**Тема занятия: ИГРЫ С ЗАЛОМ**

**Материал для конспекта:**

 ИГРЫ С ЗАЛОМ (С ЭСТРАДЫ)

 Вам, наверное, знакома такая ситуация: отряд или класс, школа или лагерь собрался в зале перед началом дела. Чем их занять? Мы советуем организовать игру. Она Ваш помощник. Каждый из ребят пришел с разным настроением, все пока разобщены. Игра с эстрады позволит Вам сконцентрировать внимание ребят, создать необходимый эмоциональный фон. Организуя игру, Вы, по сути дела, предлагаете ребятам совместную деятельность, достигаете эффекта коллективного сопереживания. А это значит - подготавливает к восприятию предстоящего дела. Не забудьте, что игры с эстрады - это, прежде всего, хорошо организованное общение с залом. Перед началом любой Вашей игры ***поприветствуйте друг друга каким-нибудь оригинальным способом,*** скажите вначале шутку, улыбнитесь, это важно для ребят. Можно устроить перекличку отрядов, или пусть ребята хором скажут свои имена одновременно и быстро, а Вы «определите», кого еще нет. Теперь можно начинать игру. Только надо помнить об особенностях таких игр. Вспомним их вместе. ***Итак, самое главное - с чего начать?*** Попытайтесь создать установку на игру, как на нечто необычное. Пусть это будет для ребят проверкой их смелости, внимательности, быстроты реакции. А может Вы, как ведущий будете соревноваться со всеми ребятами одновременно? Только не стоит начинать так: «Сейчас мы будем играть в игру...» Это сразу лишит интриги Ваше общение. Все Ваши слова, жесты должны быть убедительны, будьте эмоциональны и артистичны. Все может произойти примерно так: Вы неожиданно просите всех очень быстро повернуть голову направо, а затем налево. И тут искреннее удивление на Вашем лице должно убедить ребят в том, что произошло нечто странное, из ряда вон выходящее. Не меньшее, чем землетрясение. Вы же сообщаете, что перепутали лево и право! Причина этого - невнимательность. Предложите ребятам потренировать свою внимательность и быстроту реакции. В этом вам помогут игры: «Поехали», «Пожалуйста» и другие. После оригинального, творческого, веселого начала не забывайте творить и импровизировать на протяжении всей игры. Живо реагируйте на настроение зала. Если в аудитории есть ребята, которые популярны среди присутствующих, сделайте их непосредственными участниками игровых событий. Например, во время запуска космической ракеты, сообщите, что бортинженером и по совместительству космококом назначается Петров. Это обязательно вызовет оживление в зале. Ещё бы! Петрова знают все. А если Николаеву, которую тоже знает весь коллектив, Вы назначите руководителем центра управления полетом и доверите ей нажать заветную кнопку запуска - а это будет её собственный нос - рёв настоящего космодрома Вам обеспечен. Так что смело обращайтесь личностно к сидящим в зале, комментируйте их игровые действия. Немного юмора и даже иронии при этом не повредит. Но помните главное, нельзя обидеть человека. И ещё, в ходе Вашей работы с залом организуйте соревновательные ситуации. Это очень соответствует сути игрового действия, помогает включить в игру всех. А сделать это очень просто. Поделите зал на две части. Назовите посмешнее эти команды. Скажем, «Цыбуля» и «Барабуля». Попробуйте с командами произнести эти названия хором. У кого лучше, дружнее? В ходе игры смотрите, кто выполняет Ваши задания веселее, четче. Можете «болеть» по очереди за каждую команду. Проверено: такое соперничество очень помогает организации игры, создает особую эмоциональную атмосферу. Не забудьте, что лучше всего завершить игру, когда эмоциональные переживания находятся в своей высшей точке. И пусть во всем Вам не изменяет чувство меры.Очень часто, перед началом дела, представления, концерта, детей, сидящих в зале необходимо "разогреть" - настроить на адекватное восприятие предполагаемого действа. Здесь-то и могут пригодиться следующие игры. Они очень близки к играм-кричалкам, (кстати, их тоже можно использовать для этой цели) и вместе с тем отличаются, так как рассчитаны на сидящего человека.

