

ИГРЫ В КРУГЕ

В течение смены часто вожатый с отрядом оказывается в ситуации вынужденного ожидания: перед столовой, перед началом мероприятия или экскурсии и др. В таких случаях необходимо занять отряд веселой и полезной игрой, при этом сгруппировав весь отряд, чтобы никто из детей не потерялся, все оставались на виду у вожатого. Особенно это важно в первые дни приезда детей в лагерь или в то время, когда отряд находится за территорией лагеря. В этом могут помочь игры, в течение которых никому не нужно удаляться из круга.

Иван да Марья. Дети встают в круг, взявшись за руки. В середине круга девочка и мальчик. У обоих завязаны глаза. Иван должен поймать Марью, для этого он все время спрашивает: <Марья, ты где?>. Марья должна отвечать: <Я здесь, Иван>, стремясь при этом как можно быстрее сменить место. После того как Иван поймает Марью, Иван выбирает из детей, стоящих в круге, новую Марью, а Марья - Ивана.

Почта. Дети встают в круг, взявшись за руки. Водящий - в середине круга. По выбору ведущего, кто-то из детей произносит фразу: <Я передаю письмо : (и называет имя одного из детей, стоящих в круге)>. После чего одной рукой пожимает руку соседу, по цепочке дети незаметно передают рукопожатие. Как только пожмут руку игроку, которому передавалось письмо, он должен сказать: <Письмо получил>. Только после этого он получает право передать письмо. Водящий должен заметить момент передачи рукопожатия и указать: <Здесь>. Если он прав, то передававший рукопожатие ребенок становится водящим, а водящий занимает его место и получает право передать письмо.

Мигалки. Дети встают в два круга: внутренний и внешний, лицом в центр круга, образуя пары (один из внутреннего круга стоит спиной к напарнику, смотрит на водящего; другой из внешнего круга стоит за ним на расстоянии в полшага, смотрит ему на пятки, руки держит за спиной). Водящий стоит в общем кругу без пары, он подмигивает кому-либо из внутреннего круга. Увидев, что ему подмигнули, игрок внутреннего круга старается убежать. Если напарник успевает его удержать, водящий подмигивает другому игроку, а если нет, то убежавший встает за спину водящего, а упустивший напарника игрок становится водящим.

Посикота. Дети встают в круг, взявшись за руки, идут по часовой стрелке и поют первые две строчки любой популярной песни. Ведущий с платочком в руках стоит в центре круга. Как только песня закончится, ведущий задевает платком, таким образом разбивая круг в любом месте, и стоит, держа платок на вытянутой руке. Двое игроков, рядом с которыми разбили круг, бегут в разные стороны вдоль круга с внешней стороны. Когда они встречаются, то

должны остановиться, поклониться друг другу, произнести слова: <Посикота, посикота>, - и скорее бежать на свое место, каждый старается первым взять из рук ведущего платок. Победивший становится водящим.

Себе-соседу. Дети встают в круг. Левую руку держат вытянутой вперед вверх ладонью, правую вниз ладонью щепоткой. На слова <себе>, дети правой рукой как будто что-то вкладывают в свою левую руку. На слова <соседу>, - правой рукой делают движение, как будто вкладывая что-то в левую руку соседа, стоящего с правой стороны. Все одновременно произносят: <Себе-соседу> и выполняют движения. По кругу передается небольшой предмет (монетка или др). Ведущий в центре круга должен заметить, у кого монетка, тогда он и игрок, у которого найдена монетка, меняются местами.

Фыфки-пыфки. Дети встают в два круга (внутренний - <Пыфки> и внешний - <Фыфки>) лицом в центр круга, образуя пары (игроки внутреннего круга стоят спиной к напарникам). Желательно, чтобы один круг составляли девочки, а другой - мальчики. Обязательно, чтобы фыфок и пыфок было одинаковое количество. По команде ведущего: <Пыфки>,- игроки внутреннего круга должны поменяться местами, заняв место у свободного игрока внешнего круга (<Фыфки>), при этом не занимая мест своих ближайших соседей. По команде: <Фыфки>, -местами меняются игроки внешнего круга. Ведущий стремится первым занять свободное место, оставшийся без пары игрок становится ведущим.

Сантики-фантики. Дети встают в круг. Ведущий закрывает глаза. Дети выбирают заводилу, который показывает движение. Все произносят слова: <Сантики- фантики лимпопо>, - и повторяют показанное движение. Ведущий открывает глаза, находясь в центре круга, наблюдает за игроками. Заводила постепенно меняет движения, и все за ним повторяют. Задача ведущего распознать, кто заводила. Если ему это удастся, он становится игроком, а заводила - ведущим. Дети выбирают нового заводилу.

О-ей-ей-ей. Играющие встают в круг и рассчитываются по порядку номеров. Ведущий стоит в центре круга. Он называет любые два номера. Игроки, которым достались эти номера, должны ударить по коленкам со словами <о-ей-ей-ей> и быстро поменяться местами. Ведущий стремится занять место одного из игроков. Если ему это удалось, то оставшийся без места игрок становится ведущим.

Бинго. Играющие образуют два круга один в другом с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны под слова:

"Мой лохматый серый песик

У окна сидит.

Мой лохматый серый песик

На меня глядит.

Б-И-Н-Г-О (2 раза)

Да, Бинго звать его."

Слова "Б-И-Н-Г-О" произносятся отдельно по буквам, причем на каждую букву стоящие во внешнем круге ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву - ладоши нового человека. Последняя буква "О" говорится протяжно (удивленно-радостно) и последние слова (Да, Бинго звать его.") пара произносит вместе, держась за руки. После чего играющие представляются друг-другу по именам. Так продолжается до тех пор, пока все не перезнакомятся.

Коза. Играющие образуют круг. В центре - водящий. Он выбирает себе пару из круга под слова:

"Шел козел по лесу, по лесу, по лесу.

Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу."

"Давай коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем.

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем.

И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем.

И ножками потопаем, потопаем, потопаем.

Давай с тобой покружимся, покружимся, покружимся.

И навсегда подружимся, подружимся, подружимся.

Идет знакомство. Пара расходится, игра продолжается. Теперь в круге - две пары. И так до тех пор, пока все пары не встанут в круг.

Дружба. Играющие встают по трое, образуя круг. За кругом находятся два ведущих (если круг большой - две пары ведущих). Ведущие, обходят круг, выбирают по одному играющему и встают на их место. Происходит знакомство. Освободившиеся два человека становятся ведущими.