

# Великолепная Валерия

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Великолепная Валерия

Участники встают в круг. Первый участник называет своё 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 своё. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и добавляет своё. Игра продолжается до тех пор, пока последний участник не назовет своё имя.

# Снежный ком

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Снежный ком

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

# Имя – движение

(по принципу «Снежного кома»)

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры организационного периода

### **Имя – движение (по принципу «Снежного кома»)**

Участники встают в круг. Начинает игру ведущий, он говорит: «Меня зовут Маша, и я умею делать вот так» (показывает какое-то оригинальное движение). Второй участник повторяет имя и движение первого: «Её зовут Маша, и она умеет делать вот так..., а меня зовут Игорь, и я умею делать вот так» (показывает своё движение). Третий участник повторяет имена и движения двух предыдущих и добавляет своё, и так до тех пор, пока последний участник не назовёт своё имя и не прибавит к нему движение.

# БИНГО

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## 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!*

Слово «Б-И-Н-Г-О» произносится 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 по именам. Так продолжается до тех пор, пока все не перезнакомятся.



# Одеяло

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Одеяло

Участники делятся на две команды, располагаясь друг напротив друга. Между ними вертикально натянута 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.

**А я еду, а я тоже, а я заяц!**

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры организационного периода

### **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, чье 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.

**Мы идём в поход**

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## 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**

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры организационного периода

### 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. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.



**Займи место**

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## 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

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## 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 илижимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, образуются новые пары, игра продолжается.

# Шляпа

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры организационного периода

### 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

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## 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**

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Я знаю пять имён

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

# Любимое занятие

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## 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.), относящиеся её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится ведущим.

# Молекула – хаос

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Молекула – хаос

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде вожакого: «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.

**Суэта сует**

[www.okean.org](http://www.okean.org)

# Игры организационного периода

## 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 неожиданнее 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.



**Шёл по крыше воробей**

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Шёл по крыше воробей

В е д у щ и й . Шёл по крыше воробей!

И г р о к и . Бей-бей-бей-бей!

В е д у щ и й . Собирал себе друзей!

И г р о к и . Зей-зей-зей-зей!

В е д у щ и й . Много, много, много нас!

И г р о к и . Нас-нас-нас-нас!

В е д у щ и й . Встанут (*называет имена детей*) сейчас!

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

**Птичка, пискни!**

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## 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 в центр 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, му-у-у-у». И так далее. Задача водящего: по голосу узнать игрока, назвать его имя. Если водящий угадал, игрок становится водящим, нет – игра продолжается.

# Построения

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Построения

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

**Цып-цап**

[www.okean.org](http://www.okean.org)

# Игры организационного периода

## Цып-цап

Участники становятся в круг. Ведущий в хаотичном порядке показывает на стоящих в кругу и говорит: «Цап!». Тот, на кого указал ведущий, называет имя соседа слева, а если «Цып!», то имя соседа справа. Игра должна проходить в нарастающем темпе.



# Ассоциация

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Ассоциация

**Инвентарь:** листы бумаги по количеству игроков, фломастеры.

Участники игры сидят в кругу. Ведущий разбивает их на пары и даёт возможность пообщаться ребятам в парах в течение нескольких минут с целью узнать друг о друге как можно больше интересного. Затем ведущий предлагает нарисовать участникам в парах друг на друга ассоциацию, которая наверняка возникла в ходе общения (ведущий может помочь детям, сказав: «Вот вы у меня ассоциируетесь с дружным, весёлым, шумящим ульем...»). После того, как участники закончат рисовать ассоциации, необходимо устроить парад ассоциаций (каждая пара участников по очереди представляет плод своей фантазии отряду: «А вот у меня Катя ассоциируется с солнцем, поэтому я и изобразил солнышко, она такая же весёлая и яркая!»). В конце участники в парах дарят друг другу свои ассоциативные шедевры.

# Переселение душ

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Переселение душ

Участников игры необходимо разбить на пары (чтобы в парах оказались ребята менее знакомые между собой, идеален вариант, если пару образуют мальчик и девочка). Ведущий нацеливает ребят на общение в парах: им необходимо узнать друг о друге как можно больше интересного (увлечения, любимое блюдо, любимый кинофильм и т. п.). Участники общаются в парах в течение 2-х минут, после чего ведущий приглашает пары по очереди в центр круга. Один из участников пары садится на стул, второй встаёт позади и кладёт руки на плечи сидящему. Ведущий говорит о том, что сейчас происходит процесс переселения душ (т. е. если в паре Катя и Миша, Миша «становится» Катей, а Катя — Мишей). «Поменявшись» телами, ребята начинают рассказывать о своём собеседнике, как о себе (это выглядит следующим образом: Миша говорит: «Здравствуйте, меня зовут Катя, я люблю мороженое...»). Можно задавать участникам смешные вопросы.

