

Отдел образования администрации Шатковского муниципального района
Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования детей
«Детско-юношеский центр»

**Методика организации и проведения мероприятий: применение
игровых форм в организации досуга.**

Подготовила: Архипова А.А.,
педагог-организатор МОУ ДОД ДЮЦ

Шатки, 2020г.

1. Методика организации и проведения мероприятий

1.1 С чего начать?

Есть много мнений по поводу того, с чего следует начать организацию любого мероприятия. Одни полагают, что первым делом надо написать сценарий. Другие считают, что сценарий это не начало, а середина работы, и раньше нужно определиться с формой и содержанием. Третьи утверждают, что, прежде всего, следует составить план и распределить обязанности.

Первое, с чего мы начинаем свою работу по организации мероприятия – намечаем старт - формулируем цели и задачи намечаемого дела и продумываем средства реализации. Далее важно определиться чего мы ожидаем от намеченного мероприятия – продумываем финал мероприятия - тот результат, который мы достигаем (например: башня из песка или плакат на тему, то эмоциональное состояние, настроение, в котором пребывают участники после того, как все завершилось).

На дистанции между стартом и финишем расположены этапы. Их пять.

СТАРТ – получение задания о проведении мероприятия;

1-й этап – определение цели и усвоение задач;

2-й этап – обеспечение работы (условия, средства, исполнители);

3-й этап – планирование работы и распределение обязанностей;

4-й этап – оперативное руководство (согласование, учет, контроль);

5-й этап – анализ эффективности и подведение итогов работы.

ФИНИШ – отчет о выполнении задания.

На каждом из этих этапов организатором выполняются определенные действия. Организатору, необходимо думать о возможностях всех участников, с тем чтобы не только привести их всех к финишу, но и при этом показать хороший результат.

Организатору важно знать не только, что за чем следует, но и что нужно делать на каждом этапе. Прохождение каждого этапа будет успешнее, если придерживаться некоторых важных правил организаторской работы.

Правило № 1. Получив задание, разберитесь в нем.

Это значит, что необходимо:

- хорошо представить себе, что должно быть на финише, чего следует добиваться;
- усвоить содержание организаторской работы: из каких частей она состоит, является простой или сложной, требует ли ее выполнение привлечения помощников;
- выделить главное, основное, увидеть вспомогательное;
- определить последовательные этапы выполнения задачи;
- выяснить основные условия: сроки, место, материальные средства, предполагаемый состав участников общей работы;
- уточнить свое место, положение, каков круг ваших обязанностей;
- «проговорить» задание еще раз, убедиться, что оно верно вами понято.

Правило № 2. Учитывайте возможности членов коллектива.

Мысленно сопоставьте основные задачи с возможностями имеющихся в вашем распоряжении людей.

Правило № 3. Определите, что вам может понадобиться в работе.

Если работа требует материальных средств, то необходимо решить: какие инструменты, материалы, снаряжение Вам понадобятся, в каком количестве, где их можно достать, как получить и где хранить.

Правило № 4. Работа должна быть понятна каждому. Познакомьте всех членов группы с заданием: его целью, содержанием, условиями выполнения.

Правило № 5. Каждый несет персональную ответственность за свой участок работы.

Правило № 6. Будьте внимательны при завершении работы. Требуется отчетность о выполнении задания от всех, кому давались поручения.

Правило № 7. Итоговый анализ – залог успешной работы в дальнейшем, потому что анализ позволяет выявить все ошибки и дает возможность избежать их в будущем.

1.2 Работа творческой группы

Оптимальное число человек, входящих в Т.Г. (творческую группу), приблизительно 3-5. Почему такое число? Все очень просто. Если мы распределяем обязанности между собой, то их как раз столько.

Начать работу Т.Г. стоит с определения интегрирующей доминанты – основной темы, связывающей все, что происходит на сцене. Например, мы выбрали морскую тематику, то соответственно все конкурсы, игры должны быть связаны с этой темой.

Как только тема выбрана, далее определяем форму или вид мероприятия.

Существуют различные виды. Условно их можно разделить следующим образом:

1. Межлагерная форма. Включает те же виды мероприятий, что и общелагерная форма. Используется, когда один лагерь «приходит в гости к другому». Но, к сожалению, сейчас эта форма мало используется, в связи с большой удаленностью одного лагеря от другого. Хотя, если их проведение все же возможно, то можно использовать следующие формы: спартакиада, соревнования по туризму, «Умники и умницы» и т. д.