Начиная играть со сцены, помните, что некоторые игры настраивают детей и подростков на шутливый лад, а это может не состыковываться со сценарием дела. Поэтому, прежде чем выйти играть с залом, поинтересуйтесь, что будет за действие после вас? Сколько у вас есть времени? Какие игры уже знакомы детям? Вообще-то желательно, что бы в лагере в залом играли постоянно одни и те же люди, тогда им легче будет ориентироваться в своей работе с аудиторией. Начиная играть, помните, что игры должны идти от простого к сложному, то есть начните со знакомства, потом предложите детям похлопать (игра "Паровоз"), затем можно похлопать и попеть (игра "Джон"), а потом уже можно и поиграть в более сложные игры: "Мы музыканты", "Покупки бабушки" и так далее.Как и любое выступление со сцены, игры с эстрады требуют от ведущего актерского мастерства, обаяния. Проводить их нужно с задором, в быстром темпе.Так же помните про этику и эстетику. Вы поднимаетесь на сцену. Вы демонстрируете детям образец для подражания. Тут не лишним будет оговорить с ними правила поведения в зале. И раз вы играете, то и сделайте это в шутливой форме. Удачи вам! Играйте!МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

 Кричалки и игры с залом не требуют от играющих длительной и большой подготовки. Эти игры играются здесь и сейчас. Даже если необходимо разучивать слова, то все это делается по ходу, уже само разучивание слов и есть игра. Тут важно отношение педагога к игре. Вы решили поиграть? Что вы хотите от игры? Для чего она вам? Для чего она детям? Какие результаты будут достигнуты? Задумайтесь над этими вопросами, перед тем как выйдите к детям играть. Вторая серия вопросов, которой необходимо озадачиться: Во что играть? Какие игры? В какой последовательности? Сколько времени они займут? Не стоит начинать игру на 20 минут, если в запасе у вас всего десять. Слова: «Мы доиграем потом», не принесут радости ребенку, если он играет. А ведь игра не должна приносить огорчения. Так же точно нельзя иметь и меньший запас. Если у вас 20 минут, а игр всего на 10, то что ребенок будет делать в оставшееся время? Можно, конечно, потянуть минуты, более подробно объяснять, но такие действия ведущего скорее всего только оттолкнут от игры. Следующий вопрос: Как объяснять правила игры? Ведь если вы неверно разъясните детям правила, то и играть они будут неправильно. Тут важно еще и слова умело подобрать, что бы они были доступны и понятны.Как видно из всего этого, если для играющих большой подготовки не надо, то вот ведущему необходимо готовиться, и готовиться тщательно. Ведь вы устраиваете целое представление, театр одного актера. Вы стоите перед полным залом, а дети, сидящие в

нем, по взмаху вашей руки выполняют различные действия. Вы одновременно и актер, и дирижер, и конферасье, и статист, вы – ведущий игры. Помните об этом, выходя играть. Будьте веселым, жизнерадостным, ироничным, добрым. Играйте сами, и тогда дети тоже будут играть вместе с вами. Ну а ниже приведенные советы, надеюсь, помогут вам играть правильно и непринужденно.

**СОВЕТЫ ПО ИГРАМ С ЗАЛОМ**

1. Будьте внимательны к своему внешнему виду, вы демонстрируете пример для подражания.

2. Выходя играть, всегда имейте больший запас игр, чем нужно.

3. Будьте внимательны к тем словам, которые вы используете при общении с детьми. Молодежный слэнг - вещь хорошая, но уверены ли вы, что правильно трактуете то или иное слово.

4. Обращаясь к детям, улыбайтесь. Улыбка всегда располагает к человеку.

5. Шутите в меру. Помните о том, что шутка иногда может и обидеть человека.

6. Всегда начинайте с приветствия. А если вы играете в первый раз, то неплохо и познакомиться, хотя бы просто представиться.

7. Объясняя правила игры, пользуйтесь понятными словами, и удостоверьтесь, что ребята правильно вас поняли. Не бойтесь повториться, но и не переусердствуйте.

8. Используя при объяснении правил жестикуляцию, не машите слишком сильно руками. Это не смотрится со стороны.

9. Частенько приходится работать с микрофоном. Заранее попробуйте, как звучит ваш голос, как лучше держать микрофон, что бы слова получались четкими, без всяких лишних звуков.

10. Работая с микрофоном, помните, что он для того и служит, что бы вы не кричали.