# Здоровалки

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Здоровалки

Всем участникам необходимо здороваться с каждым за руку и при этом говорить: «Привет, как дела?», говорить только эти слова и больше ничего. В этой игре главное условие: здороваясь с кем-либо из участников, вы можете освободить свою руку только после того, как другой рукой вы начнёте здороваться с кем-то еще. Иными словами, нужно непрерывно быть в контакте с кем-то из отряда.

# Разминка

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Разминка

Каждому необходимо представить своего соседа справа. У вас есть две минуты для общения. Вам необходимо подготовить визитную карточку, портрет или дружеский шарж.



**Собраться в группы  
по именам и хором  
прокричать своё имя**

## Игры организационного периода

### **Собраться в группы по именам и хором прокричать своё имя**

Люди с одинаковыми именами объединяются в одну группу и должны прокричать что-нибудь их объединяющее.

# Пять важных вещей

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Пять важных вещей

Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча жестами показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. А затем пара жестами представляет друг друга кругу. Возможны варианты: пять самых страшных для меня вещей, самых неприятных и т. п.

# Рассказать о себе в трёх словах

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Рассказать о себе в трёх словах

Задача каждого ребёнка — рассказать о себе что-то важное тремя словами.

# Газетка

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Газетка

Группа стоит в кругу. Ведущий в центре, у него в руках свёрнутая «газетка». Называется имя кого-то из круга, и ведущий пытается его осалить газеткой. Чтобы не быть осалённым, названный должен успеть быстро назвать кого-то ещё, стоящего в кругу. Если человека осалили до того, как он назвал имя, он становится водящим. Через некоторое время вводится дополнительное правило: бывший ведущий, как только встаёт в круг, должен назвать какое-нибудь имя. А если он не успевает это сделать до того, как его осалит новый ведущий, он становится ведущим опять. В группе, в которой много малознакомых людей, иногда целесообразно, чтобы тот, чьё имя назвали, поднимал руку, так как ведущий может не ориентироваться в именах.



# Представиться по-разному

[www.okean.org](http://www.okean.org)

# Игры организационного периода

## Представиться по-разному

Каждый человек в кругу должен «представить себя»: изобразить жест, сказать слово, прочитать стихотворение и т. п.

# Мяч по кругу

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Мяч по кругу

Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойдён весь круг, причём мяч должен побывать у каждого только один раз.

# Диалог

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Диалог

Группа встаёт в два круга – внешний и внутренний, лицом к лицу. Получившиеся пары в течение двух-трёх минут знакомятся и рассказывают о себе, а затем внутренний круг смещается вправо на одного человека. Цикл повторяется, пока не будет пройден весь круг. Можно использовать музыкальное сопровождение, проводить игру в танце.

# Карточки

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Карточки

Группе раздаются карточки, разделённые на квадраты. В каждом квадрате написано какое-то качество человека (например: я люблю петь, у меня есть собака, мне грустно и т. п.). Каждый должен найти людей с данными признаками и вписать их имена на свою карточку, чтобы оказались заполнены все клетки. В упражнение следует включать те качества, которые важны педагогу: интерес к профильной деятельности (я люблю театр), группы по увлечениям (я люблю читать фантастику), качества, присущие только участнику, которого хочется «выиграть» в рамках упражнения (пишутся под конкретного человека).



**Угадай, кто!**

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры организационного периода

### Угадай, кто!

Несколько ребят становятся в шеренгу и называют водящему свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами, и он должен правильно назвать их по именам.

# Животные на спине

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Животные на спину

Каждому человеку на спину вешается картина (или название) животного так, чтобы он его не видел. Чтобы отгадать, человек может задавать вопросы окружающим, на которые те отвечают «да» или «нет» (например: «У меня есть перья?», «Я хищник?», «Я живу в воде?» и т. п.). Желательно, чтобы вопросы задавали всем. Если человек быстро отгадывает животное, ему на спину можно повесить следующее. Вместо животных можно использовать портреты людей из данной группы. Вопросы следует задавать по поводу их личных внутренних качеств.

**Поздороваться за  
руку с максимальным  
количеством людей**

## Игры организационного периода

### Поздороваться за руку с максимальным количеством людей

Каждый должен за определённое время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку. Вариант: обязательно называть своё имя. Можно оговорить, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: «Кто поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?». Выявляются несколько лучших.

**Назовись**

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Назовись

Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начиная игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом своё имя. После броска он опускает руки. После того, как мяч обойдёт всех и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет своё имя.

Третий раунд этой игры несколько изменён. Все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросающий мяч, должен назвать имя того, кому бросает мяч. Поймавший мяч проделывает то же самое и т. д.

После проведения этой игры (на её проведение затрачивается 10-15 минут) вполне реально запомнить 20 имён.



