

## ИГРЫ С ЗАЛОМ

### «ДВА ГНОМА»

Зал заранее делится на две половины. Каждая группа разучивает свои слова. Когда ведущий (после своей фразы-вопроса) показывает правую руку, то кричит «Петька», когда левую – кричит «Васька» (имена гномиков). Когда поднимаются обе руки, то кричат две команды. Кто дружнее? Кто громче?

Ведущий:

«На солнечной поляночке стоит красивый дом. А рядом с этим домом стоит весёлый гном. Гном, гном, как тебя зовут?»

Дети:

«Васька, у меня рубашка в клетку. Я пришёл к вам детки, чтобы съесть конфетку».

Ведущий:

«На солнечной поляночке стоит красивый дом. А рядом с этим домом стоит весёлый гном. Гном, гном, как тебя зовут?»

Дети: «Петька, у меня штаны в горошек. Я пришёл из сказки, потому что я хороший».

### «СЕРДЦЕ КРАСАВИЦЫ»

Ведущий предлагает всем вспомнить слова куплета песни:

«Сердце красавицы склонно к измене

И к перемене, как ветер мая».

И предлагает спеть песню без слов всем залом. Слова заменяются по очереди. Слово «сердце» заменяем прикосновением рук к левой стороне груди. Исполняем песню, заменив первое слово на жест. После введения каждого жеста поём всю песню, пока не заменим все слова жестами. Вот что получится: Прикосновение рук к левой стороне груди – «сердце». Обводим руками контур своего лица – «красавицы». Делаем наклон корпусом – «склонно». Машем правой рукой – «к измене». Машем руками над головой

вправо и влево – «и к перемене». Дует вперёд – «как ветер». Вытягиваем ладонь с пятью пальцами – «мая».

### **«РЕБЯТА, ВСТАНЬТЕ».**

Игра на внимание. Ведущий предлагает выполнять его команды только в том случае, если он произнесёт обращение «ребята». Например, «Ребята, хлопните в ладоши» (все должны хлопнуть). «А теперь топните» (никто не должен двигаться, т.к. не было сказано обращения «ребята»).

### **«ТРИ ФРАЗЫ»**

Ведущий заявляет, что никто из присутствующих не сможет вслед за ним повторить три короткие фразы, которые он скажет. Конечно, с ним никто не согласится.

Тогда ведущий, как бы подыскивая слова, говорит короткую фразу. Например, «Сегодня хорошая погода». Все уверенно повторяют эту фразу. Ведущий в смущении подыскивает и неуверенно говорит вторую фразу. Её легко повторяют все. Тогда он быстро и радостно говорит: «Ну вот вы и ошиблись!» Смущение, вопросы, спор. А ведущий объясняет, что его третья фраза, которую нужно было повторить, была: «Ну, вот вы и ошиблись!»

### **«САЛЮТ»**

Игру легко адаптировать под условия местонахождения в лагере. Ведущий предлагает устроить в зале «праздничный салют». Помогут в этом самые смелые зрители. На сцену приглашаются два человека. Одному достается роль «спичечного коробка», который стоит у правой кулисы близко к краю сцены, второму – роль «спички». Стоя в середине сцены, «спичка» должна будет гордо прошагать до «коробка» и, «чиркнув головой» по «коробку», «загореться». Ведущий приглашает зрителя в ярко-красной одежде (найти костюм), который будет исполнять роль «огонька». Следующие четыре

зрителя становятся «фитильком». Выстроившись в шеренгу, они стоят в середине сцены. Далее приглашается зритель на роль «пушки». Разместившись у левой кулисы, «пушка» должна суметь громко сказать: «Бах». И, наконец, из зала приглашаются 5-8 зрителей в ярких одеждах. Они приседают перед сценой кружком и после сигнала «пушки» должны будут встать со словами: «Тили-тили», а зрители громко аплодируют. После репетиции устраивается «салют», ведущий комментирует происходящее: «Гордая спичка шагает к коробку, чиркнув головкой по коробку, загорается, появляется огонёк. Спичка с огоньком шагает к фитильку. Огонёк бежит по фитильку к пушке. Пушка стреляет. Загорается салют под аплодисменты зрителей».

### **«РЫБКА»**

Ведущий: «Представьте, что моя левая рука – это море (делает волнообразное движение), а правая – рыбка (правой ладошкой изображает рыбку, которая плывёт, извиваясь). Когда рыбка выпрыгивает из моря (т.е. поднимается правая рука над левой рукой), вы хлопаете. Итак, начинаем». Ведущий первоначально делает медленные движения. Затем вводит обманные движения, после ускоряет темп, устраивая овации.

### **«ЗАМОТАЛО»**

Ведущий предлагает всем в зале представить себя ... шарфами. Но шарфами не обычными, а умеющими выполнять целых две простые команды: «Замотало» и «Размотало». По команде ведущего «Замотало!» все «шарфы» обнимают предмет или человека, которого назовёт ведущий, по команде «Размотало!» – разводят руки в стороны. Дальше ведущий начинает всячески «заматывать» и «разматывать шарфы», например, так:

– Замотало на себя ... – размотало!

– Замотало на спинку переднего сиденья ... – размотало!

