

74.200.58
Г 000

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
ГОМЕЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. Ф. СКОРИНЫ
КАФЕДРА ПЕДАГОГИКИ И ПСИХОЛОГИИ

В. П. ГОРЛЕНКО

РАЗЛЕКАТЕЛЬНЫЕ И РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ
В ДЕТСКОМ ОЗДОРОВИТЕЛЬНОМ ЛАГЕРЕ
Пособие для студентов-практикантов



ГОМЕЛЬ, 1992

РЕПОЗИТОРИЙ ГГУ ИМ. СКОРИНЫ

СКОРИНЫ

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТО ПОСОБИЕ В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ
В ОЗДОРОВИТЕЛЬНОМ ЛАГЕРЕ

Кроме естественных природных факторов - солнца, воздуха и воды, большое оздоровляющее влияние на детей в условиях загородного летнего лагеря оказывают разнообразные игры, которые способствуют созданию у них хорошего настроения, бодрости, вызывают веселье и смех, позволяют проявлять инициативу, сообразительность, остроумие и творчество и которые в порядке обратного воздействия также укрепляют здоровье и нервную систему ребят, развивают их интеллектуальные способности и эмоционально-чувственную сферу. Уметь использовать эти средства воспитания и развития ребят в условиях лагерной жизни - значит, избавить их от скуки, угнетенного однообразия, наполнить каждый день их отдыха радостью новых впечатлений, укреплять в их среде дух товарищества и взаимной благожелательности. Данное пособие и призвано оказать студентам-практикантам, работающим в детских загородных оздоровительных лагерях, помощь в организации игровой деятельности ребят в общей системе воспитательной работы.

По детским играм есть, конечно, ряд пособий, но, во-первых, их не хватает, а во-вторых, чаще всего они посвящены какому-то одному виду игровой деятельности. Между тем студенту-практиканту более целесообразно иметь одно конкретное пособие, в котором бы содержался необходимый набор различных игр, как интеллектуальных, так и подвижных. Именно с этой целью и создано настоящее пособие.

Как же следует использовать содержащиеся в нем игры в работе с детьми? Здесь нужно иметь в виду два положения.

В принципе игровой деятельностью должна быть пронизана вся повседневная жизнь детей в лагере. Вот почему студентам нужно владеть необходимым набором интеллектуальных, подвижных и спортивно-оздоровительных игр, которые можно проводить в то свободное время, которое не занято трудом, экскурсиями, походами и т.д. Чтобы сделать игровую деятельность более разнообразной, сегодня можно больше использовать математические игры, завтра - игры по занимательной грамматике, послезавтра - викторины и т.д. Конечно, всегда нужно знать меру и не пресыщать детей игровой деятельностью: ведь игры тоже могут им надоесть.

Но есть здесь и вторая проблема. Нередко бывает ненастно-дождливые дни, когда дети поневоле вынуждены находиться в помещении или на закрытых площадках. Чтобы они не заскучали, вот тут и нужно обратиться к организации игр. Для этого каждому практиканту нужно заранее разработать несколько игровых программ, рассчитанных на более или менее длительное пребывание в помещении, причем, в одной программе могут преобладать интеллектуальные игры, в другой - подвижные и т.д. Если такой предварительно разработанной программы игровой деятельности не будет, практиканту нужно будет составлять ее на ходу, заниматься экспромтом. Но такие экспромты, как правило, не удаются и отрицательно сказываются на настроении ребят.

И третий момент. Организуя игры, обязательно нужно использовать также те из них, которые знают дети, и всячески поощрять их инициативу в этом отношении.

Таковы те краткие методические замечания, которые необходимо было сделать по использованию данного пособия.

Составлено на основе следующей литературы: Александр

рович Н.Ф. Занимательная грамматика. М., 1963; Аменицкий Н.Н., Сахаров И.П. Забавная арифметика. М., 1991; Игры и развлечения. Кн.1 /Сост. Л.М.Фирсова. М., 1989; Слехник С.Н., Нестеренко Д.В., Потапов М.К. Старинные занимательные задачи. М., 1985; Поломис К. Дети в летнем лагере: Занятия в дождливую погоду /Пер. с чеш. О.А.Суворовой. М., 1991; Шлыквич А. Нам не скучно. М., 1968.

МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

1. Математические задачи-шутки

1. Как можно одним мешком пшеницы, смоловши ее, наполнить два мешка, которые столь же велики, как и мешок, в котором находится пшеница?

Ответ: Надо один из пустых мешков вложить в другой такой же, а затем в него насыпать смолотую пшеницу.

2. Летели утки: одна впереди и две позади, одна позади и две впереди, одна между двумя и три в ряд. Сколько всего летело уток?

Ответ: Всего летело три утки, одна за другой.

3. Что это может быть: две головы, две руки и шесть ног, а в ходьбе только четыре?

Ответ: Всадник на лошади.

4. Ребята пили бревно на метровые куски. Отпиливание одного такого куска занимает одну минуту. За сколько минут они распилит бревно длиной пять метров?

Ответ: За четыре минуты.

5. Два отца и два сына поймали трех зайцев, а досталось каждому по одному зайцу. Спрашивается, как это могло случиться?

Ответ: Это были дедушка, его сын и внук. Из этих троих человек двое являются отцами и двое являются сыновьями.

6. У одного старика спросили, сколько ему лет. Он ответил, что ему сто лет и несколько месяцев, но дней рождения у него было всего 25. Как это могло быть?

Ответ: Этот человек родился 29 февраля, т.е. день рождения у него бывает один раз в четыре года.

