

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

В первые дни смены важно заинтересовать, увлечь детей интересной деятельностью. Для этого целесообразно, направить все усилия на знакомство, сплочение детей друг с другом. Вожатый, постарайся быть радостным, весёлым, немного "бесшабашным", попробуй "раскрутиться" в полную силу своих возможностей.

А Я ЕДУ, А Я В ТАНКЕ

Играющие садятся на стулья, образуя круг, в котором один стул – пустой. Сидящий слева садится на него со словами: "А я еду", следующий – на его место: "А я тоже", третий: "А я – в танке", четвертый: "А я – зайцем", пятый – "А я с ..." (произносит имя присутствующего, который пересаживается на пустой стул). Игра возобновляется с того места, где стоит пустой стул.

АВТОГРАФЫ

Дайте каждому игроку карандаш и листок бумаги. Затем каждый человек начинает обходить других, стараясь выяснить, кто есть кто. Обходя друг друга, игроки просят каждого назвать свое имя и фамилию. Побеждает игрок, первым собравший полный список имен с правильными подписями.

АНОНИМКА

Участники сидят в кругу. Каждый пишет то, что знает о своем соседе справа. Командор собирает анонимки и зачитывает их. Участники угадывают, о ком идет речь.

АПЛОДИСМЕНТЫ

Командор говорит текст, если участники узнают, что этот текст про них начинают хлопать.

Поаплодируйте те, кто пришел к нам с хорошим настроением.

А сейчас только мальчики?

А кто будет петь, играть и плясать?

А кто любит кошек?

БИЛЕТКИ

Играющие образуют два круга. Девушки – внутренний, юноши – внешний, и встают лицом друг к другу, образуя пары. Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит безбилетник – «заяц». По команде ведущего: «Поехали!» круги начинают вращаться в разные стороны.

Ведущий кричит: «Контролер!» Билетики остаются на местах, а пассажиры должны найти свою пару. «Заяц» хватается тот билетик, который ему понравился. Пассажир, оставшийся без билета, становится водящим – «зайцем. При встрече «билетик» и пассажир» знакомятся. Через некоторое время пассажир может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему билетик. Игру можно сопровождать музыкой.

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ВАЛЕРИЯ

Принцип тот же, что и в игре «Снежный ком», только к своему имени добавляется еще и прилагательное начинающееся с первой буквы имени. Возможно упростить игру, называя имя и прилагательное только предыдущего участника и свое.

ВЕТЕР ДУЕТ В СТОРОНУ...

Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: "Ветер дует в сторону..." (пр. того у кого есть брат) - те играющие, к которым относится высказывание ведущего (те у кого есть братья) - должны встать в круг.

ВИЗИТКА «СЕМЬ Я»

Визитка заполняется, прикрепляется, все встают и, двигаясь, стараются прочитать визитку каждого. Когда все рассаживаются, каждому по кругу предлагается назвать самое понравившееся ему другого «Я -...». Также он может этому человеку задать вопрос про это определение.

..

Я -	АВТОПОРТРЕТ
Я -	
Я -	
Я -	
Я -	
Я -	
Я -	
ИМЯ	

ИЗ СПИЧЕК – ИМЕНА

Группе выдается коробок спичек: 10 спичек на одного члена группы. Задача игроков, используя все спички, лежащие в коробке, выложить имена всех членов группы. Имена должны соприкасаться или пересекаться. Одна буква одновременно может принадлежать разным именам.

ИСТОРИЯ

Вожатые делят отряд на две команды, используя любой вариант разбивки. Определяется время для выполнения первого задания (например, 5 минут). За это время каждая команда сочиняет о себе историю, используя реальные данные. Например: "Мы живем в Туле, Казани и Москве. Дома у нас 9 собак, 14 кошек, 2 попугая и 1 черепаха. Трех наших мам зовут Ольгами, а еще у нас два папы по имени Саша" и т.д. По истечении назначенного времени каждая команда выбирает рассказчика, и он команды как бы меняются местами, то есть команда "А" рассказывает про команду "Б" и наоборот. Побеждает та команда, которая допустит меньшее количество ошибок.

