

## Игры для знакомства

### Весёлый паровозик

Отряд становится в круг. Вожатый предлагает выйти в центр мальчику и девочке — они будут водящими (весёлыми паровозиками), а все ребята вокруг — вагончиками. Вожатый просит назвать водящих свои имена. По команде паровозики подбегают к любому вагончику и говорят: «Привет, я весёлый паровозик, а ты кто?» «Вагончик» называет своё имя, например, Денис, после чего водящий машет руками вправо и влево пять раз, произнося на каждое движение имя вагончика — «Денис, Денис, Денис!» Затем паровозик говорит: «Поехали со мной!» На что вагончик должен поднять и опустить правую руку, сказав при этом: «Ту-ту, ту-ту». После чего паровозик берёт за руку вагончик, который теперь становится водящим, и они едут дальше знакомиться с ребятами. По окончании игры вожатый объявляет победителем тот весёлый паровозик, который больше всех собрал вагончиков.

### Я еду

Вожатый становится в круг среди детей, в руках у него мягкая игрушка, например, медведь. Игра начинается с того, что вожатый произносит первую фразу: «Я еду», после чего передает медведя по часовой стрелке рядом стоящему. Тот должен сказать: «Я тоже» и передать игрушку следующему. Третий называет вид транспорта или животного, на котором можно передвигаться, сказав: «А я в такси». Четвертый называет имя любого кто стоит в круге: «А я с Машей». После чего Маша должна подбежать к четвертому, встать слева от него, взять игрушку и показать всем, как они с мишкой едут в такси. Маша начинает сначала и говорит: «Я еду» и передает медвежонка дальше.

### Сантики — Фантики — Лимпопо

Вожатый выбирает водящего и просит его выйти в центр, назвать громко своё имя (например, водящего зовут Петя). Затем вожатый просит Петю закрыть глаза и, чтоб тот не видел, молча выбирает второго водящего. Петя открывает глаза. Ребята начинают произносить одну и ту же фразу: «Сантики — Фантики — Лимпопо», при этом все немного приседают и делают движения руками, как будто они вкручивают фонарики. Второй водящий, о котором не знает Петя, но знают ребята, начинает придумывать новые движения — приседать как на физкультуре, или прыгать как мячик. Все остальные ребята повторяют действия за вторым водящим. Задача Пети — определить, за кем повторяет движения отряд, и показать, кто в круге заводила. Если ему это удастся, то второй водящий выходит в центр, называет своё имя, закрывает глаза, а вожатый выбирает нового игрока, который будет задавать движения.

## **Кто быстрее**

Вожатый выбирает двух водящих мальчиков, которые стоят в круге рядом. По команде один из них должен побежать по часовой стрелке, другой — против. Во время движения они приветствуют мальчиков рукопожатием, а девочек поклоном, при этом говорят, как их зовут. Ребята в круге в ответ называют себя. Кто первым из мальчиков вернётся на своё место, тот и победит. Если водящие девочки, то во время игры перед мальчиками они должны присесть, а девочкам — пожать руку.

## **Искорка**

Вожатый выбирает водящего и просит выйти его в центр круга и представиться (например, его зовут Максим). Максим закрывает глаза, а вожатый жестами выбирает второго водящего. Максим открывает глаза. Второй водящий должен по команде послать искорку (импульс) в одном направлении легким рукопожатием. Если она проходит через весь круг и возвращается к тому, кто её отправил, то выигрывают ребята. Если Максим заметит и перехватит импульс, то побеждает он, а на его место выходит тот, кого он «поймает за руку».

## **Тигр идёт**

Вожатый объявляет водящего тигром и предлагает ему спрятаться в норку (выйти из круга). Когда тигр уходит, вожатый говорит отряду: «Мы пошли гулять на полянку». После этих слов все ребята изображают, как они гуляют по полянке — кувыркаются, собирают цветы, ловят бабочек. Когда веселье в полном разгаре, вожатый кричит: «Тигр идёт!» Все ребята должны замереть и не двигаться. Появляется тигр. Он подходит к игрокам и своим рычанием пытается развеселить, заставить их двигаться. Трогать ребят тигру не разрешается. Ребята, которые начинают смеяться, шевелиться, выбывают из игры. А кто не сделает ни малейшего движения, объявляются победителями. Затем выбирается новый тигр.

## **Моргалки**

По хлопку вожатого все, кто стоит в круге, должны закрыть глаза. После чего вожатый выбирает 2–3 игроков, чьи имена ребята хорошо запомнили, и дотрагивается до их носиков — они будут мафией. Все остальные считаются мирными жителями. По второму хлопку все открывают глаза и начинают двигаться через центр круга. Задача мафии — морганием вывести из игры как можно больше мирных жителей: подмаргивать каждому в отдельности незаметно для других. Задача мирных жителей — определить, кто мафия, и назвать их имена вожатому. Важно учесть такой момент, что это игра на честность: если вам моргнули, то, никому и ничего не говоря, выходите из

игры. Если краем глаза заметили, что кто-то моргает другому, то быстро идёте к вожатому и тихо, чтобы не слышали другие, скажите — кто мафия. Если вы правы, идёте работать в милицию, а если ошиблись, то выбываете из игры. Когда мафия моргает мафии, то все остаются в игре, так как они друзья. Но если кто-то из мирных жителей в конце игры остаётся один на один с мафией, то он автоматически проигрывает. Победителями в этой игре считаются те ребята, которых вожатый отправил работать в милицию. Когда вы будете проводить эту игру последний раз, попробуйте дотронуться до всех носиков, то есть все, кто стоит в круге, будут мафией. И как только начнётся движение, все мальчики и девочки будут моргать друг другу, а кто первым догадается, что все ребята — мафия, того вы и объявите победителем.

### **Муравейник**

#### *1 вариант*

Вожатый предлагает построить, используя всех ребят в отряде: квадрат, треугольник, круг, ромб, букву и т. д.

#### *2 вариант*

Вожатый просит ребят построиться в одну шеренгу по росту, по цвету волос (от тёмного к светлому), по размеру обуви, по именам.

### **Молекула**

Вожатый объявляет отряду: «Молекула — три». Все дети должны объединиться по трое, те, кто не смог встать в тройку, выходят из игры. Дальше вожатый объявляет, например: «Молекула — пять». Участники игры объединяются уже по пять человек. Так происходит до тех пор, пока на площадке не останется минимум участников. Во время объединения в «молекулы» ребята должны знакомиться друг с другом.