**Государственное учреждение культуры Тульской области**

**«Объединение центров развития**

**культуры»**

****

**Методические рекомендации по содержанию  
 детских игровых программ.**

**г. Тула**

**2019 год**

**Уважаемые коллеги!**Игры, представленные здесь, могут стать как частью какой-либо большой игровой или тренинговой программы, так и проводиться самостоятельно, в помещении или на улице.

**«Я НИКОГДА НЕ...»**

Эта игра поможет людям лучше узнать друг друга. Участвуют 7-15 человек. Для игры необходимы фишки (у каждого игрока столько, сколько участников). Фишками могут послужить крупные фасолины, картонные жетоны, или другие небольшие одинаковые предметы. Первый игрок говорит: "Я никогда не ...". Дальше он называет то, что никогда не делал в своей жизни. Например:

→ не держал кошек в доме

→ не был за границей

→ не читал книгу, в которой больше 300 страниц

→ не катался на коньках и т.д.

Допустим, игрок сказал "Я никогда не ел ананасы". Все игроки, которые ели ананасы, должны дать ему по одной фишке. Затем ход переходит к другому игроку, и он называет то, что никогда не делал. Задача каждого игрока назвать что-то такое, что он никогда не делал, а все или большинство присутствующих делали. Выигрывает тот, кто набрал наибольшее количество фишек.

**«ЛГУН»**

Эта игра тоже поможет вам лучше узнать друг друга. Необходимо 5-8 человек. Подготовьте бланки в количестве, равном числу игроков. Бланки должны содержать примерно такие вопросы:

→ Самое далеко место, где мне удалось побывать, это - ……………

→ В детстве мне запрещали делать ……………..., а я все равно делал.

→ Мое хобби - ………………….

→ Когда я был маленький, я мечтал стать …………………….

→ Самое большое достижение в моей жизни это - ………………….

→ У меня есть одна плохая привычка - ……  
Листочки с этими вопросами раздаются каждому игроку, и каждый должен заполнить их, отвечая правдиво на все вопросы, кроме одного. Т.е. один ответ будет неправильным, ложным. Потом, когда все готовы, игроки по очереди читают вслух свои ответы. Задача остальных - угадать, где неправильный ответ. Если кто-то угадал, где ложный ответ, ему присуждают очко. А сам "лгун" получает столько очков, скольких людей ему удалось обмануть. Выигрывает тот, кто набрал больше всех очков. Можно поменять правила. Вместо одного неверного ответа из пяти, писать четыре неверных, а один верный.

**“НАЙДИ СМЫСЛ”**

Ведущий и два его помощника вслух читают написанные три четверостишия. Сначала они друг за другом читают только первую строчку стихотворений, затем только вторую, третью и, наконец, четвертую. Играющие должны повторить услышанные стихотворения.

**«В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ»**

Ведущий произносит короткое слово, например, ручка. Все остальные играющие пытаются побыстрее в уме представить буквы этого слова в алфавитном порядке . Затем по очереди говорят свои ответы.   
Для большего удобства, можно предложить игрокам записывать свои ответы.

**«ПЕРЕПУТАННЫЕ ГАЗЕТЫ»**

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

**«ЭТО – КАСТРЮЛЯ»**

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

**«ПОСЛОВИЦА»**

Водящий выходит из комнаты. Остальные придумывают пословицу и по кругу раздают каждому по слову. Слова можно повторять, если играющих больше, чем слов. Когда водящий возвращается, он всем по очереди задает вопрос, на который каждый должен ответить, употребляя свое слово. Водящий должен отгадать пословицу.

**«НЕВИДИМЫЕ СЛОВА»**

Каждому игроку выдается карандаш и бумага. Ведущий в воздухе пишет слова. Если остальные игроки поняли слово, то записывают на листок, и не показывают другим. Выигрывает тот, у кого наибольшее количество правильно угаданных и записанных слов.

**«МЕДВЕДЬ В ЗАПАДНЕ»**

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

**«КУЗНЕЧИКИ» ИЛИ «САМЫЙ ДЛИННЫЙ ПРЫЖОК»**

Уже из самого названия можно понять цель этой игры. Задача заключается в том, чтобы группой сделать прыжок как можно дальше. Первый номер в команде делает первый прыжок от стартовой линии. Второй прыгает с того места, где приземлился первый. участники могут брать только самые лучшие прыжки. Играть можно как в помещении так и на открытом воздухе. Прыгать можно в сторону, на одной ноге и т.д.  
  
**«БОЙ УТОК»**

Играющие сидят на корточках, руками держась за щиколотки, в кругу диаметром 3-4 метра. Каждый старается свалить другого или вытолкнуть его за черту. Толкать разрешается только плечами или спиной. Кто упал или отпустил щиколотку, или кого вытолкнули за черту, выходит из игры.

**«ВЕРЕВКА С МЯЧОМ»**

Игроки стоят в колоннах. На старте перед каждой колонной кружок диаметром 15 см, в котором лежит теннисный мяч и отрезок веревки (50-60 см). На расстоянии 10 метров находится второй кружок, в который нужно веревкой перекатить мячик, держа концы веревки в руках. Затем таким же образом нужно перекатить мячик в первый кружок и передать веревку следующему.