КОГО НЕТ?

После представления каждого, гасится свет и один человек покидает помещение. Оставшиеся должны угадать, кого нет, и назвать его имя.

КУЧА-МАЛА

5-7 качеств человека	Имя человека из отряда, кому это качество соответствует

ЛЮДИ - К ЛЮДЯМ

После произнесения ведущим фразы "Люди - к людям " играющие распределяются по парам. Затем играющие выполняют все команды ведущего (типа "ухо - к плечу", "Правая нога - к левой руке" и т. п.). После произнесения ведущим фразы "Люди - к людям " играющие должны перераспределиться по парам. Цель ведущего - найти себе пару. Тот, кто остался без пары становится ведущим.

МЕНЯЛОЧКИ

Для любого возраста.

Игроки садятся по кругу так, чтобы одного стула не хватало. Водящий находится в центре круга, он предлагает поменяться местами тем, кто соответствует названному им признаку ("Все Маши меняются местами", "Все, кто родился летом..." и т.п.). Когда игроки меняются местами, водящий занимает один из освободившихся стульев. Водящим становится тот, кому не хватило стула.

МЫ С ТОБОЙ ПОХОЖИ ТЕМ, ЧТО...

Участники выстраиваются в два круга (внутренний и внешний), равные по количеству игроков. Образуются пары. Игрок внутреннего круга говорит игроку внешнего круга: «Мы с тобой похожи тем, что...» Тот, в свою очередь, отвечает «Мы с тобой отличаемся тем, что...» Участники не должны повторяться. По команде командора (хлопок) игроки, делают шаг вправо, образуется новые пары. Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник внутреннего круга не повстречается с каждым участником внешнего круга.

ОБЪЕДИНЕНИЯ

Ведущий дает задания участникам, они выполняют их как можно скорее. Задания: найдите группу людей,

- у которых номер телефона кончается одной и той же цифрой;
- которые родились с вами в одном месяце;
- которые любят то же время года, что и вы.

ПЕРЕСАДКИ

Если справа освобождается место, по нему надо ударить и назвать чье-нибудь имя, кого приглашаешь на это место, если не успел, ведущий садится, а ты выходишь в центр круга.

ПЕРЕСТРОЕНИЯ

Ведущий предлагает построиться всему отряду в шеренгу, при этом называются самые разнообразные основания для построения.

Например:

- «Постройтесь по цвету глаз от самых светлых к самым темным»;
- «Постройтесь по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря»;
- «Постройтесь в алфавитном порядке по первым буквам полных имен» и др.

ПРАВДА И ЛОЖЬ

Все играющие садятся в круг. Каждый участник по очереди должен представиться, а затем сказать о себе три факта, два из которых были бы правдой и один – ложью. Остальные должны попробовать отличить одно от другого. Начинает ведущий, показывая на своем примере, что речь не должна идти о чем – то поверхностном или формальном.

РАЗ-ДВА-ТРИ, СВОЕ ИМЯ НАЗОВИ

Для младших школьников, младших подростков.

- Пожалуйста, все громко на счет “три” назовите свое имя. Раз, два, три!

Дальше с юмором прокомментируйте результаты выкрикивания. Например: “Как я понял, у нас четыре Насти, шесть Артемов и еще по одному Саше, Саньке и Шурочке... А теперь разберемся кто есть кто персонально. По-моему, эта девочка кричала, что ее зовут Боря. Ах, ты не Боря! А кто же ты? Машенька! То-то я смотрю такая симпатичная девочка и ничуть на Борю не похожа. Запомните ребята: это совсем не Боря, а Маша” и т.п.

СУЕТА СУЕТ

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано свое задание. Суть одна: записать на клеточку имя человека, который (тут простор для вашей фантазии): любит рыбу; держит дома собаку; любит звезды. Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например: выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена.