

ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ

Игры на внимание в максимальной степени способствуют достижению развивающей цели воспитания. Не прибегая к открытой назидательности, вожатый с их помощью может одновременно развивать внимание, память, речь, мышление детей. Важным в этом отношении является то, что развитие столь необходимых для человека психических процессов осуществляется посредством игры.

БРИТО-СТРИЖЕНО

Ведущий напоминает детям о сказке, в которой жена назло мужу всё делала наоборот, и говорит, что игра будет в чём-то такой же: все движения ведущего игрокам нужно будет выполнять наоборот, например, если ведущий поднимает руку вверх, дети опускают свою вниз. Другой вариант: ведущий разводит руки – игроки соединяют их вместе; ведущий быстро взмахивает рукой справа налево – участники медленно ведут рукой слева направо. Игрок, который ошибся, становится ведущим.

ГЛАВНЫЙ БУХГАЛТЕР

На большом листе ватмана вразброс изображены различные денежные знаки. Их необходимо быстро сосчитать, причем вести счет нужно так: один доллар, один рубль, одна марка, две марки, два рубля, три марки, два доллара и т.д. Кто сосчитает верно, не сбившись, дойдя до дальней купюры - тот и победитель.

"ДА" И "НЕТ" ПО-БОЛГАРСКИ

Эту игру можно проводить за столом. Ведущий: "Вы знаете, что многие жесты имеют интернациональное значение, например, большинство жестов угрозы. Но имеются и существенные различия в смысловом наполнении одних и тех же жестов в разных странах. Так, например, если русский в знак отрицания качает головой, то для болгарина этот жест имеет противоположное значение - он выражает согласие. И наоборот, болгарин в знак отрицания наклоняет голову вниз. А теперь я буду Вам задавать вопросы по-русски, а Вы отвечайте по-болгарски, показывая жест головой, а вслух говорите по-русски".

ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ

За ведущим выполняются все движения, кроме заранее запрещенного. Ошибившийся выходит из игры.

ЗООПАРК

Все садятся в круг так, чтобы один стул был свободным. В центре круга стоит водящий. Каждый участник, сидящий в кругу, называет себя каким-нибудь животным. Участник, сидящий слева от свободного стула, хлопает правой рукой по нему и называет какое-нибудь животное. Тот, кто услышал название животного, выбранного им, должен занять свободный стул. Участник, справа от которого освободился стул, должен хлопнуть по нему и назвать другое животное. Задача водящего – успеть занять стул до хлопка. Тот, кто не успел хлопнуть, становится водящим.

КАМЕНЬ, КОЛОДЕЦ, ПОЛОТНО, НОЖНИЦЫ

Играющие делятся по парам и вместе вслух считают: «Один, два, три!». На счёт «три» каждый из них изображает пальцами руки какую-либо фигуру. Камень – сжатый кулак; полотно – открытая ладонь; ножницы – два разведённых пальца; колодец – два пальца, образующие букву «о».

Как определить победителя в паре? Ножницы режут полотно, но тонут в колодце и тупятся об камень. Полотно накрывает колодец и камень. Камень и ножницы тонут в

колодце. В каждой паре определяется победитель. Эти игроки образуют новые пары. Игра продолжается, пока не останется один победитель.

КАПУСТКА-РЕДИСКА

Один водящий. Руки складываются в форме тюльпана. На слово редиска руки пальцами вниз, на капустка руки вверх. Водящий говорит: "капустка" - все опустили руки, "редиска" - все подняли руки. Сам водящий показывает вразнобой, чтобы спутать. Ошибившийся выбывает. Побеждает последний игрок.

КАПУСТА-МОРКОВКА

Ведущий:

— Давайте вспомним, как растут морковка и капуста. Морковка вниз, капуста вверх.

Показывает: руки вытянуты вперед. Когда говорится "морковка", кисти рук опускаются вниз, когда говорится "капуста", поднимаются вверх.

— Итак, вытягиваем руки, как я. Когда я говорю "морковка", руки вниз, а когда "капуста", руки вверх. Внимательно слушайте меня, потому что мои руки будут показывать, когда правильно, когда неправильно. Главное не поддаваться на "провокации" ведущего и правильно показывать "капусту" и "морковку". Начинаем!

Ведущий в быстром темпе говорит то "морковка", то "капуста".

(Во время игры ведущий старательно сбивает играющих, показывая руками не то, что надо. Игра идет 3–5 минут).

КАРТОШКА, КАПУСТА, ОГУРЕЦ

Ведущий занимает положение перед игроками и объявляет задание: «Я буду произносить слова, сопровождая их движениями рук. Когда я скажу слово «капуста», нужно поднять руки ладонками вверх, при слове «картошка» - опустить руки вниз ладонками, при слове «огурец» - руки раздвинуть в стороны по диагонали». Затем ведущий начинает произносить слова, при этом показывая и другие движения. Участникам важно не сбиться. Основное условие – участники игры должны смотреть на руки ведущего! Кто собьётся, выбывает из игры.

