

Развивающие игры

Эти игры позволяют участникам развивать различные качества и способности: внимание, память, мышление, логику, быстроту реакции, наблюдательность, глазомер, а также жестикуляцию и мимику. Данные игры не требуют большого пространства, поэтому их можно проводить как на улице, так и в помещении во время непогоды.

«Вампиры»

Участники закрывают глаза. Ведущий осторожно дотрагивается до одного участника, который становится вампиром. Наступает ночь. Вампир выходит на охоту и кусает участников. Если укушенный - человек, то он становится вампиром, и в следующую ночь он также выходит на охоту. Если вампир кусает вампира, то укушенный становится человеком. Ведущий определяет длительность игры.

«Зеп, зип, боб»

Участники встают в круг. Их задача - кидать мяч любому человеку в круге. Но

1.если этот человек является соседом, то при кидании мяча произносится слово «зип»;

2.если человек не является соседом, то произносится слово «зеп»;

3.если мяч возвращаешь тому же человеку, от которого ты его получил, то произносится слово «боб».

Игру можно усложнить, запустив два мяча.

«Моргалки»

Игроки встают в круг по парам, (вторые смотрят в затылок первым). Один участник без пары - водящий. Он должен незаметно моргнуть кому-либо, стоящему в первом ряду. Тот должен быстро прибежать и встать за спину водящего. Человек, который стоит во втором ряду, не должен упустить свою пару. А если ему это не удается, он становится водящим.

«Мамонт»

Все участники сидят на стульях в кругу. Один стул свободный. Каждый из участников выбирает себе животное и называет его остальным играющим. Один из участников остается в центре круга и называется «мамонт». Тот участник, у которого справа свободный стул начинает игру. Он должен стукнуть по стулу и назвать любое животное, которое есть среди участников. Тот участник, чье название произнесли должен быстро пересесть на свободный стул. Освободившийся стул может занять мамонт, если сидящий справа от него не стукнет по нему и не назовет следующее животное. Если же участник стукнул по стулу, но не назвал животное, или назвал неправильно, то мамонт имеет право занять этот стул.

«Сантики-фантики-лимпопо»

Участники становятся в круг, отсылают водящего из круга и незаметно для него выбирают «лидера». Затем криком: «Просим!» вызывают водящего в центр круга, при этом все вместе, произнося слова: «Сантики-фантики-лимпопо» в такт хлопают в ладоши. Лидер незаметно для водящего меняет характер движения, например, начинает топтать ногами. Остальные играющие в точности повторяют за лидером эти движения, не забывая при этом громко произносить слова. Водящему дается 3 попытки для определения «лидера» группы.

«Я иду в поход...»

По кругу передается мячик (или игрушка) и говорится одна фраза «Я иду в поход и беру с собой... (участник называет любую вещь)». Ведущий говорит, кто идет в поход, а кто не идет. Суть в том, что, принимая и отдавая мячик, игрок должен сказать «спасибо» и «пожалуйста», и тогда ведущий возьмет его в поход. Игра идет до тех пор, пока все не догадаются о «тайном» слове.

«Себе - соседу»

Все участники встают в круг. Выбирается водящий, который занимает место в центре круга. Остальные участники ставят перед собой полужакрытую ладонь левой руки, а пальцы правой руки

собирают все вместе. У одного участника в ладони находится мелкий предмет - кольцо или монетка. Участники все вместе начинают движение правой рукой из своей левой ладошки в левую ладонь соседа, и говорят при этом «себе — соседу». Все участники стараются незаметно передавать по кругу этот предмет. А ведущий старается угадать у кого, в данный момент этот предмет. Если он угадывает, тот участник и водящий меняются местами.

«Ушки»

Играющие встают в круг. Ведущий поднимает обе руки к голове и шевелит ими, имитируя «заячьи уши». При этом сосед справа поднимает левую руку, а сосед слева - правую руку, повторяя жесты ведущего. Ведущий резко показывает (или называет имя) другого игрока, что означает смену ведущего. Новый ведущий и два его соседа начинают показывать «Уши». Тот, кто замешкался или не поднял не ту руку, выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока количество игроков не сократится до трех.

«Убийца»

Все игроки закрывают глаза и держат большие пальцы правой руки вверх. Ведущий пожимает один из вытянутых пальцев. Так назначается «убийца». Игроки открывают глаза, ходят вокруг, пожимая, друг другу руки и улыбаясь. Убийца подмигивает игроку, который после того, как ему подмигнули, должен сосчитать до пяти и громко крикнуть, что он умер.

Чтобы выдвинуть обвинение убийце должно найтись два свидетеля. Они считают до трех и указывают на подозреваемого. Если они правы, то игра заканчивается, а если нет - то оба свидетеля убывают»

«Вопрос-ответ»

Игроки делятся на две группы. Одна группа задает вопрос строчкой из песни, а другая отвечает. Затем роли меняются. Например, вопрос «Из чего же, из чего же, из чего же сделаны наши мальчишки?». Ответ: «Это мы не проходили, это нам не задавали»

«Ситуация»

Знающие игру приглашают по очереди желающих. Перед тем, как этот человек заходит, загадывают ситуацию. Например, только что вошедшего укусила собака (или он только что вернулся из Китая). Но вошедшему о ситуации не говорят, а молча, с небольшими комментариями следят за его реакцией на происходящее, сопоставляя ситуацию и поведение вошедшего.

«Коленички - пианино»

Все участники сидят в кругу. Левая рука на левом колене соседа справа, правая рука на левом колене соседа справа. Надо быстро хлопать, не нарушая последовательности и ритма себе по коленям, соседям и справа и слева. Руку, которая ошиблась, убирают.

«Крокодил»

Все участники делятся на две команды. Задача каждой команды придумать загадать какое-либо слово или фразу. Затем команда вызывает одного игрока из команды соперников, сообщает ему это слово. Этот игрок должен будет изобразить его так, чтобы его команда угадала, что это за слово. Ведущий может вести счет, а также следить за временем. (Можно усложнить задание, ограничивая время команд на разгадывание слова).

Варианты: загадать слово, пословицу, фразу из известной песни, название фильма, сказку и т.д.

«Контакт»

Один игрок - становится водящим. Он загадывает любое слово и сообщает всем играющим первую букву этого слова. Остальные участники задают вопросы, ответы на которые начинаются на ту же букву, что и загаданное слово. Водящий должен ответить на этот вопрос. Пример: на букву «д». Вопрос: это не животное? Ответ: нет, это не дикобраз. И т.д. Если водящий не может найти ответ, а еще один игрок догадался о чем идет речь, то он произносит: «контакт» и оба участника (кто задает вопрос и кто может на него ответить) считают до 10 и произносят одновременно свои варианты. ответа. Если они совпадают, а водящий не успел за это время ответить, то он должен открыть следующую букву слова. И так продолжается до тех пор, пока задуманное слово не будет угадано.

«Рассказ-потеха»

Каждому участнику выдаются лист бумаги и ручка. Игра идет по кругу. Ведущий задает несколько вопросов, а остальные участники на них отвечают, затем загибают лист и передают его соседу справа. Так

же поступают при ответе на каждый вопрос.

Вопросы ведущего: кто? Где? С кем? что делали? Зачем? Чем все это закончилось? И т.д.

«Таможня»

Ведущий предлагает участникам попрактиковаться в наблюдательности, умении анализировать поведение другого человека. Из числа всех участников выбирается «таможенник», который сразу же выходит из помещения, где проходит игра. Вся группа становится пассажирами, идущими на рейс самолета. Один из них - контрабандист, который пытается вывести из страны уникальное ювелирное изделие. Он прячет у себя какой-либо предмет, после чего впускают таможенника. Мимо него по одному проходят «пассажиры», дается три попытки определения контрабандиста.

«Рыба, зверь, птица»

Играющие располагаются по кругу. Водящий ходит внутри по окружности, произнося слова: «рыба, зверь, птица». Внезапно останавливается у одного из игроков и произносит любое из трех слов, например, «птица». Выбранный водящим играющий должен немедленно назвать какую-нибудь птицу. В последующем эти названия не должны повторяться. Тот, кто промедлит с ответом или ответит неверно выбывает из игры (или выполняет какое-нибудь интересное задание).

«Телеграмма»

Участники стоят в кругу, сцепив руки. Один из играющих - отправитель телеграммы - называет имя своего адресата, тоже стоящего в кругу, и «отправляет телеграмму», пожимая руки соседу справа и слева. При этом отправитель старается сделать это движение незаметным для стоящего в центре водящего. Получивший телеграмму сосед отправителя в свою очередь пожимает руку другому соседу и так продолжается до тех пор, пока телеграмма не дойдет до адресата, о сем тот сообщает возгласом «Получил». Задача водящего - перехватить телеграмму, заметив рукопожатие в цепочке играющих. Тот, у кого телеграмма перехвачена, становится водящим. Если водящий три раза подряд не перехватит телеграмму, то он должен выполнить задание играющих.

«Я - это не я, а мой сосед справа»

Игра для подростков, от 7 до 40 человек. Игроки образуют замкнутый круг и садятся (на траву, на стулья). Одно место оставляют свободным. Игрок, сидящий слева от свободного места называет имя любого игрока, приглашая его к себе в сосед. Приглашенный остается на своем месте, а на свободное место идет сидящий справа от вызванного, и так до конца игры. Кто ошибается, дает фант и сразу же должен выполнить предложенное ему задание. Выигрывают игроки, которые ни разу не ошиблись.

«Отгадай, чей голосок?»

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем ведущий встает в круг и закрывает глаза.

Играющие идут по кругу со словами:

«Мы собрались дружно в круг,
Повернулись разом вдруг,
А как скажем «Скок, скок, скок»
(эти слова говорит один человек)
Отгадай, чей голосок?»

Водящий открывает глаза и отгадывает, кто из ребят говорил «Скок, скок, скок». Если это ему удастся, он меняется местами. Можно водящему дать три попытки. Если он не угадывает, игра начинается сначала.

«Неслышную разведкою тиха нога»

Часть ребят с завязанными глазами образуют круг, стоя или сидя на расстоянии от пяти до десяти метров друг от друга. В середине круга лежит несколько различных предметов. Остальные должны проникнуть в круг не более трех ребят. Каждый может вынести только один предмет. Ребята с завязанными глазами, услышав шорох, показывают рукой в его направлении. Если сторожа «засекли» лазутчика правильно, ему придется из игры выйти.

«Ищи -- найдешь»

Дети выбирают водящего, завязывают ему глаза. Затем прячут какую-нибудь вещь, например, теннисный мячик, и начинают петь веселую песню и хлопать в ладоши. Водящий ищет мяч. Когда он приближается к нему, ребята поют громче и хлопают тише. Когда мяч найден, водящий сам выбирает себе

замену. Предмет, который прячут можно сменить.

«Испорченный телефон»

Играющие, по цепочке передают друг другу замысловатую фразу. Пока фраза доходит до конца цепочки, она подвергается изменениям, пропускам или дополнениям и становится не узнаваемой. Можно предложить аналогичную игру, в которой передается не фраза, а рисунок. Первый рисует на бумаге произвольно фигуру, второй смотрит на рисунок, а пока первый считает до десяти, затем повторяет по памяти на своем листке и показывает третьему и т.д. Самый последний рисунок надо сравнить с первым.

«Берег и река»

Игра требует от ребят внимания. На земле чертятся две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими линиями «река», а по краям «берег». Все ребята стоят на «берегах». Ведущий подает команду: «Река», и все ребята прыгают в «реку». По команде «Берег» все выпрыгивают на берег. Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать игроков.

Например:

«Берег, река, река, берег, река, река, река, река, берег ...» Если по команде «Берег» кто-то оказался в «реке», тот выходит из игры. Выходят из игры также те, которые по команде «река» оказались на «берегу».

Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный игрок.

«Печатная машинка»

Каждый из игроков получает одну или несколько букв алфавита. Ведущий произносит какую-то фразу, например «Потрясающая у тебя прическа!» Игрок, у которого буква «П» хлопает в ладони. Затем хлопает тот, у кого буква «О» и т.д. Когда слово заканчивается, все играющие одновременно топают ногой. Когда заканчивается фраза, все хлопают дважды. При этом ничего нельзя произносить вслух.