7. В комнате четыре кутка. В каждом кутке сидит по котку. Против каждого котка сидят по три котка. Сколько всего котков в комнате?

Ответ: В комнате четыре котка.

8. Сколько концов у пяти палок? У пяти с половиной палок? У шести с четвертью палок?

Ответ: У пяти палок десять концов, у пяти с половиной 12 концов, у шести с четвертью палок 14 концов.

9. Как можно получить 4, отняв от девяти половину девяти?

Ответ: Изобразив число 9 римскими цифрами IX и разделив пополам горизонтальной чертой, вы получите в верхней части записи числа 4 римскими цифрами IV.

10. Как разделить 1888 на две равные части, чтобы в каждой из них получилась тысяча?

Ответ: Разделить обозначение числа 1888 горизонтальной чертой, проходящей через точки самопересечения восьмерок.

11. Два отца и два сына съели за завтраком 3 яйца, причем каждому из них досталось по целому яйцу. Как это могло быть?

Ответ: Дело в том, что завтракали только три лица: дед, его сын и внук, т.е. два отца и два сына.

РЕПОЗИТОРИЙ ГГУ

12. В корзине 4 яблока. Разделите их между четырьмя лицами так, чтобы каждое лицо получило по яблоку и одно яблоко осталось бы в корзине.

Ответ: Это легко сделать, если одно лицо возьмет свое яблоко вместе с корзиной.

II. Искусство отгадывать числа

Как отгадать число и месяц рождения

Предложите товарищу написать на листке бумаги число своего рождения и проделать следующее:

записанное число удвоить,
полученное умножить на 10,
к итогу прибавить 73,
сумму умножить на 5,

к итогу прибавить порядковый номер месяца рождения.

Конечный результат всех выкладок он сообщает вам, и вы называете число и месяц рождения. Как это можно сделать?

Ответ: Чтобы узнать искомую дату, надо от конечного результата отнять 365, тогда последние две цифры разности будут означать номер месяца, а впереди стоящие - число месяца.

Как отгадать возраст собеседника

Вы можете отгадать возраст вашего собеседника, если попросите его проделать следующее:

написать рядом две цифры, различающиеся больше, чем на 1,
вписать между ними любую третью цифру,
в полученном трехзначном числе переставить цифры в обратном порядке,
вычесть меньшее число из большего,

переставить цифры разности в обратном порядке,
полученное новое число сложить с разностью,
к сумме прибавить свой возраст.

Конечный результат всех выкладок собеседник сообщает вам, и вы называете ему его возраст. Как вы можете это сделать?

Ответ: Возраст приходится прибавлять всегда к одному и тому же числу, а именно - к 1089. Поэтому, если вычесть из сообщенного вам итога число 1089, должен получиться искомый возраст.

Как отгадать состав семьи

Вы можете отгадать, сколько у вашего товарища братьев и сестер, если попросите его проделать следующее:

прибавить к числу братьев 3,
полученное число умножить на 5,
к результату прибавить 20,
сумму умножить на 2,
к результату прибавить число сестер,
к сумме прибавить 5.

Конечный результат выкладок товарищ сообщает вам, и вы называете число его братьев и сестер. Как вы можете это сделать?

Ответ: Чтобы определить состав семьи, нужно от конечного итога отнять 75. Первая цифра разности дает число братьев, вторая - число сестер.

Необыкновенная память

Написав на листке бумаги длинный ряд цифр - штук 20-25, вы заявляете, что можете безошибочно повторить весь ряд, цифру за цифрой. И действительно выполняете это блестяще, несмотря на то, что в последовательности цифр не заметно никакой закономерности,

РЕПОЗИТОРИЙ ГГУ ИИ

Как вы можете это сделать?

Ответ: Разгадка проста: вы пишете подряд несколько телефонных номеров ваших знакомых.

III. Подумай на досуге

1. Как при помощи пяти двоек получить число 7?

Ответ: $22; 2 - 2^2 = 7$.

2. Можно ли пятью двойками выразить число 28?

Ответ: $22 + 2 + 2 + 2 = 28$.

3. В семье трое детей: Юра, Толя и Коля. Разница в возрасте между отцом и матерью такая же, как и разница в возрастах между Юрой и Толей, а также между Толей и Колей. Если перемножить возраст Юры и Толи, то получится возраст матери. Всем членам семьи, вместе взятым, в сумме 90 лет. Сколько лет каждому из них?

Ответ: Папе и маме по 36 лет. Дети - Юра, Толя и Коля - близнецы, им по 6 лет.

4. Я хожу в бассейн раз в три дня, Ваня - раз в четыре дня, а Коля - раз в пять дней. В прошлый понедельник мы все встретились в бассейне. Через сколько времени мы встретимся снова и какой это будет день недели?

Ответ: Через 60 дней, в пятницу.

5. Нужно выразить число 16 с помощью четырех пятерок, соединяя их знаками действий. Как это сделать?

Ответ: $\frac{55}{5} + 5 = 16$.

6. У Володи и его отца сегодня день рождения. Отец старше сына ровно в 11 раз. Через 6 лет, однако, он будет старше только в 5 раз, через 16 лет - в 3 раза, а через 36 лет - всего

лишь в 2 раза. Сколько лет Володе?

Ответ: Володе 4 года.

7. Число 18 обладает любопытным свойством: сумма цифр его не меняется при умножении на числа: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Существуют ли еще двузначные числа, обладающие тем же свойством?

Ответ: Да. Это 45 и 90.

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ГРАММАТИКА

1. Загадки-шутки

1. Чем кончается день и ночь? /Мягким знаком/.

