И Г Р Ы , К О Н К У Р С Ы

«Таблица умножения». Приглашают 10 участников. Поочередно должны считать от 1 до 30.

 Условия: кому достается число, делимое на 3, должен молча подпрыгнуть. Темп постепенно увеличивается, ребята сбиваются и выходят из игры.

 Побеждает сильнейший.

«Ай, да я». 2 участника одновременно считают до 30. Один вместо числа «3»и делимых на3 про-

 износит «Ай, да я», а другой на 4 и кратное четырем- фразу «Не боюсь».

« Куличи». На самокате или ластах проехать (перебежать) расстояние, набить формочку пес-

 ком, сделать кулич и обратно. Можно как эстафета, можно без куличиков,на скорость.

 (Можно занять детей на пляже).

«Игра--- шутка» (лучше на природе, на воде). 2 игрока встают на колени и каждый своей правой

 рукой берется за свою правую ногу, слегка приподняв ее от пола.

 В левые руки даются кружки, у одного –с водой. Нужно перелить в кружку

 товарищу, не пролив ни капли.

« Дорисуй каракулю». На доске, листке нарисована закорючка, которую должны участники

 превратить в « шедевр» живописи.

«Кольцовка песен». Дается тема, например,:»Зима», «Армия», «Море»,» Насекомые», «Лето»,

 «Любовь». Интервал исполнения-3 сек. 2 команды, кто кого перепоет.

«Скакалка- подсекалка». Ведущий по кругу вращает, кого заденет, тот целует хозяйку(на свадьбе,

 юбилее), или танцует плясовую с хозяином, или дарит всем дамам компли-

 менты и т. д.

ВАРИАНТ 2. (для группы детей). Двое ведущих растягивают скакалку и передвигаются по терри-

 тории, меняя высоту. Дети, не более 4-х человек,должны не задевая скакалки,

 либо перепрыгнуть, либо прогнуться, а может и лечь на пол. Кто ошибся- тот

 выходит, а на его место входит играть следующий.

« Мотальщики». К двум круглым палочкам привязать ленту, а посередине-приз. Кто быстрее

 смотает ленту, тому и приз.

«Волейбол с воздушными шарами». В них чуть налить воды.( На природе, пляже).

«Хорошая осанка». Нужны мешочки с песком. Их на голову, с ними задания: походить, сесть ,

 встать, потолкаться, несколько гимнастических упражнений.

«Жмурки», «Прятки», «Пятнашки», «Выбивалы», «Цепи-кондалы,раскуйте нас», «Путаница»,

«Лавата», «Буги-вуги», «1,2,3, на носочки», «Летка-енька», «Колечко», «В города», «Морской бой», «Кто больше?( на листке на одну букву: город ,река, растение,животное,профессия,рыба. птица, имя девочки, мальчика,цвет, итог-баллы: за единственный ответ-5, за повторяющийся- 10 баллов).; «Третий лишний», «Моргалки»,»Ручеек», «Съедобное,несъедобное», «Тише едешь- дальше будешь», «Собачка», «Займи стул»,

«Ищи-найдешь».Одного ребенка- за дверь. Сами прячут вещь. Входит играющий, ему

 нужно найти ,что спрятано. Когда он приближается к этой вещи, все дети

 поют на «ля-ля» ,хлопают, шумят громче и наоборот.

Зимняя игра «Я первый». Нужны 6 пар варежек, кусок картона и 2 куска мела или 2каранда-

 ша.По команде нужно надеть все варежки на правую руку, взять мел

 и написать фразу « Я первый».

«Лягушки». 2 команды по 8-10 человек. В затылок друг другу присаживаются и поддерживают

 друг друга руками. По команде начинается гонка. Дистанция 30 метров. Вставать

 нельзя.

«Лягушки-2». Так-же 2 команды, только не бегать. По команде ,последние, типа чехарды,

 перешагивают всю команду и встают первыми. Такой же путь проделывают

 все участники.

« Снять часового».Все играющие встают в большой круг, в центре с завязанными глазами

 (ночь)-часовой. Все тихо начинают к нему приближаться, откуда шорох,

 он говорит: «Стой» и указывает в ту сторону. Кто до него дойдет и он не услышит,

 тот и победитель.

« Дозорный». 10 человек. Им нужно одну ногу согнуть в коленке, стоять на одной ноге, на глаза

 руками сделать бинокль и стоять кто дольше выдержит.

«Узнай, кого нет». Играет группа детей. Одному закрывают глаза,а ведущий указывает на одного.