2. Общелагерная форма.

По отношению подготовки и импровизации можно выделить:

- мероприятия, полностью подготовленные заранее и не предусматривающие импровизации.

Это различные тематические конкурсы (конкурс песни, танца, инсценированной песни и т.п.), концерты (концерты вожатых, концерт творчества детей и прочее), спектакли. При выборе такой формы мероприятия необходимо помнить, что зал – наш активный участник шоу, и его нужно постоянно активизировать, включать в действие на сцене, задействовать (например, в паузах мы играем с залом);

- мероприятия, сочетающие в себе как элементы, подготовленные заранее, так и элементы импровизации.

Это КВН, «Мисс лагеря», «Конкурс пар» и другие;

- мероприятия, не требующие подготовки участников и основанные исключительно на импровизации во время действия. Необходимо заметить, что любая импровизация будет хороша лишь тогда, когда она хорошо подготовлена. Соответственно, обратим внимание на то, что мероприятие требует и подготовки участников, и организаторов, и ведущих.

3. Межотрядная форма.

Участвуют, как правило, два отряда. Это может быть конкурс, соревнование между отрядами. Тогда мы поможем ребятам расширить круг общения в лагере, установить контакт с другим отрядом, подружиться, несколько стеснительные дети смогут проявить себя в более доверительной обстановке.

Мы познакомились с формами мероприятий, и, конечно, выбрали тот вариант, который нам подходит.

1.3 Распределение обязанностей по блокам подготовки

Мы все прекрасно знаем, что любая работа группы будет более эффективна, если есть старший, который берет ответственность за подготовку мероприятия на себя и будет ее контролировать и помогать другим. Поэтому организатор распределяет между коллективом следующие блоки подготовки:

- ответственный за сценарий;
- ответственный за репетиции;
- ответственный за техническое обеспечение;
- ответственный за оформление;
- ответственный за музыкальное оформление.

Главная задача ответственного состоит в том, чтобы объяснить другим как легче справиться с заданием, ответить на вопросы, рассказать все относительно сроков и порядка информации о ходе дела.

1. Разработка сценария.

Эффективный вариант, когда разработка осуществляется путем использования техники «мозгового штурма»: все участники Т.Г. собираются вместе и накидывают идеи, которые обсуждаются, перерабатываются, дополняются и дорабатываются.

Все зависит от вашего желания и возможностей. Но, при написании сценария необходимо учитывать возрастные, физические и психические особенности детей, исходя из которых, время, в течение которого можно удерживать внимание детской аудитории, составляет 1 час – 1 час 20 минут. Этап написания сценария один из самых сложных этапов подготовки мероприятия. Но любое задание выполнимо, если точно знать, что за чем надо подготовить.

Для этого мы будем использовать сценарный план мероприятия:

1. Форма мероприятия.
2. Название.

3. Время проведения. Место проведения.

4. Цель и задачи.

5. Ответственные.

6. Инструментарий.

7. Обязанности и роли.

8. Декорации.

9. Содержание (сценарный ход):

1. Пролог (слова за кадром, видеопролог, номер от вожатых по теме мероприятия, клубный танец);

2. Номера, конкурсы, этапы;

3. Финал.

10. Рефлексия.

Главная задача ответственного за сценарий – это систематизация данных, полученных от других (данные об оформлении, техническом обеспечении и т.д.) и, конечно, написание текстов для ведущих, для актеров, для заводки зала, для вызова отрядов и т.д.

Также необходимо продумать отбор участников. Существует несколько способов:

1. Участников выбирают в отрядах. Например, победитель отрядного конкурса станет участником общелагерного конкурса. Но возможен и более простой способ. Отрядам сообщается, сколько человек и какого пола от них требуется для мероприятия. Желательно определить качества, ожидаемые от участников (например: артистичность или умение ставить палатку.)

2. Участники выбираются непосредственно из зала в процессе мероприятия.