2. Что находится в начале книги? /Буква К/.

3. Какой алфавит состоит всего из шести букв? /Азбука/.

4. Как из сорной травы сделать лебедя? /Лебада-лебедь/.

5. В названии какого европейского государства стоят три Д? /Австрия/.

6. Что можно видеть с закрытыми глазами? /Сон/.

7. Чем больше из нее берешь, тем больше она становится /Яма/.

8. Какой месяц короче всех? /Май/.

9. В каком месяце люди меньше всего разговаривают? /В феврале/.

10. Без чего не испечешь хлеба? /Без корки/.

11. До каких пор волк в лес бежит? /До середины, дальше он бежит из леса/.

12. В какие ворота не забьешь гол? /В Карские/.

13. Из какой тарелки не пообедаешь? /Из пустой/.

14. На какое дерево садится ворона во время дождя? /На мокрое/.

РЕПОЗИТОРИЙ ГГУ ИИ

15. Из какого крана нельзя напиться? /Из подземного/.
16. Из какого полотна не сошьешь рубашки? /Из железнодорожного/.
17. Какую воду и в решете можно носить? /Меральду, лед/.
18. Как измерить пространство двумя нотами? /Ми-ля-ми/.
19. Сколько яиц можно съесть натощак? /Одно, остальные уже будут не натощак/.
20. Сколько горошин может войти в обыкновенный стакан? /Ни одной, все их нужно положить/.
21. Может ли дождь идти три дня подряд? /Нет, между днями будут две ночи/.
22. Может ли аист назвать себя птицей? /Нет, он не умеет говорить/.

II. Метр со словами

Метры - это слова-загадки, в которых загаданное слово состоит из нескольких составных частей, каждая из которых представляет собой отдельное слово.

Первый слог - мужское имя
 Буква гласная - второй.
 Слово в целом - знак почтовый.
 Угадайте вы, какой?
 /Марк - а/

Первое - нота, второе - игра,
 Целое встретится у столяра.
 /До - лото/

Начало слова - лес,
 Конеч - стихотворенье,
 А целое растёт,
 Хотя и не растение.
 /Бор - ода/

К строению предлог прибавить,
 И в целом ты гуду распла-
 вить.
 /Дом - на/

Мой первый слог - в линейках нотных,
 Два остальных - зашита у животных.
 А целое соединит всегда
 Деревни, села, города.
 /До- рога/

Слог пер^й мой - предлог.
 Второе - летний дом,
 А целое порой
 Решается с трудом.
 /За-дача/

Первый слог каждый узнает -
 В классе он всегда бывает.
 Мы к нему союз прибавим,
 Сзади дерево поставим.
 Чтобы целое узнать,
 Город нужно вам назвать.
 /Мел-и-тополь/

Метаграммы - это загадки, в которых из загаданного слова путем замены одной буквы другой получается новое слово.

Я с в - ночная птица,
 Но замените в на д -
 И растворюсь я в воде.
 /сова - вода/

С в нужна я для тепла,
 А порой и для лечения.
 Если л сменишь в на х,
 То получится строение.
 /вата - хата/

Догогрыши - это слова-загадки, меняющие свое значение при отнимании или прибавлении букв.

Две ноты, союз.
 Вес вместе - игра,
 В которую любит
 Играть детвора.
 /До-мя-но/

В конце и в начале-предлоги,
 А в середине союз.
 В целом я буду сосудом
 И для цветов пригожусь.
 /В - а - за/

К предлогу две ноты прибавь-
 те,
 Согласную букву приставьте.
 А целое, скажем мы точно,
 И мягко, и красно, и сочно.
 /По-ми-до-р/

В классе нужный я предмет,
 Но если букву переменишь,
 На мне найдешь ты целый свет.
 /парта - карта/

Меня ты не напрасно ценишь
 Тебя насытить я могу,
 Но если у на в ты сменишь,
 Я по деревьям побегу.
 /булка - белка/

РЕПОЗИТОРИЙ ГГУ ИИ

Известное я блюдо,
 Когда ж прибавишь М,
 Летать, жужжать я буду,
 Надоедая всем.
 /уха - муха/

Древесному стволу
 Защиту я дам.
 Прибавь лишь букву Д -
 И я тебя убью.
 /кора-кобра/

Анаграммы - это слова, получающиеся из других слов при обратном чтении или перестановке слогов и букв.

Я - дерево. В родной стране
 Найдешь в лесах меня повсюду,
 Но слоги переставь во мне -
 И воду подавать я буду.
 /сосна-насос/

Географию со мной
 Изучают дети,
 Дай порядок букв иной -
 И найдешь меня в буфете.
 /атлас-салат/

Игра "Пятнадцать ответов на одну букву"

Организатор игры предлагает детям записать на листочках пятнадцать названий: поэт, художник, композитор, литературное произведение, кинофильм, инструмент, предмет домашнего обихода, животное, птица, цветок, город, река, государство, растение, пословица. Затем он называет букву /например, м /, а участники пишут к каждому названию ответ, начинающийся с данной буквы. Выигрывает тот, кто быстрее и правильнее напишет ответы.