 Тот уходит. После развязывания глаз, играющий должен указать кого не стало.

« Три движения». Группа детей запоминает 3 движения: 1) руки согнуты в локтях; 2) руки вытя-

 нуты вперед; 3) руки-вверх. Нужно запомнить их номера. Ведущий , нарочно,

 путает, сбивает детей.

«Водолазы». 2 участника, с закрытыми глазами (типа- в темноте) . Нужно отыскать в коробке,

 в мешке заданный предмет.Можно ,наоборот. Достаешь из мешочка предмет и

 наощупь, нужно отгадать,что это.

«Капитаны». Группа детей играет, они капитаны. Ведущий—Адмирал, объясняет, что все

 команды нужно выполнять только после слова «капитаны».

 --«Капитаны, руки на пояс»;

 --«Капитаны, руки вверх»;

 --«Руки вниз»( эту команду выполнять не следует,т.к. небыло слова «Капитаны»

 и т.д.

«Тихая нога». Дети стоят в кругу, с завязанными или закрытыми глазами, в центре круга—вещи.

 ИЗВНЕ, между детьми крадуться 3-4 чел., можно вынести одну вещь. Заслышав

 шум, дети указывают рукой в его направлении. Если правильно,тот выходит из

 игры.

«Звон,не знаем где он». Дети в кругу, одному завязывают глаза, раскручивают, в это время

 одному из детей в руки дают бубен или колокольчик. На счет 3 один шумит и убегает, а другой его ловит. Детям, образующим круг , руки расцеплять нельзя, стоять, как стена. Когда поймает, можно предложить угадать, кого поймал(а), ощупывая голову, прическу.

«Перед строем». Все дети стоят или сидят, ведущий вызывает 2-х, ставит лицом к детям и пред- лагает запомнить вид каждого из них. Затем,либо дети отворачиваются, либо вы- водят этих ребят, их видоизменяют (меняют туфли, значки,украшения, прическу, засучивают рукава), дети говорят отличия. «Письмо находу». Потребуется: на чем и чем писать. Задача: написать, находу, заданную фразу.

«Двумя руками сразу». На доске одной рукой писать свою фамилию, другой- имя. Или: правой -99, левой-13, или :правой рисуем дерево, левой дом.

«Приглашение»,(можно на Новый год). Все дети в кругу. Водящий выплясывает, внезапно оста- навливается перед кем-либо и делает поклон, дальше идут вместе, затем выбира- ют 3-его, 4-ого, так набирается человек 8-10, все повторяют движения ведущего. Музыка обрывается, ведущий говорит: «Раз, два,три, фигура замри!» Все танцую- щие застывают в красивых позах. Ведущий выбирает лучшую. Это теперь ведущий.

«Игра с Дедом Морозом». Поются или произносятся слова: «Ходим кругом друг за другом, Эй, ребята, не зевай, Что нам Дедушка покажет, То за ним и повторяй.» Все повторяют движения ,он выбирает лучшего. Текст на слове Дедушка меняется на: Танечка, Сашенька, Снегурочка и т.п.

«Массовый танец «Коробочка». На запев парами передвигаются по кругу шагом польки или подс- коками, на припев поворачиваются друг к другу: на1- хлопок в ладо ши, на 2-руки развести в стороны, на 3- руки на пояс, на 4-топнуть правой ногой, на остаток музыки руки «лодочкой»вокруг себя под- скоками. Т.о. и продолжать.

«Выбери пару».Нужны 2 ленты . Два ведущих, им нужно встать на стулья, в руках по ленте, натя- гивают, как ворота, ниже которых передвигаются играющие.Все участники образу- ют 2 круга: в одном девочки, в другом-мальчики. Под музыку девочки за руки пе- редвигаются вокруг ведущей-девочки, а мальчики, наоборот, ворота из лент выше голов. В момент остановки музыки, ведущие опускают ленты на играющих. В ворота попадают девочка и мальчик, им предстоит обняться.(Если взрослая ком- пания, то можно поцеловаться). Варианты: сделать комплимент, пригласить на танец, что-то подарить и т.д.

«Кто я?» Одного участника отворачивают от всех, показывают изображение очень популярного и известного человека, либо просто сообщают его имя. Путем вопросов,на кото- рые можно ответить только «да» или «нет», должен «вычислить» кто он. Ведущий помога- ет наводящими вопросами. Можно использовать ,заранее приготовленные, плакаты со ска зочными персонажами, только герою нужно закрыть глаза, чтобы небыло подсказок.