Способы:

- приглашаются на сцену желающие (вариант сопряжен с опасностью пассивности со стороны зрителей: либо никто не выйдет, либо выйдет слишком много народу.);

- под сиденье в зале прикрепляются определенные знаки, о которых до вашего объявления никто не должен знать. В определенный момент ведущий сообщает, что под некоторыми стульями есть «счастливые билетки» и их обладатели приглашаются на сцену.

- Можно придумать еще массу способов. Например: выбирать лучших в отрядах или при входе в зал все тянут билетки, по которым и определяются участники.

Исходя из формы мероприятия, заданий, возможно появление необходимости отсева участников в процессе конкурса. Необходимо четко продумать структуру отсева – после какого задания, сколько человек выбывает из игры и сколько остается и как проводить уходящих.

Если мероприятие требует выбора лучших, то, конечно, не обойтись без жюри. Кто может быть членом жюри? Жюри может стать весь зрительный зал. Формы выражения оценки: аплодисменты; голосование с помощью поднятия цветных карточек, заранее розданных зрителям; тайное голосование (зрителям раздадут бюллетени). Последняя форма больше всего подходит для определения обладателя приза зрительских симпатий.

При зрительской оценке возможна необъективность, поэтому применять ее лучше в ограниченном количестве. Основную оценивающую функцию следует возложить на жюри в классическом понимании.

Членами жюри могут быть кто угодно, главное, чтобы участники уважали их мнение.

Итак, мы чуть не забыли продумать самое приятное – награждение. Мы должны сделать так, чтобы ни один участник мероприятия не остался незамеченным, не ушел с ощущением неценности и не признанности.

Лучший вариант – когда каждый участник будет награжден в своей номинации. Их можно придумать очень много: в конкурсе «Мистер лагерь», «Мистер артистичность», «Мистер юмор», «Мистер мужественность» и т.п.

2. Продумываем реквизит.

Ответственный за этот блок должен предусмотреть все, что может понадобиться во время мероприятия – костюмы, декорации, освещение и т.д. Чтобы не получилось так, что во время дела чего-то не хватает и все может пойти под откос из-за нехватки, например, маркеров или каких-то костюмов.

3. Подбираем музыку для мероприятия.

Музыкальное сопровождение должно быть согласовано с действиями на сцене, нелепо включать веселую музыку, когда главный герой плачет.

4. Репетиции.

Любое мероприятие нуждается в репетиции. Как говорят, хороший экспромт тот, который хорошо отрепетирован. Поэтому человек, который ответственен за этот блок подготовки, должен построить график репетиций, заранее раздать текст участникам и информировать их о месте и времени репетиций, продумать мизансцену (т.е. нахождение участников на сцене) и прочее.

Важно не забыть:

- сценарий должен быть на руках у каждого;
- репетируем сначала отдельные сцены, а затем соединяем все в одну картинку
- музыкальное сопровождение репетируем вместе с действием на сцене
- необходимо, чтобы участники на сцене не перекрывали друг друга, были хорошо освещены, говорили громко и глядя в зал, а не друг на друга.

5. Реклама.

Для нее мы можем использовать все возможности лагеря: анонс на общелагерном собрании, объявления в отрядах, вывешивание рекламных плакатов и т.п. Главное - заинтриговать.

Теперь, когда каждый из Т.Г. знает, за что он отвечает, подготовка пойдет полным ходом. Мы выяснили, что в нашем замечательном деле важную роль играет четкая организация и продуманная структура мероприятия и мы определили последовательность наших действий при подготовке мероприятия.

1.4 Какие бывают мероприятия

По месту проведения: актовый зал, эстрада, отрядное место, беседка, спортзал, лесная полянка.

Виды, типы мероприятий:

- Отрядный сбор
- Вечерняя свечка
- Отрядная конкурсно-игровая программа
- Спортивное мероприятие (эстафеты, спортигры)
- Клуб игры

- Викторины
- Литературно-музыкальная гостиная
- Общелагерная шоу-программа
- Квест-программа
- Игра по станциям

Виды номеров

- Вокальные (песня, частушки)
- Пластика-хореографические номера (Танцевальные, пантомима)
- Художественное чтение, разговорный жанр, речевой
- Скетч (сценка)
- Оригинальный жанр

Виды конкурсов:

