ПРИЛОЖЕНИЕ 2.

ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

1. «Я выбираю»

Детям предлагается прослушать утверждение и оценить степень согласия с их содержанием по следующей шкале: 4 – совершенно согласен; 3 – согласен; 2 – трудно сказать; 1 – не согласен; 0 – совершенно не согласен

1. Я жду наступления нового дня в лагере с радостью.
2. В детском лагере у меня обычно хорошее настроение.
3. У нас хорошие воспитатели.
4. Ко всем взрослым в нашем лагере можно обратиться за советом и помощью в любое время.
5. У меня есть любимый взрослый в нашем лагере.
6. В отряде я всегда могу свободно высказывать своё мнение.
7. У меня есть любимые занятия в нашем лагере.
8. Когда смена закончится, я буду скучать по нашему лагерю.

Обработка полученных данных:

Показателем удовлетворённости детей (У) является частное от деления общей суммы баллов всех ответов на общее количество ответов.

У = общая сумма баллов / общее количество ответов.

Если У больше 3, то можно констатировать высокую степень удовлетворённости, если же У больше 2, но меньше 3, то это свидетельствует о средней и низкой степени удовлетворённости детей жизнью в лагере.

2. Методика «Фантастический выбор»

Этот метод требует от педагога игровой инструментовки. Производится апелляция к воображению, и на фоне воображаемой «волшебной» ситуации актуализируются и вербально оформляются потребности детей. Они называют личностные ценности и указывают лица, находящиеся в зоне их ценностной сферы.

Например:

- Приплыла к тебе золотая рыбка, спросила: «Чего тебе надобно?» Ответь ей.
- Если бы ты стал на час волшебником, что бы ты сделал?
- У тебя в руках цветик-семицветик. Отрывай мысленно лепестки, чего ты попросишь для себя?
- Мы нашли волшебную палочку, которая исполняет все желания, стоит только потереть ее шелковой нитью. Что бы ты предложил для исполнения?
- Ты отправляешься на необитаемый остров, и будешь жить там всю оставшуюся жизнь. С собой можешь взять все, что обозначишь пятью словами. Назови пять слов.

Фантастический выбор может получить письменное оформление: выпускается бюллетень с текстом и рисунками, рассказывающий о характере произведенного выбора. Детям такой бюллетень чрезвычайно интересен: они сравнивают свои ответы с ответами товарищей. Безусловно, материалы безымянны.

3. Методика «Волшебное озеро»

Воспитатель предлагает детям закрыть глаза и совершить небольшое путешествие. Представьте себя на полянке в лесу. Вокруг качают ветвями вековые дубы и шумят стройные сосны. Под ногами ярко-зеленая трава. В кронах деревьев раздается птичий гомон. По небу плывут легкие облака. По тропинке подходим к озеру. Это необычное озеро. Оно – волшебное. На его поверхности отражается не внешность человека, а то, какой он есть – со своими качествами, чертами характера. В этом озере отражаются поступки человека, которые показывают, какой он человек. Посмотрите в озеро. Что отражается на его поверхности? А теперь по той же тропинке, не спеша, вернемся к полянке, откуда началось наше путешествие. Постоим несколько секунд, прощаясь с лесом. Откроем глаза. Кто хочет рассказать о своем отражении в волшебном озере? Обсудим наши впечатления.

Обработка полученных данных. Качественный анализ «отраженных в озере» поступков воспитанников позволяет выявить их личностную направленность.

4. Методика «Мишень настроения»

Устанавливаются две мишени; между группами и членами групп организуется коллективное и личное первенство. Попадание в цель приносит одно очко: в личный счет – мишень слева, в счет группы – мишень справа. Каждый член отряда бросает мяч 10 раз в ту мишень, которую выбирает сам. Если мяч не попал в мишень, то игрок должен указать жюри, с чьего счета снять очко: с его личного счета или со счета группы (решение сообщается так, чтобы группа не знала о нем).

Обработка данных. Подсчитывается число очков, набранных подростком в личный счет и в счет группы. По этим данным педагог может судить о коллективистической или индивидуалистической направленности личности.

5. Методика «Градусник»

Перед процедурой диагностирования воспитатель проводит предварительную беседу с ребятами, в ходе которой он предъявляет предмет, который есть в каждом доме. Это – градусник. Педагог объясняет ребятам, что при высокой температуре человеку плохо, тревожно. Такая температура бывает 38, 39, 40, 41 градус (запись на доске). Нормальная температура - 36,6 у него нет тревоги, всё хорошо, у него всё получается, он здоров. Температура бывает 35. При такой температуре человек испытывает слабость, усталость, отсутствие интересов и желания что-либо делать. После объяснения педагог предлагает учащимся поиграть в игру. Ребятам предлагается пофантазировать и назвать или написать ту температуру, которая у них появилась сегодня. Это позволяет определить степень тревожности детей.

