

Игры – шутки

Детям, приезжающим отдыхать во ВДЦ «Океан», в первые дни пребывания не легко сразу найти своё место в большом коллективе. Поэтому педагог (особенно в начале каждой смены) должен стремиться к созданию условий непринуждённого общения, в ходе которого дети лучше бы узнавали друг друга, находили новых интересных друзей.

Для эффективности Вашей работы в этом направлении мы предлагаем следующие игры.

«Ха-ха-ха»

Эта игра хороша тем, что в ней никто не проигрывает. Задача игроков состоит в том, чтобы не засмеяться. Играющие садятся или становятся в круг, и один из участников произносит как можно серьезнее: «Ха!». Следующий говорит: «Ха-ха!». Третий: «Ха-ха-ха!». И так далее. Тот, кто произнесет неправильное количество «Ха!» или засмеется, становится зрителем. Зрители могут смеить остальных участников игры. Игра заканчивается тогда, когда засмеется последний участник игры.

«И сам с усам»

(привезена Ю.В.Лапиным, НСО «Артек»)

Вся игра представляет собой движение игроков по кругу, при этом участники должны повторять за ведущим произносимые им слова и выполнять определённые движения, сопровождающие каждую фразу.

Проследим ход игры.

Игроки встают в круг, руки - перед собой, чуть согнуты в локтях, ладони сжаты в кулаки, большой палец повернут в сторону, кулаками в воздухе рисуют восьмерку, повторяя при этом трижды: «И сам с усам». На третий раз добавляют: «О-на!», - и делают прыжок- поворот вправо. Далее ведущий произносит слова: «Локти до тылу!». Участники прижимают локти к корпусу. После этого все идут по кругу, приговаривая: «Парам-парам (3 раза), о-на», - делая прыжок - поворот влево. Затем все хором произносят: «И сам с усам (3 раза), о - на», - с прыжком - поворотом вправо. Последовательность фраз ведущего и соответствующих им действий, которые определяют ход игры, может быть представлена в виде следующей таблицы:

Слова ведущего	Действия игроков
«Локти до тылу!»	Локти прижимают к корпусу.
«Ножки – коленки!»	Дети слегка приседают.
«Колени – отечки!»	Игроки поворачивают стопы вовнутрь.
«Пузо опер!»	Живот выставляют вперёд.
«Броду на пузо!»	Голову опускают.
«Язык на броду!»	Дети показывают язык.
«Челюсть на полку!»	Голову наклоняют вправо.

Помните, что игроки, выполняя команды ведущего, должны двигаться по кругу.

«Паровозик»

Играющие девушки становятся друг за другом «паровозиком». За ними таким же образом встают юноши. «Паровозик» движется по площадке и «поет» песни (любые). Ведущий задает вопросы, отдельно обращаясь к девушкам и юношам. Девушки все

время должны отвечать: «Да», - а юноши: «Нет». Вопросы могут быть одинаковыми или разными. Игра заканчивается, когда ведущий спрашивает:

•• Девушки, вы мальчиков любите?

•• Да! – отвечают девушки.

•• Юноши, а вы девочек любите?

•• Нет! – в ответ юноши.

•• Тогда я не понимаю, зачем вы за ними ходите?! – недоумевает ведущий.

Неожиданная концовка активизирует детей.

«Луноход»

Все участники становятся в круг. Водящий занимает положение в центре, садится на корточки, начинает передвигаться по кругу, приговаривая: «Я - луноходик-1, я луноходик-1». Задача участников - не рассмеяться. Если кто-то нарушает условие, то присоединяется к водящему и начинает приговаривать: «Я - луноходик-2, я- луноходик-2...». Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не окажутся в кругу. Иногда «луноходики» могут прерывать свою монотонную речь словами: «Я - луноходик, бум-бум», - как бы, воспроизводя тем самым стук о землю.

«Свисток»

Участники становятся в круг, тесно прижавшись друг к другу. Ведущий просит пятерых игроков выйти в другую комнату, а сам тем временем надевает себе на шею свисток таким образом, чтобы сзади стоящий игрок, не поворачивая ведущего, мог просвистеть. После этого в зал приглашают одного игрока (водящего), который должен найти у кого-то из участвующих свисток. Вначале водящий закрывает глаза, а ведущий тем временем подходит к кому-нибудь из участников, чтобы тот просвистел. После этого ведущий продолжает быстро передвигаться по кругу, игроки при этом незаметно свистят, а водящий уже с открытыми глазами должен найти участника со свистком. Когда водящий долго не может найти свисток, ведущий начинает поворачиваться к нему спиной. Получается своеобразный розыгрыш игрока.

«Да! Нет! Да!»