МАТЕМАТИКА

Дети сидят в кругу. Вожатый даёт задание: «Начнём считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное трём, произносит вместо цифры своё имя».

Эту игру можно использовать для развития памяти и внимания. Поиграйте, и вы убедитесь, что это действительно так.

. Оставшиеся игроки договариваются, что Мистер Икс - это тот человек, который сидит слева от каждого. Возвращается первый игрок и пытается узнать, кто же этот Мистер Икс. Он-то думает, что это какой-то один человек. Чтобы найти Мистера Икса, первый игрок задает вопросы, остальные отвечают "да" или "нет". Эта игра очень веселая, но односторонняя.

НОС, НОС, НОС, РОТ

Игроки сидят кружком, посередине – ведущий. Он говорит: нос, нос, нос, рот. Произнося первые три слова, он берет за нос, а при четвертом вместо рта дотрагивается до другой части головы. Сидящие кружком должны делать все, как говорит, а не делает ведущий, и не дать себя сбить. Кто ошибается, тот выбывает из игры. Выигрывает самый внимательный.

ПЕРЕВЕРТЫШ

Ведущий предлагает игру на внимание. На любые его фразы играющие должны отвечать наоборот. Например, ведущий говорит «добрые», игроки - «злые». Вот

возможный текст игры. Ведущий: «Здравствуйте, ребята». Играющие: «До свидания». Ведущий: «Да, здравствуйте». Играющие: «Нет, до свидания». Ведущий: «Ну хорошо, до свидания». Играющие: «Здравствуйте». Ведущий: «Ой, ребята, какие вы хорошие». Играющие: «Плохие». Ведущий: «Ну плохие». Играющие: «Хорошие». Ведущий: «Вы же только что были плохими». Играющие: «Хорошими» Ведущий: «Ну ладно, ладно, хорошими» Играющие: «Плохими», и т. д.

ПИП-ПОП

Лидер поворачивается к игроку и говорит: “Пип”. Игрок должен ответить: “Поп”. Если лидер говорит: “Поп”, игрок отвечает: “Пип”. Постепенно реплики и ответы становятся все труднее, например: “Пип-пип-пип, поп-пип-поп”, на что надо ответить: “Поп-поп- поп, пип-поп-пип”. Легче отвечать, если лидер говорит слова в каком-то ритме.

ПО МЕСТАМ!

Играющие встают в круг и рассчитываются по порядку, начиная с любого игрока. Затем ведущий называет номера и просит их поменяться местами: «Номер 1 и 17 – поменяйтесь, пожалуйста, местами! Номер 5 встань рядом с номером 40» и т. д.

(Это делается для того, чтобы дети перемешались, т.к. в первый день они будут стараться встать рядом со своими знакомыми.)

Поменяв часть ребят местами, круг вновь рассчитывается по порядку, и ведущий просит детей запомнить не только свой номер, но и тех, кто стоит рядом с ними по правую и по левую руки. Когда дети будут готовы, ведущий командует: «Разойдись!» и включает подвижную музыку. Участники могут бегать, прыгать, ходить, самое главное – не стоять на одном месте. Через некоторое время ведущий говорит: «По местам!», и все, как можно быстрее, должны найти свое место в кругу – встать так, как они стояли до команды «Разойдись». Те, кто зазеваются или перепутают свои места, получают штрафное очко или выходят.

Ведущий вновь меняет ребят местами, ребята заново рассчитываются и игра продолжается.

ПОЖАЛУЙСТА

Ведущий занимает положение перед игроками, делает любые движения, обращаясь к игрокам с просьбой повторять за ним. Участники же повторяют в том случае, если ведущий добавляет слово «пожалуйста». Игрок, нарушивший правило, выбывает из игры. Побеждают самые внимательные.

ПТИЦА, РЫБА, ЗВЕРЬ

Участники стоят в кругу или сидят на стульях по кругу. Ведущий подходит к любому из игроков и произносит слова: «птица», «рыба», или «зверь». Игрок, к которому подошёл ведущий, должен быстро сориентироваться и дать название птицы, рыбы или зверя. Повторяться нельзя! Кто не назовёт, выбывает из игры.

САНТИКИ-ФАНТИКИ-ЛИМПОМПО

Все играющие становятся в круг. Выбирается водящий, который отходит в сторону. В это время играющие назначают в кругу еще одного водящего, который будет задавать остальные различные движения. Первый водящий возвращается в круг. Играющие начинают двигаться по кругу, друг за другом, со словами: «Сантики - фантики - лимпомпо», при этом все игроки выполняют движения, заданные вторым водящим. Задача первого водящего найти в кругу играющих того человека, который задает всем движения.