6. Методика «Чудо-дерево»

Может использоваться как в первый день пребывания ребенка в лагере, так и потом, с целью отслеживания комфортности пребывания ребенка, его самооценки.

Предварительно на листе ватмана необходимо нарисовать дерево с расположенными на нем человечками. Инструкция дается в следующей форме: «Рассмотрите это дерево. Вы видите на нем и рядом с ним множество человечков. У каждого из них разное настроение, и они занимают различное положение. Выберите того человечка, который напоминает вам себя, похож на вас, ваше настроение и ваше положение». Для удобства объяснения каждой фигурке присвоен свой номер.

Выбор позиции № 1, 3, 6, 7 характеризует установку на преодоление препятствий. № 2, 11, 12, 18, 19 — общительность, дружескую поддержку. № 4 — устойчивость положения (желание добиваться успехов, не преодолевая трудности). № 5 — утомляемость, общая слабость, небольшой запас сил, застенчивость. № 9 — мотивация на развлечения. № 13, 21 — отстраненность, замкнутость, тревожность. № 8 — отстраненность от учебного процесса, уход в себя. № 10, 15 — комфортное состояние, нормальная адаптация. № 14 — кризисное состояние, «падение в пропасть». Позицию № 20 часто выбирают как перспективу с завышенной самооценкой и установкой на лидерство. Следует заметить, что позицию № 16 дети не всегда понимают, как позицию «человечка, который несет на себе человечка № 17», а склонны видеть в ней человека, поддерживаемого и обнимаемого другим.

7. Итоговое анкетирование

Фамилия, имя _____

1. Самое яркое впечатление за эти дни у меня _____
2. Из дел, проведённых в отряде, мне больше всего понравилось _____
3. Несколько слов о нашем отряде _____
4. Мои впечатления о лагере _____
5. Если бы я был воспитателем, то я бы _____
6. Хочу пожелать нашему лагерю _____
7. Хотел бы ты ещё раз отдохнуть в нашем лагере? _____

8. Анкета на выходе

Близится к концу время нашей встречи. Подводя ее итоги, мы хотим задать тебе некоторые вопросы:

1. Что было самым важным для тебя: В этом лагере_____

В отношениях между ребятами _____

2. Какие события, переживания были самыми запоминающимися? _____

3. Переживал ли ты здесь такие состояния (если «да», то в связи с чем?)

Восторг_____

Потрясение_____

Обиду _____

Творчество, полет фантазии_____

Одиночество_____

Уверенность в себе _____

Усталость_____

«Меня не поняли» _____

«Я нужен!» _____

Счастье _____

4. Что изменилось в тебе? _____

5. Что нового ты узнал/а (понял/а) про себя? _____

6. Можно ли сказать, что ты чему-то научился/ась в «Нашем лагере»? Если «да» - чему? _____

7. Может ли это лето в «Нашем лагере» помочь тебе в будущем? Если «да», то как? _____

8. Кому и за что ты бы хотел сказать «спасибо» (постарайся выбрать трех важных для тебя людей.)

Спасибо! _____За_____

Спасибо! _____За_____

Спасибо! _____За_____

9. Пожалуйста, закончи предложения: Я рад/а, что_____

Мне жаль, что _____

10. Главное для меня в «Нашем лагере»- это _____

12. Я надеюсь на _____

13.Твой автограф на память _____

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Игры на знакомство

Игра "Лед и пламя"

Участникам игры необходимо подумать, что является самым важным в характере, самым существенным. Затем найти этому краткую форму выражения, можно в стихотворной форме. Например, «лед и пламень», «то как зверь она завоет, то заплачет как дитя», «тиха, печальна, молчалива...» и т.д. Далее участники игры называют по очереди свое имя, затем несколько слов о себе, о своей сути. Лучше, если это будет сказано одной фразой, можно в стихах или с использованием метафоры.

Игра "Когда я был маленьким"

Ведущий предлагает вспомнить и рассказать случай из раннего детства, который произошел с вами, и мог претендовать на роль самого занятного. По кругу передается детская соска, и игроки по очереди рассказывают забавные истории детства. Игру можно провести на одном из огоньков.

Игра "Снежный ком"

Все становятся в круг. Один называет свое имя. Следующий участник, по часовой стрелке, называет имя первого и свое имя. Третий называет имя первого, затем имя второго и свое имя. Так игра продолжается, пока первый не назовет все имена по кругу.