# Джон Брамс Бой

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Джон Брамс Бой

Ведущий предлагает спеть вместе с ним песню:

*Джон Брамс Бой смазал лыжи,  
Джон Брамс Бой смазал лыжи,  
Джон Брамс Бой смазал лыжи  
И поехал на Кавказ. О, Джон!*

Затем ведущий делает установку не произносить последнее слово «лыжи» в каждой строке, а делать в этом месте хлопок руками; в следующий раз заменять хлопками два последних слова в каждой строке, и так каждый раз, повторяя только слова: «И поехал на Кавказ. О, Джон!». В итоге получается 15 хлопков и слова: «И поехал на Кавказ. О, Джон!».

# Математика

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Математика

Дети сидят в кругу. Вожатый даёт задание: «Начнём считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное трём, произносит вместо цифры своё имя».

Эту игру можно использовать для развития памяти и внимания. Поиграйте, и вы убедитесь, что это действительно так.

# Репка

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Репка

Ведущий делит всех участников игры на семь команд: первая команда – «Репка», вторая – «Дедка», третья – «Бабка», четвертая – «Внучка», пятая – «Жучка», шестая – «Кошка», седьмая – «Мышка». Распределив роли, ведущий рассказывает сказку «Репка». Когда он называет кого-то из героев, команда с соответствующим названием должна быстро встать и сесть. Задача ведущего – рассказать сказку как можно интереснее и запутаннее.

# Чихание слона

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Чихание слона

Ведущий спрашивает детей о том, слышали ли они, как чихает слон, и предлагает им его чихание послушать. Для этого он делит всех играющих на три группы. По сигналу ведущего первая группа начинает кричать: «Ящички!», вторая: «Хрящички!», третья: «Потащили!». Ведущим проводится несколько репетиций. Сначала группы по очереди проговаривают слова. Затем объявляется начало игры. По сигналу ведущего группы одновременно начинают громко кричать. После этого ведущий говорит: «Будьте здоровы!».



**Узнай, кого нет**

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Узнай, кого нет

Все участники закрывают глаза, а ведущий в это время трогает кого-нибудь за плечо, тот, кого он тронул, бесшумно уходит. По сигналу ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Кто первым назовет отсутствующего игрока, тот выигрывает.

# Океанский круг

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Океанский круг

Все участники встают в океанский круг друг за другом в одном направлении (левая рука на плече соседа, правая – на поясе соседа). После этого ведущий предлагает всем присесть, затем сделать вместе шаг правой ногой, а дальше – ваша фантазия.

# Кис-брысь-мяу

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Кис-брысь-мяу

Выбирают одного из участников (галящего), он стоит спиной к игрокам. Ведущий показывает рукой на любого игрока противоположного пола (по отношению к галящему) и спрашивает: «Кис?». Если галящий отвечает: «Брысь!», то ведущий показывает на другого игрока, задавая тот же вопрос. Если ответ: «Мяу!», то ведущий спрашивает, что должен сделать этот игрок с галящим (или предлагает галящему вытянуть задание из шапки). Пара выполняет задание (танцует, рисует связанной парой ног, изображает известный памятник и др.). Далее галящий идёт к игрокам, а вызванный игрок становится галящим.

# Найти человека

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Найти человека

Игра имеет несколько вариантов, но все они похожи. Вот один из них.

Для этой игры необходимо подготовить карточки-задания по числу участников. Там может быть от одного до девяти заданий, задания в карточках разные. Их можно оформить в виде таблицы, списка или как-либо ещё.

Ребятам раздаются листы с заданиями: «Найти человека, который рисует», «...который поёт», «...который играет на...», «...танцует» и т.д., в зависимости от вашей фантазии. На выполнение задания даётся определённое время (в зависимости от количества заданий и участников). По сигналу ведущего «Стоп!» или после того, как были сданы ведущему первые 5-10 заданий, все прекращают и рассаживаются на свои места. Затем каждый по порядку должен назвать количество открытых им «талантов», назвать каждого по имени и рассказать всем о его способностях. Если же участников и заданий было много, то ведущий может сам озвучить наиболее интересные задания. А тех, кого нашли, можно попросить продемонстрировать свои таланты.

Возможны другие варианты задания – «Найти всех, кто умеет рисовать, петь и т. д.»; можно разбить ребят на команды и предложить каждой команде общую карточку.



# Зоопарк

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Зоопарк

Ведущий раздаёт всем участникам игры несколько названий животных (собака, кошка, поросёнок и т. д.), которые повторяются у нескольких человек. С закрытыми глазами ребята должны найти свою пару, издавая звуки, характерные для этого животного.

# ФОТОКРОСС

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Фотокросс

Реквизит: лист бумаги, ручка. Каждый рисует портрет кого-то из круга, далее этот портрет передаётся по кругу, а на оборотной стороне пишут, кто это по их мнению. Затем все предположения озвучиваются перед отрядом.