С виду я похож на рака,
 Но лишь к мне приписать,
 Стану сразу забиякой,
 Буду жалить и кусать.
 /омар - комар/

Я глубока и полноводна,
 И вся страна гордится мной
 А впереди союз прибавишь
 И стану птицей я лесной.
 /Волга-иволга/

Легко дыма в моей тени,
 Меня ты летом часто хвалишь
 Но буквы переставь мои -
 И целый лес ты мною свалишь
 /липа-пила/

Лежу я на земле,
 Прибитая к железу,
 Но буквы переставь
 В кастрюлю я полезу.
 /шпала-лапша/

Игра "Рассказ на одну букву"

Играющим предлагается составить небольшой рассказ на одну букву /Пример: Павел Петрович Петушков пошел полем прогуляться, поймал птицу-перепелицу, понес пролавать, просил полтжу, получил половину/.

Игра "Переставь буквы"

Ведущий предлагает записать участникам игры слова и просит образовать от них новые слова путем перестановки букв. Можно предложить следующие слова: араб, арфа, баня, брак, вино, зола, игла, куст, карп, лето, марш, урок, круча, банка, марка, масло, норма, скала, потеха, просо, лопата, старик, торф, танк, канат.

Игра "Кто больше знает пословиц"

Перед участниками игры ставится условие припомнить и записать побольше пословиц и поговорок с числительными **одни, два, три**. Выигрывает тот, кто подобрал наибольшее количество пословиц, никем из присутствующих не записанных.

Игра "Кто быстрее"

Руководитель выбирает одну скороговорку и произносит ее вслух медленно и внятно. Потом вызывает одного играющего и просит повторить. Играющие сменяют друг друга, соревнуясь в быстроте и правильности произношения. Выигрывает тот, кто произнес скороговорку без ошибок. В игре можно использовать следующие скороговорки: Болтуня болтала, не переболтала. Жук жужжит над абажуром. У пенки опять пять опят. Бобр добр до бобряг. Папа покупал покупки. От топота копыт пыль по полю летит. Пекарь пек пироги в печи.

РЕПОЗИТОРИЙ ГГУ ИИИ

ВИКТОРИНЫ ДЛЯ ИГР "КВН", "ЧТО? ГДЕ? КОГДА?", "СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ"

Викторина "Знаешь ли ты географию?"

1. На каком материке нет рек? /В Антарктиде./
2. Какая река дважды на своем пути пересекает экватор? /Конго./
3. Откуда к европейцам пришли кукуруза, фасоль, картофель? /Из Центральной и Южной Америки./
4. В какое озеро впадает 336 рек, а вытекает одна? /Озеро Байкал, в нем берет свое начало река Ангара./
5. На берегах какой реки стоят города восьми стран? /На Дунае находятся города СНГ, Румынии, Болгарии, Югославии, Чехословакии, Венгрии, Австрии, Германии./
6. Мы часто говорим: "безбрежное море" А существует ли в действительности "безбрежное море", то есть море, у которого нет берегов? /Саргассово море, расположенное в Атлантическом океане, почти сплошь покрыто водорослями и его "берегами" являются воды этого океана./
7. Какая рыба европейских рек может по праву быть названа вечной путешественницей? /Речной угорь. Эта рыба совершает за свою жизнь далекое путешествие, протяженностью 7-8 тыс. км., в Саргассово море, где она нерестится./
8. Учитель спросил ребят, куда впадает река Белая. Один из учащихся сказал - в реку Каму, другой - в Кубань, а третий - в Ангару. Кто прав? /Каждый из ребят прав, так как есть три реки Белые./
9. Вспомните названия государства, двух городов и полуострова, которые начинаются с буквы Д /Домени, Йомкар-Ола, Йорк/город

в Англии/, Йорк /полуостров в Австралии./

Викторина "Юные натуралисты отвечайте"

1. Умеет ли слон плавать? /Слон не только хорошо плавает, но и может погружаться под воду, выставляя над ее поверхностью конец хобота./
2. Про каких животных можно сказать, что они вылезают из кожи вон? /Змеи./
3. Всегда ли рак движется назад? /Плавает рак действительно всегда назад, но к пище всегда устремляется вперед./
4. Какая из наших птиц быстрее всех летает? /Стриж./
5. Какая самая большая птица в мире? /Африканский страус./
6. Какие птицы большую часть пути с юга шагают пешком? /Коростель, болотная курочка./
7. У каких птиц крылья покрыты не перьями, а чешуей? /У пингинов./
8. Какое растение, служащее сырьем для изготовления тканей, цветет только полдня? /Лен./
9. Листья каких деревьев осенью краснеют? /Ялины, осины, клена./
10. Какая птица носит название танца? /Чечетка./
11. Какая рыба без чешуи? /Сом./
12. Какие животные спят с открытыми глазами? /Рыбы - у них нет век, и змеи - веки срослись./

Викторина "Что ты знаешь о тех, кто живет в лесу"

1. Слепыми или зрячими рождаются зайчата? /Зрячими./
2. Сколько ног у паука? /Восемь./
3. У кого уши на плечах? /У кузнечика: орган слуха у него по-

РЕПОЗИТОРИЙ ГГУ ИИ

мешается не в голове, а в голених передней пары ног/.

4. Чем питаются новорожденные летучие мышата? /Молоком матери/.

5. Глаза на рогах, а дом на спине. Кто это? /Улитка/.

6. Куда зайцу бежать удобнее - с горы или в гору? /В гору. У зайца передние ноги короткие, задние длинные. Поэтому заяц в гору бежит легко, а с отвесной горы летит кубарем, через голову/.

7. Какой зверь летом живет в воде, зимой в земле? /Воляная крыса/.

8. Чего не ест белка зимой? /Мяса/.

9. Какая певчая птичка достает себе пищу, ныряя в воду под лед? /Оляпка/.

10. Когда температура воробья ниже - зимой или летом? /Одинакова зимой и летом/.