Для того чтобы игра на знакомство не превратилась в механическую зубрежку, попросите ребят в момент произношения имени смотреть на того человека, имя которого произносится. Также игра станет малоэффективной, если количество участников будет слишком большим.

Игра "Мячик"

Все стоят в кругу. Первый игрок кидает мячик любому игроку, стоящему в круге. При этом он называет имя того, кому адресован мячик. Тот, кто не поймал «свой» мячик или тот, кто перепутал имя, называет все имена по кругу, начиная с себя, по часовой стрелке.

Игра "Пассажиры и билетики"

Играющие встают парами лицом друг к другу, образуя два круга (девушки – внутренний круг, а юноши - внешний). Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит безбилетник – «заяц». По команде ведущего: «поехали», круги начинают вращаться в разные стороны. Ведущий громко произносит: «контролер». «Билетики» остаются на местах, а «пассажиры» должны найти свой «билетик». «Заяц» хватает тот «билетик», который ему понравился. «Пассажир», оставшийся без «билетика» становится водящим – «зайцем». При встрече «билетик» и «пассажир» знакомятся. После этого «билетики» у «пассажиров» меняются (переходят к следующему по кругу). Через некоторое время «пассажир» может ловить не только свой «билетик», но и любой понравившийся ему «билетик». Игру можно сопровождать музыкой.

Игра "Граница"

Цель игры – получить как можно больше информации о ребятах.

Ход игры: чертится (определяется) граница, вожатый предлагает перейти на одну сторону тем, кто объединен каким-то общим признаком.

Вожатый устанавливает простые критерии объединения, например, перейти на другую сторону границы можно тем:

кто любит мороженое;

у кого есть дома собака (кошка);

кто любит смотреть мультики и т.д.

В то же время, в ходе игры, вожатый может выяснить:

кто любит петь; кто любит танцевать; кому сколько лет;

кто первый раз в лагере и множество другой полезной информации, задавая эти вопросы вперемешку с теми простыми, которые написаны выше.

Игра "Паровозик «Чух-чух»

Водящий подходит к любому из круга и говорит: «Я паровозик «Чух-чух», а тебя как зовут?». Игрок называет свое имя и присоединяется к «паровозику», и они «едут» дальше, а все произносят его имя с той же интонацией. Так они «доезжают» до следующего игрока. И все продолжается до тех пор, пока все играющие не «прицепятся» к «паровозику».
Игра должна проходить в быстром и веселом ритме.

Игра "Суета-сует"

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клетке написано задание. Суть одна: записать в клеточку имя человека, который (тут открывается простор для вашей фантазии) любит рыбу, держит дома собаку, любит звезды. Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам, например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т.д. Побеждает тот, кто быстрее соберет имена.

Игра "У кого как у меня"

Реквизит: лист бумаги и ручка (карандаш). На листке бумаги изображается таблица, состоящая из двух столбцов. В левой части пишутся определенные критерии (характеристики). Например, цвет волос, цвет глаз, первая буква имени, любимое блюдо, хобби и другие. Правая часть – пустая.

Каждый игрок должен найти себе человека, с которым у него совпадает тот или иной критерий. Например, меня зовут Паша, а ее Полина (совпадает первая буква в наших именах). Нашедшие друг друга люди обмениваются листками и в правой части таблицы, напротив схожего критерия, пишут свое имя, после чего возвращают листок обратно. Таким способом заполняется вся правая часть таблицы.

Задача игроков за определенное время собрать как можно больше подписей.

Игры на сплочение и взаимодействие

Игра "Атомы – молекулы"

Ведущий объясняет: атом – это самая маленькая частица. В игре атомом будет каждый играющий. Молекула состоит из атомов, поэтому объединение в цепочку нескольких игроков в игре называется молекулой. Ведущий произносит: «Атомы». Все игроки начинают хаотично передвигаться. После слова «молекула по трое» играющие должны соединиться в группы по три человека. Тот, кто не сможет встать в тройки выбывает из игры. А ведущий продолжает изменять количество атомов в молекулах. Игру можно усложнить: атомы должны двигаться с закрытыми глазами.

Игра "В тесноте, да не в обиде"

Чертится квадрат со стороной, равной одному метру. Задание команде: занять его, не заступая за его границы.

Вариант №1: «Талия отряда» как можно компактнее встает вместе, а вожатый веревкой измеряет «талию». Можно измерить в начале смены, а потом в конце и сравнить.