11. Если в подобранных вами играх детям предстоит выходить на сцену, то продумайте, как это сделать лучше. Можно договориться с радистом о фонограмме, а можно договориться с детьми об аплодисментах. Тут все зависит от условий, в которых вы будете работать.

12. Если работа происходит без микрофона, то сразу оговаривайте с детьми правила. Лучше всего тут подходит правило поднятой руки:- Поднятая вверх правая рука, обозначает, что вам есть что сказать, а всем остальным нужно послушать. (У нас в отряде закон един! Слушают все, говорит один!)- Поднятая вверх левая рука, обозначает, что вы даете ребятам несколько минут на шум. Разучивание этого простого правила можно превратить в игру, главное, что бы ребята поняли вас и слушали.

13. Выстраивайте игры в логической последовательности, от простого к сложному.

14. Не забывайте говорить спасибо, да и просто хвалить играющих. А еще лучше, если ребята сделают это сами:Ведущий: А теперь положите правую руку себе на голову. Погладьте, и скажите: "Ах! Какой я молодец!"Или: А теперь положите правую руку соседу на голову. Погладьте, и скажите: "Ах! Какой ты молодец!"

15. Заканчивая играть, особенно если после вас будет происходить следующее действие, или играть продолжит кто-то другой, не забудьте попрощаться и передать слово, представив следующего за вами человека, или людей.УДАЧИ ВАМ! ПАРАМ! ПАРАМ!

**Для методической копилки(выбрать и записать 2-3 игры)**

**«Улыбнись всем»**

Улыбнись тому, кто справа,

Улыбнись тому, кто слева,

Обними того, кто справа,

Обними того, кто слева,

Ты погладь того, кто справа,

Ты погладь того, кто слева,

Пожми ладонь тому, кто справа,

Пожми ладонь тому, кто слева!

**«Слово в рифму»**

Летом венки из одуванчиков

Плетут, конечно, только ……..

Болты, шурупы, шестерёнки

Найдёшь в кармане у ………..

Коньки по льду чертили стрелочки,

С утра в хоккей играли ………

Болтали час без передышки

В цветастых платьицах …….

При всех померяться силёнкой,

Конечно, любят лишь ………..

Боятся темноты!

Трусишки, все как один они - ……..

Шёлк, кружева и в кольцах пальчики –

Выходят на прогулку ……….

**Игровая разминка «Гимнастика»**

Мы шагаем друг за другом

Тихим лесом, зимним лугом.

(Ходьба на месте)

Раз, два, три, четыре, пять!

На четыре – руки шире,

В стороны их разведём,

А потом к груди прижмём,

А потом быстрей, быстрей

Надо хлопать веселей.

Пять – повторим-ка всё опять.

Руки нужно вверх поднять,

Можно ими помахать.

Раз-согнуться, разогнуться,

Два – зевнуть и потянуться,

Три – в ладоши три хлопка,

Головою три кивка.

На четыре – руки шире,

В стороны их разведём,

А потом к груди прижмём,

А потом быстрей, быстрей,

Надо хлопать веселей.

**"ГОЛ - МИМО"**

Зал делится на две половины. Ведущий поочерёдно показывает то левую, то правую руку. Дети, исходя из того, какая рука показывается, кричат:

     Правая половина зала - Гол!

 (поднята правая рука)

     Левая половина зала - Мимо!

 (поднята левая рука)

     Если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат -"штанга"

Главное для игроков, не запутаться, так как ведущий может поднять правую руку, но показать ею на левую половину зала. И наоборот

**"СЛОН"**

Ведущий спрашивает у детей: - Вы знаете как чихает слон? А хотите узнать?

Зал делится на три равные части, и каждая группа разучивает свое слово:

     Первая группа - ящики.

     Вторая группа - хрящики.

     Третья группа - потащили.

И затем по взмаху руки ведущего, все дети кричат одновременно - но каждая группа свое слово.

Вот так чихает слон.

**"ПАРОВОЗ"**

Зал делится на две половины.

По взмаху руки ведущего одна половина хлопает в ладоши обычно.

Вторая часть детей хлопает в ладоши, сложив их "лодочкой". Ведущий поочерёдно взмахивает то левой, то правой рукой. Реагируя на взмах руки - зал поочерёдно хлопает, изображая стук колёс поезда, постепенно убыстряя темп.

