

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО И ЮНОШЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ИМ. Е.А.
ЕВТУШЕНКО» »
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ Г. БРАТСКА**

ЖИВИ, ИГРАЯ!



**Братск
2017**

Составитель: Хорольская Т.В., «Живи, играя!», методический сборник МАУ ДО «ДЦЮТ им. Е.А. Евтушенко» МО г. Братска, 2017.

Методический сборник содержит описание подвижных и интеллектуальных игр для проведения с детьми и молодёжью. Сборник предназначен для тех, кто осваивает основы игротехники, а также занимается добровольческой деятельностью.

Оглавление

Введение	4
Подвижные игры	5
«Рыбалка»	5
«Змея» (4+)	5
«Съедобное-несъедобное» (4+)	5
«Попрыгунчики — воробушки» (4+)	6
«Пузырь» (4+)	6
«Море волнуется» (4+)	6
«Веселые мартышки» (4+)	7
«Кошки-мышки» (6+)	7
«Аленушка и Иванушка» (6+)	7
«Освободители» (12+)	8
«Кажется, дождь начинается...» (4+)	8
«Где мяч?» (6+)	8
«Вытесни из круга» (6+)	9
«Тяни в круг» (6+)	9
Интеллектуальные загадки	9
«Придумай аналогию» (7+)	9
«Угадай пословицы» (12+)	10
«Угадай пословицы» (16+)	10
Памятка аниматора	11

Введение

Игра в жизни человека выполняет необходимую полезную функцию. В детстве игра служит способом обучения общению, выработке тех или иных практических навыков. Кроме того, с помощью игры люди общаются, отдыхают, структурируют свое свободное время.

Игра не только восполняет потребность в отдыхе и разрядке, является и тренировкой перед серьезным делом, но и удовлетворяет потребность что-либо уметь или совершать, в стремлении к главенству и лидерству.

В данном сборнике представлены разработки игр, которые многократно использовались автором для занятий с детьми и молодёжью, в том числе с ограниченными возможностями здоровья.

В первой части имеется описание подвижных игр, которые можно проводить как в помещении, так и на улице, к тому же они настолько универсальны, что могут применяться для людей любого возраста в качестве психологической разрядки или сплочения коллектива. Во второй части сборника помещены интеллектуальные игры-загадки с вопросами разной сложности, предназначенные так же для разных возрастных категорий. Каждая игра помечена возрастным цензом, но, по сути, является базовой. Меняя в ней тему, главных героев и обстоятельства, опытный игротехник может адаптировать эти игры для своих программ.

В конце сборника имеется «Памятка аниматора» с перечнем игр по различным направлениям, описание которых с легкостью можно найти в Сети.

Материал, представленный в сборнике, предназначен для всех, кто хочет сделать свои игровые программы более увлекательными и разнообразными.

Подвижные игры

«Рыбалка»

Веселая детская игра со скакалкой на выносливость и координацию движений. В нее можно играть очень большой группой (10 — 20 человек).

Перед началом игры выбирается водящий. Все ребята становятся в круг, а водящий в центр круга со скакалкой «Удочкой» в руках. Он начинает вращать скакалку так, чтобы та скользила по полу, делая круг за кругом под ногами играющих. Игроки подпрыгивают, стараясь, чтобы она не задела кого-либо из них. Пойманным игрок «Рыбка» считается в том случае, если скакалка коснулась его не выше голеностопа. Игроки не должны приближаться к водящему во время прыжков.

Тот, кто заденет скакалку, становится в середину и начинает вращать веревку, а бывший водящий занимает его место.

«Змея» (4+)

Ведущий подходит к каждому игроку по очереди и говорит ключевую фразу: "Я змея, змея, змея... Я ползу, ползу, ползу... Хочешь быть моим хвостом?" Тот отвечает: "Хочу!" - и становится сзади, обхватив "голову змеи" за талию. Так они подходят ко всем остальным и уже хором просят их присоединиться. Когда змея становится длинной и больше желающих стать хвостом не находится, змея говорит: "Я голодная змея, укушу за хвост себя!" - и пытается поймать свой хвост. Игрокам нужно крепко держаться друг за друга, а хвосту - уворачиваться от головы. Те, кто оторвался, выходят из игры, а змея продолжает ловить свой хвост.

«Съедобное-несъедобное» (4+)

Можно поиграть в знакомую многим с детства игру - "Съедобное - несъедобное". Водящий бросает мяч и одновременно называет предмет. Если его можно съесть - ребенок должен поймать мячик, если нет -- ловить мяч не следует. Если в игре принимают участие несколько детей, то расположите их немного

подальше от себя. Пусть ребенок, поймавший "съедобный мяч", делает шаг вперед. Кто первым дойдет до водящего, сам становится водящим.

