

## ИГРЫ ОРГАНИЗАЦИОННОГО ПЕРИОДА СМЕНЫ

**Общая цель** - создать условия для адаптации ребёнка к лагерю для создания и функционирования детского коллектива.

### **Задачи:**

- Знакомство детей друг с другом, со взрослыми и с условиями проживания;
- Обеспечение детям чувства защищенности, самостоятельности;
- Принятие в коллективе сверстниками и взрослым;
- Определение места (статуса) в коллективе;
- Формирование умения найти «золотую середину» между удовлетворением личностных потребностей и реализацией общественных интересов;
- Формирование чувства «Мы» (семья, особенные, вместе), доверия друг к другу;
- Формирование групповых норм, ценностей и традиций.

### **Результат:**

1. Все знают имена друг друга.
2. Знают территорию.
3. Обеспечена узнаваемость отряда.
4. Налажено межличностное общение, в отряде нет отверженных ребят.
5. Принятие норм и правил жизни, налажен быт.
6. Существует атмосфера заинтересованности, готовности участия в общих делах.

## Игры на знакомство

Игры на знакомство – это игры при помощи, которых можно познакомиться с ребятами и познакомить их друг с другом. Условно их можно разделить на две группы.

Первые это те, которые дают возможность узнать и запомнить имена.

Вторые – это игры, которые помогают ближе узнать друг друга, В ходе таких игр можно узнать интересы, увлечения, способности и некоторые черты характера участников.

### **«Визитки»**

Цель: знакомство, выявление эмоциональных лидеров. Оборудование: бумага, ножницы, фломастеры.

Содержание. Ребятам предлагается за определенное время (5-7 мин) изготовить некоторое количество визиток, в которых была бы отражена самая важная, на их взгляд, информация о себе. Свои визитки нужно затем вручить другим участникам игры. После того, как все визитки розданы, участникам игры предлагается прокомментировать те визитные карточки, которые они получили, рассказав, чья эта визитка, чем отличается от других и что нового он узнал о человеке, подарившем ее. Ребята, получившие наибольшее количество визиток, скорее всего, являются эмоциональными лидерами отряда.

### **«Объявление в газету»**

Цель: знакомство, создание благоприятной психологической атмосферы в коллективе. Оборудование: Бумага для записи, ручки.

Содержание: Участникам игры предлагается написать о себе объявление в газету. Написанное собирается ведущим и затем зачитывается. В это время остальные пытаются угадать, о ком идет речь.

### **«Узнай КТО»**

Необходимые материалы: два комплекта карточек по количеству участников. Первый – с именами литературных или кино героев из трех произведений (например, «Буратино», «Три мушкетера» и «Каменская»). Второй - карточки, на которых написаны те же имена и вопросы самого незамысловатого содержания. Например, «Мальвина. Какой у нее любимый цвет?». Сначала раздаются первые карточки, и дается задание, не называя себя выявить всех героев и собраться по группам – сказкам. Для усложнения можно ввести дополнительные условия «Мы на балу у графа Ростова» или «В маленьком кафе в Японии в 1945 году».

После того, как ребята собрались по группам, нужно всем представиться и прикрепить карточки с именами в качестве визиток. Следующее задание нужно сначала объяснить, а потом уже выдать карточки из второго комплекта. Объяснение может быть следующим: «Сейчас каждый из вас получит новую карточку. На ней будет написано имя одного из присутствующих здесь героев.

Ваша задача - выяснить тот вопрос, который уже написан на карточке, но сделать это нужно так, чтобы он не догадался, кто из участников должен был с ним побеседовать и какой из вопросов, заданных ему, главный. Не забывайте, что и с вами кто-то должен поговорить.

По истечении 10 - 15 минут проводится обсуждение. Вопросы следуют в таком порядке: как вы считаете, у кого в карточке было прописано Ваше игровое имя? Какой самый главный вопрос этот человек вам задал? Правильность ответов сразу же проверяется.

### **«Снежный ком»**

Группа встает в круг и первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое. Третий имя первого, второго и свое. Вместе с именем можно изобразить свой любимый жест, назвать свой любимый напиток, личностное качество (вариант - начинающееся на первую букву имени), хобби и т.п.

### **«Хоровое знакомство»** (лучше проводить после игры «Снежный ком»)

Все играющие становятся в круг. Ведущий указывает на кого-либо, и все (в том числе и тот, на кого указывают) хором произносят это имя. Так повторяется несколько раз с разными участниками.