- Интеллектуальные (викторина, шарады, ребусы, кроссворды и т д)
- Художественные (ИЗО)
- Творческие (развитие креативности)
- Театральные (инсценировки, КАМ)
- Прикладные (сделать что-то своими руками)
- Музыкальные (спеть песню, угадать песню, шумовой оркестр)
- Околоспортивные (ловкость, скорость, меткость, сила)

1.5 Секреты успеха мероприятия

1. Обязательная мотивация, «разогрев детей»
2. 36-40 минуты самое важное время предельное внимание ребенка- кульминация мероприятия
3. Учет возрастных особенностей: малыши не более 30 минут, взрослые – 1.5 часа, лучше 45 минут
4. Чередование видов и форм деятельности
5. Наличие и умное применение инвентаря
6. Снятие напряжения во время мероприятия (игры с мячами, воздушными шарами, фломастерами, игры с залом).

2. Применение игровых форм в организации досуга.

Игра всегда была самой привлекательной формой организации как учебной,

так и досуговой деятельности детей разного возраста.

Игра - наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении.

Интересная игра повышает умственную активность ребенка, и он может решить более трудную задачу, чем на занятии. Но это не значит, что занятия должны проводиться только в форме игры. Игра - это только один из методов, и она дает хорошие результаты только в сочетании с другими: наблюдениями, беседами, чтением и другими.

Играя, дети учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях. Игра - это самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни.

Игра занимает большое место в системе физического, нравственного, трудового и эстетического воспитания. Ребенку нужна активная деятельность, способствующая повышению его жизненного тонуса, удовлетворяющая его интересы, социальные потребности.

Игра имеет значение и для формирования дружного детского коллектива, и для формирования самостоятельности.

КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР

ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ	Загадки, задачи – шутки, занимательные опыты, фокусы, головоломки, аттракционы.
ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ	Сюжетно- ролевые, игры- драматизации на различные темы.
ПРЕДМЕТНО-ТРУДОВЫЕ ИГРЫ	Изготовление игрового инвентаря и игрушек, дидактические игры, настольные игры.
ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ	Музыкальные, интеллектуальные, дискуссионные, шоу – представления.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ	Спортивные соревнования, игры-эстафеты, игры - упражнения.
ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ	Контролирующие, обучающие, поисковые, имитационные.
ИГРЫ САМООПРЕДЕЛЕНИЯ И САМОУТВЕРЖДЕНИЯ	Человек-человек (теле-радио игры), человек-природа (игры – путешествия, исследования), человек-знак (логические, технические), человек-машина (игры-автоматы, компьютерные игры).
ИГРЫ ОТНОШЕНИЙ (психологические)	Состязательные, конфликтные, компромиссные, коллективные

Игры на знакомство

Снежный ком

Играющие садятся в круг. Первый игрок называет своё имя. Каждый следующий игрок должен назвать имена игроков, сидящих перед ним и назвавших свои имена, а затем свое имя. Когда очередь вновь дойдет до ведущего, он называет имена всех игроков.

Веселый паровозик

Участники стоят в кругу. Ведущий - это «локомотив». Он ходит по кругу со словами: «Я - веселый паровозик, я - веселый паровозик», и подходит к любому из играющих, знакомится с ним и ставит вперед себя «локомотивом». А сам, соответственно, становится вагоном. Теперь они идут по кругу вдвоем, произнося фразу, а затем имя «локомотива», затем опять фразу. На последних словах подходят к третьему участнику, знакомятся с ним и ставят его «локомотивом». Игра продолжается до тех пор, пока все участники не станут единым «паровозиком».

Здравствуй друг

Все участники делятся на две равные группы. Одна группа образует внутренний круг, другая внешний. Стоящие во внутреннем кругу поворачиваются лицом к стоящим во внешнем кругу, таким образом, образуя пары. И повторяют за ведущим следующие слова, сопровождая их жестами.

Здравствуй, друг! (*жмут друг другу руки*)

Как ты тут? (*хлопают правой рукой по левому плечу партнера*)

Где ты был? (*осторожно треплют ухо*)

Я скучал! (*складывают руки на груди*)

Ты пришел! (*разводят руками в стороны*)

Хорошо! (*обнимаются*)

Затем стоящие во внешнем кругу делают шаг в одну сторону, тем самым, производя замену партнера. Слова и движения произносятся вновь. И так далее, пока опять не встретятся первые пары.