«Аукцион». На юбилеях- прилагательные: какая(ой) он? На Новый год—слов новогодних, зимних. С детьми---фильмы с числительными( можно сказки) или названия фильмов на одну и туже букву.

«Браконьер». История: «Один браконьер поймал всех птиц, по одной, и поместил их в клетку.Они сидят день, два, у них « затекли» крылья. И вот, наконец, одна птица своей лапой с смогла отодвинуть засов клетки и птицы стали вылетать, но….в алфавитном поряд- ке…» Далее дети называют названия птиц в порядке очереди. Нужно поощрить са- мые «редкие».

«Узнай песню». Исполняются, можно на инструменте отрывки песен. Нужно ответы записать, у ко го больше, тому приз.( Писать молча). Как вариант, можно сразу говорить, кто быст- рее! НО…шуму больше.

«Поймай ноту». Под запись ребенок поет известную песню. Внезапно( об этом предупредить) на записи убирается звук, ребенок продолжает петь самостоятельно. Через 30сек. му- зыка прибавляется и слышно на сколько не совпало. Если проводится между дву- мя участниками, то приз тому , у кого больше совпадение.

« Узнай песню».Зал делится на 2 части. Один участник выходит за дверь. Ведущий определяет- какой группе какую строчку петь. Одна группа поет 1-ю строчку песни, другая-в это же время- 2-ю.Когда входит участник, они , по сигналу, вместе поют свои строчки. Нужно узнать песню.

«Какая сказка?» Выходит за дверь один ребенок. С детьми договариваемся, что кричит 1 или 2-я группа (по одному слову, но одновременно из названия знаменитой детской сказ- ки, например: «Три поросенка», «Доктор Айболит» ит. д.) Слов должно быть---2, т. к. команд-две. Дается 3 попытки, нужно отгадать название .

«Привет, привет». Игроки стоят в кругу, один ходит за спинами игроков, затем останавливается и прикасается к плечу одного. Тот поворачивается, оба складывают ладошки на груди, наклонясь, произносят: «Привет(2)» и направляются в разные стороны по кругу, когда встретятся- вновь произносят теже слова и двигаются дальше, зани- мать свободное место. Кто не успел, тот идет вновь выбирать, с кем бежать.

«Ай, да метла». Вначале, чтоб назначить ведущего, по кругу передается предмет( платочек, мяч) под музыку. На ком остановится музыка и у кого предмет- выбывает. Так появ- ляется ведущий, ему и метла в руки. Затем под веселую музыку все по кругу пере- двигаются. Внезапно музыка стихает, ведущий ставит в центр метелку и произносит имя любого и убегает. Если названный успевает схватить метлу- он ведущий, а нет, то выбывает из игры.Главное, чтобы метла не упала.(Можно на Новый год).

«Танец- игра с метлой». Для формирования пар для игры, раздаются , заранее приготовленные записки. Девочкам, к примеру,: «Я хочу танцевать с Филиппом Киркоровым ,либо с президентом России, Леонидом Якубовичем и т.д.» Мальчикам, напротив,---«Я—Филипп Киркоров,; Я—В.В.Путин и т.д. Т.о. формиру- ются пары. У одного пары нет, у него в руках метелка. Он ходит между танцующи- ми, в любой момент он стучит трижды метлой об пол. Все мальчики отпускают сво- их девочек, он приглашает любую. Кто-то один вновь без пары, ему-метла и все сна чала.

«Эх, банька».(можно на Новый год). Приглашаются две пары игроков, каждой паре выдают по од- ному венику, который изготовлен из тонко нарезанной газеты или туалетной бума- ги. По сигналу один другого начинает парить, со всех сил, чтобы растрепался веник побольше. Приз тому, кто лучше « парил».

«Сапожник». Все дети в кругу, посередине—САПОЖНИК. Все поют: «Дети(2), вы куда идете? --Ой, сапожник, мы идем на площадь. - Дети(2), сапоги протрете. -Ой, сапожник, ты их нам починишь. -Дети(2), кто же мне заплатит? - Ой, сапожник, тот, кого поймаешь! На последний слог все переста- ют двигаться по кругу и присаживаясь на корточки, рукой дотрагиваются до пола, сапож- ник это выполняет тоже. После этого все убегают,а сапожник ловит. Кого пятнает, тот вы- ходит из игры . Вариант: можно пойманным не выходить, а застывать на месте. Когда всех запятнают, сапожник кричит: «1,2,3,красивая фигура, замри». У кого лучше фигура, тот са- пожник.

«Хорошая память».(Играют начитанные, умные, возможно, на конкурсе капитанов). Нужно вспомнить и назвать фамилии известных людей по категориям: « Звериная фамилия» (напр-р: Волков(актер), Зайцев(модельер,фигурист), КОТЕНОЧКИН(реж), Лосев( философ).

 «РЫБНАЯ»фамилия.(Щукин(реж),Карпов(шахм), Ершов(писатель). «ПТИЧЬЯ фамилия»( Птичкин( комп), Уточкин(летчик), Лебедев( актер),Стриженов(актер). Можно ,на свое усмотрение, изменить темы, придумать свое. Фантазируйте, играть можно с пенсионерами,т. к. им необходимо тренировать память.

«Верните нос(снеговику), хвост (корове)».Нужно нарисованным персонажам приставить недо- стающую часть,но…с завязанными глазами и… трижды раскрутившись вок- руг своей оси.

« Остался с носом». Два игрока встают напротив друг друга, приставляют к носу руки, как Бурати- но и пытаются мизинцами перетянуть соперника на свою сторону, которая оп- ределена , нарисована на полу. Проигрыш- 1 очко победителю, играем до 3-х очков. Можно использовать на МАСЛЕНИЦЕ.

«А Кто у нас ловкий?» Дети делятся на 2 команды, которые на большом расстоянии встают напро- тив друг друга, всех посчитать, номера должны стоять друг против друга, желательно, команды одинаковые по количеству.Ведущий стоит между ко- мандами, в середине, по центру- предмет(покрупнее), можно пластиковую литровую бутылку. Ведущий говорит: «Бегут ребята, под номером 3». 3-и номера обеих команд бегут к предмету и хватают его. Кто быстрее- тому очко, играют до 10 очков. Должны побегать все номера.

«Кто больше».Конкурс для команды. Дается буква( напр-р: «р», «С»). На эту букву нужно быстро называть предметы, одежду. Между ответами ведущий считает до 3-х, как аукцион

«----Кто без шапки?». Выходят все желающие, встают в круг, в центре(не на полу) лежат разные головные уборы(поразнообразней). Под музыку все двигаются по кругу,как музыка замолкает, нужно быстро взять шляпу и надеть ее на голову. А так как шапок всегда меньше на одну(это дело ведущего), то всегда одному будет не хватать, он выбыва- ет.

«Картошка».Вед.дает задание,например: «назови круглый предмет». Все стоят в кругу, перекиды- вают мяч и тот, кому кидают-называет круглый предмет. Кто не знает,тот садится в центр круга, но его может спасти любой,кто ответив по очереди, резко выбъет из центра виновника. Далее, меняется задание: «Назови зеленое; острое; страшное»

«Капуста». Кто больше на себя вещей наденет.

«Кто больше».Играют 2 команды. Задание: собрать из зала побольше вещей на букву «к» для одной команды и на букву «С»-для другой.А летом, в лагере основная обувь: сан- дали, кроссовки, то помогут и тем ,и другим.

«Ничего не вижу». На лицо надеть колпак, с расширенным концом. Вот с этим колпаком на лице нужно собрать шары, шишки,ЗИМОЙ- снежки. Кто больше-победитель.

« Чья веревочка длиннее». 2 команды. Предлагают сделать длинную веревочку, без помощи зала Можно использовать свои вещи, все, что в карманах, заколки, часы, телефоны. У кого длиннее- те и молодцы.

« Помоги утопающему». Играющим раздают одинаковое кол-во колец, а вместо кольцеброса можно использовать перевернутый стул. Предлагают помочь утопающему и добросить ему спасательный круг. Чья команда точнее к цели выполнит задание,той и очко.

«Накорми сестренку». Участнику завязывают глаза, в руки дают тарелку со сгущенкой и ложку. Сестренка уже сидит перед ним, готовая поесть. По команде,нужно накор- мить ее.

«Вслепую». Нужно с закрытыми глазами определить: какое варенье попробовал? Наощупь от- гадать вид крупы. Можно еще что-то придумать.

« Хочу домой». На скорость, команда строится по цвету глаз (от светлого к темному) ,либо имена по алфавиту. После того, как построится команда, предлагают каждому хорошо запомнить своих соседей, затем выводят одного, завязывают ему глаза, раскручи- вают и ставят перед ним задачу: найти свое место. Игрок, наощупь ,ищет свое и встает на место. Для усложнения, можно команде поменяться местами, но это… сложно.

«Что подаришь?» 5женщин поставить напротив 5-х мужчин.(мальчиков и девочек).Ведущий задает мальчику вопрос: «Ты пришел на д. рождения . Что ты подаришь? Он на ухо ведущему говорит. Потом вед. подходит к девочке, стоящей напротив и спра- шивает: «А что ты сделаешь с подарком?» После ответа, ведущая оглашает инфор- мацию мальчика. Так же происходит с другими парами, после чего-выявляется са- мое оригинальное совпадение, этой паре приз.

«Стульчики». 1- займи стул (под музыку двигаются вокруг стульев, при остановке- нужно занять стул, а их на один меньше. Проигравший выходит из игры, один стульчик убирается, игра продолжается).

 2-побегаем?(под музыку- вокруг, музыка останавливается, играющий на «свой» стул вешает что-то с себя и продолжает бегать, далее-все так же, примерно 5 раз. Затем,по сигналу, нужно быстро одеть на себя все, что было снято. Играют не более 5 человек, чтобы небыло беспорядка.

«Новая песня» .Игроку дается текст известной детской песни ( «Кузнечик», «Улыбка» и т.п.) Предлагается заменить все существительные при исполнении песни на «ля-ля». Получится: « В ля-ля сидел ля-ля-ля (2) и т. д.»

 Вариант 2. В предложенном тексте известной песни ( например: «Если б я был султан», « Катюша» и др.)при пении петь только гласные. «Катюшу» мы услышим так: ( аеаи яои и уи и т.д.)

«Летает, не летает». Называются предметы. Нужно: если предмет летает,то надо поднять руки, а, если предмет не летающий,то поднимать их не надо, но при этом ведущий путает детей- все время поднимает свои руки.

«Великаны и лилипуты». На большое- поднимаем, на маленьких – нет. Принцип игры тот же.

«Наоборот». Группа детей должна выполнять задания наоборот. Например: поднимите руки (дети не поднимают), не садитесь ( садятся), похлопайте (не хлопают). Кто ошибается, тот выходит из игры. «Попрыгаем». Дети встают в линию. Условия : при слове МОРЕ—прыжок вперед, на слово БЕРЕГ- назад, на слово КАПИТАН- хлопок в ладоши. Ошибся- выходи. НА НОВЫЙ год можно слова поменять. Напр-р: Дед Мороз- вперед, Снегурочка-назад, Баба Яга- хлопок в ладоши.

«Рыбка» (можно на Новый год). Ведущий располагает левую руку горизонтально,--это море,а правая рука,как рыбка ,выныривает время от времени из «моря». Задача: как только рыбка выныривает,---нужно сделать хлопок.

«Гол, шайба». Зал делится на 2 части. Когда ведущий машет рукой одной группе , она должна крикнуть «Гол», если другой—« Шайба», если обе руки поднимет, то следует всем кричать «Мимо». Вариант 2. Все так же, только слова другие: «Спасибо, пожалуйста , извините.

«Хор животных». Зрителей делим на 4 группы: Кошечки , хрюшки , курочки, гуси. Популярную мелодию все «животные» ,по сигналу, поют на « своем» языке. Это может быть «Кузнечик» , «Пусть бегут неуклюже». «Елочка» и др.

«Паровозик». 2 помощника делают арку, которая в процессе игры регулируется( ниже, выше). Все игроки паровозиком передвигаются через арку (то перепрыгивают , то прихо- дится наклоняться.)

«ДЕД Мороз». Запоминается фраза: «Дед Мороз к нам идет, значит- праздник Новый год». Как играть? По одному слову, начиная с конца, исключать, вместо него-хлопок в ладоши. Постепенно исчезнут все слова, останутся только апплодисменты.

«Колпак». Запоминаем: «Колпак мой треугольный, треугольный мой колпак. А если не треуголь- ный, то это не мой колпак.» Задача: начиная с первого слова, его не произносим, а показываем движением. Далее так же со следующим словом, в конце- одни дви- жения, темп можно ускорить.

 Вариант 2. Все так же, но текст другой: «Летит (2) на небо шар, на небо шар летит. Но знаем мы, что этот шар до неба не долетит».

«Хватай приз». Хороший приз кладется на столик. Участник его видит. Условия: нужно отойти на 5 шагов в любую сторону, запомнить где приз. Он все выполняет,но с завязанны- ми глазами, да еще перед возвращением за подарком ,его 3 раза раскручивают вокруг себя и он идет за призом. Если ведущий поможет,то игрок дойдет до приза и выиграет.