Если ведущий поднимает вверх над головой обе руки - дети кричат "ТУ-ТУ"!!!

Здесь можно напомнить детям, как они добирались в лагерь, что пережили в дороге. Эта игра очень хороша для самого начала, не только начала дела, но и начала смены.

"**ЧАЙНИЧЕК"**

Слова этой игры-песни разучиваются с детьми заранее и поются, сопровождая движениями рук:

*чайничек* - ладони параллельно друг другу

*крышечка* - ладошка правой руки - крышечкой

*шишечка* - кулачок

*дырочка* - пальцы кольцом (знак ОК)

*пар идет* - указательным пальцем делаются круги по возрастающей.

По мере пения слова заменяются словом - Ля-ля-ля и движениями рук.

Чайничек c крышечкой.

Крышечка с шишечкой.

Шишечка с дырочкой...

В дырочке пар идет.

Пар идет в дырочку.

Дырочка в шишечке...

Шишечка в крышечке..

Крышечка с чайничком.

**"ОХОТНИК"**

Играющие вслед за ведущим повторяют слова и движения.

**Слова**

**Действия**

Собрался охотник на охоту. Надел шляпу, сапоги, взял ружье и

пошел по дороге,

Топают ногами.

затем по песочку,

Потирают ладонью о ладонь.

по бревнышкам через мостик,

Ударяют кулаками в грудь.

по болоту с кочки на кочку,

Хлопают в ладоши.

по тропинке.

Хлопают по коленям.

*Устал. «Уфффф!» Сел на пенек, осмотрелся, увидел за кустом медведя, испугался и побежал обратно.*

По тропинке,

Хлопают по коленям.

по болоту с кочки на кочку,

Хлопают в ладоши.

по бревнышкам через мостик,

Ударяют кулаками в грудь.

затем по песочку,

Потирают ладонью о ладонь.

пошел по дороге.

Топают ногами.

*Прибежал домой, снял сапоги, шляпу, ружье. Устал. «Уфффф!», рассказал жене, как пошел*

по дороге,

Топают ногами.

затем по песочку,

Потирают ладонью о ладонь.

по бревнышкам через мостик,

Ударяют кулаками в грудь.

по болоту с кочки на кочку,

Хлопают в ладоши.

по тропинке.

Хлопают по коленям.

**«ШАР»**

Описание игры: Говорить слова и показывать движения руками:

Летит, летит по небу шар,

По небу шар летит,

Но знаем мы, до неба шар

Никак не долетит.

(Постепенно убирать слова и заменять их движениями рук.)

**«ДВА ПРИТОПА, ДВА ПРИХЛОПА»**

Два притопа, два прихлопа (по 2 раза топаем ногами, хлопаем в ладоши)

Ежики, ежики, (показываем растопыренные пальцы)

Наковальня, наковальня, (ударяем кулак о кулак)

Ножницы, ножницы. (руками показываем ножницы)

Бег на месте, бег на месте (бежим на месте)

Зайчики, зайчики. (показываем уши)

Ну-ка дружно, ну-ка вместе:

Девочки! (все девочки кричат: «Девочки!»)

Мальчики! (все мальчики в кричат: «Мальчики!»)

**КОНКУРС «СМЕШИНКА»"**

Каждый участник получает какое-либо имя, например: книжка, конфетка, пирожок, раскраска, ниточка, фонарик, бусинка…

Ведущий обходит всех по очереди и задает любые вопросы:

- Ты кто ?

- Книжка.

- А какой у нас сегодня праздник?

- Пирожок.

-А что внутри пирожка?- Конфетка…

- А это у тебя что (показывая на нос)?

- Бусинка.

Каждый ученик обязательно отвечает на любые вопросы только своим «именем», («имя» склоняется необходимым образом).

Главное условие - отвечающие на вопросы ведущего не должны засмеяться. Кто всё же засмеётся – выбывает из

игры.

Остаётся самый выдержанный и он легко может работать в театре или в кино в будущем.

**«РУКИ ВВЕРХ»**

Игроки встают в круг. Водящий ходит внутри круга и, остановившись перед кем-нибудь говорит ему громко: "Руки вверх!" Тот, к кому он обратился, должен стоять спокойно, а его соседи должны быстро поднять руки: сосед справа - левую, а сосед слева - правую. Кто ошибётся (а таких бывает немало),тот сменяет ведущего.