# Таняпётрколя- станиславмария

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры организационного периода

## Таняпётрколястаниславмария

Правила игры: встаньте в круг, возьмите секундомер и скажите игрокам, что это игра на время. Назовите своё имя и включите секундомер. Игрок рядом с вами (с любой стороны) называет своё имя и так далее, как можно быстрее, пока все в кругу не назовут свои имена. Как только последний игрок назовет своё имя, выключайте секундомер. Эту игру лучше всего проводить в большой группе, но даже в маленькой группе можно хорошо повеселиться. Заметьте, насколько быстрее игроки произносят свои имена после нескольких попыток. Если группа маленькая, можно повторять имена по кругу два или три раза. Как вариант игры, называйте имена в обоих направлениях одновременно.

# Что возьмём с собой в поход?

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры основного периода

### Что возьмём с собой в поход?

Участники делятся на две команды и быстро по очереди называют то, что возьмут с собой в поход. Повторять названные вещи нельзя.

Аналогично проводятся игры «Что лежит у бабушки в сундуке?», «Во что одет наш вожатый?» и т. д.



**ОТЫЩИ СВОЮ ОБУВЬ**

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры основного периода

### Отыщи свою обувь

Игроки становятся в круг. Снимают с ноги (левой или правой) ботинок, тапочек. Затем надевают на глаза повязки (колпаки), несколько раз поворачиваются вокруг «оси». В это время обувь перемешивается в общей куче. По команде ведущего игроки делают шаг к куче с обувью, ищут свою, становятся на место, надевают обувь и только тогда снимают повязку с глаз. Побеждает тот, кто всё это сделал быстро и правильно.

**Боб-Доб**

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры основного периода

### Боб-Доб

Все усаживаются за длинным столом. С одной стороны стола – водящий. Кому-нибудь дают монетку или другой мелкий предмет. Держа руки под столом, незаметно передают монетку друг другу. Внезапно водящий кричит: «Бобчинский, Добчинский, руки на стол!». Все должны немедленно положить руки на стол, ладонями вниз. В том числе и тот, у кого в руке в этот момент окажется монета. Водящий пытается угадать, у кого монета (по звуку, положению руки и т. д.). По его приказу руку надо поднять. Если водящий ошибся, игра повторяется, если угадал то, тот, у кого оказалась монета, становится водящим, а водящий садится со всеми за стол.

# Телеграмма

[www.okean.org](http://www.okean.org)

# Игры основного периода

## Телеграмма

Игроки стоят в кругу, взявшись за руки. В центре стоит водящий. Он должен «перехватить» телеграмму, т. е. увидеть, кто пожимает руки. Если он это замечает, то встаёт в общий круг, а попавшийся становится водящим. Если телеграмма доходит до получателя, он говорит: «Получил!» и сам отправляет телеграмму кому-то.

Если водящий никак не может перехватить послание, его лучше поменять.

# Самый рассеянный

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры основного периода

### Самый рассеянный

Организатор показывает участникам игры какой-либо предмет (например, карандаш) и просит всех выйти на минутку из комнаты.

Оставшись один, организатор кладёт карандаш в такое место, где он хотя и виден, но может быть замечен лишь при внимательном осмотре комнаты. Можно, например, положить карандаш на перекладину, связывающую ножки стола, на карниз и т. п.

Когда участники игры по зову ведущего возвратятся в комнату, каждый старается как можно скорее обнаружить карандаш. Увидев его, играющий тут же садится, заранее тихо на ухо сообщив организатору о находке.

Самый рассеянный – последний, может выполнить какое-либо шуточное поручение.



# Себе-соседу

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры основного периода

## Себе-соседу

Играющие стоят в кругу, их руки вытянуты. В центре — водящий. Одна рука неподвижна, другой рукой игрок передаёт монетку в любую сторону по кругу, кладя её на ладонь соседа. При этом все одновременно делают характерное движение другой рукой, имитируя или не имитируя передачу монеты, со словами «себе-соседу».

Ведущий в центре круга должен заметить, у кого монетка, тогда он и игрок, у которого найдена монетка, меняются местами.

**«Да» и «нет» не говорите**

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры основного периода

## «Да» и «нет» не говорите

В игре участвуют 5-30 человек. Ведущий говорит:

*Вам прислали сто рублей.*

*Что хотите, то купите,*

*Чёрный с белым не берите,*

*«Да» и «нет» не говорите.*

Затем ведущий начинает беседу с одним из участников, задавая коварные вопросы, например:

- Вы, конечно, знаете, какого цвета трава? (По правилам нельзя отвечать «да», иначе придётся отдать ведущему фант – платок, значок, ботинок и т. д.).