Перед началом игры ведущий просит выйти в другую комнату нескольких мальчиков и девочек (причём и тех и других должно быть равное количество). Затем по- одному игроки приглашаются в комнату. Каждому сообщают о главном условии игры: на все задаваемые вопросы необходимо отвечать только в порядке: «Да! Нет! Да!». После этого ведущий показывает на ладонь игрока и задаёт вопрос:

•• Знаешь, что это такое?

•• Да!

•• Знаешь, для чего?

•• Нет!

•• Хочешь, покажу?

•• Да! , - вожатый целует (если это девушка) или пожимает руку игрока (если это юноша).

Затем ведущий задаёт те же вопросы, но показывает теперь уже на плечо, щеку и, наконец, губы. Соответственно, когда задаёт вопрос: «Хочешь, покажу?», - обнимает за плечи, целует в щеку, в губы. В последнем случае делает только вид, что хочет поцеловать в губы. На самом деле, делает жест указательным пальцем по своим губам и произносит: «Ббб...ррр». Эффект получается неожиданный и смешной. Затем

приглашается следующий игрок (противоположного пола), и его разыгрывает предыдущий.

«Статуя Любви»

Игра начинается с того, что несколько мальчиков и девочек (поровну) просят выйти в другую комнату. Ведущий тем временем предлагает остальным игрокам «построить» статую любви, состоящую из двух человек. После этого по-одному в комнату приглашаются вышедшие участники. Каждому, по личному усмотрению, предлагается что-то изменить в представленной статуе Любви (возможно, добавить). Когда статуя завершена, ведущий сообщает игроку, что он может занять место девушки или юноши (в зависимости от пола игрока). Данное предложение создаёт эффект неожиданности, тем самым в процессе игры дети очень оживляются и стремятся к активному участию.

«Идёт бычок, качается»

Данная игра может быть названа игрой положений. Здесь не будет победителей и побеждённых. Игра направлена на то, чтобы оживить, взбодрить детей, предлагая попеременно воссоздавать необычные положения рук и ног.

Игра начинается с того, что, проговаривая 1-ое четверостишие из произведения Агнии Барто «Идёт бычок, качается...», участники идут обычным шагом по кругу. Затем, повторяя то же четверостишие, игроки двигаются в обратную сторону, согнув ноги в коленях, руки положив на плечи впереди идущему игроку. После окончания четверостишия делается поворот в противоположную сторону, и движение сопровождается уже более сложным положением рук и ног. Продолжение игры зависит от фантазии и желания участников.

«Медведь»

Данная игра строится, главным образом, на эффекте неожиданности.

Проследим ход игры. Участники выстраиваются в одну шеренгу плечом друг к другу, согнув ноги в коленях, причём впереди становится ведущий. Он спрашивает рядом стоящего игрока: «Ты медведя видел?». Тот отвечает отрицательно и задаёт этот же вопрос следующему. Таким образом, каждый из игроков должен повторить вопрос и ответ (последний спрашивает первого). Далее игроки вслед за ведущим присаживаются на корточки, после чего ведущий задаёт вопрос: «А он очень страшный?». Соседний игрок ему в ответ: «Не знаю!». Как и в первом случае, каждый участник должен повторить вопрос и ответ. Когда же последний игрок спрашивает ведущего, тот должен ответить: «Очень! Так почему же мы не убегаем?!». После этих слов ведущий толкает всю шеренгу, сидящую на корточках, и все участники падают. Эффект неожиданности оживляет, бодрит детей.

«Розовый слон»

Перед началом игры несколько участников просят выйти в другую комнату. В это время остальные игроки вместе с ведущим загадывают какое-нибудь животное. Затем в комнату приглашают одного из игроков и ведущий говорит ему шёпотом название животного, загаданное ранее участниками. (Очень важно, чтобы вошедший игрок не догадался о том, что все знают название животного). Игроку предлагается следующее задание: изобразить с помощью пантомимы названное животное так, чтобы участники как можно быстрее отгадали его. Совершенно очевидно, что игроки при этом

пытаются воссоздать иллюзию незнания (умышленно называют различных животных, только не то, которое загадали). Когда видят, что игрок устал, по сигналу ведущего участники все вместе громко называют животное. После этого приглашают следующего игрока, и игра продолжается.

«Утка»

Все участники становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Ведущий, проходя мимо каждого игрока, произносит шёпотом: «Утка (гусь)», - при этом слово «утка» должно быть сказано большему количеству участников. После этого поясняются условия игры: при слове «гусь» игроки, которым оно было сказано, поджимают одну ногу, а игроки, которым было названо слово «утка», поджимают обе ноги. Смех и веселье Вам гарантированы!

«Карабас»

Для проведения этой игры участники садятся в круг, вместе с ними садится вожатый, который оговаривает условия игры: «Дети, Вы все знаете сказку про Буратино и помните бородатого Карабаса – Барабаса, у которого был театр. Представьте, что все вы – куклы. Когда я произнесу слово «Карабас» и покажу на вытянутых руках определённое количество пальцев, Вы должны будете, не договариваясь, встать со стульев, причём количество вставших должно соответствовать количеству показанных пальцев». Продолжение игры зависит от желания участвующих.