Вариант №2: «Титаник» (лавочка). Вожатый измеряет расстояние, на котором должны все уместиться и так простоять 5 секунд, не касаясь земли. После выполнения лавочка укорачивается, задание усложняется. Так можно укоротить несколько раз. Главное, чтобы задание было сложным, но выполнимым.

Игра "Зеркало"

Все разбиваются по парам и становятся лицом друг к другу на расстояние вытянутой руки. Один в каждой паре играет роль зеркала. Ему нужно копировать, как можно точнее все движения партнера, который может хмуриться или удивляться, улыбаться, подмигивать – в общем, как фантазия подскажет. Потом игроки меняются местами.

Игра "Изображение из веток"

Весь отряд должен за ограниченное время (1- 2 минуты) выложить на полу из веток изображение, например, слона. Задание необходимо выполнять в полной тишине.

Игра "Ковер-самолет"

Несколько играющих стоят на покрывале – «ковре-самолете». Они «летят» по небу и им надо перевернуть свой «ковер-самолет» так, чтобы никто не наступил на пол. Если это происходит, задание выполняется сначала.

Игра "Построй крепость"

Игроки сидят кругом на стульях. Водящий в центре круга с завязанными глазами. Он – стражник, охраняющий территорию. Сидящие – неприятели, которые должны построить на территории крепость, для чего им нужно на один стул составить все остальные (число стульев равно числу игроков). Водящий стремится остановить строителей. Рукой он показывает, откуда ему слышится звук, произнося слово «здесь». Если ему удалось указать на строителя, то строитель выбывает из игры. Если водящий указал на место расположения крепости, то она должна быть перестроена в другое место. Если крепость построена, то победили строители.

Подвижные игры

Игра "Белки, орехи, шишки"

Все встают, взявшись за руки, по три человека, образуя «беличье гнездо». Между собой они договариваются, кто будет «белкой», кто – «орехом», кто – «шишкой». Водящий один, гнезда у него нет. Если водящий называет «белки», то все «белки» оставляют свои гнезда и перебегают в другое. Водящий должен занять освободившееся место. Тот, кому не хватило места, становится водящим. То же самое происходит и при командах «орехи» и «шишки».

Игра "Буги-буги"

Ведущий: «Протягиваем правую руку вперед и поем: «Руку правую вперед, а потом ее назад, и опять ее вперед и немного потрясем. Мы танцуем «буги-буги», поворачиваем круги *(при этом поворачиваемся)* и в ладоши хлопаем вот так *(2 хлопка*) *(все устремляются вперед к центру)* буги-буги – о'кей! *(потом обратно)* буги-буги – о'кей! *(2 раза)*».

Затем следует: левая нога, левая рука правая нога, нос единственный и т.д.

Игра "Вороны и воробьи"

На расстоянии 1 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 4-5 метров, и прочерчиваются еще по линии. Первые две линии – это линии старта, вторые – «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий. Каждой команде дается название – одной «вороны», другой «воробьи». Если ведущий сказал «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать к своему «домику». Все пойманные воробьи становятся воронами. То же самое происходит, только наоборот, если ведущий сказал «воробьи».

Игра "Волки во рву"

На площадке чертится коридор («ров») шириной до одного метра. Ров можно начертить зигзагообразным, где шире, где уже. Во рву располагаются водящие – «волки» (2-3 человека). Остальные – «зайцы». Они должны перепрыгнуть через «ров» и не оказаться осаленными. «Волки» могут осалить только тех «зайцев», которые находятся надо рвом, и если им это удается, то осаленный «заяц» выбывает из игры. «Зайцы», перепрыгивающие ров, не должны касаться линии рва. Если они коснулись линии, то они выбывают.

Игра "Заколдованный замок"

Играют две команды. Первая команда должна расколдовать «замок», а вторая команда – помешать им в этом. «Замком» может служить дерево или стена. Команда, защищающая «замок», должна быть с завязанными глазами. Они располагаются на игровой площадке так, как им захочется. Двое из них находятся около «замка» – главные ворота. Игрокам, которым нужно расколдовать «замок», по команде ведущего начинают бесшумно двигаться

к главным воротам. Их задача – пройти через ворота и дотронуться до «замка». Задача второй команды осалить тех, кто движется к «замку». Те, кого осалят, выбывают из игры.

Игра "Защита укреплений"

Участники двух команд образуют круги, в центре круга ставится «городок» из кеглей, мячей и т.д. Водящий из команды соперника становится возле «городка». Задача игроков мячом разрушить «городок». Водящий не дает этого сделать, отбивая мяч (нельзя заступать за линию при атаке).