11. Как узнать о приближении дождя, наблюдая муравейник? /Перед дождем муравьи прячутся в муравейник и закупоривают все входы в него/.

12. Пользу или вред приносит зимой человеку барсук? /Ни пользы, ни вреда: зимой барсук спит/.

Викторина "Что ты знаешь о лесе"

1. Почему листья с верхушек деревьев опадают последними? /Потому что они моложе/.

2. Древесина какого дерева используется в кораблестроении? /Сосны/.

3. В каком лесу более влажная почва - там, где больше брусники или черники? /Черника более влаголюбива, чем брусника. В

черничнике почва более влажная/.

4. Почему лесные дороги после дождя дольше не просыхают, чем в поле? /В лесу нет ветра, а без ветра испарение замедляется/.

5. Чем можно почистить зубы в лесу, не имея зубного порошка? /Толченым древесным углем с примесью высушенных и растертых листьев мяты/.

6. Какое дерево дает лучшую древесину для изготовления музыкальных инструментов? /Ель/.

7. Древесина каких пород деревьев идет на изготовление бумаги и искусственного шелка? /Сосны, ели/.

8. Почему ночные цветки белые? /Они лучше заметны насекомым-опылителям/.

9. Почему полено трудно разрубить поперек и сравнительно легко колется вдоль? /Когда мы рубим полено поперек, нам приходится рассекать стенки сосудов, а когда вдоль - мы отделяем одну группу сосудов от другой/.

10. Почему на коре деревьев с течением времени образуются трещины? /Древесина нарастает в толщину быстрее, чем кора/.

И Г Р Ы В П О М Е Щ Е Н И И

Игры в кругу друзей

1. Сколько знаешь ты имен?

Игрок продвигается вперед и на каждом шаге называет только мужские или только женские имена. Дважды одно и то же имя упомянуть нельзя. Выигрывает тот, кто, не останавливаясь, назовет подряд больше имен, притом имена должны быть полные, т.е. не Вава, Коля, а Владимир, Николай и т.д.

2. Не собьѣсь...

Ведущий называет одного из играющих и задает ему такой вопрос:

- До какого числа ты умеешь считать?

Играющий явно смущен, он медлит с ответом. Ведущий приходит ему на помощь:

- Ну, говори смелее. До ста? До тысячи? Даже до миллиона!

Вот хорошо! Тогда мы попросим тебя считать вслух. Не до миллиона, конечно, не бойся, до тридцати. Сумеешь?

- Сумею.

- Ну что ж, начинай, но только с одним условием. Число "три" ты называть не должен, и те числа, которые делятся на "три" /6, 9, 12 и т.д./ тоже называть не должен, и все числа, в которые входит "три"/13, 23 и т.д./, тоже называть не нужно. Вместо них ты всегда должен говорить: "Не собьѣсь!" Понятно? Начинай!

Играющий начинает громко и отчетливо считать.

- Один. Два. Не собьѣсь! Четыре. Пять. Не собьѣсь! Семь. Восемь. Не собьѣсь. Десять. Одиннадцать. Не собьѣсь. Тринадцать...

Играющий обнаруживает свою ошибку, сбивается. Ведущий предлагает сесть играющему. Вместо него считать выходит кто-то другой. Редко кому удается досчитать до 30 и ни разу не сбиться.

3. Рыба, зверь, птица

Играющие становятся в ряд или в кружок. Волящий ходит перед ребятами и говорит несколько раз: "Рыба, зверь, птица". Внезапно он останавливается перед одним из игроков и произносит одно из этих слов, например, птица. Тот, на кого выпал выбор, должен немедленно назвать какую-нибудь птицу. Нельзя повторять названия тех птиц, птиц и рыб, которые уже были перечислены раньше. Тот,

кто зазевается или ответит неправильно, получает штрафное очко или отдает фант. Победитель определяется по наименьшему числу набранных штрафных очков, а фанты "выкупаются".

4. Подтвержде фразу

- Я произнесу одну за другой три фразы, - говорит ведущий. - Каждую фразу вы должны за мной хором повторить. Сумеете?

- Сумеем!

- А я думаю, что нет. Давайте проверим, кто из нас окажется прав. "Сегодня хорошая погода" /ребята хором повторяют/. "Мы любим веселые игры" /ребята повторяют/.

- "Проиграли, вы уже проиграли!" - восклицает ведущий.

- Как, почему? - недоумевает ребята. - Ведь вы произнесли только две фразы, а не три...

- Ничего подобного. Моя третья фраза была: "Проиграли, вы уже проиграли..." Ее и надо было повторить.

5. Игра "Напишу то же самое"

- Попрошу кого-нибудь написать любую фразу, состоящую из трех-четырех слов, - говорит ведущий. - Я, не зная, что вы написали, напишу то же самое на листке бумаги.

- Написали? Очень хорошо. Сейчас и я напишу. Все в порядке. Теперь попрошу кого-нибудь из ребят прочитать вслух, что было написано в первой записке.

- Так, значит, в первой записке сказано: "Все уроки сделаны". Теперь прочитаем мою записку. Не правда ли, в ней написано: "То же самое"? /Ученик читает вслух, что написал ведущий/. На бумажке написано: "То же самое". А присутствовавшие, когда читавший записку сказал: "Здесь написано: "То же самое", решили, что и в

РЕПОЗИТОРИЙ ГГУ ИИ

самом деле вы написали ту же фразу, что написал один из участников.

6. Неудачные ответы.

Все участники игры получают по листку бумаги и пишут на нем какой-нибудь вопрос. Затем все листки складываются на середине стола чистой стороной кверху. Каждый играющий вытягивает себе один листок и, не заглядывая в него, пишет ответ. Потом вопросы и ответы зачитываются. Так как играющие не читают вопросов, то ответы обычно бывают на них неудачные и часто смешные.

7. Коллективный рассказ.

Один из играющих начинает рассказ, он произносит 3 фразы и, неожиданно прервав его, предлагает любому из участников продолжить рассказ. Новый рассказчик после трех фраз делает то же, что и первый. Рассказы также часто получаются забавными, ибо участники много фантазируют.

8. Кто наблюдательнее.

Группа детей выстраивается в одну шеренгу по росту. Попросим двух человек выйти из строя и повернуться лицом к своим товарищам. Эти двое - непосредственные участники нашей игры - будут состязаться друг с другом в наблюдательности. Назовем их водящими. Ровно одна минута дается им на то, чтобы оглядеть всех стоящих в строю и запечатлеть внешний вид каждого, детали его костюма. Если у того, кто проводит игру, нет часов, он может сосчитать до 60, после чего обидки командует: "Крутом!" - и попросит их на некоторое время выйти из комнаты. А теперь всем оставшимся предложим кое-что изменить в своем внешнем виде. Пусть двое поменяются, допустим, курточками; кто-то другой приколет к рубашке значок или, наоборот, снимет его; еще кто-то засучит рукава

или повяжет голову платком и т.п. Можно взять в руки какой-нибудь предмет, скажем, книгу или карандаш. Водящих вызывает по одному. Каждый должен сказать, какие изменения обнаружил он во внешнем виде своих товарищей. Торопить его не нужно. Все, что замечено правильно, мы подсчитаем и победителем назовем того, кто проявил большую наблюдательность.

9. Кто больше запомнит.

15-20 мелких предметов разложены на столе и покрыты листком бумаги или скатертью. Все участники игры становятся вокруг стола. Сняв покрывку, мы даем возможность играющим в течение 30 сек. осмотреть все выставленные предметы, затем накрываем их.

Организатор игры - судья. Каждый из играющих поочередно подходит к нему и тихо, чтобы не слышно было другим, называет предметы, которые он сумел запомнить. Судья отмечает в своем списке против фамилии играющего количество названных им предметов. Потом спрашиваются и другие, пока не пройдут все. Победителями в игре считаются те, кому удалось запомнить и назвать все выложенные на столе предметы или же наибольшее их количество. Само собой разумеется, что играющие соблюдают обычное для таких игр правило - не подсказывать друг другу, иначе утрачивается всякий смысл состязания.

Игры-конкурсы

1. Кому достанется букет

Соберите букет цветов. Делательно, чтобы в букете были цветы и полевые и садовые /10-15 названий/. Букет поставьте в вазу так, чтобы на него можно было смотреть со всех сторон и чтобы каждый цветок был хорошо виден. Рядом повесьте плакат: "Этот букет достанется тому, кто даст наиболее полный список названий

РЕПОЗИТОРИЙ ГГУ ИИ

цветов, из которых он составлен".

Находящийся около букета дежурный принимает ответы и следит за тем, чтобы играшки не трогали цветы руками. Играшки разрешается советоваться друг с другом. В случае если цветок, кроме принятого в ботанике, имеет еще иное, местное название, то при определении победителя преимущество должно отдаваться тому, кто напишет название цветка, принятое в ботанике.

Игра продолжается 30-40 минут. По истечении этого времени букет и ответы уносятся к судьям для определения победителей. Если победителей, давших достаточно точный ответ, окажется двое или трое, букет придется разделить между ними. Для того чтобы при определении результатов не возникло споров, необходимо заранее составить список цветов, указав все возможные варианты названий.

2. Сколько весят пакеты.

Приготовьте три пакета различной величины и веса. Первый большой по размерам, но легкий, второй маленький, но тяжелый и третий - средний между первым и вторым и по весу и по размеру. Положите эти три пакета на стол, рядом повесьте плакат: "Кто наиболее точно определит общий вес этих пакетов, получит приз". Ответы можно сдавать в письменном виде.

Все желающие подходят к столу и пробуют на вес каждый пакет, а затем пишут на листках общий вес всех трех пакетов. Ответы сдаются дежурному. Игра может продолжаться 30-40 минут, а иногда и больше, так как все время подходят новые участники. Одни хотят выиграть приз, а другие просто проверить себя. Возникает оживление, это вызывает оживление и привлекает новых участников. По истечении установленного времени дежурный передает пакеты и от-

веты жюри, чтобы определить победителя.

При подготовке пакетов нужно иметь в виду, что их будут брать в руки многие дети, поэтому упаковка должна быть не только красивой, но и прочной. Для большого пакета можно использовать деревянные стружки /1-2 кг/. В маленький пакет вложить кусок железа /весом 4-6 кг, а в пакет среднего размера - дощечки весами 2-3 кг.

3. На какой странице закладка

Возьмите книгу, желательно толстую и вложите в нее закладку /цветную ленточку/. Положите книгу на полочку так, чтобы она всем была хорошо видна. Рядом повесьте плакат: "Эту книгу получит тот, кто наиболее точно определит номер страницы, на которой лежит закладка". В книге всего 450 страниц.

Под плакатом на столе положите несколько карандашей, нарезанную бумагу и коробку для ответов. Возле книги должен находиться дежурный, который никому не разрешит заглядывать в книгу и трогать ее руками. Игра может продолжаться 30-40 минут. По истечении указанного времени дежурный уносит книгу и ответы в комнату, где жюри определяет победителя игры. Если при подведении итогов игры окажется, что точный ответ дали несколько человек, между ними бросают жребий, и книга достанется тому, кто ее выиграл в жеребьевке.