### **«Тезки»**

Ведущий наугад произносит какое-то имя. Люди с этим именем делают шаг вперед. Если находится несколько человек с таким именем, то ведущий отмечает этот факт, а все остальные им аплодируют. Если же имя встречается только один раз, то на первую букву этого имени его обладателю все участники игры говорят комплименты.

### **«Привет»**

Игроки стоят в кругу. Один из игроков обходит круг с внешней стороны и хлопает кого-нибудь по плечу. Он говорит: «Привет, меня зовут ...» Осаленный отвечает так же, называя свое имя. Они повторяют приветствия два или три раза. Потом бегут в противоположные стороны вокруг кольца, встречаются на полпути, трижды обмениваются тем же приветствием и продолжают бежать в тех же направлениях, пытаясь занять свободное место. Тот, кому не хватило места, становится водящим.

### **«Знакомство на время»**

Каждому участнику за определенное время необходимо узнать имена и пожать руки как можно с большим количеством участников игры. По сигналу ведущего «СТОП» все прекращают знакомство и рассаживаются на свои места. Затем каждый по порядку должен назвать количество вновь приобретенных знакомых, назвать каждого по имени, указав при этом на того, кого называешь.

### **«Рукопожатие»**

Все становятся в линию. Первый играющий становится перед вторым, пожимает ему руку и называет ему свое имя, тот отвечает ему тем же. Первый

движется вдоль ряда, повторяя приветствие со всеми участниками, за ним идут второй, третий и т.д. Таким образом, игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не пройдет вдоль строя и не обменяется приветствием со всеми играющими, а первый не станет снова первым.

#### **«Имя – движение»**

Все участники становятся в круг. Один из играющих делает шаг вперед, называет свое имя и показывает свое движение. Далее каждый участник повторяет за предыдущим и показывает свое (повторять нужно только имя и движение предыдущего игрока, а не всех ранее представившихся). Так до тех пор, пока все не представятся.

Игру можно продолжить, но уже как эстафету. Каждый участник, назвав свое имя и показав свое движение, передает эстафету любому из круга, назвав его имя и показав его движение.

#### **«Цып-цып»**

Все участники становятся в круг, водящий находится внутри круга. Если водящий говорит кому-то "цап", то этот человек должен быстро назвать имя своего соседа справа, "цып" – имя соседа слева, "цып-цып" – все участники меняются местами. Если кто-то из участников не смог быстро ответить на вопрос ведущего (ответил не сразу или неправильно), то он становится водящим, и игра продолжается.

## Игра на сплочение

### **«Люблю - не люблю»**

Каждый участник должен иметь листок бумаги и карандаш (ручка), а ведущий – булавки. Лист делится чертой пополам на две половины. Ведущий читает вопросы, а остальные в левой колонке пишут, что им нравится, в правой – что не нравится. Например, цветок. В левой колонке я пишу "фиалка", в правой – "тюльпан" и т.д. Вопросы могут быть самые разнообразные: любимый и нелюбимый цвет, книга, фильм, автор, имя, занятие, число и пр.

После того, как все написали, листки прикрепляются к груди с помощью булавок. Можно подойти к любому человеку и почитать, что он написал, потом просмотреть следующий лист и т.д.

### **«Вавилонская башня»**

Цель: сплочение коллектива, выявление лидеров, приобретение навыков работы в микро-группах. Оборудование: Три набора предметов по одинаковому количеству предметов в каждом. Секундомер.

Содержание: Произвольно отряд делится на 3 микро-группы. Каждой группе дается набор предметов, из которых нужно построить башню. Командам дается минута на обсуждении проекта и три мин. на постройку. Оценивается высота строения. Вожатый занимает позицию наблюдателя. После первого построения выделяются самые активные ребята, которые зачисляются в жюри. Командам дается еще 2 мин., за которые нужно вновь построить башню. Теперь оценивается оригинальность. Группам предлагается объединиться по две, включая команду жюри. Вновь строится башня. Вновь выявляются лидеры. Итогом игры будет построение общей башни. Игра на выявление творческих способностей.

### **«Суета сует»**

Цель: знакомство, создание благоприятной психологической атмосферы, выявление творческих способностей.

Содержание: Всем участникам игры раздаются карточки, разделенные на 9 - 16 клеток, в каждой из которых записаны определенные качества, способности человека. ( Например, умеет танцевать, играет на гитаре, покорял вершины более 1000 метров, любит звезды и т.д. ) Чем неожиданнее будут определения, тем интереснее становится игра.