**«ТИПОГРАФИЯ»**

На одинаковом расстоянии перед каждой колонной (командой) игроков лежат: лист бумаги, лист газеты, ножницы и клей. Игрокам зачитывается короткий текст в 3-4 слова. По сигналу первый из каждой колонны (команды) бежит к месту, где лежат эти материалы, находит в газете первую букву текста, вырезает её и приклеивает на чистый лист. Вернувшись, он хлопает по ладони второго, который проделывает то же самое со второй буквой. Так продолжается, пока не написан весь текст.   
  
**«МОРЗЕ – ЭСТАФЕТЫ»**

Могут быть проведены с бегом и без бега.

1. Руководитель дает каждой команде написанный текст. Текст содержит столько слов, сколько игроков в команде. Каждая команда сидит в ряд у стола. Первый игрок пишет азбукой Морзе первое слово текста и передает бумагу и карандаш следующему. Тот пишет азбукой Морзе второе слово и передает дальше. Какая команда выполнит это скорее всех? Надо следить, чтобы не подсказывали друг другу.

2. Лист с текстом лежит у противоположной стены на столе. Игроки каждой команды поочередно бегут к столу и пишут одно слово азбукой Морзе. Затем они возвращаются и передают карандаш следующему.

3.Игроки пишут все буквы в алфавитном порядке. Каждый пишет по одной букве. Таким образом, каждому приходится бегать несколько раз, пока не будет написан весь алфавит.

4. Игроки построены в колонны. У противоположной стенки на столе лежат листы бумаги, на которых написан весь алфавит азбукой Морзе, и карандаши. Руководитель говорит какое-нибудь слово. Игроки бегут по очереди к столу и каждый вычеркивает в алфавите одну букву, входящую в названное слово. Какая команда вычеркнет скорее все буквы, составляющие данное слово?

**«ВОРОБЕЙ»**

Для игры нужен маленький резиновый мячик. Одновременно в ней принимает участие 5 - 10 и больше человек. По жребию из числа играющих выбирается подающий. Игра проводится около глухой стены или забора. На расстоянии полутора метров от стены намечается линия, на которой стоит подающий, а на расстоянии трёх метров - граница, куда не могут заходить играющие. Все играющие располагаются за этой внешней линии и стараются поймать мяч на лету.

Порядок игры такой: участники игры становятся к стене спиной. Подающий говорит: "Воробей летит!" - и сильным ударом бросает мяч. Мяч, отскочив от стены, летит рикошетом за внешнею линию города. В этом его и нужно ловить. Поймать мяч надо прежде, чем он стукнется об землю.

Тот, кто поймал мяч, становится подающим. Участники игры могут условится, каким способом ловить мяч. Обычно первый раз - двумя руками второй раз - правовой рукой, третий раз - левой рукой. Тот, кто первый поймает "Воробья" всеми тремя способами, побеждает в этой игре. Он становиться подающим, уходит за линию подачи, и игра начинается сначала.

**«ДЕНЬ И НОЧЬ»**

Поперёк площадки или зала, посередине, проводятся две параллельные линии на расстоянии 1 - 1.5 м. одна от другой. По обе стороны от них в 10 - 15 м. параллельно им проводятся линии "домов", "дня" и "ночи".

Все желающие играть делятся на две команды: одна из них - "ночь", другая "день". Обе команды выстраиваются у своих средних линий. Причём игроки той и другой поворачиваются лицом к свои "домам", т.е. спиной друг к другу.

В самом центре площадки стоит руководитель. Он внезапно подаёт "День!". После этого сигнала игроки команды ночь убегают в свой "дом", а игроки команды "день" стараются их догнать и осалить. Осаленные переходят в команду "день". Руководить снова подаёт сигнал: "День!" или "Ночь", стараясь строго не чередовать названия команд, чтобы они были не ожидаными для игроков. Для того, что бы отвлечь внимание играющих и как - то разнообразить, руководить перед сигналом может предложить им на носки, поднять руки в верх или вперёд, присесть и т.д. Затем неожиданно произнести: "Ночь" или "День!", Побеждает команда, где больше осаленных игроков.

Правила:

1. Запрещается бежать в свой дом раньше, чем руководитель подаст сигнал. 2. Играющие могут построиться лицом к руководителю (боком к друг другу).

**«ЗВОНАРЬ»**  (обратные прятки)

Число игроков от 10 до 30.

У всех играющих, за исключением одного, который является "звонарём", глаза завязаны платками. Звонарь держит в руке маленький звонок; он может его надеть на шею или привязать к ноге.

Когда другие играющие, ему кричат: "Звонарь, где ты?", он начинает звонить в свой колокольчик.

Играющие, у которых глаза завязаны, стараются поймать звонаря, последний же стремится от них ускользнуть. В этом и состоит игра.  
  
**\*При создании методических рекомендаций использовались материалы сайта   
https://summercamp.ru/Лагерь\_от\_А\_до\_Я**