«Семейка Адамс»

Для проведения игры несколько человек выводят в другую комнату (назовём их условно – водящие), а все остальные участники становятся полукругом. Задача участников: повторять все движения водящих не смеясь. Затем приглашают одного из водящих. Ведущий объясняет правила игры: «Перед тобой семейка Адамс. Это очень дружная и весёлая семья. Хотел бы ты к ним попасть?» «Да!», - отвечает водящий. Ведущий продолжает: «Для того чтобы к ним попасть, необходимо чем-то удивить семью, сделать что-то необычное, и тогда семья тебе захлопает в ладоши. Попробуешь?». Водящий начинает прыгать, петь, корчить гримасы и т.п., все участники дружно повторяют движения. Игра продолжается до тех пор, пока водящий не поймёт, что участники всё за ним повторяют, и для того чтобы ему похлопали, необходимо просто самому сделать это движение.

«Весёлые мартышки»

Играющие встают в круг и повторяют слова и движения за ведущим:

-Мы – весёлые мартышки!

Мы играем громко слишком.

Все в ладоши хлопаем (хлопают в ладоши),

Все ногами топаем (топают ногами),

Надуваем щёчки (надувают щёчки),

Скачем на носочках (все прыгают)

и друг другу даже язычки покажем! (показывают языки)

Оттопырим ушки, хвостик на макушке,

Пальчик поднесём к виску,

Дружно прыгнем к потолку,

*Шире рот откроем-
Гримасы все состроим!
Как скажу я слово «три»,
Все с гримасами замри!.*

*Все замирают в различных позах. Ведущий выбирает игрока, изобразившего самую смешную рожицу и вручает ему приз.
Игра повторяется несколько раз.*

«Ишак»

Участники встают в ряд и выполняют все задания, которые предлагает ведущий: «Поднимите правую руку, опустите, подпрыгните, сделайте шаг вперёд, сделайте два шага назад, шаг вперёд, и шаг назад, и шаг вперёд, и шаг назад». Игра продолжается до тех пор, пока участники не догадаются о созвучии произносимого «...и шаг...» со словом «ишак».

«У меня в Бразилии»

Участники игры встают в круг и повторяют все слова и движения ведущего:

- У меня в Бразилии живёт бабушка вот с такой рукой, - ведущий начинает трясти рукой.

- У меня в Бразилии живёт бабушка вот с такой рукой и вот с такой ногой, - ведущий трясёт рукой и ногой.

- У меня в Бразилии живёт бабушка вот с такой рукой, вот с такой ногой и вот с такой головой, - ведущий одновременно трясёт рукой, ногой и головой.

И так далее.

В самом конце игры ведущий неожиданно произносит:

- Какие внуки, такая и бабушка!

«Греческий козёл»

Несколько человек выводят в другую комнату. В это время ведущий поясняет остальным игрокам правила игры: «Особенность игры - мнимое присутствие несуществующего греческого козла. Входящий в комнату будет искать среди Вас греческого козла; он не будет знать, что, на самом деле, мы с Вами не выбрали греческого козла. На каждый вопрос входящего игрока («Кто из Вас греческий козёл?») Вы все должны громко произносить: «Я!» Входящий может задавать три раза вопрос, при этом он каждый раз будет указывать на нового игрока; в третьем случае тот игрок (условно назовём его галящим), на которого укажет входящий, должен произнести: «Да, я!», - и выйти за дверь к остальным. Сидящие игроки в комнате всячески поддерживают вошедшего: «А как ты догадался, кто греческий козёл?...». Первый входящий остаётся в комнате и продолжает участвовать в игре. После этого звучат слова: «Кого сейчас выберем греческим козлом?». Вы предлагаете: «Давайте не будем выбирать греческого козла». Я говорю: «Тогда нужно громче кричать: «Я!». Игра продолжается в том же ключе, но приглашается в комнату галящий. Перед третьим вопросом галящего я произношу слова: «Теперь третья, последняя, попытка, поэтому кричим как можно громче». Но при этом Вы лишь делаете вид, что собираетесь кричать (набираете в лёгкие воздух...), а на самом деле, молчите, слышен только голос первого входящего».

Игра продолжается с остальными входящими.

Испорченный телефон

Все играющие садятся в одну линию. Ведущий быстро шепчет первому с краю какое-нибудь слово. Тот передаёт услышанное второму, второй – третьему, и так до последнего игрока. Последний громко говорит, что он услышал. Следующий с конца игрок называет своё, и так до ведущего, назвавшего первым слово. Тем самым находится участник искадивший слово. Через некоторое время выбирают нового ведущего, или таковым становится проигравший игрок.