Давай познакомимся

Играющие образуют два круга. Стоящие во внутреннем круге поворачиваются лицом к внешнему. Звучит музыка, играющие в кругах движутся в противоположные стороны. После прекращения музыки участники игры останавливаются друг перед другом, знакомятся, называя имя. Далее вновь звучит музыка, только уже теперь, двигаясь в разные стороны и пробегая мимо знакомого, машут ему рукой. Музыка перестает играть, появляются новые знакомые. Игра продолжается.

Пчелки

Ведущий произносит: «Пчелки летают». Все участники изображают пчел: жужжат, машут крыльями и перемещаются по площадке. Затем ведущий говорит слова «Пчелки в улей по (называет любую цифру)». Участники стараются можно скорее образовать группу из названного количества «пчелок». Если кто-либо из участников оказывается без группы, тот произносит свое имя и покидает площадку.

Подвижные игры

«Белки, орехи, шишки»

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя «беличье гнездо». Между собой они договариваются, кто будет «белкой», кто — «орехом», кто — «шишкой». Ведущий один, гнезда у него нет. Есть в этой игре еще и ведущий, который произносит слова: «белки», «шишки», «орехи». Если

он сказал «белки», то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если ведущий говорит: «орехи», то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, становится орехом.

«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 как можно больше «плавающих рыб», т.е. остальных игроков. Задача «рыб» — не попасться в «невод». Если «рыбка» не смогла увильнуть и оказалась в «неводе», то она присоединяется к водящим и сама становится частью «невода». «Рыбки» не имеют права рвать «невод», т.е. расцеплять руки у водящих. Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой «проворной рыбкой».

«Не зевай!»

Играющие сидят на стульях вдоль стены. Водящий, стоя перед ними, придумывает рассказ (импровизацию) с приключениями. Внезапно, обрывая рассказ в интересном месте, он восклицает: «НЕ ЗЕВАЙ!»

Все играющие должны вскочить, добежать до противоположной стены, дотронуться до нее рукой и вернуться на свое место. Водящий бежит вместе со всеми и стремится поскорее занять одно из свободных мест. Тот, кто останется без стула, становится водящим и продолжает начатый рассказ.

Волки во рву

На площадке чертится коридор («ров») шириной до одного метра. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире. Во рву располагаются водящие — «волки». Их немного — всего два или три. Все остальные играющие — «зайцы» — стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться осаленными. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или становится «волком». «Волки» могут осалить «зайцев» только находясь во рву. «Зайцы» ров не перебегают, а перепрыгивают.¹ Если нога «зайца» коснулась территории рва, это значит, что он «провалился в ров» и в этом случае также выбывает из игры.

Берег и река

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 играющих. Например: «БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, РЕКА...». Если по команде «БЕРЕГ» кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды «РЕКА» оказались на «берегу». Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник.

Русские народные игры

Гуси - лебеди

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные - гуси- лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят из дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

- Гуси-гуси!
- Га - га - га!
- Есть хотите?
- Да - да - да!
- Гуси-лебеди! Домой!
- Серый волк под горой!
- Что он там делает?
- Рябчиков щиплет.
- Ну, бегите же домой!

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый становится волком.

Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может их ловить только после слов: «Ну, бегите же домой!»

Заря

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих - «заря» - ходит сзади с лентой и говорит:

Заря - зарница,
Красная девица,
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ключи золотые,
Ленты голубые,
Кольца обвитые —

За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится «зарей». Игра повторяется. Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту.

Малечена - калечина

Играющие выбирают ведущего. Каждый игрок берет в руки небольшую палочку (длиной 20-30 см). Все произносят такие слова:

Малечина - калечина,
Сколько часов
Осталось до вечера,
До зимнего?

После слов «до зимнего» дети ставят палочку на ладонь или на любой палец правой (левой) руки. Как только дети поставят палочки, ведущий считает: «Раз, два, три.... Десять». Выигрывает тот, кто дольше продержал предмет. Ведущий может давать разные задания: играющие, удерживая палку, должны ходить, приседать, поворачиваться вправо* влево, вокруг себя.

Дети должны разойтись по всей площадке и встать как можно дальше друг от друга, чтобы удобнее было держать равновесие для палочки.