Перед игрой надо оговорить одно условие: можно ли передвигаться команде с завязанными глазами или они должны стоять на месте.

Игра "Заяц без домика"

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это «домики» зайцев. Выбираются двое водящих – «заяц» и «охотник». Заяц должен убегать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т.е. встать между участниками. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от охотника. Если охотник осалил зайца, то они меняются местами.

Игра "Иван-да-Марья"

Все становятся в круг, замыкая его. В середине его девочка и мальчик. У обоих завязаны глаза. Иван должен найти Марью. Они ходят по кругу. Иван ищет Марью, все время спрашивая: «Марья, где ты?». Марья должна отвечать: «Я здесь, Иван», стремясь при этом как можно быстрее сменить место. После того, как Иван поймает Марью, он выбирает из детей, стоящих в кругу, новую Марью, а Марья – Ивана.

Игра "Из круга в круг"

Чертится несколько кругов. Играющие находятся в этих кругах. Между ними находится водящий, который не имеет право заходить в круги. Находиться в кругу долго нельзя. Играющие должны постоянно перебегать из одного круга в другой. Задача водящего задеть игрока, пока он не находится на территории круга. Осаленный игрок становится водящим.

Игра "Капканы"

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы. Они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы «захлопываются», т.е. Руки капканов опускаются. Кто попался, образует пары, и становятся капканами.

Игра "Краски"

Выбирается водящий – «монах» и ведущий – «продавец». Все остальные играющие загадывают втайне от «монаха» цвета красок, которые не должны повторяться.

Игра начинается с того, что водящий приходит в «магазин» и говорит: «Я, монах в синих штанах, пришел к вам за красочкой». Продавец: «За какой?». Монах: (называет цвет, например «за голубой»). Если такой краски нет, то продавец говорит: «Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси, да назад принеси!». «Монах начинает игру сначала.

Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от «монаха», а «монах» его догоняет. Если догнал, то краской становится водящий, если нет, то краски загадываются вновь и игра продолжается.

Игра "Лиса и колобок"

Играющие образуют круг и опускаются на колени или на корточки. Один человек - «лиса» становится в круг. Находящиеся в цепи круга начинают перекатывать мяч - «колобок», но так, чтобы «лиса» его не поймала. Если «колобок» пойман, то «лисой» становится тот, кто толкнул мячик ей в «лапки».

Игра "Мигалки".

Играющие садятся в круг, один стул пустой. За спиной у каждого стула стоит по человеку. Ведущий (у него стул пустой) незаметно для стоящих мигает сидящим. Тот, кому он мигнул, должен перебежать на пустой стул, стоящие же за стульями стараются не допустить этого. Сидящие и стоящие могут поменяться местами.

Вариант игры без стульев:

Играющие во внутреннем круге не сидят, а стоят. Игроки внешнего круга смотрят на пятки своего партнера, руки держат за спиной. Ведущий также мигает кому-либо из внутреннего круга. Если его успели поймать - пара меняется местами. Если игроку, стоящему во внешнем кругу не удалось это, то он становится ведущим, а игрок, успевший перебежать, становится игроком внешнего круга.

Игра "Невод"

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое играющих берутся за руки, образуя «невод». Их задача – поймать «рыб» – остальных игроков. Если «рыба» не смогла увильнуть, то присоединяется к водящим, увеличивая «невод». Игра продолжается до того момента, пока не останется последний игрок – победитель.

Игра "Охраняй капитана"

Игра проводится на волейбольной площадке. Играющие делятся на две команды, в каждой из которой 1 капитан, 3-5 нападающих и столько же защитников. Капитаны и защитники остаются на своей половине поля, а нападающие уходят на половину площадки противника. После розыгрыша мяча с центра поля, команда, овладевшая мячом, старается за счет передач мяча приблизиться к капитану противника и осалить его мячом. Этому противодействуют защитники, стремящиеся перехватить мяч и в свою очередь отправить его на половину поля противника своим нападающим. За попадание мячом в капитана (он перемещается только на своей половине площадки) команда получает 1 очко. Правила не разрешают защитникам переходить на сторону соперника, а нападающим возвращаться на свою половину для помощи защитникам. За нарушение правил команды наказываются потерей мяча. Игра длится 15-20 мин. Команда, набравшая больше очков, побеждает.

Игра "Поезда"

У каждого игрока есть депо – начерченный небольшой круг. В середине площадки стоит водящий – паровоз, у которого нет своего «депо». Ведущий идет от одного вагона к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются вагоны. Паровоз неожиданно свистит, и все бегут к депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим – паровозом.

