшну бывшу надъ градомъ Устюгом, яно же не слышати, что другъ с другом глаголити”. – Дословный перевод: “Было в полдень внезапно над городом Устюгом облако темное и было как ночь темное, потому явились и восстали со всех черырех сторон тучи великие, из них же исходила молния огненная беспрестанно, и грома так много и страшно было над городом Устюгом, что не слышно, что друг с другом говорили”. Возможен вольный перевод.
16. назовите пять дней, не называя чисел и дней недели. – позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра.
17. что будет делать ворона, прожив три года? – жить четвертый год.
18. сколько на березе яблок, если на ней 8 сучков, на каждом сучке весит по 5 яблок. – на березе не растут яблоки.

“Инженерные” задачи.

1. Определение прозрачный м.б. применено к воздуху, стеклянному сосуду, кристаллу, льду, воде и др. Назовите все предметы, к которым могут быть применены определения мощный, режущий, скоропортящийся, счастливый, уютный, замкнутый, дикий, богатый.
2. назовите все предметы (вещества или существа), к которым подходили бы сразу три определения:
 - а) твердый, хрупкий, черный; б) рассыпчатый, серый, масляный; в) сильный, синий, безобидный; г) быстрый, серебристый, неживой.Например: белый, съедобный, скользкий – молочный кисель, вареное яйцо, некоторые трубы, морожено, лед.
3. назовите предметы к которым подходили бы следующие определения:
 - а) круглые длинные, б) круглые острые, в) тонкие с отверстиями, г) прямоугольные со скруглениями.Например: шарообразный пустотелый – воздушный шарик, лампочка, аквариум, мячик, ваза.
4. назовите предметы, приборы, машины, сходные по значению со следующими:
 - а) батарея водяного отопления,

- б) шариковая ручка,
- в) глобус,
- г) оконное стекло.

Например: с портфелем сходны: ранец, рюкзак, чемодан, сумка.

ИГРЫ “ПРИШЛО ВРЕМЯ ПОДУМАТЬ”

НА ЧТО ЭТО ПОХОЖЕ?

Один из играющих задумывает что-нибудь, записывает задуманное (так, чтобы никто не видел) и затем спрашивает по очереди остальных, на что задуманное похоже. Выслушав всех, он показывает свою запись. Начинается самое интересное: каждый должен защитить свою гипотезу.

Скажем, один заявил, что задуманное похоже на огурец, второй полагает, что оно напоминает дверь, третий уверен, что у него есть сходство с луной, четвертый выбрал для сравнения точку с запятой...

Предъявляется запись: “книга”. За работу, воображение!

- Как в огурце множество зернышек, так и в книге множество букв...
- Дверь... Дверь можно распахнуть, можно распахнуть и книгу!
- Луна рассеивает тьму, освещает нам путь. Так же и книга.
- Точка с запятой... Долгое молчание, ответа нет. Придется платить фант за неудачное предположение.

СПРЯТАННЫЕ СЛОВА

Тот, кому по жребию досталось отгадывать, выходит из комнаты на время, пока все остальные договариваются, какое же слово загадать. Затем он возвращается и начинает одному за другим задавать вопросы; они могут быть любыми; о числе вопросов стоит условиться заранее. Тот, кого спросили, отвечать должен быстро и при этом обязательно использовать в ответе загаданное слово.

Понятно, что отвечающие стараются спрятать это слово получше, так, чтобы оно никак не выделялось среди других. Кстати, это не так уж легко – порой невольно делаешь на загаданном слове особое ударение, или, напротив, произносишь его скороговоркой, как бы проглатываешь, или на какое-то мгновение запинаешься, прежде чем его выговорить. Но даже если никто не делает заметных промахов, у отгадывающего все равно есть возможность справиться со своей задачей: если способен удержать в памяти несколько ответов сразу, то, сравнивая их, он может увидеть, что какое-то слово повторяется всюду.

Слова загадываются самые простые, такие, которые могут естественно прозвучать в любой фразе: да, нет, это, то, так, но, я, ты, мы.

Например, загадано слово “это”.

- Сложное вы мне задание придумали?
- Ну, это ты сам увидишь, когда отгадаешь.
- Ты любишь в кино ходить?
- Да это все любят, не только я.
- Станет ли “Спартак” чемпионом?
- Я в это как-то не верю...

И так далее.

Порой отгадывающий довольно быстро находит спрятанное слово – тогда тот, на ком это слово отгадано, занимает его место, да к тому же и фант платит. Так же делается и в том случае. Если кто-то, отвечая, ошибется и не вставит в свой ответ нужного слова – тут остальные должны вмешаться и остановить игру.