4. Сосчитай орехи /конфеты, семечки/

Возьмите стеклянную банку и насыпьте в нее орехов /конфет "горошек", семечек/. Сверху банку закройте крышкой. Рядом повесьте плакат: "Эти орехи /конфеты, семечки/ получит тот, кто наиболее точно определит их количество".

Для определения победителя по окончании игры судьи вскрывают банку, считают содержимое, соблюдая гигиену, а затем проверя-

РЕПОЗИТОРИЙ ГГУ ИИ

ит записи с ответами. Тот, кто точно угадал количество содержащего, становится победителем. Но чаще всего случается иначе. Например, орехов в банке 74. Точно никто не угадал, но в двух записках было указано количество орехов, одинаково приближенное к настоящему числу: в одной 72, а в другой 76. В этом случае орехи вручаются обоим победителям, которым предлагается разделить их между собой.

5. Как меня зовут

Большую красивую куклу посадите на возвышение так, чтобы ее все видели. Под руку положите запечатанный конверт, в котором должно быть написано имя куклы. Рядом положите красивый пакетик с надписью "Приз". Объявите, или повесьте плакат: "Имя этой куклы находится в конверте. Кто его угадает - получит приз".

6. Конкурс фантазеров

Ведущий читает начало рассказа. "В сумерках на улицах маленького приморского городка появился невысокий худощавый старичок в соломенной шляпе и полотняном костюме. То и дело прогибал стекла очков, он переходил с одной улицы на другую и разглядывал таблички с названиями, но ни у кого ни о чем не спрашивал.

На улице Красных Зорь он остановился у дома номер восемнадцать, одноэтажного, деревянного, с тремя занавешенными окнами, постоял некоторое время, беспокойно озираясь по сторонам, и пустился дальше.

На бульваре его нагнал молодой мужчина. В одной руке он нес толстый портфель, а в другой - коробку с настольной игрой "Кто вперед".

- Скажите, вы не часовщик? В Одессе на улице Дерибасовской работает мастер, удивительно похожий на вас.

- А вы только что из Одессы? - спросил старик, не глядя.

- Я гостил там у родственников, - небрежно ответил человек с портфелем.

До конца бульвара они шли молча. Свернув в темный переулок, снова заговорили. Внезапно старик открыл маленькую калитку в заборе и оба нырнули во двор.

В одиннадцать часов вечера в кабинете майора Орлова зазвонил телефон..."

Тут ведущий остановился и сказал: "Каждый может продолжить этот рассказ по-своему. Сегодня после ужина конкурс на самое интересное продолжение..."

И дети принялись фантазировать...

Игры с эстрады

1. Кто первым запоет песню

Игра проводится под музыку. Создаются две команды из сидящих ребят на двух рядах. Группа, которая сидит с "левой стороны" будет называться "До-ре-ми", с правой - "Ля-си-до". Баянист должен исполнить на баяне мелодию, хорошо знакомую ребятам. Как только он запечат на баяне мелодию, ребята должны вспомнить слова этой песни и быстро ее запеть. В какой группе быстрее запоют песню, та выигрывает для своей команды 1 очко. По окончании игры объявляются ее результаты.

2. Узел посредине

Для игры необходим шнур длиной в 1 м. Организатор игры выходит на эстраду, держа его в руках. В правой руке у него один конец шнура, в левой - другой. "Кто может ввязаться ба оба конца шнура и, не отрывая от них рук, завязать посредине шнура узел?" спрашивает он. Изъявившего желание приглашает на эстраду. Попит-

ки играющего завязать узел могут оказаться тщетными. Вызывают другого, третьего и т.д. Если никому из ребят не удается это сделать, делает сам организатор игры. Дается это так. Прежде чем взяться за концы шнура, нужно скрестить руки и взять шнур, причем, левой рукой за правый конец шнура, а правой за левый. После этого достаточно развести руки в сторону и узел завязывается сам собой.

3. Сквозь обруч

Вызываются на сцену по 5 человек с каждого ряда. Расстояние между группами 2 шага. Капитанам команд организатор игры раздает по обручу /гимнастическому кругу/. По свистку каждый из капитанов надевает обруч на себя, опускает его вниз, а затем передает его соседу из своей команды и т.д. Игра длится до тех пор, пока обруч не окажется снова у капитана команды. Выигравшая команда получает приз.

4. Игра на звезде чемпиона

Из зрительного зала вызывается по одному человеку от команды и предлагается проделать 8-10 упражнений с мячом, каждое по 2-3 раза. Тот, кто сделает это лучше всех, без ошибок, объявляется "чемпионом". Подобное соревнование можно провести со скакалкой.

5. Нарисуй вдеду

Организатор игры вызывает кого-нибудь из ребят на сцену и спрашивает, умеет ли тот хоть немного рисовать. Получив положительный ответ, завязывает ему глаза и предлагает нарисовать на листе бумаги карандашом домик. "Сначала нарисуй дом без крыши", - говорит он. - Затем нарисуй крышу, окна, двери. На крыше нарисуй трубу. Изобрази дым, идущий из трубы. Возле дома нарисуй забор."

Играющий выполняет все задания. Так как участник игры рисовал домик с закрытыми глазами, то рисунок получился не совсем точным и смешным. Затем вызываются другие ребята, которые рисуют то, что предлагает организатор игры.

