

Игры на наборе детей

Пока воспитатель записывает детей, вожатые должны развлекать уже записанных. Как развлекать?.. Просто отвести в сторону и поиграть в игры, вовлекая вновь прибывающих детей.

Можно сообщить детям своего отряда «по секрету», что отряд, который быстрее всех подружится и станет самым организованным, получит специальный приз на открытии лагеря. Поэтому вам надо всех опередить и стать самыми дружными и дисциплинированными.

Наседка и коршун

Один человек – коршун, другой – наседка, все остальные – цыплята. Цыплята паровозиком прячутся за наседкой (первый цыплёнок держится за наседку). Задача коршуна – поймать последнего цыплёнка. Задача наседки – помешать коршуну, преграждая ему путь.

Ай-яй-яй

Все встают в круг лицом, ведущий – в центр круга. Все рассчитываются по порядку, последний номер – ведущий. Каждый запоминает свой номер. Ведущий называет два любых номера из присутствующих (например: 8 и 15). Игроки с соответствующими номерами хлопают себя по коленкам и говорят: «Ай-яй-яй!» (чтобы обозначить себя), и меняются местами. Ведущий должен успеть занять пустое место. Не успевший занять свободное место становится ведущим. Ведущий снова называет два номера, и т. д. Номера игроков НЕ изменяются.

Хвост дракона

Все выстраиваются паровозиком. Первый человек – голова дракона, последний – хвост. Голова должна поймать хвост, а хвост старается не попасться голове.

Шишки, орехи, жёлуди

Все встают в круг по три человека друг за другом. Получается как бы три круга. Все, кто стоит во внутреннем кругу, – шишки, кто стоит в среднем кругу – орехи, во внешнем – жёлуди. В центре находится ведущий. Ведущий называет либо шишки, либо орехи, либо жёлуди. Кого назвали (шишки, орехи или жёлуди), те меняются местами. Ведущий должен успеть занять свободное место. Кому не хватило места, тот становится ведущим. Ведущий снова кого-то называет, и т. д. При смене места нельзя просто смещаться по кругу, нужно меняться противоположными местами.

Третий лишний

Все встают в круг по два человека друг за другом. Получается как бы два круга. За этим двойным кругом салка догоняет убегающего вдоль круга. Внутри круга бегать нельзя. Если салка догнала убегающего, они меняются ролями (салка становится убегающим, убегающий – салкой). Убегающий во избежание осаливания может встать перед любым первым человеком в кругу. Тогда задний человек становится третьим лишним и должен убежать от салки. И т.д.

Виртуальный подарок

Все встают в круг. Каждый по очереди придумывает подарок для своего правого соседа и молча его дарит, изображая, как будто дарит настоящий подарок. После всеобщего одаривания каждый угадывает, что ему подарили.

Путаница

Ведущий уходит в сторону и не подсматривает. Остальные встают в круг, держась за руки, и запутываются, не расцепляя рук. Когда совсем запутались, зовут ведущего: «Бабка, бабка, нитки рвутся!» Задача ведущего – всех распутать, не расцепляя рук запутанных.

Тесный круг

Все встают в круг друг за другом так, чтобы носки каждого упирались в пятки впереди стоящего (боком к центру круга). Затем все одновременно и аккуратно садятся на коленки сзади стоящего. Затем пытаются одновременно шагать.