Но порой отгадывающему так и не удастся найти слово за положенной число “ходов” (или же он отгадывает его неверно) – тогда фант приходится платить ему, а нового отгадывающего назначают снова по жребия.

ПОЧЕМУ? ГДЕ? КОГДА?

В этой игре тоже задумываются слова. Но слова особые – омонимы, то есть такие, у которых значения разные, а звучание одно; хорошо знакомы всем – коса, лук, лист. Отгадывающий задает всем сначала такой вопрос: “Почему ты его любишь?” Все по очереди отвечают. Затем всем задается второй вопрос: “Где ты его любишь?” И наконец третий: “когда ты его любишь?” если задумано слово женского рода, надо сразу сказать об этом отгадывающему, чтобы он спрашивал не про него, а про нее. Отвечая на вопросы, каждый может иметь в виду любое из значений слов-омонимов. Скажем, задумали слово “лук”.

- почему ты его любишь?
- Потому что он полезный.
- Потому что с ним интересно играть
- Потому что про него придумано много легенд
- Потому что он такой зелененький...
- Где ты его любишь?
- На грядке
- На спортивной площадке
- В жареных грибах
- В лесу, где мы в индейцев играем
- Когда ты его любишь?
- Летом
- А я зимой
- Когда он гибкий
- Когда он кружочками

Ответы должны быть правдивыми и в то же время не слишком прозрачными. Отвечающим приходится проявить находчивость и некоторую фантазию, а спрашивающему – догадливость.. Платят фанты и назначают нового отгадывающего точно так же, как в игре со спрятанными словами.

“ДА” И “НЕТ” - ГОВОРИТЕ!

Тот, кто будет отгадывать, выходит из комнаты, остальные загадывают или название какого-нибудь всем известного предмета, или фамилию знаменитого человека. Возвратившись, отгадчик предлагает вопросы, на которые ответ будет только да или нет.

Так, положим, загадан Пушкин. Чтобы скорее отгадать задуманное, важно ставить вопросы умело.

- Название места? Нет

- Человека? да

- Он еще жив? Нет

- Живописец? Нет

И так далее.

- Пушкин? Да.

Затем идет отгадывать тот, кому был задан последний вопрос. Если же кто-нибудь сбился и вместо да ответил нет, то он сейчас же сменяет отгадчика. Можно играть команда на команду, со штрафными очками. Отгадывающий может задать не более 20 вопросов. Если он уложится в меньшее число вопросов, то тому, кто загадывал, начисляют штрафные очки. Если загадавший не может ответить да или нет, а говорит не знаю, он также получает штрафное очко. Неверная информация карается штрафом в 10 очков.

1. предмет живой? Нет

2. он был живой? Нет

3. он сделан людьми? Да

4. он из разных материалов? Нет

5. из металла? Нет

6. из дерева? Нет

7. из пластмассы? Нет

8. из ткани? Нет

9. из бумаги? Нет

10. из стекла? Да

11. это посуда? Нет

12. листовое стекло? Нет

13. это часть какого-то предмета? Да

14. это абажур? Нет

15. это стекло от очков? Нет

16. стекло для часов? Да

Загадавший участник получает 4 штрафных очка (соперник уложился в 16 вопросов, а мог задать 20)

1. предмет живой? Да

2. это животное? Нет

3. это растение? Нет

4. это микробы? Нет

5. может быть человек? Да

6. он мужчина? Нет

7. живет в нашем городе? Да

8. живет вместе с тобой? Да

9. это твоя сестра? Нет

10. мама? Нет

11.бабушка? Да

Участник зарабатывает 9 штрафных очков, его быстро разгадали.

1. предмет живой? Нет

2. он был живой? Да

3. он был животным? Нет

4. растением? Да

5. это растение дикое? Нет

6. его едят? Да

7. это фрукт? Нет

8. овощ? Нет

9. злак? Да

10.из него пекут хлеб? Нет

11.из него варят суп? Да

12.это пшено? Нет

13.гречка? Нет

14.овсе? Нет

15.рис? Да

16.ты загадала рисовый суп? Нет

17.пудинг? Нет

18.рисовая каша? Да

Всего 2 очка.

ШАРАДЫ

Шарада – это загадка, в которой загадывается какое-нибудь слово, но загадывается оно не сразу, а по частям. При этом каждая часть может быть самостоятельным словом.