«Попрыгунчики — воробушки» (4+)

Замечательная детская игра. Предварительно на асфальте чертятся круг с помощью мела. В центре круга находится ведущий — «ворона». За кругом стоят все игроки, которые являются «воробушками».

Они запрыгивают в круг и прыгают внутри него. Затем так же из него выпрыгивают. «Ворона» старается поймать «воробушка», когда тот скачет внутри круга.

Если «воробушка» все-таки словили, то он становится ведущим и игра начинается сначала.

Возраст: от шести лет

Игра развивает: внимательность, ловкость, мышление, реакция
Количество игроков: 3 и более

«Пузырь» (4+)

Все берутся за руки, образуя круг. Со словами «месим, месим тесто» сначала сходятся в круг, а затем, повторяя «раздуйся пузырь, раздуйся большой, да не лопни» стараются разойтись как можно дальше. На каких участниках круг разрывается, те выбывают из игры. Так определяется сильнейший.

«Море волнуется» (4+)

Участники игры разбегаются по площадке, останавливаются друг от друга на расстоянии 1 м, и каждый свое место обозначает кружком. Водящий ходит между играющими, выполняя разные движения. Он подходит к играющим и со словами «Море волнуется» кладет руку на плечо игрока. Все, до кого дотрагивается водящий, идут за ним, выполняя те же движения. Так играющие все уходят со своих мест. Водящий уводит их как можно дальше от кружков. Затем неожиданно останавливается, поворачивается к играющим и быстро говорит:

«Море спокойно». Водящий и играющие бегут занимать кружки. Тот, кто не успел занять кружок, становится ведущим.

«Веселые мартышки» (4+)

Игроки повторяют всё за ведущим. Ведущий говорит слова:
Мы - веселые мартышки, мы играем громко слишком.
Мы в ладоши хлопаем, мы ногами топаем,
Надуваем щечки, скачем на носочках
И друг другу даже язычки покажем.
Дружно прыгнем к потолку, пальчик поднесем к виску.
Оттопырим ушки, хвостик на макушке.
Шире рот откроем, гримасы все состроим.
Как скажу я цифру 3, - все с гримасами замри!

«Кошки-мышки» (6+)

Для игры выбираются два человека: один – «кошка», другой – «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» бывает и больше. Это делается для того, чтобы оживить игру.

Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки, и образуют «ворота». Задача «кошки» – догнать «мышку» (то есть дотронуться до нее рукой). При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи.

Стоящие в кругу сочувствуют «мышке» и, чем могут, помогают ей. Например: пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или, если «мышка» выбегает из «дома», «кошку» можно там запереть, то есть опустить руки, закрыв все «ворота».

Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку. Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

«Аленушка и Иванушка» (6+)

Выбирают Аленушку и Иванушку, завязывают им глаза. Они находятся внутри круга. Играющие встают в круг и берутся за руки. Иванушка должен поймать Аленушку.

Чтобы это сделать, он может звать ее: «Аленушка!» Аленушка обязательно должна откликаться: «Я здесь, Иванушка!», но сама она не очень-то торопится встретиться с Иванушкой и, чувствуя его приближение, отбегает в сторону. Движения водящих комичны и иногда неожиданные.

«Освободители» (12+)

Освободители — динамичная игра, хорошо развивающая слух, внимательность, координацию и реакцию у ведущего игрока и ловкость и реакцию у остальных игроков.

Образуют круг из стульев, для того чтобы ограничить перемещение игроков. Участник со связанными руками и ногами (пленник) сидит в центре круга, образованного из стульев. Рядом с ним находится игрок с завязанными глазами (охранник).

Остальные участники игры (освободители) пытаются освободить пленника, то есть пытаются развязать его. Охранник должен помешать. Задев любого участника, он выводит его из игры, тот должен уйти за круг стульев. Игрок, которому удастся освободить пленного и не быть пойманным, сам становится охранником в следующий раз.

«Кажется, дождь начинается...» (4+)

Эстафета. Участвуют 10-20 человек.

Разделите группу на две команды с равным количеством игроков. Каждая команда получает плащ, зонтик и шляпу. Чем они глупее, тем лучше. По команде “марш” первый человек из каждой команды подбегает к стулу, надевает плащ и шляпу, затем, открыв зонтик, кричит: “Кажется дождь начинается”. Затем всё снимает и бежит назад к своей команде. Следующий игрок делает тоже самое.

Выигрывает команда, которая быстрее закончит эстафету.

«Где мяч?» (6+)

Отойди от мяча на 5-6 шагов, посмотри на него внимательно. Пусть товарищи завяжут тебе глаза и несколько раз повернут на

одном месте (вокруг). Теперь осталось подойти к мячу и пнуть по нему!!!!

«Вытесни из круга» (6+)

На полу чертят круг диаметром 3 м.