Игра "Поймай хвост дракона"

Несколько команд выстраиваются в колонну. Каждый держит впередистоящего за пояс. Это «дракон». Первый в колонне – это голова дракона, последний – хвост. Задача головы поймать хвост другого дракона. Туловище дракона не должно разрываться. Вариант игры: всего один дракон, голова ловит собственный хвост.

Игра "Разведчики и часовой"

Вокруг часового расставляются флажки. Флажком может быть ветка длиною 60 сантиметров, на которой висит платок. Число флажков от 5 до 7. Они расставляются на расстоянии 15-20 шагов. Разведчики удаляются на такое расстояние, чтобы часовой их не видел. Их задача – незаметно подкрасться к флажку и похитить его. Часовой имеет право передвигаться по району, ограниченному флажками, но не дальше. Если часовой увидит разведчика и назовет его по имени, то разведчик выбывает из игры, а если часовой заметит разведчика, убегающего с флагом, и назовет его по имени, то флаг возвращается на место, а разведчик может продолжать игру. Маскироваться и переодеваться разведчик не имеет права. Игра заканчивается, когда выбыли из игры все разведчики, либо у часового остался один флажок. Как правило, последний флажок не упускает ни один часовой.

Игра "Светофор"

На площадке чертятся две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линией примерно по середине спиной к играющим. Водящий называет какой-либо цвет. Если у играющих этот цвет присутствует в одежде, они беспрепятственно проходят мимо водящего за другую линию. Если такового цвета в одежде нет, то водящий может осалить игрока, перебегающего пространство между линиями. Осаленный игрок становится водящим.

Игра "Тише едешь"

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Задача играющих – как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него рукой. Тот, кто это сделал становиться водящим.

Играющие двигаются только на слова водящего: «тише едешь, дальше будешь! Стоп!». На слово «стоп» все играющие замирают. Водящий, стоящий до этого спиной к игрокам, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется вернуться назад за черту. Водящий может смешить замерших ребят. Кто засмеется, также возвращается назад. Игра продолжается.

Игра "У медведя во бору"

На площадке чертятся две линии на расстоянии 6-8 метров друг от друга. За одной линией стоит водящий – «медведь», а за другой – дом, в котором живут дети. Дети выходят из «дома» в «лес», собирать грибы и ягоды. Они подходят к медвежьей берлоге со словами:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру,
А медведь не спит
Все на нас глядит.

На последних словах «медведь» выскакивает из «берлоги» и старается осалить убегающих в свой дом детей. Осаленный игрок становится «медведем».

Игра "Удочка"

Удочка – это скакалка. Один ее конец в руке «рыбака» – водящего. Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше, чем на длину скакалки. «Рыбак» раскручивает «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих. «Рыбки» должны уберечься от удочки, перепрыгнув через нее. Они не должны мешать друг другу, а также не сходить со своих мест. Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», т. е. дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка». Необходимо соблюдать условие: скакалку нельзя поднимать выше 10 – 20 сантиметров.

Игра "Чур, у дерева"

Играют на открытой местности, где есть деревья. Все, кроме водящего, становятся у деревьев, водящий – в середину между деревьями. Стоящие у дерева начинают перебегать от дерева к дереву. Водящий должен осалить их, пока бегущий еще не подбежал к дереву и не сказал: «чур, у дерева!». Осаленный становится водящим, а водящий занимает место играющего у дерева.

Развивающие игры

Игра "11 вопросов"

На сообразительность. Ведущий загадывает одного знаменитого человека. Играющие могут задать 11 вопросов. На них ведущий может давать ответы «да» или «нет». После этого с трех попыток должны угадать загаданного человека.

"Ассоциация на предмет"

Ведущий показывает какой-то предмет, совершая с ним какие-то действия, и «передает» его сидящему справа, который делает что-то свое с этим «предметом» и передает дальше и т.д. Примечание: игра проводится в полном молчании, кроме звуков. В конце можно восстановить по цепочке кто что делал.

"Ассоциация на человека"

Играющие выбирают кого-нибудь из присутствующих. Водящий должен угадать его. Для этого водящий задает вопросы. Анализируя ответы играющих, водящий пытается узнать, кто загадан. Ассоциации даются как по внешности, так и по характеру человека. Интересен вариант, когда загадывается сам водящий.

"Ассоциация на слово"

Играющие садятся в круг. Водящий запускает слово (существительное) в одну сторону. Слова передаются соседу на ухо. Следующий играющий говорит свою ассоциацию на данное слово соседу, а тот дальше. Потом вся цепочка восстанавливается.

"Бег ассоциации"

Ведущий произносит вслух два случайных слова («сейф» и «апельсин»). Следующий игрок придумывает связь между этими словами («из сейфа выкатился апельсин») и называет свое слово («яйцо»). Следующий участник связывает второе слово с третьим («под кожурой апельсина оказалось яйцо») и называет свое слово. Так игра продолжается по кругу. В любой момент ведущий может остановить игру и попросить одного из игроков восстановить всю цепочку слов. Если игрок не справился с заданием, то он выбывает из игры.

Игра "Бросаемся слогами"

На сообразительность. Игроки садятся в круг. Начинает один из играющих. Он бросает кому-нибудь мягкую игрушку и произносит какой-нибудь слог, а ловящий должен закончить слово, добавив свой слог или несколько слогов. Например: первый: «Са…», поймавший игрушку «Рай». Далее игрушка перебрасывается кому-то еще, и только что ответивший сам называет слог. Повторяться нельзя. В этой игре важен темп; тот, кто задумался более чем на три секунды (или ответил невпопад), выбывает из игры.

Игра "Вы поедете на бал"

На внимание и сообразительность. Все играющие садятся в круг, внутри которого спокойно перемещается ведущий. Его задача – заставить играющих ошибиться. Игра идет в виде диалога ведущего со всеми играющими по очереди. Диалог открывается присказкой ведущего: «Знайте, кто не знал: скоро будет бал. Барин прислал сто рублей денег, голик да веник, просил на балу черное с белым не носить, «да» и «нет» не говорить, не смеяться, не улыбаться. Вы поедете на бал?».

Последним вопросом он обращается к конкретному собеседнику. Тот отвечает, стараясь выполнить поставленные условия. Диалог продолжается.

Игра "Есть контакт!"

На сообразительность. Водящий загадывает слово (имя существительное, нарицательное, в единственном числе, именительном падеже) и называет играющим первую букву. Их задача – отгадать это слово, задавая вопросы водящему. Если водящий не знает, про какое слово его спрашивают и при условии, что это слово знает еще один, в этом случае он говорит: «Есть контакт!» и они оба быстро считают до 10, и вместе одновременно

называют это слово. Если они называют одно и то же слово. То водящий говорит вторую букву своего слова и так до тех пор, пока не будет отгадано все слово.

Пример: Слово загадано на букву «К». Водящего спрашивают: «Это строительный материал?». Водящий: «Нет, это не кирпич». Играющие: «Это не транспортное средство?». Водящий: «Нет, это не катер» (в данном случае не важно про катер или корабль спрашивают играющие, т.к. загаданное слово не транспортное средство). Играющие: «Это не домашнее животное?». Водящий не знает, думает. В это время другой играющий говорит: «Есть контакт!» и оба считают до 10 и вместе называют слово «кот». Водящий: «Вторая буква слова «У» (если бы один играющий сказал бы «кот», а второй «курица», то это было бы не засчитано, и водящий не назвал бы вторую букву).

Игра "За себя не отвечаю"

На быстроту реакции. Этот оборот речи здесь надо понимать буквально: на вопросы, заданные тебе, должен отвечать другой.

Все садятся на стулья в два ряда напротив друг друга, парами. Водящий идет между рядами и задает вопросы то одному, то другому (не по порядку, а неожиданно). Отвечать же должен сидящий напротив и, конечно, по существу дела, хотя вовсе не обязательно, чтобы мнение отвечающего совпадало с мнением того, за кого отвечают. Например: «Ты любишь в хоккей играть?». Сидящий напротив отвечает: «Нет, в хоккей он играть не любит, он любит кататься на лыжах». Тот, кто ошибается, становится водящим.

Игра "Инструкция"

Игра на развитие памяти. Ведущий заранее составляет инструкцию и знакомит с ней играющих. Например, «Последний кто войдет сюда, должен построить всех присутствующих в квадрат, причем, одна сторона квадрата состоит из светловолосых, другая – кареглазых, третья – людей, в чьем имени есть буква «А», четвертая – из оставшихся». Затем по очереди приглашаются в зал участники игры. Первому из них инструкция зачитывается. Он и все остальные должны по памяти передать ее содержание вновь входящим. Последний выполняет инструкцию так, как он ее понял.

Игра "Кляксы"

Берется лист бумаги. С помощью кисти наносится небольшая капелька чернил. Затем в районе кляксы лист складывается пополам, проводится по нему рукой, а затем листок раскрывается. Получается удивительный узор. Этот листок можно пустить по кругу, а желающий может написать то, что он видит в этом рисунке, свои ассоциации.