Вот пример шарады: первая часть – группа певцов, вторая – насекомое, целое русская народная игра с пением и пляской (хоровод). Или еще: первая часть слова – отпечаток, вторая – практически усвоенные знания, навыки. Целое – охотник, отслеживающий зверя (следопыт). Игры в шарады – обязательная импровизация. Шарады можно использовать с помощью пантомимы или короткой миниатюры. Юмор и фантазия превращают

шарады в веселое театрализованное действо. Обычно играющие делятся на две команды, каждая “загадывает” слова по очереди. Выйдя в соседнюю комнату, игроки придумывают слова и то, как его “сыграть”, соперники должны отгадать зашифрованное в сценке слово. Чем больше выдумки, неожиданности, тем веселее представление, вызывающее смех и у участников, и у зрителей. Подростки могут сами придумать слово для шарады и тут же “сыграть” его.

1. Три буквы – термин при игре.
Другие три – победный крик.
А в целом – встретишь на дворе,
Услышав вдруг собачий рык. (кон + ура = конура)
2. Слог первый – восклицанье,
Второй достоин порицанья,
А все на севере далеком обитает
И жителей тех мест и греет, и питает. (О-лень)
3. Первое можно засеять вторым,
А в целом мы часто на даче лежим. (Га-Мак)
4. Часть первую в лесу слышали вы,
Вторая – город и приток реки Москвы.
А целое вы видели в полях
И пробовали вкусные початки. (Ку-Ку-Руза)
5. Первое – предлог,
Вторым капусту рубят.
А целое стрелки
Боятся и не любят. (О-Сечка)
6. Шаг танцевальный
Прибавьте к ноте –
И между бревен
Меня воткнете. (Па-к-Ля)
7. С “Ч” я над водй летаю
С “Г” навинченной бываю. (Чайка-Гайка)
8. Когда я с “д” - меня сорвут.
Когда я с “т” - на мне плывут. (Плод - Плот)
9. Не раз я в оркестрах звучала:
Мой голос струнный так певуч.
Но “ф” мое поставь с начала,
И я во тьму направлю луч. (Арфа-Фара)
10. С “м” я в море,
С “в” я в поле,
С “п” я в доме,
С “г” в футболе (Мол, Вол, Пол, Гол)
1. Я по России протекаю,
Я всем известна, но когда
Ко мне прибавишь букву с краю.

Свое значение я меняю
И птицей становлюсь тогда. (Волга, Иволга)

2. Я книжку взял, прибавил “А”
И стало вдруг мучительно обидно:
От книги не осталось и следа,
И даже в микроскоп ее не видно. (Том - Атом)

3. На дне реки в прохладной тьме
Скрываюсь я века.
Но вот ты “н” прибавил мне –
И я уже река. (Ил - Нил)

4. Мы всех – и взрослых и детей –
В часы досуга развлекаем.
Но если нам приставить “т”,
Мы их ужасно напугаем. (Игры - Тигры)

5. Я смерть с безумным гулом сею,
Я сею гибель в дни войны,
Но “о” прибавь, и повею
Покоем мирной тишины. (Пушка - Опушка)

6. Я похож на быка,
И известен я всем,
Но прибавьте мне “к”,
И я сам себя съем (Вол - Волк)

7. Легко дыша в моей тени
Меня ты жестом часто хвалишь,
Но буквы переставь мои –
И целый лес ты мною свалишь (Липа - Пила)

8. Я дерево в родной стране,
Найдешь меня в лесах ты всюду.
Но слоги переставь во мне –
И воду подавать я буду (Осина - Насос)

9. Вдоль по проволоке мчусь
Ночи я и дни,
А с конца меня прочтут –
Тигру я сродни. (Ток - Кот)

10. Я крошу, снося с пути,
Все, что нам разрушить надо.
А с конца меня прочти –
Я морским волнам преграда. (Лом - Мол)

11. Лежу я на земле,
Прибитая к железу,
Но буквы переставь, -
В кастрюли я полезу. (Шпала - Лапша)

12. Задачу ты решишь свободно;
Я – небольшая часть лица,

Но если ты прочтешь меня с конца,
Во мне увидеть можешь что угодно. (нос - сон)

13. Географию со мной
Изучают в школе дети,
Дай порядок букв иной –
И найдешь меня в буфете. (Атлас - Салат)

14. Скрывается мой плод румяный
Тенистою листвою –
А буквы переставь,
Я окажусь рекою.