**«КАРЛИКИ И ВЕЛИКАНЫ»**

Игра на внимательность Играющие становятся в круг. Ведущий объясняет, что если он скажет "карлики" все должны сесть на корточки, а если скажет "великаны" все должны встать. Кто ошибется, выходит из игры. Ведущий может намеренно подавать неправильные команды, например: "Кар-тошка! Ве-ревка! Кар-маны! Ве-дерко!".

**«ВЕРЕВОЧКА»**

Каждой команде дается веревка. По сигналу каждая команда как можно быстрее должна протянуть ее через свою одежду (рукава)

**«ШАПКА»**

Дети под музыку ходят по кругу. Музыка останавливается, дети надевают шапки. Шапок должно быть на одну меньше, чем участников.

**«РИСУНОК НА СПИНЕ»**

Увлекательная забавная игра для семейного отдыха и для детского праздника. Сядьте кругом, предварительно прикрепив скотчем на спину каждого лист бумаги. Далее по принципу игры "Испорченный телефон передаются на ухо слова друг другу. Слова должны быть не сложными, такими, чтобы их можно было изобразить. Например: дом, солнце, цветок, человек, стол и т. д. Но слова передаются в виде рисунка - на спине предыдущего человека нужно неотточенным карандашом нарисовать то, о чем сказал ведущий. Тот, на спине которого рисовали, должен понять, о чем идет речь, и нарисовать на спине своего соседа спереди то же самое и т. д. от игрока к игроку. Подсматривать нельзя! Когда все закончат рисовать - потеха обеспечена

**«ПЫЛЕСОС»**

Для игры нужно несколько одинаковых групп предметов (подойдут детали конструктора) и корзинки по количеству игроков. Количество групп предметов по количеству игроков. Разные предметы рассыпают по полу дорожкой, дается несколько минут на запоминание, где что лежит. Затем, завязав глаза и встав на четвереньки нужно собрать с закрытыми глазами как можно больше предметов в свою корзину.

**"ПОПРОБУЙ**

**ПРОКОЛИ"**
Один или два воздушных шарика привязывают к ноге или к обеим ногам гостей. Задача игроков — проколоть любым способом чужие шары и защитить свои собственные.

**"ЦЕПЬ"**
За отведенное время изготовить цепь с помощью скрепок. Чья цепь окажется длиннее, побеждает в конкурсе.

**«ЗООПАРК»**
Члены группы встают в круг и держат друг друга под руки. Ведущий каждому говорит название животного. После этого ведущий громко называет одно из имен. Ребята с эти именем должны поджать ноги. Остальные должны удержать их. Лучший эффект достигается при большом количестве одного из них.

***"*ЛАБИРИНТ"**Необходимо, чтобы большинство собравшихся ранее в этом не участвовали. В пустой комнате берется длинная веревка, и натягивается такой лабиринт, чтобы человек проходя, где-то присел, где-то переступил. Заводится человек, ему объясняется, что он должен с завязанными глазами пройти этот лабиринт, он должен запомнить лабиринт и ему будут подсказывать. Когда начинают завязывать глаза, веревка убирается….

 **«ИГРА СО ШЛЯПОЙ»**

Дети сидят в кругу. Ведущий включает музыку и дети начинают передавать друг другу дамскую шляпу. Как только ведущий останавливает музыку, тот из детей, у кого в этот момент оказалась шляпа, надевает её на себя и проходит по кругу, изображая благородную даму.

Варианты: Можно взять ковбойскую шляпу и изображать ковбоя; взять военную фуражку и изображать солдата и т.п. Для детей постарше можно усложнить игру - передавать по кругу несколько шляп. С остановкой музыки все дети, у которых оказались шляпы, показывают свой моно - спектакль.

**«ВОЛШЕБНАЯ НИТОЧКА»**

Эта игра заключается в том, что для ребенка в комнате прячут подарок, а к нему привязывают длинную ниточку. Дайте малышу кончик этой ниточки и пошлите на поиски заветного клада. Отличная игра для дня рождения или праздника.Чтобы усложнить задачу, можно пропустить ниточку через дверные ручки, обвязать какой-нибудь крупный предмет, спрятать ее под подушками или кубиками - устроить своеобразную "полосу препятствий".