Задача участников - записать в каждую клетку одного представителя отряда , обладающего данным качеством в большей степени, чем другими. Непременное условие - имена не должны повторяться. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена.

### **«Люблю - не люблю»**

Каждый участник должен иметь листок бумаги и карандаш (ручка), а ведущий – булавки. Лист делится чертой пополам на две половины. Ведущий читает вопросы, а остальные в левой колонке пишут, что им нравится, в правой

– что не нравится. Например, цветок. В левой колонке я пишу "фиалка", в правой – "тюльпан" и т.д. Вопросы могут быть самые разнообразные: любимый и нелюбимый цвет, книга, фильм, автор, имя, занятие, число и пр.

После того, как все написали, листки прикрепляются к груди с помощью булавки. Можно подойти к любому человеку и почитать, что он написал, потом просмотреть следующий лист и т.д.

### **«Фотоохота»**

Игра отлично подходит для первого дня лагеря. Цель: познакомиться и сдружить команду, а также провести экскурсию по территории лагеря.

Каждой команде необходимо иметь цифровой фотоаппарат и список задания. Правила: за 30 - 40 мин. выполнить все условия задания. Участвовать должны все члены команды.

Пример заданий - Сфотографироваться вместе:

на берегу

с директором

вверх ногами

с другим отрядом

все "спящие"

все в одной душевой кабинке...

Список можно продолжить в зависимости от ваших фантазий.

### **«Верблюд»**

Играющие встают в круг и кладут руки друг другу на плечи. Вожатый говорит, что сейчас каждому на ухо скажет название какого-то животного, а потом встанет в центр и будет произносить названия, и чье животное будет названо, должен поджать ноги и повиснуть на соседях. Вожатый подходит к каждому и говорит: "Верблюд". Это надо делать очень аккуратно, чтобы другие не слышали, что говорится соседу. Затем вожатый встает в центр и говорит: "Слушайте внимательно! Сейчас я буду называть животных. Возможно, что некоторых я вообще не называл, так что точно помните свое животное. Итак: Кошка! Лошадь! Верблюд!!!".

## Игра на наблюдательность и знакомство с лагерем

### **«Наш лагерь»**

Так называется конкурс вопросов и ответов для наблюдательных ребят. Вожатый раздает детям листки бумаги, карандаши и предлагает ответить на вопросы про лагерь. Например, сколько окон в здании; где расположен лагерь; какова длина коридора, ведущего в столовую; в какой цвет выкрашена крыша; как называется деревня, находящаяся рядом с лагерем; в какую сторону по отношению к частям света расположен главный вход в помещение; сколько столов стоит в столовой и т. п. Через десять минут вожатый собирает листки с ответами, ...

## Игра на выявление лидеров

### **«День рождения»**

Цель: выявление лидеров, определение структуры межличностных отношений в группе.

Содержание: Ведущий предлагает каждому подумать, и пригласить на свой импровизированный День рождения не больше 3-х гостей из отряда. Три-четыре человека, набравшие наибольшее число голосов, становятся основными «именинниками». Они приглашают в гости всех участников игры. Ведущий предлагает каждому выбрать того именинника, к которому он желает пойти на День рождения. При этом уточняется, что если кто-то не пожелает пойти в гости ни к кому из именинников, он имеет на это право.

Создаются разные по количеству микрогруппы. Им предлагаются для выполнения любые творческие задания. Пример: проведите с другими группами игру, которую вы могли бы провести на дне рождения у своих друзей.

### **«Восточный базар»**

Цель: выявление лидерских и творческих способностей детей, определение структуры межличностных отношений в группе.

Содержание: Дети заранее на листочках (от 3 до 6 листочков) пишут свое имя, фамилию, затем заворачивают и отдают водителю в корзину (кепку). Он перемешивает и затем ребята достают листочки с разными именами. Задача участников собрать листочки с их именем. Они могут обмениваться, выполнять различные задания, чтобы вернуть свои листочки. Побеждает тот, кто быстрее всех соберет свои имена.



## Игры на поднятие эмоционального фона

### **«Брейн-ринг»**

Группа делится на несколько команд. От каждой команды к ведущему подходит по человеку, и он им на ухо говорит слово, которое они должны жестами донести до своей команды. Кто быстрее. Показывать на сам предмет нельзя. Вариант: передавать слово не жестами, а рисовать или лепить из пластилина.

### **«МПС»**

Нужно группе, задавая по кругу друг другу вопросы, догадаться, что такое МПС. На самом деле, это «мой правый сосед». Несколько человек в кругу должны знать это, чтобы остальным постепенно становилось понятно.