

мо задавать вопросы, на которые ведущий отвечает ассоциативно. Например, если это хлебобулочное изделие, то какое; если это цвет, то какой; если это музыка, то какая; если это стихотворение, то о чем и т. д. Таким образом, появляется набор ассоциаций, по которым дети пробуют отгадать участника. Как только отгадали, ведущим становится игрок, которого загадывали. Игра продолжается.

Титаник

Участники сидят на скамейках. Ведущий (вожатый) начинает: «Вы находитесь на „Титанике“, который начинает тонуть. Ваша задача: спасти как можно больше людей. Итак, под воду уходит правый борт, левый и т. д.». При этом ведущий обозначает, сколько места остается, а дети стараются поместиться на предложенной площади. Игра продолжается до тех пор, пока обозначенная вожатым площадь не станет предельно маленькой.

ИГРЫ НА ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

Игры на внимательность 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.

Азбука

Каждый участник игры получает карточку с буквой алфавита, соответствующей начальной букве имени или фамилии участника. Ведущий рассказывает детям что-нибудь, например: сказку, интересную историю, и вдруг хлопает в ладоши, произнося любое слово (напр., «малина»). Игроки должны быстро встать таким образом, чтобы из карточек с буквой алфавита сложилось названное слово.

Шишки, желуди, орехи

Играющие разбиваются на группы по три человека и выстраиваются колоннами таким образом, чтобы получилось три круга, один в другом. Всем участникам присваиваются названия: игрокам первого круга — «Шишки», второго — «Желуди», третьего — «Орехи». Игрок, которому не хватило места в колоннах, становится водящим. Он говорит

одно из названий, например, «шишки», и игроки в соответствующем кругу должны поменяться местами, а водящий в это время должен успеть занять чье-то место. Оставшийся без места игрок становится водящим.

Брито-стрижено

Ведущий напоминает детям о сказке, в которой жена назло мужу все делала наоборот, и говорит, что игра будет в чем-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.

Пожалуйста

Ведущий встает 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.

Черная магия

Непременные участники игры — «волшебник» и его помощник — «ясновидящий». Игра строится на фокусе с чтением мыслей. Секрет фокуса прост: загаданный «волшебником» предмет будет назван им после предмета черного цвета.

Приведем фрагмент игры.

«Ясновидящий» закрывает глаза, «волшебник» в это время показывает игрокам предмет и убирает его. Когда «ясновидящий» открывает глаза, «волшебник» спрашивает:

— Думаю ли я про соль?

— Нет, — отвечает «ясновидящий».

— Думаю ли я про салфетку?

— Нет.

— Думаю ли я про перец?

— Нет.

— Думаю ли я про кетчуп?

— Да, — отвечает «ясновидящий», потому что перец может быть черного цвета.

Коленочки

Играющие сидят вплотную друг к другу. Левая рука каждого лежит на правой коленке соседа слева, а правая — на левой коленке соседа справа.

Если круг не замкнут, то крайние кладут одну руку себе на колено. В процессе игры нужно быстро хлопать ладонью по колену, не нарушая последовательности в руках. Если кто-то хлопнул не в свою очередь или не той рукой, то он убирает руку, которая «ошиблась». Игра начинается с хлопка ведущего по направлению часовой стрелки. Как только вновь раздается хлопок ведущего, направление движения меняется в противоположную сторону. В игре необходимо поддерживать определенный темп. Ведущий внимательно наблюдает за правильностью выполнения. В итоге один или несколько человек оказываются победителями.

Камень, колодец, полотно, ножницы

Играющие делятся по парам и вместе вслух считают: «Один, два, три!». На счет «три» каждый из них изображает пальцами руки какую-либо фигуру. Камень — сжатый кулак; полотно — открытая ладонь; ножницы — два разведенных 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.

Поход

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и предмет, который он берет с собой в поход, например: «Меня зовут Катя, я беру с собой палатку, пожалуйста». Всем участникам необходимо догадаться о том, что после названия предмета необходимо добавлять слово «пожалуйста». Кто догадался, того ведущий берет в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

Колдуны

Участники становятся в круг и закрывают глаза. Ведущий обходит круг и легким прикосновением к плечу назначает «колдунов». Затем все открывают глаза и начинают за руку здороваться друг с другом. «Колдуны», здороваясь с кем-либо, должны незаметно почесать или слегка сдавить ладошку, т. е. «заколдовать». Тот, кого «заколдовали», должен еще два раза с кем-нибудь поздороваться, а затем уйти к «колдуну» в плен. Важно, чтобы те, кого «заколдовали», не показали своим видом на того, кто «колдун»! Итак, задача «колдунов» — «заколдовать» всех игроков, задача игроков — внимательно, приглядываясь друг к другу, вычислить «колдунов».

Суша—вода

Ведущий занимает положение перед игроками и объявляет задание: «Я буду называть слова. При слове «суша» вы делаете шаг вперед, при слове «вода» — шаг назад». Ведущий начинает быстро называть слова, затем неожиданно говорит: «Берег (море, озеро)». Дети, сделавшие шаг, выбывают из игры.