По сигналу начинается поединок. Бойцы, прыгая на одной ноге (руки за спиной) пытаются вытеснить плечом друг друга за пределы круга или же заставить противника встать на обе ноги.

Выигрывает та команда, пары которой первыми дойдут до линии финиша.

«Тяни в круг» (6+)

Начертить два больших концентрических круга. Во внутренний круг становятся игроки одной команды, в наружный - другой. По сигналу, играющие начинают перетягивать противника в свой круг. Не разрешается тянуть вдвоем одного. Команда, перетянувшая в свой круг больше игроков из другой команды, выигрывает.

Интеллектуальные загадки

«Придумай аналогию» (7+)

1. Булочника на хлебе не проведешь. (Испанская пословица).
Старого воробья на мякине не проведешь. (Русская пословица).
2. У кого болтливый рот, у того тело в синяках. (Английская пословица).
Язык мой – враг мой. (Русская пословица).
3. Тот не заблудится, кто спрашивает. (Итальянская пословица).
Язык до Киева доведет. (Русская пословица).
4. Одна птица в руках стоит двух в кустах. (Английская пословица).
Не сули журавля в небе, дай синицу в руке. (Русская пословица).
5. После обеда приходится платить. (Английская пословица).
Любишь кататься, люби и саночки возить. (Русская пословица).
6. Птицу можно узнать по ее песне. (Английская пословица).
Птицу видно по полету. (Русская пословица)

«Угадай пословицы» (12+)

1. Подарок не обсуждают, принимают то, что дарят... (Дареному коню в зубы не смотрят.)
2. Учиться нужно в течение всей жизни, каждый день приносит новые знания, познание бесконечно. (Век живи — век учись!)
3. Если взялся за какое-то дело, доводи его до конца, даже если это сделать трудно! (Взялся за гуж: не говори, что не дюж!)
4. Неприятность, беда случаются обычно там, где что-нибудь ненадежно, непрочно. (Где тонко, там и рвется.)
5. Как сам относишься к другому, так и к тебе будут относиться. (Как аукнется, так и откликнется.)
6. Не берись за незнакомые дела. (Не зная броду, не суйся в воду.)

«Угадай пословицы» (16+)

1. Социальное животное, использующее для общения широкий диапазон звуковых сигналов, а также феромоны, воспринимает активно звуковые сигналы и одновременно принимает пищу. (А Васька, слушает, да ест!)
2. Повышать эффективность оксида двухатомного водорода путем механического воздействия (Толочь воду в ступе).
3. Использование малоперспективного метода применения сельскохозяйственных орудий для воздействия на гидроповерхность (Вилами по воде писано).
4. Специфические методы лечения проблем позвоночника путем отправления ритуальных обрядов (Горбатого могила исправит).
5. Сложности транспортировки жидкостей в емкости с мембраной с переменчивой структурой плотности (Носить воду в решете).
6. Облегчение работы тяглового средства передвижения, обусловленное устранением изначально деструктивной единицы груза (Баба с возу – кобыле легче).
7. Отсутствие необходимости применения в профессиональной деятельности лицами духовного звания русских народных инструментов (Ни к чему попу гармонь).
8. Неустойчивый прогноз, содержащийся в высказываниях пожилого индивидуума с пониженной социальной активностью (Бабушка надвое сказала).

9. Положительное влияние на процесс осуществления трудовой деятельности со стороны индивидуумов с низким коэффициентом интеллекта (Дураков работа любит).

10. Отсутствие толерантности со стороны поголовья домашней птицы по отношению к некоторым млекопитающим отряда парнокопытных (Гусь свинье не товарищ).

11. Характерные действия особей со специфическими внешними признаками, совершаемые в целях захвата наиболее высоко котируемого социального статуса на рынке (Со свиным рылом – да в калашный ряд).

12. Место насекомых в иерархических системах пирамидального типа (Всяк сверчок знай свой шесток).

Памятка аниматора

Игры на знакомство	«Снежный ком», «Меня зовут и умею делать так», «Виктория - великолепная», «Поменяйтесь местами», «Города», «Жаба», «Ксерокс», «Зоопарк», «Братья по крови»
Игры на взаимодействие	«Одиннадцать», «Съедобное-несъедобное», «Скелет», «Поймай змею», «Ручеек», «Кошки-мышки», «Морская фигура», «Цепи кованы», «Белочки-собачки», «Крэизи шахматы», «Светофор», «Море волнуется», «Путаница», «Пузырь», «Царь горы», «Удочка», «Вытесни из круга», Фрисби, бадминтон, городки, прятки, классики, эстафеты.
Спокойные игры	«На одну букву», «Сломанный телефон», «Фанты», рисунки на асфальте, «Морская фигура», «Путаница»,