15. Мы резким голосом кричим,
И ковыляем так комично,
Но вставь нам “л” и зазвучим
Тогда довольно мелодично. (Гуси - гусли)

16. мой первый слог
среди цифр найдите.
Конец ищите в алфавите,
А целое – не трудно отгадать,
Взирая на детей, на их отца и мать... (семья)

17. первое – фигура танца,
второе – гласный звук,
третье – подводная зелень,
целое – сеть, которую плетет насекомое.

18. пар + ус = парус

19. гимн + Азия = гимназия

20. ком + пас = компас

21. пуд + ель = пудель

22. фа + сад = фасад

“КЛУБ ДУРАКОВ” ЗАГАДКИ-ШУТКИ

1. какие часы показывают верное время только два раза в сутки? Которые остановились
2. где вода стоит столбом? В стакане
3. что случится с красным шелковым платком, если его опустить на пять минут на дно моря? Будет мокрым
4. какой болезнью на суше никто не болел? Морской
5. когда руки бывают местоимениями? Когда они вы-мы-ты
6. что у человека под ногами, когда он идет по мосту? Подошва сапог
7. по чему часто ходят и никогда не ездят? По лестнице
8. как далеко в лес может забежать заяц? До середины, дальше он уже выбегает из леса

9. что случится с вороной через три года? Ей пойдет 4-й
10. под каким деревом прячется заяц во время дождя? Под мокрым
11. что нужно сделать, чтобы отпилить ветку, на которой сидит ворона, не потревожив ее? Подождать, пока она улетит
12. у семерых братьев по одной сестрице. Сколько сестер? Одна
13. ворона летит, а собака на хвосте сидит. Может ли это быть? Может, т.к. собака сидит на земле на своем хвосте
14. если кошка влезла на дерево и хочет слезать с него по гладкому стволу, как она будет спускаться: головой вниз или хвостом вперед? Хвостом вперед, иначе она не удержится
15. кто над нами вверх ногами? Муха
16. на что похожа половина яблока? На вторую половину
17. где на территории России можно в один день увидеть белого медведя и пингвина? В зоопарке
18. можно ли в решете принести воду? Можно, когда она замерзнет
19. летело три страуса. Охотник одного убил. Сколько осталось страусов? Страусы не летают
20. что делает сторож, когда у него на шапке сидит воробей? Спит
21. какой месяц короче других? Май – всего три буквы
22. на какое дерево садится ворона во время дождя? На мокрое
23. по чему птицы летают? По воздуху
24. за чем мы едим? За столом
25. за чем вода в бутылке? За стеклом
26. по чему люди ходят? По земле
27. когда машина едет, какое колесо у нее не крутится? Запасное
28. чем оканчивается ночь и день? Мягким знаком
29. без чего человеку жить нельзя? Без имени
30. почему собака лает? Говорить не умеет
31. почему корова ложится? Не умеет садиться
32. когда черной кошке легче всего пробраться в дом? Когда дверь открыта
33. из какого полотна нельзя сшить рубашку? Из железнодорожного
34. что случится тридцатого февраля? Ничего: в феврале 28 или 29 дней, 30 не бывает
35. есть ли в Австралии 8 марта и 9 мая?
36. шла бабка в Москву, навстречу ей три старика, у стариков – по мешку, а каждом – по коту. Сколько людей шло в Москву? Одна бабка: старики шли в другую сторону
37. почему человек назад оглядывается? У него на затылке глаза нет
38. за чем во рту язык? За зубами
39. когда лошадь покупают, какая она бывает? Мокрая
40. три теленка, сколько ног? Сколько теленка не три – у него будет четыре ноги