Игры с парашютом

Парашют - это ровный круг-из легкой прочной ткани (шелк, нейлон и др.) диаметром от 2,5 до 5-6 метров. Края парашюта должны быть обработаны тесьмой. С парашютом диаметром 5 метров может играть до 30-40 человек.

Оптимальное число играющих - 15-20 человек.

Реквизит: парашют, легкие мячи.

Купол

Это первая игра, которая учит обращаться с парашютом. Ведущий ставит участников игры в круг. Участники держат парашют за его края двумя руками. Ведущий предлагает всем сделать шаг вперед так, чтобы центр парашюта опустился на землю. По команде ведущего «раз, два, три!» участники

одновременно резко поднимают руки вверх. Над играющими образуется купол. Его нужно удержать как можно дольше. Упражнение повторяется несколько раз.

Здравствуй, это я!

По команде ведущего парашют поднимается большим куполом. Ведущий показывает рукой на любого играющего. Они бегут навстречу друг другу в центр круга, здороваются за руку, называют свои имена, возвращаются на свое место. Им необходимо успеть до того, как опустится парашют. Игра проводится несколько раз. После каждой игры ведущий назначает одного или нескольких новых ведущих.

Восхождение на вершину

Участники стоят вокруг разложенного парашюта, держа его двумя руками за края. Выбираются 2 человека - «альпиниста», стоящие друг напротив друга, которые будут совершать восхождение на гору. На счет «раз, два, три» все игроки резким движением вскидывают парашют вверх, затем, присев, опускают края к земле так, чтобы получился «воздушный гриб». «Альпинисты» начинают подъем, их задача: сдуть парашют, двигаясь к центру. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не попробуют себя в роли «альпинистов».

Шторм

Все стоят вокруг парашюта. Выбирают несколько игроков, которые ложатся в середину. Они как будто бы в лодке посреди океана. Остальные поднимают и опускают парашют, начиная с легкого бриза, встряхивая края и постепенно превращая бриз в шторм, затем выбираются другие желающие поплавать.

Акулы

Все садятся вокруг парашюта, ноги - под парашют. Выбирается один игрок («акула»), который забирается под парашют. В то время, как «акула плавает» под парашютом, дергая всех за ноги, остальные «создают волны». Тот, кого она схватит и потянет за ноги, скрывается под парашютом и меняется с «акулой» местами. Может быть несколько «акул» - это веселее.

Загадай желание

Парашют поднимается вверх. Несколько игроков забегают под него, и пока парашют опускается, загадывают желание. Как только парашют поднялся вверх, игроки из под парашюта занимают свое место, а под парашют забегают другие ребята.

Игры с мячом

- Игроки стоят вокруг парашюта, держа его. Нужен большой мяч. Задача: катаем мяч по краю парашюта, создавая «волны», опуская парашют перед мячом и поднимая его вслед за мячом. Игра на сплоченность.
- Все стоят вокруг парашюта, держа его. Выбираются один или несколько игроков, которые становятся под парашют. Их задача: выкинуть мяч с парашюта. Задача остальных: поднимая края парашюта, удерживать мяч на парашюте.
- Возьмите один большой мяч, положите на середину парашюта. Затем все берут парашют за края и пытаются подбросить мяч как можно выше. Игра на сплоченность.
- Положите на середину парашюта несколько мячей, возможно разного размера. Затем все берут парашют за края и с криками «Салют!» пытаются одновременно подбросить все мячи как можно выше и поймать их все в парашют.

Игры на поднятие эмоционального фона

Луноход

Игроки встают в круг. Водящий, передвигаясь на четвереньках, обходит круг со словами: «Я - Луноход-1. Пи-пи-пи». Тот, кто засмеется, или хотя бы улыбнется, тот становится «Луноходом-2», и пристраивается за «Луноходом-1». Игра продолжается, пока все не станут луноходами.

Массаж

Все играющие становятся в два круга, один внешний, другой внутренний. Все играющие выполняют просьбы ведущего:

- 2 шага вперед
- повернуться направо
- сделать массаж соседу, который стоит во внутреннем круге,
- массаж спины, головы, ушей, шеи, носа, рук и т.п. В завершении не забыть поблагодарить соседа или сказать «спасибо». Потом происходит смена массажистов.

