

## **Игры на знакомство**

В первые дни смены важно 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, тогда дети во всём начнут подражать тебе, а не это ли тебе необходимо для дальнейшего совершенствования детского коллектива?

### **«Великолепная Валерия»**

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например: Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков, и так игра продолжается до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

### **«Снежный ком»**

Участники берутся за руки, образуя круг. Начинает игру первый игрок, называя свое имя. Второй участник по кругу повторяет имя первого участника и говорит свое. Третий участник повторяет имена первых двух и называет свое имя. И так игра длится до тех пор, пока последний человек не назовет все имена, включая свое.

### **«Одеяло»**

Участники делятся на две команды, располагаясь друг напротив друга. Между ними натянуто одеяло. Из каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал – забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая «перетянет» к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имён.

### **«Бинго»**

Участники образуют два круга (один в другом), с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны, обращённые лицом друг к другу, под слова:

Мой лохматый серый пёсик

У окна сидит.

Мой лохматый серый пёсик

На меня глядит.

Б – И – Н – Г – О (2 раза)

Да, Бинго звать его.

Слова «Б-И-Н-Г-О» произносятся отдельно по буквам, причём на каждую букву стоящие во внешнем круге ударяют в ладоши стоящих во внутреннем (на каждую букву – ладоши нового человека). Последняя буква «О» говорится протяжно (удивлённо – радостно), а последние слова («Да, Бинго звать его») пара произносит вместе, держась за руки. После чего участники представляются друг другу. Так продолжается до тех пор, пока все не перепознаются.

## **«А я еду, а я тоже, а я заяц»**

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место не занято никем. В центре – водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами: «А я еду». Следующий игрок – со словами: «А я тоже». Третий участник говорит: «А я заяц», - и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чьё имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего: успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

## **«Кисочки»**

Участники располагаются по кругу на корточках, руки держат на полу перед собой, причём большие пальцы правой и левой руки присоединены друг к другу, а мизинцы к мизинцам соседей. Дети друг у друга спрашивают ласково по кругу: «Наташенька, ты знаешь игру «Кисочки»? Наташенька отвечает ласково: «Нет, Зиночка, я не знаю игру «Кисочки», но сейчас спрошу у Юрочки. Юрочка, ты знаешь игру «Кисочки»?», и т. д., пока все не спросят. Когда спрашивают у первого (он же ведущий), тот отвечает: «Нет, не знаю, сейчас спрошу у всех. Ребята, вы знаете игру «Кисочки»?». Дети отвечают: «Нет». Ведущий говорит: «А зачем тогда здесь сидите?», при этом слегка толкает плечом тех, кто сидит рядом, таким образом, весь круг падает.

## **«Мы идём в поход»**

Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя своё имя и предмет, который он берёт с собой в поход. Ведущий начинает: « Меня зовут Катя, я беру с собой калачи». Всем участникам необходимо догадаться о том, что первая буква названия предмета должна совпадать с первой буквой имени. Кто догадался, того ведущий берёт в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

## **«Я змея, змея, змея»**

Участники стоят в кругу, через одного (мальчик, девочка). Начинает вожатый, подходя к кому-нибудь со словами: «Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?». Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берёт левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: «А придётся!», и идёт сцепление. Таким образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

## **«Займи место»**

Участники сидят на стульях, расставленных по кругу; один стул свободный. Водящий находится в центре круга. Сидящий слева от пустого стула ударяет правой рукой по нему и называет имя одного из игроков. Тот, кого назвали, как можно быстрее бежит к пустому стулу. Игрок, оказавшийся теперь около освободившегося места, должен успеть ударить по стулу и назвать имя следующего участника. Задача водящего: занять это место быстрее. Кто из них не успеет, становится водящим.

## «Дрозд»

Участники образуют два круга – внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: « Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга». При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щёчкам, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

## «Шляпа»

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал вожатый. При щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит своё имя, затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит своё имя, а при щелчке пальцами левой руки – имя одного из участников. Тот игрок, чьё имя назвали, повторяет то же самое. Например: Оля, Оля, два хлопка, Оля, Игорь, Игорь, Игорь, два хлопка, Игорь, Света, и т. д. Кто не успел – тот «прошляпил».

## «Паровоз»

Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я паровоз. Как тебя зовут?» Участник называет своё имя, « паровоз» повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнёс участник. Кто представился, присоединяется к паровозу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

## «Я знаю пять имён»

Участники стоят в кругу – мальчик, девочка. По очереди каждый игрок называет 5 имён мальчиков и 5 имён девочек своего отряда, начиная с фразы: «Я знаю 5 имён...»

## «Любимое занятие»

Все участники сидят в кругу на стульях. Ведущий (в центре) произносит некую характеристику (например, кто любит танцевать, кто играет на гитаре, кто любит мороженое и др.), относящие её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится ведущим.

## «Суета сует»

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

## «Молекула – хаос»

*Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде возжато: « Молекула по 2, по 3 и т. д.» игроки разбиваются на группы по 2, 3 и более человек. Как только звучит команда: «Хаос!», участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.*

## «Построения»

*Ведущий предлагает построиться участникам по цвету глаз (от самых светлых до тёмных); по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря; в алфавитном порядке по первым буквам полных имён и т. д.*

## «Шёл по крыше воробей...»

*Вед.: Шел по крыше воробей!*

*Игроки: Бей-бей-бей-бей!*

*Вед.: Собирал себе друзей!*

*Игроки: Ззей-зей-зей-зей!*

*Вед.: Много, много, много нас!*

*Игроки: Нас-нас-нас-нас!*

*Вед.: Встанут (называет имена детей) сейчас!*

*(Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы имена всех играющих. В конце ведущий говорит: «Встанут все друзья сейчас!»)*

## «Птичка, пискни!»

*Участники усаживаются тесным кружком и начинают читать считалку:*

*Плыл по морю чемодан,*

*В чемодане был диван,*

*А в диване спрятан слон.*

*Ты не веришь? Выйди вон!*

*Тому, на кого пал жребий, завязывают глаза, ставят на середину круга и несколько раз поворачивают вокруг себя. (В это время участники могут поменяться местами.) Затем водящий подсаживается к кому-нибудь и просит: «Птичка, пискни!». Игрок отвечает: «Ку-ку, кар-кар, ку-ка-ре-ку», - или: «Му-у-у-у». И т.д. Задача водящего: по голосу узнать игрока, назвать его имя. Если водящий угадал, игрок становится водящим; нет - игра продолжается.*