**«КЛУБОЧЕК»**

Дети разбиваются на пары. Каждой паре выдается клубок ниток и толстый карандаш. По сигналу ведущего дети начинают перематывать клубок на карандаш. Один из детей держит клубок, второй наматывает нить на карандаш. Побеждает пара, быстрее всех выполнившая работу. Второй приз можно присудить за самый аккуратный клубок

**«ПОМЕНЯЙТЕСЬ МЕСТАМИ»** (встаем в круг)

Поменяйтесь местами все те, на ком есть одежда синего цвета!”,

“Поменяйтесь местами все те, у кого дома есть кошка или кот”,

“Поменяйтесь местами все те, у кого сейчас хорошее настроение!”,

“Поменяйтесь местами все те, кто сегодня приехал на транспорте”,

“Поменяйтесь местами все те, у кого есть брат или сестра”,

“Поменяйтесь местами все те, кто любит сладкое”.

“Поменяйтесь местами все те, кто сегодня умывался или чистил зубы”.

-  у кого голубые глаза;

 -   у кого темные волосы;

-   кто в брюках;

-    кто любит получать подарки».

- те, кто любит шоколад»,

* **«КТО БЫСТРЕЕ ВСЕ ПОЗДОРОВАЕТСЯ СО ВСЕМИ»**(пробежаться по классу, поздороваться со всеми)
* **Упражнение «Кто быстрее?» (у доски, вместе с родителями)**

Группа должна быстро, без слов, построить, используя всех игроков команды, следующие фигуры:

* квадрат;
* треугольник;
* ромб;
* букву «М»
* птичий косяк.
* Круг

**ИГРА «ДОСКАЖИ СЛОВЕЧКО»**

* Сено хоботом берёт толстокожий **…(слон)**
* Кто любит по веткам носиться? Конечно, рыжая **…(белка)**
* В чаще голову задрав, воет с голоду **…(волк)**
* Кто в малине знает толк? Косолапый, бурый **…(медведь)**
* На заборе поутру любит кукарекать **…(петух)**

Кто грызёт на ветке шишку?

Ну, конечно, это ... **~~мишка~~ белка**

Кто взлетит с цветка вот-вот?

Разноцветный ... **~~бегемот~~ бабочка**

Кто с утра в хлеву мычит?

Я так думаю, что ... **~~кит~~ корова**

Кружевную паутину

Сплёл искусно ... **~~Буратино~~ паук**

В курятнике большая драка!

Кто зачинщики? Два ... **~~рака~~ петуха**

Очень медленно и тихо

По листу ползёт **... ~~зайчиха~~ улитка**

В речке я люблю резвиться,

В стайке плавать, ведь я - ... **~~птица~~ рыба**

Меж коряг устроил домик

Шар колючий - добрый ... **~~гномик~~ ёж**

Землю клювиком я рою,

Но не домик себе строю,

Червячка ищу я, вот!

Угадали, кто я? **... ~~крот~~ цыпленок**

Ква-ква-ква - какая песня!

Что быть может интересней,

Что быть может веселей?

А поет вам **... ~~соловей~~ лягушка**

**ИГРА «1, 2,3……»**

**(**построение парами, тройками и т.д.**)**

Звучит му,зыка, все двигаются, танцуют! Как только музыка останавливается, я поднимаю карточку с цифрой. Например, если изображена цифра «3», значит вы собираемся тройками! Если «2» - парами! Понятно?.. начинаем!

**ИГРА «ОВОЩИ»**

Вы называете различные овощи, а дети показывают, где растет его съедобная часть. При этом они должны делать определенные движения, к примеру, если в земле – все садятся, если над землей – встают. Жетоны получают те, кто не ошибся ни разу.

**ИГРА «НАЗОВИ ОДНИМ СЛОВОМ»**

Цель: развитие логического мышления, умения классифицировать предметы и явления по определенному признаку.

Дети стоят полукругом. Ведущий поочередно бросает мяч и называет слова:

- шкаф, стол, диван …,

- лук, морковь, свекла …,

- роза, ландыш, василек …,

- корова, теленок, овечка …,

- машина, экскаватор, газель …,

- книга, тетрадь, ручка, карандаш, …,

- гармошка, бубен, пианино, …,

- подорожник, щавель, мята, зверобой, …,

- волк, лиса, заяц, медведь, … .