41. что важнее солнце или луна? Луна. Солнце светит днем, когда и так все видно, а луна ночью, когда темно.
42. вы – пилот самолета, летящего из Гаваны в Москву с двумя посадками в Алжире. Сколько лет пилоту? Ты пилот самолета (пилоту столько лет, сколько тебе)
43. обычно месяц заканчивается 30-ым или 31-ым числом. В каком месяце есть 28-е число? Во всех
44. одинокий ночной сторож умер днем. Дадут ли ему пенсию? Нет, он умер
45. может ли мужчина жениться на сестре своей вдовы? Нет (т.к. вдова – та, у которой умер муж)
46. в каком количестве взял Ной зверей в свой ковчег? Каждой твари по паре
47. профессор ложиться спать в 8 часов вечер, а будильник заводит на 9 часов утра. Сколько будет спать профессор? Один час (будильник не разбирает, где утро, а где вечер)
48. у Мамеда 10 овец. Все, кроме 9, сдохли. Сколько осталось овец? 9
49. горели 7 свечей. Три погасло. Сколько свечей осталось? Три (три погасло, а остальные сгорели)
50. ты заходишь в малознакомую темную комнату. В ней есть две лампы: газовая и бензиновая. Что зажжешь в первую очередь? Спичку
51. кирпич весит 1 кг плюс еще полкирпича. Сколько весит кирпич? 1 кг
52. шла женщина. Несла ведра с водой. Поскользнулась и упала. Чем ты думаешь? Я думаю мозгами (головой)
53. за чем охотник носит ружье? За плечами
54. за что ученика выгнали из класса? За дверь
55. шел охотник мимо башни, а на башне часы висели. Он выстрелил. Куда он попал? В милицию
56. какое слово всегда звучит неверно? Слово “неверно”
57. три зайца. Сколько будет ушей? Сколько не три, все равно два
58. что у цапли спереди, а у зайца сзади? Буква “Ц”
59. сколько минут надо варить крутое яйцо – две, три, пять? Нисколько, оно уже сварено.
60. что кидают в кастрюлю в первую очередь, когда хотят варить в нем еду? Взгляд: смотрят, чисто или нет.
61. чем до неба докинешь? Взглядом
62. что нужно сделать, чтобы четыре парня остались в одном сапоге? Снять с каждого по сапогу
63. без чего хлеба не испечешь? Без корки
64. из какой посуды не едят? Из пустой
65. на каких полях трава не растет? На полях шляпы
66. на каком пути не было ни одного человека? На млечном
67. каких камней нет в море? Сухих
68. какой год длится один день? Новый год – 1 января

69. что находится между рекой и берегом? Буква и
70. что можно увидеть с закрытыми глазами? Сон
71. где на земле самые длинные сутки? Везде одинаковые
72. на какой вопрос нельзя ответить да? Ты спишь
73. на какой вопрос нельзя ответить нет? Ты слышишь
74. что теплее шубы? Две шубы
75. когда в пустом кармане что-нибудь да бывает? Когда в нем дыра
76. у кого голова дорога? У коровы: голова да рога.
77. сколько на березе яблок, если восемь сучков, на каждом сучке по пяти яблок? На березе яблок не бывает
78. сколько яиц можно съесть натощак? Одно. После первого уже не будет натощак
79. каким гребнем голову не расчешешь? Петушиным
80. назовите пять дней не называя чисел и названий дней. Позавчера, вчера, сегодня, завтра и послезавтра.
81. что надо сделать, чтобы четыре парня остались в одном сапоге? Снять с каждого по сапогу.
82. почему человек назад оглядывается? Потому что у нег на затылке глаз нет
83. что легче: пуд железа или пуд сена? Одинаково.
84. Каким гребнем голову не расчешешь? Петушиным.
85. под чем заяц лежит? Под своими ушами
86. что остается в коробе, если спички вынешь? Дно
87. что в горшок кидают перед тем, как варят в нем еду? Взгляд: смотрят, чистый ли горшок
88. почему шляпу носят? Она не ходит
89. на что Степа шляпу купил? На деньги
90. из какой посуды не едят? Из пустой
91. тебе на то место не сесть, на которое я сяду! Почему? Место будет занято

ПЕРЕВЕРТЫШИ

Строчки из песен

1. во поле березу срубили. В лесу родилась елочка
2. девушек так мало незамужних. Парней так много холостых
3. от гримасы светлая ночь темней. От улыбки хмурый день светлей
4. он не был никогда хорошим предметом без названья. Я был когда- то странной, игрушкой безымянной
5. там некто в бочке поднялся. Вот кто-то с горочки спустился

строчки из стихов

6. жара без луны!
Ночь ужасная...Мороз и солнце день чудесный
7. Зайку подняли под крышу,

- Зайке привязали лыжи. Уронили мишку на пол, Оторвали мишке лапу
8. Он тебя ненавидел! Ненависть давно остыла. Я вас любил! Любовь еще
быть может...