Из лесу вышло пять крокодилов

Участники сидят в кругу. Ведущий, распределив номера между участниками, начинает:

— Из лесу вышло пять крокодилов.

Игрок № 5 возмущается:

— А почему пять?

— А сколько? — спрашивает ведущий.

— Четырнадцать! — отвечает игрок № 5.

— А почему четырнадцать? — начинает возмущаться игрок № 14 и т. д.

Вовремя не ответившие участники выбывают из игры. Игрокам необходимо называть разные числа, для того чтобы все дети участвовали в игре.

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 сбьется, выбывает из игры.

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 подошел ведущий, должен быстро сориентироваться и дать название птицы, рыбы или зверя. Повторяться нельзя! Кто не назовет, выбывает из игры.

Нью-Йорк

Ведущий просит участников повторить громко 10–15 раз «Нью-Йорк», затем неожиданно спрашивает: «Столица США?». Дети должны не сбиться и дать правильный ответ — Вашингтон. Кто сбился, выбывает из игры. Игра продолжается: теперь ведущий просит повторить 10–15 раз

слово «красный», затем спрашивает: «На какой цвет переходят улицу?». Затем ведущий просит повторить слово «молоко» и спрашивает: «Что пьет корова?» и т. д.

Кошка—собака

Участники стоят в кругу или сидят на стульях по кругу. Задание игры просто: каждый игрок по очереди должен кое-что говорить своим соседям. Главное — не сбиться. Итак, первый игрок говорит соседу справа слово «собака», а соседу слева — «кошка». Соседи удивленно переспрашивают: «Собака? Кошка?» Ведущий утвердительно отвечает: «Собака! Кошка!» Далее продолжает следующий игрок.

«Да» и «нет» по-болгарски

Условие игры — вместо слов «да» и «нет» на вопросы ведущего игрокам необходимо выполнять следующие движения: при утвердительном ответе нужно покачать головой из стороны в сторону, при отрицательном — кивнуть головой (это соответствует болгарской манере общения). Вопросы могут быть самыми простыми: «Вы сегодня завтракали?», «Вам нравится...?» и т. д. Побеждает самый внимательный.

Прилетели птицы

Игроки должны внимательно слушать текст и на месте ошибочно сказанных слов хлопать в ладоши:

Прилетели птицы: голуби, синицы,
мухи и стрижи, ласточки, ежи...

Прилетели птицы: голуби, синицы,
аисты, вороны, галки, макароны...

Прилетели птицы: голуби, куницы,
чибицы, стрижи, галки и ежи,
комары, кукушки, сели у опушки...

Прилетели птицы: голуби, старушки,
лебеди и утки и Спасибо, шутка!

Ошибившиеся участники выбывают из игры.

Словесный вариант игры может быть изменен.

Сосед, подними руку

(латышская игра)

Участники, стоя или сидя, образуют круг, выбирают ведущего. Последний занимает положение внутри круга. Он ходит по кругу, затем оста-

навливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!» Участник, к которому обратился ведущий, продолжает стоять (сидеть) не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа — левую, сосед слева — правую, т. е. ту руку, которая находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними. Если кто-то из участников ошибся, т. е. поднял не ту руку, только попытался поднять руку или вообще забыл ее поднять, то он меняется с ведущим ролями. Игра продолжается. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

Внимание! Ведущий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому желает обратиться.

Ригу—рагу

(литовская игра)

Ведущий находится перед игроками. У участников пальцы согнуты в кулак. Ведущий трясет над собой руками, сжатыми в кулак и приговаривает: «Ригу—рагу, ригу—рагу...», затем отгибает большие пальцы и касается руками головы, изображая рога, говоря при этом: «Коза с рогами». Если названо животное с рогами, то все должны быстро таким же образом показать рога. Если названо животное без рогов или какой-то предмет, например: «Дом с рогами», то участники ничего не показывают. Важно внимательно слушать ведущего.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Подвижные игры — один из способов физического развития ребенка. Они позволяют снять физическую усталость с мышц, достичь эмоционального переключения с одного вида деятельности на другой.

Подвижные игры особенно любимы детьми, ведь они важный источник радостных эмоций. Игры стимулируют активную работу, мысли, способствуют расширению кругозора, совершенствованию всех психических процессов.

Подвижные игры формируют положительные нравственные качества у детей. Доброта, взаимопомощь, поддержка, смелость, внимательность, взаимовыручка высоко ценятся среди играющих, а такие качества, как трусость, себялюбие, похвальба осуждаются.

Чаще всего подвижная игра начинается с выбора вожака. В некоторых играх каждому хочется водить, а в некоторых — никому. А потому предлагаем выбирать вожака с помощью считалок. Для этого участники игры встают в круг, и кто-нибудь один начинает произносить считалку. Каж-