Подобрать обобщающие слова.

**«КАК ТЕБЯ ЗОВУТ?»**

Для детей младшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные игроки образуют круг. Ведущий по очереди бросает мяч игрокам, а те должны быстро дать ответ на очень простой вопрос: «Как тебя зовут?» Сложность в том, что надо называть не свое имя, которое все знают, а какое-то прозвище. Например, мальчик, который любит математику, может на вопрос: «Как тебя зовут?» ответить: «Математик». Он же может ответить: «Рыцарь», «Герой», «Музыкант» и т. д. Главное условие – чтобы прозвище соответствовало качествам характера. Девочка может ответить: «Златовласка», «Поэтесса», «Синеглазка», «Гимнастка» и т. д. Если игрок вовремя не смог ответить или не успел быстро перебросить мяч, то должен выйти из игры. Победителем становится тот, кто продержится дольше других.

**«ДА ИЛИ НЕТ»**

- В Африке выпускаются витаминизированные карандаши для детей, имеющих обыкновение грызть что попало? (Да)

- Если пчела ужалит кого-либо, то она погибнет? (Да)

- На зиму пингвины улетают на север? (Нет, пингвины не умеют летать)

- Мыши подрастая становятся крысами? (Нет, это два разных отряда грызунов)

- Утром вы выше ростом, чем вечером? (Да)

- Дуремар занимался продажей лягушек? (Нет, пиявок)

- В одном корейском цирке двух крокодилов научили танцевать вальс. (Нет)

**«КОМПЛИМЕНТЫ»**

Для детей старшего школьного возраста.

Выбирается ведущий. Остальные встают в круг. Ведущий бросает мяч кому-то из игроков. Этот игрок должен быстро сказать ему какой-либо комплимент, потом бросить ему мяч обратно. Если игрок не смог быстро сориентироваться и сказать какой-то комплимент или не успел вовремя отдать мяч, он должен выйти из игры.

Комплименты могут быть разными. Если ведущий – мальчик, ему можно говорить такие вещи: «Ты очень сильный, умный, элегантный, спортивный, честный, находчивый, веселый» и т. д. Если ведущий – девочка, ей можно говорить такие слова: «Ты очень красивая, нежная, милая, очаровательная, нарядная» и т. д. Победителем становится тот, кто продержится в игре дольше других. Значит, у него самая быстрая реакция, к тому же он знает большее количество комплиментов.

**«ГОЛ, МИМО»**

Зал делится на две половины. Ведущий поочередно вверх поднимает то левую, то правую руку. Дети поочередно (в соответствии с поднятыми руками) кричат:

• правая рука — «Гол!»;

• левая — «Мимо!».

Если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат: «Штанга»

**«КАК ЧИХАЕТ СЛОН»**

Ведущий предлагает ребятам послушать, как чихает слон. Для этого зал делится на три части. Правая часть говорит: "Хрящики!"; середина — "Ящики!"; левая часть — "Потащили!". Ведущий поочередно взмахивает руками, указывая на ту или иную часть зала, а ребята произносят слова. Когда ведущий поднимает обе руки вверх, каждая часть зала кричит свое слово, и получается такой звук, словно чихает слон.

* **ИГРА «ТОПАЙ, ЕСЛИ, ЧТО НЕ ТАК»**

Прилетели птицы:

голуби, синицы:

мухи и стрижи,

- А что, мухи не птицы?

А кто они?

Прилетели птицы,

Голуби, куницы,

Голуби, синицы,

Чибисы, чижи,

Галки и стрижи,

Комары, кукушки…

Аисты, кукушки,

Даже совы – сплюшки,

Лебеди и утки,

И спасибо шутке!

Замечательно, друзья!

Знает птиц всех детвора!

**«НОС,ПОЛ,ПОТОЛОК»**Ведущий показывает на нос, пол или потолок. Но называет не то на что пока-зывает, путает зал. Играющие должны, не отводя глаз, показывать называемые ведущим части и стараться не перепутать.