пословицы

9. товарищ спасается, а тебя бросает. Сам погибай, а товарища выручай
10. держи много денег, и ни с кем не дружи. Не имей сто рублей, а имей
сто друзей
11. Загубил работу, сиди дома и дрожи от страха. Сделал дело, гуляй
смело
12. не надо думать, надо двадцать раз пробовать, что-то сделать. Семь раз
отмерь, один раз отрежь

назови песню

13. это песня о том, как вели себя домашние птицы, жившие у немолодой
женщины. Два веселых гуся
14. это песня о трагической судьбе мирного насекомого. В траве сидел
кузнечик
15. это песня о том, как цвет волос может влиять на взаимоотношения
людей. Рыжий, рыжий, конопатый
16. это песня о том, как хорошо в дождь играть на гармошке, отмечая свой
день рожденья. Песенка крокодила Гены

КОНКУРС СКОРОГОВОРОК “СКОРОГОВОРКИН”

Проведите соревнование на чемпиона отряда, используя русские скороговорки. Из соревнования выбывает тот, кто ошибся, к примеру, три раза. Скороговорки можно написать на отдельных листочках. Участники тянут листочки, запоминают ее и повторяют вслух.

1. на дворе трава, на траве дрова
2. два дровосека, два дровокола, два дроворуба
3. рапортовал, да не дорапортовал, а стал дорапортовывать –
зарапортовался
4. во поле - затопали кони, от топота копыт пыль по полю летит
5. Архип осип, осип охрип
6. везёт Сенька Саньку с Сонькой на санках
7. коси, коса, пока роса, роса долой, и мы домой
8. щетинка – у чушки, чешуя у щучки
9. собирала Маргарита маргаритки на горе
растеряла Маргарита маргаритки на дворе
10. три дроворуба на трёх дворах дрова рубят
11. ходит кошка вокруг, мышка вдруг под рундук,
мышка вдруг под сундук
12. шит колпак, да не по-колпаковски, надо колпак переколпаковать
12. наш Полкан попал в капкан
13. водовоз вёз воду из-под водопровода

- 14.милая Мила мылась мылом, намылилась,
смыла – так мылась Мила
- 15.идет с косой козёл косой
- 16.нисколько не скользко, не скользко нисколько
- 17.ушёл косой козёл с козой
- 18.у пеньков опять пять опят
- 19.от топота копыт пыль по полю летит
- 20.сшила Саша Сашке шапку
- 21.расскажу вам про покупки,
про крупу да про подкрупки
- 22.расскажу вам про покупки, про покупочки мои
- 23.дед Додон в дуду дудел, Димку дед дудой задел
- 24.шла Саша по шоссе и сосала сушки
- 25.лавировали корабли, лавировали, да не вылавировали
- 26.курьера курьер обгоняет в карьер
- 27.мокрая погода размокропогодилась
- 28.шёл Фрол по шоссе к Саше в шашки играть
- 29.угольки поставили в уголки,
в уголки поставили угольки
- 30.ткач ткёт ткани на шапку Тане
- 31.три свиристели еле-еле свистели на ели
- 32.пекарь Пётр пёк пироги
- 33.около кола колокола колоколят
- 34.бобр добр до бобрят
- 35.все скороговорки не переговорить,
не перевыскоговорить.
- 36.король – орел,
орел – король
- 37.Карл у Клары украл кораллы,
А Клара у Карла украла кларнет.
- 38.маляр Шурик мешал сурик
- 39.дремал Сандро в дендрарии
- 40.Собрал Сашок сушек мешок.

ИГРЫ “ЗАБАВА”

РАЗЛИЧИ В ШУМЕ

Каждый играющий получает от ведущего бумажку, на которой написано название какого-либо города. Одно и то же название получают 5, 6, 7, 8 человек. Одни, например, Новосибирск, другие – Киев, третьи – Рига и т.п. Никто заранее не говорит друг другу, что написано на его бумажке. По сигналу ведущего каждый должен начать негромко выкрикивать полученное им название, одновременно присушиваясь, кто выкрикивает тот же город,

чтобы побыстрее соединиться с партнерами в одну группу. Ведущий в начале игры объявляет, у скольких человек будет написано одно и то же название города. Когда вся группа соберется, ребята поднимают руки вверх. Успевшие соединиться первыми считаются победителями. Если дети захотят повторить игру, то получают у ведущего другие названия городов (цветов, деревьев, животных и т.д.), написанные на бумажках.

ОДНА СТРОЧКА, НО В РИФМУ

Предложите ребятам сочинить только одну строчку – вторую. А первая будет предложена заранее. Мы даем начало двустишия, которое надо закончить. Концовка м.б. разной, главное, чтобы соблюдалась рифма.

1. Дуракам закон не писан
Сказал осел, встречаясь с лисом.
2. Шла корова по луне...
3. Килька плавала в томате...
4. Сварен суп из топора...
5. Стрекоза на шляпу села...
6. Оторвали хвост собаке...
7. Мы спросили попугая...