- Знаю, – отвечает находчивый игрок и радуется, что «не попался». Но ведущий задаёт всё новые вопросы:

- А какого цвета небо? Какого цвета снег?

- Небо голубое. Снег белый. Ой, я ошибся. Про снег надо было сказать: «Цвета мела!».

Тому, кто неправильно ответил на вопрос, приходится отдавать фант. Ведущий беседует со всеми игроками, стараясь «подловить». Если ему удалось собрать несколько фантов, участники игры начинают их разыгрывать. Если ведущий не получил ни одного фанта, то ведущим становится кто-то другой. Нельзя подсказывать отвечающему. Часто договариваются не смеяться при любых вопросах и ответах. Засмеявшийся отдаёт фант.

# Крест-параллель

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры основного периода

### Крест-параллель

Это игра-загадка. Вожатый говорит, что есть четыре положения: крест-параллель, параллель-крест, крест-крест, параллель-параллель. Нужно сказать соседу по очереди одно такое положение, догадываясь об их значении. Ведущий же будет говорить «верно» или «неверно» было сказано. Игра идёт по кругу. Можно её закончить, как только круг замыкается, можно играть до разгадки.

Разгадка: крест обозначает скрёщенные ноги у сидящего человека или нога на ногу, а параллель – рядом стоящие ноги. Соответственно, нужно сказать то положение, которое обозначило бы ноги говорящего и ноги того, кому говорят. Например, у меня ноги скрещены, а у соседа – нога на ногу, я говорю ему: крест – крест.

# Коленочки

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры основного периода

### Коленочки

Играющие стоят вплотную. Левая рука каждого лежит на правой коленке одного соседа, а правая – на левой коленке другого. Если круг не замкнут, то крайние кладут одну руку себе на колено. В процессе игры нужно быстро хлопать ладонью по колену, не нарушая последовательности в руках. Если кто-то хлопнул не в свою очередь или просто поднял руку, он «ошибавшуюся руку» убирает. В итоге остаются один или несколько победителей. Для повышения интереса нужно в процессе игры держать высокий темп, а в конце – иметь призы, что, впрочем, необязательно.



# ДЖОЙСТИК

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры основного периода

### Джойстик

Игра командная (лучше всего две команды). Команды встают друг против друга, причём каждый берёт за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом, куда кладётся монета. Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет «джойстиком», передавая команду через остальных участников. Цель первого — опустить палец точно на монету.

# Путанка

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры основного периода

### Путанка

Игра на сплочение коллектива. Число участников: 4-8 человек (плюс один). Условия: водящий отворачивается. Участники, стоя в кругу и взявшись за руки, начинают путаться между собой, образуя живой клубок. Задача водящего – распутать этот клубок, не разрывая рук.

# Тайный друг

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры основного периода

### Тайный друг

На отдельных листах бумаги вожатый пишет имена и фамилии всех детей отряда (имена и фамилии девочек – в одной коробке, мальчиков – в другой), по жребию мальчики вытягивают девочек, а девочки – мальчиков, затем в течение установленного времени (1-5 дней) тайно делают друг другу приятные сюрпризы. Главное условие – все должны сохранять тайну.

По истечении времени весь отряд собирается в одном месте, где вожатый (возможно с творческой группой) преподносит сюрприз уже всему отряду (развлекательное шоу, вечер песни у костра и т. д.). По окончании вожатый вместе с детьми выясняет, все ли участники раскрыты, а также анализирует целесообразность, эффективность и необходимость игры «Тайный друг», возможно, совместно принимают решение: сделать сюрприз соседнему отряду, лагерю и т. д.

**Я люблю тебя за то...**

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры основного периода

### Я люблю тебя за то...

Участники становятся или садятся в два круга – внутренний (мальчики) и внешний (девочки), парами, лицом друг к другу. Пары берутся за руки (по выбору – за локти или обнимают друг друга) и говорят шёпотом друг другу, какое качество они ценят больше всего в этом человеке. При этом начинают с обязательной фразы: «(Имя участника), я люблю тебя за то...». Чем подробнее объяснение, тем лучше выполнено задание. Вожатый обязательно играет с детьми. Через 10-15 секунд внешний круг делает шаг вправо и пары, сменившись, повторяют всё сначала. По окончании игры дети делятся впечатлениями.



**Я люблю тебя, милочка**

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры основного периода

### **Я люблю тебя, милочка**

Участники садятся в круг. Задание: все по цепочке говорят друг другу слова: «Я люблю тебя, милочка (милочка), но улыбнуться тебе не могу». При этом, когда произносят указанные слова, смотрят друг другу в глаза, держатся за руки и не улыбаются.