**«ДА, НЕТ»**

Скажи, приветствуя рассвет,

Поет ли сом усатый?  (Нет)

А рассекая гладь пруда,

Умеют гуси плавать? (Да)

Ответь, а может василек,

Цвести в саду зимою? (Нет)

Мерцает ночью как звезда,

На небосклоне спутник?   (Да)

Верблюд способен – дай ответ –

Идти три дня без пищи?    (Да)

Бегут по рельсам поезда,

Они меняют ноги?    (Нет)

Ну а любимая еда у волка,

Мед и груши?   (Нет)

Кататься верхом на слоне?

Это да!

Запеть петухом в тишине?

Это да!

Глаза в темноте закрывать?

Это нет!

Лежать в темноте и зевать?

Это нет!

Шептаться со слоном при луне?

Это да!

А носом в подушку клевать?

Это нет!

Съедать без остатка весь вкусный обед?

Это да!

На грубость ответить грубостью в след?

Это нет!

Послушными быть везде и всегда?

Это да!

**«ЭХО»**

Собирайся детвора!  Ра! Ра! Ра!

Начинается игра! Ра! Ра! Ра!

Ты ладоши не жалей! Лей! Лей!

Бей в ладоши веселей! Лей! Лей!

Сколько времени сейчас! Час! Час!

Сколько будет через час! Час! Час!

И не правда, будет два! Два! Два!

Думай, думай голова! Ва! Ва!

Как поет в селе петух!  Ух, ух!

Да, не филин, а петух! Ух, ух!

Вы уверены, что так! Так, так!

А на самом деле как! Как, как!

Сколько будет дважды два! Два, два!

А 120  - 2. Два, два!

Ходит кругом голова! Ва, ва!

Замечательный ответ! Вет, вет!

Математике привет! Вет, вет!

Это ухо или нос?  *(показать ухо*) Нос, нос!

Или может сена воз? Воз, воз!

Это локоть или глаз? *(показать локоть*) Глаз, глаз!

Вы хорошие всегда! Да, да!

Или только иногда? Да, да!

Не устали отвечать? Ать, ать!

Разрешаем помолчать!

**«МЫ ТОЖЕ МОЖЕМ ТАК»**

Ведущий:      Чтоб стать похожим на орла, и напугать собак,

Петух расправил два крыла  (руки в сторону)

Дети: Мы тоже можем так! (машут руками)

Ведущий:Смотри скорей, который час,

Тик- так! Тик-так! Тик-так!

Налево раз! Направо раз!

Дети:  Мы тоже можем так!  (наклоны влево, вправо)

Ведущий: Пастух в лесу труби в рожок – пугается русак,

Сейчас он делает прыжок…

Дети: Мы тоже можем так! (прыгают)

Ведущий: Идет медведь, шумит медведь.

Спускается в овраг на двух руках, на двух ногах.

Дети: Мы тоже можем так!

* **«РАЗ ЦВЕТОЧЕК, ДВА ЦВЕТОЧЕК»**

Все хором и с движениями:

Раз цветочек, два цветочек.
Ежики, ежики
Наковали, наковали
[Ножницы](https://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fnsportal.ru%2Fnachalnaya-shkola%2Fvospitatelnaya-rabota%2F2011%2F11%2F08%2Figrovoy-krug-podborka-igr-s-zalom), ножницы
Бег на месте, бег на месте.
Зайчики, зайчики,
Ну-ка, дружно, ну-ка вместе,
Девочки (кричат девочки)
Мальчики (кричат мальчики).
Кто громче?

**«ДОЖДИЧЕК»**

Ведущий: «Сейчас мы разучим наши фирменные аплодисменты». Предлагается повторить за ним. «Пошел мелкий дождь» – хлопаем одним пальцем по ладони. «Дождь стал сильнее» – хлопаем двумя пальцами по ладони. «Дождь стал еще сильнее» - хлопаем тремя пальцами по ладони. «Пошел сильный дождь» – четыре пальца хлопают по ладони. «Начался ливень» – хлопаем всей ладонью. Проиграв раз, ведущий может предложить разучить концовку игры. Когда он махнет рукой, весь зал должен сказать «yes» и дождь прекращается, устанавливается тишина.

**«ТРЕУГОЛЬНЫЙ КОЛПАК»**

Играющие повторяют слова ведущего и заменяют их движениями. Замена слов происходит поочередно. Темп убыстряется. Колпак мой треугольный, Треугольный мой колпак, А если не треугольный, То это не мой колпак.