КАКОВ ВОПРОС, ТАКОВ ОТВЕТ

Мы в жизни постоянно задаем друг другу вопросы, иногда серьезные, иногда курьезные. Вот на последние детям следует поучиться отвечать, и тоже с юмором. Пусть поупражняются, у них это получится.

-где найти синюю птицу? В любом продовольственном магазине полно синих кур и уток.

-где конец света? На четвертом этаже школы, там перегорели все лампочки.

-правда ли, что у японцев отсутствует чувство юмора? Правда! Это единственное, чего у них нет...

- Что нужно для того, чтобы стать миллионером?
- Что делать, чтобы не уснуть на уроке?
- Существует ли ключ к сердцу девушки?
- Что необходимо сделать, чтобы не сойти с ума?
- Как избавиться от лишнего веса, не ограничивая себя в еде?
- Что делать, когда одни строят козни, а другие воздушные замки?
- Как поступить, если одни тянут резину, другие – все, что плохо лежит?
- Что предпринять, если одни ученики работают с прохладцей, другие отдыхают до седьмого пота?

Можно состязаться по командам: вопрос – ответ, ответ – вопрос.

ИЗОБРАЗИ БЕЗ ПРЕДМЕТА

1. вдеть нитку в иголку
2. пришить пуговицу
3. подбросить и поймать мяч
4. перебрасываться с товарищем мячом

5. наколоть дрова
6. обстругать доску рубанком
7. заточить карандаш
8. остричь ногти ножницами
9. перенести предмет с одного места на другое
10. перелистать книгу с тонкими страницами и альбом с толстыми
11. развернуть и сложить газету
12. несколько раз перелить воду из одного стакана в другой
13. плеснуть в кого-либо водой из стакана и суметь уклониться от того, что бы тебя облили
14. поднять вещи весом в 1, 2, 3, 4, 5 и 10 кг
15. брать поочередно в руки очень холодный, теплый и горячий предмет
16. ощупывать бархат, шелк, шерсть
17. поставить несколько тарелок одна в другую, не производя при этом ни малейшего шума
18. понюхать яблоко, апельсин, розу, гвоздику, лук, нашатырный спирт
19. разрезать на ломти арбуз и съесть один кусок...

ДОБАВЬ СЛОВЕЧКО

1. Едет он на двух колесах,
Не буксует на откосах.
И бензина в баке нет.
Это мой...(велосипед)

2. Когда порою одиноко,
Вдруг в тишину ворвется звон,
И голос друга издалека
Тебе подарит... (телефон)

3. На одной ноге кружится,
Беззаботна, весела,
В пестрой юбке танцовщица,
Музыкальная...(юла)

4. Идет спокойно, не спеша -
Пусть видят все, как хороша!
Удобна и прочна рубаха,
В которой ходит...(черепаха)

5. На столе передо мной
Закружился шар земной.
Арктика, экватор, полюс...
Уместил всю Землю...(глобус)

6. Сто березовых солдат,
Взявшись за руки, стоят.
Днем и ночью,
Круглый год:
Охраняют огород.
Те солдаты с давних пор

Называются...(забор)

7. Сам он весит десять тонн,

А зовут беднягу...(слон)

8. Нет лучше качелей, чем ветки лиан,

Для этих гимнасток-кривляк...(обезьян)

9. Болото

Дом для...(бегемота)

10. Мимо берега проплыл

Кровожадный...(крокодил)

11. Ранним утром, громко вслух

Надрывается...(петух)

ШУТКИ-ШУТОЧКИ

НЕПОСЛУШНЫЕ РУКИ, НЕПОСЛУШНЫЕ НОГИ

Опыт первый: ноги вместе, прижаться поплотнее боком к стене (и чтобы нога была прижата тоже); теперь попробуйте поднять ногу, не прижатую к стене, но так, чтобы от стены самому не оторваться.

Опыт второй: встать в дверной проем; развести руки так, чтобы запястья упирались в дверную раму – сильно, еще сильнее, будто стремишься поднять руки над головой, но рама не пускает! В таком положении считать до 50 (распирая все время раму как можно сильнее), а затем сделать шаг вперед, позволяя рукам вести себя, как им хочется...