# Ассоциации

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры основного периода

## Ассоциации

Выбирают ведущего, который загадывает кого-то одного из участников. Задача остальных игроков — отгадать участника. Для этого необходимо задавать вопросы, на которые ведущий отвечает ассоциативно. Например, если это хлебобулочное изделие, то какое; если это цвет, то какой; если это музыка, то какая; если это стихотворение, то о чём и т. д. Таким образом, появляется набор ассоциаций, по которым дети пробуют отгадать участника. Как только отгадали, ведущим становится игрок, которого загадывали. Игра продолжается.

# Титаник

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры основного периода

### Титаник

Участники сидят на скамейках. Ведущий (вожатый) начинает: «Вы находитесь на «Титанике», который начинает тонуть. Ваша задача: спасти как можно больше людей. Итак, под воду уходит правый борт, левый и т. д.». При этом ведущий обозначает, сколько места остаётся, а дети стараются поместиться на предложенной площади. Игра продолжается до тех пор, пока обозначенная вожатым площадь не станет предельно маленькой.

**Xa-xa-xa**

[www.okean.org](http://www.okean.org)

## Игры основного периода

### 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 серьёзнее: «Ха!». Следующий говорит: «Ха-ха!». Третий: «Ха-ха-ха!». И так далее. Тот, кто произнесёт неправильное количество «Ха!» или засмеётся, становится зрителем. Зрители могут смешить остальных участников игры. Игра заканчивается тогда, когда засмеётся последний участник игры.



# Паровозик

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры основного периода

## Паровозик

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

# Ишак

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры основного периода

### 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 производимого «...и шаг...» со словом «ишак».

# Испорченный телефон

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры основного периода

### 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, исказивший слово. Через некоторое время выбирают нового ведущего, или таковым становится проштрафившийся игрок.

# Ригу-рагу

[www.okean.org](http://www.okean.org)

## Игры основного периода

### Ригу-рагу

Ведущий находится перед игроками. У участников пальцы согнуты в кулак. Ведущий трясёт над собой руками, сжатыми в кулак и приговаривает: «Ригу-рагу, ... ригу-рагу», затем отгибает большие пальцы и касается руками головы, изображая рога, говоря при этом: «Коза с рогами». Если названо животное с рогами, то все должны быстро таким же образом показать рога. Если названо животное без рогов или какой-то предмет, например: «Дом с рогами», то участники ничего не показывают. Важно внимательно слушать ведущего.



# Грузинский хор

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры основного периода

## Грузинский хор

Все играющие делятся на три группы (три голоса). Как известно, особенность грузинского хора в том, что каждый голос вступает в хор по очереди, а заканчивают все голоса в определенный момент одновременно. Каждая группа или каждый голос имеет свои слова.

Первый голос поёт: «Дзюба квели кмитоли камикадзе».

Второй голос: «Пи пи пляси пупа».

Третий голос: «Ква ква кварадзе».

Ведущим проводится несколько репетиций. Сначала свои слова проговаривают все голоса по очереди, затем начинает первый голос, далее к ним присоединяется второй, а первый при этом продолжает петь, после второго присоединяется третий, первый и второй тоже поют. В самый разгар песни ведущий взмахивает руками, и хор должен замолчать. После двух-трёх репетиций ведущий объявляет номер концертной программы, и все, как на концерте, исполняют свою партию. В самый ответственный момент, когда дирижёр взмахивает руками и хор замолкает, неожиданно встаёт мальчик, заранее подготовленный, и поёт сольную партию: «Где же ты, моя Сулико?».

# Итальянский футбол

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры основного периода

### Итальянский футбол

Все играющие делятся на две команды. Первая команда подчиняется правой руке ведущего, вторая – левой. Когда ведущий машет правой рукой, первая команда кричит: «Гол!». Когда машет левой, вторая команда кричит: «Мимо!». Когда ведущий поднимает обе руки на уровне плеч, обе команды кричат: «Штанга!». А когда обе руки поднимает вверх, обе команды кричат: «Ура!». В этой игре от обеих команд требуется максимум внимания, т. к. если какая-то команда закричала не то или не в своё время, им засчитывается штрафное очко. Побеждает команда с наименьшим количеством штрафных очков.

# Рыбка

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры основного периода

## Рыбка

Ведущий одной рукой изображает волну, а другой – «рыбку». Как только «рыбка» показывается из воды, участникам необходимо её поймать хлопком. Смех и веселье всем гарантированы!

# Хлопки

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры основного периода

### Хлопки

Ведущий предлагает всем участникам посоревноваться в умении хлопать. Для этого он говорит, сколько раз необходимо хлопнуть. По сигналу ведущего все начинают как можно быстрее хлопать указанное количество раз. Происходит небольшое соревнование между участниками и ведущим, при этом количество хлопков ведущий постоянно увеличивает.



# Розовый слон

[www.okean.org](http://www.okean.org)

## Игры основного периода

### Розовый слон

Перед началом игры несколько участников просят выйти в другую комнату. В это время остальные игроки вместе с ведущим загадывают какое-нибудь животное. Например, слон. 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 остальные как можно быстрее его отгадали. Все пытаются при этом 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.

# Летел лебедь

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры основного периода

### Летел лебедь

Участники образуют круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать вертикально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочередно произносят по одному слову из считалки: «Летел – лебедь – по – синему – небу – загадал – число». Под каждое слово делают ход – хлопок по левой руке соседа слева. Тот человек, на кого выпало слово «число», называет вслух любое число и делает хлопок. Хлопки вслух поочередно считают. Задача игрока, на которого выпадает названное число, быстро убрать руку из-под хлопка. Кто не успел – выбывает. Таким образом выявляется самый ловкий в отряде.

Т-я-я

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры основного периода

### Ти-я-я

Участники становятся в круг, левая рука каждого участника на плече соседа слева, правая рука – на поясе соседа справа. Все участники, покачиваясь сначала вправо, потом влево, поют забавную песенку:

*Ти-я-я, ти-я-я, ти-я-я-о,  
Ти-я-я, ти-я-я, ти-я-я-о,  
Ти-я-я, ти-я-я, ти-я-я-о,  
Ти-я-я, ти-я-я, о-я-о,  
Я-о, я-о, ти-я-я, ти-я-я, ти-я-я-о,  
Я-о, я-о, ти-я-я, ти-я-я, о-я-о.*

Когда произносят звук «о!», наклоняются вперёд. Игра продолжается, но теперь поют быстрее и быстрее.

# Сантики-фантики- лимпомпо

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры основного периода

### Сантики-фантики-лимпомпо

Участники становятся в круг. Выбираются двое водящих. Один из них, соблюдая условия игры, показывает различные движения, которые все синхронно повторяют, незаметно меняя движения (назовем его условно «танцор»). Второго водящего выводят в другую комнату, его задача – определить «танцора». Игра начинается всеми участниками со слов: «Сантики-фантики-лимпомпо». Затем «танцор» показывает различные движения, группа копирует их, по-прежнему повторяя слова: «Сантики-фантики-лимпомпо». Задача водящего – с трёх попыток определить «танцора». При этом участники могут смотреть куда угодно, только не на «танцора»! Если водящий отгадал, то «танцор» занимает место водящего. Игра продолжается.



# Морской бой

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры основного периода

## Морской бой

Это не та игра, которая на бумаге, а вживую! Девочки – это буквы, а мальчики – это цифры. Каждый договаривается, кто какая буква, цифра. Ведущий называет комбинацию из буквы и цифры. И эти двое должны подбежать к ведущему. Если ведущий женского пола, то мальчик-цифра должен обнять её, а девочка-буква, в свою очередь, мальчика-цифру. Если ведущий игры мужского пола, то девочка-буква должна обнять его, а мальчик-цифра – эту девочку. Конечно, вы можете запутаться в написанном, но на практике всё очень легко и весело!

**ДОМ**

[www.okean.org](http://www.okean.org)

# Игры основного периода

## Дом

В е д у щ и й . «Давайте построим дом! У дома есть крыша, так? Кто хочет быть крышей? Кто хочет быть стенами (два человека)? В доме есть окошко, не так ли? Кто хочет быть окошком? А у окошка всё время сидит пушистая кошка... Кто будет кошкой? На окне одиноко стоит большой кактус... Кто будет кактусом? Сидит кошка и видит, что вдруг начался дождик. Кто у нас дождик? Вышла кошка на крылечко... Кто у нас крылечко? ... посмотреть поближе. Она увидела лягушку. Кто лягушка? Потом появился ветер и прогнал дождь и т.д.» *(конец у сказки должен быть хороший)*.

Ролей должно хватить на всех или почти на всех.

Игра создаёт весёлое, но не очень взвинченное настроение, а также является индикатором ситуации в группе – люди чаще всего выбирают роль, созвучную их внутреннему состоянию (следовательно, роли должны быть разнотипными, чтобы каждый нашёл себе подходящую).

**«Ай да я»**

(или «Ква-ква», «Карамба» и ещё, что угодно)

## Игры основного периода

### «Ай да я» (или «Ква-ква», «Карамба» и ещё, что угодно)

В е д у щ и й . «Мы сейчас будем по очереди называть числа по порядку, но вместо чисел, которые делятся на 3 (5, 7, 4) и содержат три в своем написании, мы будем говорить: «Карамба» (например: 1, 2, Карамба, 4, Карамба, 7, 8, Карамба, 10, 11, Карамба, Карамба, 14, ...). Тот, кто ошибается, выбывает из игры».

Можно усложнить задачу – взять две цифры и говорить при одной цифре одно слово, а при другой – другое, если они встретились вместе, то оба слова (например: (числа 3 и 5): 1, 2, Карамба, 4, Ква, Карамба, 7, 8, Карамба, Ква, 11, Карамба, Карамба, 14, Карамба-Ква (число 15 делится на 3 и на 5).

# Лавата

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры итогового периода

## Лавата

Ведущий предлагает детям разучить слова песни:

*Дружно танцуем мы,  
Тра-та-та, тра-та-та,  
Танец весёлый наш –  
Это «Лавата».  
Наши руки хороши?*

В с е . Хороши!

В е д у щ и й . А у соседа?

В с е . Лучше! *(Берутся за руки и поют песни сначала).*

Затем ведущий спрашивает: «Наши уши хороши?».

В с е . Хороши!

В е д у щ и й . А у соседа?

В с е . Лучше! *(Берут друг друга за уши и поют песню сначала).*

Ведущий может задавать такие вопросы: «Наши головы хороши?», «Наши колени хороши?» и т. д.



# Часы

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры итогового периода

## Часы

В е д у щ и й . Как быстро летит время! Часы являются необходимым предметом для каждого из нас. Давайте послушаем, как ходят часы, и посмотрим, что случается, если мы с ними обращаемся небрежно.

Правила игры: на один хлопок правая сторона зала говорит хором: «Тик». На два хлопка левая сторона отвечает: «Так». Ведущий сначала правильно чередует хлопки, потом даёт два хлопка два раза подряд, затем – два раза по одному.

# КОШКИ-МЫШКИ

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры итогового периода

## Кошки-мышки

Участники выбирают «кошку» и «мышку». В течение игры «кошка» должна догнать «мышку». Все остальные участники встают горизонтальными рядами, вытянув руки в стороны. «Мышка» бегает вдоль рядов. Как только «кошка» начинает близко приближаться к «мышке», та может пискнуть, и ряды станут вертикальными.

**Пожалуйста**

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры итогового периода

## Пожалуйста

Ведущий встаёт перед игроками, делает любые движения, обращаясь к игрокам с просьбой повторять за ним. Участники же повторяют в том случае, если ведущий добавляет слово «пожалуйста». Игрок, нарушивший правило, выбывает из игры. Побеждают самые внимательные.

# Шишки, жёлуди, орехи

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

## Игры итогового периода

### Шишки, жёлуди, орехи

Играющие разбиваются на группы по три-четыре человека и выстраиваются таким образом, чтобы получилось три круга: один в другом. Всем участникам присваиваются названия: игрокам первого круга «Шишки», второго – «Жёлуди», третьего – «Орехи». Игрок, которому не хватило места в кругах, становится водящим. Он говорит одно из названий, например, «шишки», и игроки в соответствующем кругу должны поменяться местами, а водящий в это время должен успеть занять чьё-то место. Оставшийся без места игрок становится водящим.



# Третий лишний

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры итогового периода

## Третий лишний

В игре двое водящих: один – убегает, другой – догоняет. Все остальные игроки распределяются по парам таким образом, чтобы образовалось два круга: один в другом. Убегающий может встать перед любой из пар. В этом случае начинает убегать игрок, оказавшийся в колонне третьим от центра. Перемещаться убегающий и догоняющий могут только за кругом. Если убегающий пойман, водящие меняются местами.

# Замотало

[www.ocean.org](http://www.ocean.org)

# Игры итогового периода

## Замотало

Ведущий сообщает правила игры: «При слове «замотало» нужно обнять себя, а при слове «размотало» – руки развести в стороны». Слова ведущего могут быть следующими: «Замотало – размотало. Замотало на соседа слева – размотало. Замотало на соседа впереди – размотало».

**Бонжур, мадам!  
Привет, браток!**

## Игры итогового периода

### **Бонжур, мадам! Привет, браток!**

Одному из игроков завязывают глаза. Подводят его по очереди к играющим и предлагают по рукопожатию определить, с кем он здоровается – юношей или девушкой. Свой ответ он должен выразить фразой: «Бонжур, мадам!» или «Привет, браток!».

**Игра** – визитная карточка «Океана»... Здесь играют всегда и везде, играют дети и взрослые, играют, развлекаясь, играют, познавая, играют, проверяя свои возможности.

Представленные игры условно разбиты по периодам:  
организационный, основной и итоговый.

Материалы подготовлены в помощь  
отрядному вожатому ВДЦ «Океан».

Печатается по решению редакционно-издательского совета  
ФГБОУ «Всероссийский детский центр „Океан“»

Общая редакция: О. Даманская

©ФГБОУ ВДЦ «Океан», 2022

Печать ООО «Типография Африка»,  
690105, г. Владивосток, ул. Русская, 94а  
тел.: (423) 234-63-44, 234-63-53  
[www.africa-print.ru](http://www.africa-print.ru)