Новая сказка

Одному или нескольким игрокам говорят, что сейчас все придумают какую-то новую историю, и они должны будут отгадать ее. Отгадывая, они должны будут задавать такие вопросы, на которые отвечают только «да», «нет», «не

знаем». Задача этих участников - отгадать и рассказать сюжет этой истории. После объяснения этих участников просят выйти за дверь.

Никакого сюжета не придумывается. Просто, если вопрос игроков заканчивается на гласную букву, то все отвечают: «да», если на согласную букву, то отвечают «нет», на мягкий знак - «не знаем». По истечении некоторого времени ведущие игроки сами рассказывают сочиненную историю.

Игры с залом (общеотрядные)

День рождения

Ведущий: «Мой друг приехал из Индии и привез в подарок веер (обмахивается воображаемым веером, зал повторяет). Мой друг приехал из Индии и привез в подарок веер и швейную машинку (изображает сначала веер, потом машинку, зал повторяет). Постепенно прибавляя все новые и новые предметы, например: лыжи, мясорубка, духовое ружье, саксофон...»

Играющие должны не сбиться.

Салют

Ведущий делит зал на несколько частей (самый оптимальный вариант - 6 частей). Каждой части дается свой цвет (желтый, синий, красный и т.д.). Ведущий показывает жесты, сопровождающий эти цвета. Например: желтый - поднятая, вверх правая рука, синий - поднятая вверх левая рука, красный - отведенная в сторону правая рука, и т.д. Каждый раз, когда ведущий показывает один из этих знаков, то та часть зала, за которой он закреплен, начинает аплодировать и кричать свой цвет. Игра требует внимательности. Чем быстрее и чаще меняются цвета, тем лучше.

Слон

Ведущий: Вы знаете как чихает слон? А хотите узнать?

Зал делится на три равные части, и каждая группа разучивает свое слово:

Первая группа - ящики.

Вторая группа - хрящики.

Третья группа - потащили.

И затем по взмаху руки ведущего, все дети кричат одновременно - но каждая группа свое слово. Вот так чихает слон.

Ежики

Зал вместе с ведущим произносит слова и повторяет его движения:

Приходили, приходили (идем вместе).

Ежики, ежики (показываем растопыренные пальцы).

Наковали, наковали (ударяем кулак о кулак).

Ножницы, ножницы (руками показываем ножницы).

Бег на месте, бег на месте (бежим на месте).

Зайчики, зайчики (показываем уши).

Ну-ка дружно! Ну-ка вместе! (все мальчики громко кричат: «Мальчики», а все девочки: «Девочки»), Игра проводится обычно 2-3 раза.

Колпак мой треугольный

Ведущий: ребята, мы с вами споем еще одну песню, только каждое слово поочередно мы будем заменять различными движениями. Но сначала разучим слова:

Колпак мой треугольный

Треугольный мой колпак,

А если не треугольный,

То это не мой колпак.

(Ребята поют)

Ведущий: А теперь слово колпак - мы показываем, рукой на голову, а слово колпак не произносим. Затем на слово «мой» ребята касаются рукой груди, а само слово не произносят. На слово «треугольный» ребята должны показать три пальца, вытянув руку вперед, а затем переводя ее на пояс.

Если весело живется

Ведущий: Мы начинаем, а вы повторяйте за нами

Если весело живется, хлопай так (2 хлопка в ладоши) - 2 раза

Если весело живется

Мы друг другу улыбнемся

Если весело живется, хлопай так

Если весело живется, щелкай так (щелчки пальцами) - 2 раза

Если весело живется Мы друг другу улыбнемся

Если весело живется, щелкай так (щелчки пальцами)

Если весело живется, шлепай так (шлепают по коленкам) - 2 раза

Если весело живется Мы друг другу улыбнемся Если весело живется, шлепай так

Если весело живется, топай так (топают ногами) - 2 раза

Если весело живется Мы друг другу улыбнемся

Если весело живется, Хорошо! - 2 раза

Если весело живется Мы друг другу улыбнемся

Если весело живется, делай все (хлоп-хлоп, щелк-щелк, шлеп-шлеп, топ-

топ, хорошо!) - 2 раза

Если весело живется /

Мы друг другу улыбнемся Если весело живется

Делай все (хлоп-хлоп, щелк-щелк, шлеп-шлеп, топ-топ, хорошо!)