ХИТРОСТИ

- Кто может напиться воды из закупоренной бутылки? Переворачиваете бутылку доньшком кверху, наливаете воду в углубление в дне и пьете.
- Я раскинул руки в стороны. В левой у меня пятак. Я могу соединить монеты, не сближая рук. Уроните монету из одной руки и поднимите ее другой рукой, не сближая рук.
- Я берусь выпить стакан воды не в комнате, не снаружи, не стоя, не лежа, не на ходу! Станьте на пороге, оторвитесь от пола, упершись спиной в один дверной косяк, ногами в другой. В таком положении вы отлично сможете держаться, чтобы напиться
- Задумайте любое число. Удвойте его. К полученному прибавьте 1. Результат умножьте на 5. Отбросьте все цифры, кроме последней. Оставшуюся цифру умножьте на нее же. Сложите цифры результата. У вас получилось 7.

ЗАБАВНЫЕ ОПЫТЫ

- Поставьте на стол 2 стакана, положите на них лист бумаги и спросите: если сверху поставить третий стакан, выдержит ли лист бумаги его тяжесть? Сложите лист бумаги гармошкой. Теперь стакан на него можно ставить смело.

В КАКОЙ РУКЕ МОНЕТА

Нужны 2 монеты: двухкопеечная и трехкопеечная. Вы предлагаете кому-нибудь:

- Вот тебе две монеты. Зажми одну в левой руке, а другую – в правой. Я не смотрю. Я могу отгадать, где какая. Не веришь? До двадцати считать умеешь? Хорошо. Число копеек в правой руке утрой. Число копеек в левой руке удвой. Сложи то, что получилось. Сколько? И вот теперь вы легко отгадываете: если получилось четное число, то три копейки в левой руке, а если нечетное – в правой.

Предложите кому-либо взять в одну руку гривенник, а в другую – три копейки. Затем предложите, то что в правой руке, помножить на 17. “Готово”, - ответит товарищ. Тогда предложите помножить на 17 то, что в левой руке. После этого, ни о чем не спрашивая, вы можете безошибочно определить, в какой руке какая монета. Обычно дольше думают, когда множат 17 на 3, а не на 10.

ЧУДО НА НОЖКА.

Поставьте перед кем-нибудь эту фигуру из бумаги и предложите, внимательно рассмотрев (в руки не брать!), сделать такую же, тот, скорее всего, спросит,: а склеить ее можно? Лист плотной бумаги размером примерно 10 на 15 см сгибают пополам вдоль. До линии сгиба делают поперек три надреза: с одной стороны один – точно посередине, с другой два – ближе к краям. Теперь ту часть, которая на рисунке заштрихована, поверните вокруг линии сгиба на 180 градусов. Осталось отогнуть ножки так, чтобы с каждой стороны было по одной узкой и одной широкой.

АНАГРАММЫ И ЛОГАРИФМЫ

Анаграммы – загадки с перестановкой букв в слове для образования другого слова.

Логарифмы – загадка, в которой задуманное слово получает различное значение от выбрасывания или прибавления буквы.

1. легко дыша в моей тени,
меня ты летом часто хвалишь,
но буквы переставь мои –
и целый лес ты мною свалишь. (липа-пила)
2. я – дерево в родной стране,
найдешь в лесах меня ты всюду,
но слоги переставь во мне –
и воду подавать я буду. (сосна-насос)
3. по дороге, по пути
весело скачу,
а с конца меня прочти –
нож я наточу. (колесо -оселок)
4. вдоль по проволоке мчусь

ночи я и дни,
а с конца меня прочтут –
тигру я сродни. (ток-кот)

5. лежу я на земле,
прибитая к железу,
но буквы переставь –
в кастрюлю я полезу. (шпала-лапша)

6. географию со мной
изучают в школе дети,
дай порядок букв иной –
и найдешь меня в буфете. (атлас-салат)

7. взлетев, горю звездой в ночи,
но угасаю очень рано,
а переменишь “е” на “и” -
и я кустом зеленым стану. (ракета-ракита)

8. известное я блюдо.
Когда прибавишь “м”,
Летать, жужжать я буду,
Надоедая всем. (уха-муха)

9. я крошу, снося с пути,
все, что мне разрушить надо.
А с конца меня прочти –
Я морским волнам награда. (лом-мол)

10. задачу ты решишь свободно,
я – небольшая часть лица,
но если ты прочтешь меня с конца,
во мне увидеть можно, что угодно. (нос-сон)

10. скрывается мой плод румяный
тенистою листвою
а буквы переставь –
я окажусь рекою. (слива-Висла)

11. мы резким голосом кричим
и ковыляем так комично,
но вставь нам “л” - и зазвучим
тогда довольно мелодично. (гуси-гусли)