Игра "Магазин"

На сообразительность. Двое – покупатели, все остальные – продавцы. Покупатели «покупают» только те товары, которые начинаются с буквы «С». Об этом «продавцы» не знают. Начинается игра. «Продавцы» предлагают разные товары. А «покупатели» выбирают что купить, а что нет. «Продавцы» должны угадать принцип игры.

Игра "Наборщик "

Ведущий называет слово. Задача игроков – пользуясь буквами этого слова, составить новые слова. Нужно соблюдать правила: писать можно только имена существительные в именительном падеже, ед.ч., исключая имена собственные; каждое слово должно быть составлено только из тех букв, которые есть в слове; время на составление новых слов оговаривается.

Игра "Отгадать слово"

Ведущий задумывает слово, состоящее из определенного количества букв. Загадывать можно только существительные в ед. ч. именительном падеже. Отгадывающий называет любое слово. Ведущий сообщает, сколько букв в этих словах совпадает. Например, на задуманное слово «корова» сделана первая «разведка» словом «коронация». Ведущий сообщает, что совпало 5 букв. Далее ход другого человека. Побеждает тот, кто первым угадал задуманное слово.

Игра "Палата №6"

На сообразительность. Выбирают двух водящих. Они будут «ведущими специалистами» в области шизофрении и психоанализа. Они выходят за дверь. Играющие договариваются о «болезни», которая называется «сдвиг по фазе в левую сторону на два такта». Симптомы «болезни»: на любой вопрос водящих – «докторов» играющий дает ответ на тот вопрос, который был задан его соседу, сидящему от него слева через два человека. Чем интересней вопрос, тем веселей будет проходить игра. Задача водящих – установить диагноз, угадав принцип игры. Примечание: первые два «больных» и тот, кто не услышал своего вопроса, говорят: «бе – бе – бе, проезжай дальше».

Игра "Пианино"

Руки кладутся на колени соседям (на ближнее колено). По кругу начинается игра на пианино, – дети ударяют по коленям по очереди. Тот, кто сбился, убирает руку.

Игра "Половина за вами"

Участники садятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит половину какого-нибудь слова; тот, кто ловит, должен назвать его вторую половину. Например, паро - воз, теле - фон. Бросать мяч можно любому игроку. Отвечать нужно быстро. За каждую ошибку или задержку игрок выбывает из игры.

Условия можно усложнить. Ведущий даёт (говорит) половину слова каждому сидящему в круге ребёнку. И каждый должен продолжить вторую половину. Не может - штрафное очко. Ведущий начинает говорить свою половину слова, например, «теле...». Дети продолжают: телефон, телеграмма, тележка, телетайп, телеграф и т.д.

Игра "Сколько до дерева шагов?"

Остановившись где-либо на дороге, руководитель говорит: «Видите дерево? Как вы думаете, сколько до него шагов?». Ребята отвечают. Чтобы проверить правильность ответов, все идут к дереву, широко шагая и считая шаги. Дойдя до дерева, выясняют, чей ответ был точнее.

Игра "Слово в шляпе"

На небольших листках бумаги пишутся буквы алфавита. Часто встречающихся букв должно быть больше, менее употребляемых меньше. Все буквы складываются в шляпу (мешочек). Игроки по очереди вытаскивают по десять букв, из которых нужно составить слово. Сколько букв использовано, столько очков получает игрок. Каждый раз использованные буквы возвращаются обратно в шляпу. После оговоренного числа попыток подсчитывают, чей результат лучше.

Игра "Трехлитровая банка"

Выбирается любая буква. Все игроки по очереди начинают перечислять слова (существительные, в единственном числе, именительном падеже, без уменьшительно ласкательных суффиксов) на выбранную букву, но при этом такие, чтобы их можно было «положить» в трехлитровую банку. Например. Выбрали букву «С». В нее могут «вмещаться» такие слова, как «спички», «солома», «сера»… Но нельзя положить «стол», «стул», «сундук». Также нельзя "положить" нарисованные предметы. Сначала игра кажется легкой, но через некоторое время становится все сложнее и сложнее. Игрок, который не находит больше нужных слов – выбывает. Побеждает тот, кто больше назовет слов.

Игра "Это мой нос"

Игра на координацию движений. Игра на выбывание. Первый говорит: «Это мой нос» и указывает на голову. Второй должен сказать: «Это моя голова» и указать на другую часть тела. И так далее. Кто ошибся, тот выбывает. Кому удастся продержаться, называя части тела, которые только что показал партнер, и в то же время, указывая на другую часть тела – выигрывает.