6. Узнай свое число

Руководитель вызывает пять человек и прикрепляет каждому на спине карточку с каким-либо числом. Это могут быть, например, числа 3,7,1,4,6. Никто не должен знать, какое число ему досталось, но сумму чисел /21/ руководитель объявляет всем. Задача каждого играющего определить, какое число у него на спине. Для этого он должен увидеть числа на спинах у остальных четырех играющих и их сумму вычесть из числа, объявленного руководителем. Играющие передвигаются так, чтобы скрыть свое число, но как можно скорее узнать числа, прикрепленные на спинах товарищей. Стоять на месте, прислонившись к стене, не разрешается.

Шуточные и музыкальные игры

1. Комический бокс

Для проведения этого шуточного поединка необходимо заранее подготовить две пары боксерских перчаток, две веревки длиной 5 метров каждая и две повязки для завязывания глаз. К месту состязания приносят два стула. Руководитель выстраивает зрителей большими квадратом, они как бы образуют ринг. Затем вызывает двух ребят, желающих боксировать и двух других, которые будут секундантами. Каждому "боксеру" надевает на левую руку перчатку, а к левой ноге привязывает один конец веревки. Другой конец веревки держит "секундант". Боксерам завязывают глаза. Затем их усаживают на стулья, делают легкую массаж и дают последние наставления.

Одновременно веревки, к которым привязаны боксеры, секунданты укорачивают на 1 м. Руководитель предлагает боксерам сойтись и поздороваться. Так как расстояние между боксерами увеличилось, судья, надев себе на обе руки перчатки, подает одну руку одному боксеру, а другую - другому. После этого начинается бокс. Игрок не подозревая, боксеры делают удары по воздуху, а руководитель подставляет свои перчатки то одному из них, то другому, а иной раз наносит им легкие удары, после чего боксеры машут руками энергичнее. По окончании матча участники соревнования пожимают друг другу руки, их разводят в разные стороны и снимают повязки. После этого руководитель выводит их на середину ринга, поднимает руку одного и другого и объявляет матч ничейным.

2. Падная_ко_мическая_эстафета

Играющие делятся на две команды, игроки которых парами выстраиваются перед чертой. Для игры берут две одинаковые кружки, наливают их водой и ставят перед первыми парами. В 10-15 метрах перед командами чертят по одному кругу диаметром 1 м. В каждый круг кладут по два спичечных коробка. По первой команде организатора игры: "Притоповься!" игроки первой пары берут одну кружку вдвоем. По команде: "Мари!" они бегут с кружкой вперед, стараясь не расплескать воду. Достигнув круга, игроки осторожно ставят кружку на землю, берут из круга по одному коробку и кладут его себе: один на правое плечо, другой на левое. Затем они бегут за руки крест-накрест и бегут к своей команде. Игроки пересекать черту и после этого отдают коробки второй паре, которая таким же образом устремляется к стоящей перед командой кружке. Положив спички в круг и взяв кружку, они вдвоем возвращаются обратно к третьей паре и т.д. Выигрывает эстафету команда, все иг-

роки которой первыми выполняют задание.

3. Танец с картошкой

Есть такой смешной танец, который танцуют в Прибалтике. Исполняется любая мелодия, а пары, смеясь упершись в картошку лбами, стараются исполнять какое-то танцевальное движение. Картошка вот-вот упадет, и тогда придется выйти из круга. Так кто же протанцует дольше всех?

4. Запрещенное движение

Игра проводится под музыку. Участники игры становятся по кругу и выбирают водящего, который выходит на середину. Водящий объявляет игру. Он условливается с игроками, что все его движения играющие будут повторять на нем без промедления. Однако одно движение, например, "Руки на пояс", повторять нельзя. Тот, кто повторит это движение, выходит из игры.

5. Парные_кружки

Все участники делятся на пары. Затем строятся в два круга так, чтобы один круг находился в другом. Выбирают водящего, который становится в центре. У него нет пары. Его задача в ходе игры найти себе пару. По знаку водящего играющие в каждом кругу берутся за руки. Под музыку круги движутся в разные стороны. Внезапно музыка обрывается. По этому сигналу каждый игрок должен встать в пару с тем, с кем стоял в начале игры. Водящий имеет право также составлять себе пару и вставать с тем, с кем захочет. Если водящий успеет это сделать, тот, кто остался без пары, идет водить.

РЕПОЗИТОРИЙ ГГУ ИИИ

О Г Л А В Л Е Н И Е

1. Как использовать это пособие в работе с детьми в оздоровительном лагере
2. Математические игры
Математические задачи-шутки
Искусство отгадывать числа
Подумай на досуге
3. Занимательная грамматика
Загадки-шутки
Игры со словами
4. Викторины для игр "КВН", "Что? Где? Когда?", "Счастливы случаи"
Викторина "Знаешь ли ты географию"
Викторина "Дни натуралисты, отвечайте"
Викторина "Что ты знаешь о лесе"
5. Игры в помещении
Игры в кругу друзей
Игры-конкурсы
Игры с эстрады
Шуточные и музыкальные игры

Горленко В.П.

Развлекательные и развивающие игры в детском оздоровительном лагере
Пособие для студентов-практикантов

Подписано в печать 12.05.92. формат 60x84 1/16. Бумага писчая № 1.
Печать офсетная. Усл.п.л. 1,7. Уч.-изд.л. 1,5. Тираж 315 экз.
Заказ 75 Цена 13 р. 60 к.
Отпечатано на ротатристе ГГУ. г.Гомель, ул.Советская, 104.

РЕПОЗИТОРИЙ ГГУ ИИ