– Замотало на руку соседа слева ... – размотало!

– Замотало на соседа ... – размотало!

### **«ОХОТНИКИ»**

Ведущий предлагает залу «поохотиться на льва». Для этого всем нужно просто повторять за ним слова и некоторые движения.

– «Мы охотники на льва!» – стучим себя кулаком в грудь.

– «Не боимся мы его!» – мотаем головой.

– «У нас огромное ружье!» – показываем руками что-то большое.

– «И длинный меч! Ух!» – на «Ух!» делаем вид, что рубим что-то мечом.

– «Ой, что это?!» – приставляем руку козырьком к глазам.

После того, как зал спросит: «Что это?!», ведущий отвечает залу:

– «Болото! Над ним не пролететь!» (показывает руками обход поверху).

«Его не обойти!» (показывает руками обход вокруг).

«Под ним не проползти!» (показывает проползание «под»).

«Дорога напрямик!!!» (показывает рукой вперёд).

Затем весь зал вместе с ведущим «идёт по болоту», повторяя «Чап-чап-чап!» и хлопая ладонями. Потом повторяем всё сначала, но по дороге нам встречаются:

– Лес. Говорим «Хрусть-хрусть-хрусть!» и руками раздвигаем ветки.

– Море. Говорим «Буль-буль-буль!» и делаем вид, что плывём.

– Пустыня. Говорим «Шшш-шшш-шш!» и делаем вид, что идём по пустыне.

И вот, наконец, сам лев: ведущий неожиданно кричит «Р-р-р-р!!!», все пугаются и в обратном порядке быстро-быстро «убегают по пустыне, морю, лесу, болоту». Затем все «вытирают пот со лба», славно, мол, поохотились.

### **«РЕПКА»**

На сцену приглашаются семеро добровольцев. Далее ведущий распределяет между ними роли известной сказки «Репка». Задача каждого из

семерых – присесть и встать, когда ведущий упоминает его персонажа. Далее ведущий начинает долго и красочно рассказывать сказку, щедро употребляя повторы, например: «Жили-были дед и бабка, дед и бабка жили-были, ну то есть не только дед и бабка, а ещё кое-кто жил вместе с дедкой и бабкой. Так вот, однажды дед (ну это бабка его надоумила), так вот дед решил посадить репку. Репку, значит, решил посадить ... и так далее». Если после такого варианта сказки у участников ещё останутся силы, стоит сказать всем «Спасибо», упомянув каждого ещё раз.

Разумеется, вместо «Репки» можно рассказывать и какую-нибудь другую сказку, главное, чтобы персонажей было много, они часто упоминались.

### **«ГОЛ – МИМО»**

Ведущий делит зал на две команды, в задачу одной из которых входит кричать «Гол!», когда ведущий поднимает вверх правую руку, а другой – «Мимо!», когда ведущий поднимает вверх левую руку. Если же ведущий поднимает обе руки сразу, все вместе должны крикнуть «Штанга!». Далее ведущий развлекается с подниманием рук, всячески подзуживая и дразня зал, например, неожиданно разворачиваясь спиной или говоря, что первая команда почему-то кричит тише, чем вторая.

### **«РЕГУЛЯТОР ГРОМКОСТИ»**

Ведущий предлагает залу немножко пошуметь (поорать или похлопать в ладоши), причём громкость шума должна соответствовать уровню поставленной горизонтально руки ведущего – когда рука опущена до конца, должно быть тихо, когда же в самом верху – наоборот, зал должен шуметь изо всех сил. Погоняв волну шума вверх-вниз и подёргав рукой туда-сюда, можно разделить зал на две половины, каждая из которых будет регулироваться

одной из рук ведущего. Затем поэкспериментировать с совместной громкостью, а потом «затушить» шум.

### **«МАКРАМЕ»**

Ведущий предлагает всем в зале спеть песенку про макраме (искусство плетения из верёвок, а также конечный продукт этого искусства) на всем знакомый мотив. Зал делится ведущим на четыре части: первая будет петь «Макраме!» и показывать руками в воздухе перед собой квадрат, вторая – «Заплетаю!» и заворачивать руками внутрь стороны квадрата, третья – «Расплетаю!» и совершать обратное действие, а четвертая – снова «Макраме!» и производить то же действие, что и первая. Затем под руководством ведущего зал поёт: «Макраме! Заплетаю! Расплетаю! Макраме! Макраме!» и так далее на мотив «Аmeno».

### **«И МЫ!»**

Здесь ведущий просто рассказывает некую историю предложениями, в которых есть подлежащее и сказуемое, делая между предложениями паузы, во время которых зал кричит: «И Мы!» Например:

Ведущий: «Однажды, я пошел гулять в лес».

Зал: «И Мы!»

Ведущий: «Там я увидел белку!»

Зал: «И Мы!»

Ведущий: «Но она испугалась и спряталась от меня в дупло».

Зал: «И Мы!» Все смеются.

И так далее. Текст надо продумать заранее так, чтобы в нем почаще встречались ситуации, похожие на приведённую в примере.

## **«ПЛОХИЕ – ХОРОШИЕ»**

Ведущий предлагает залу немного поспорить с ним: он будет говорить залу разные фразы, а задача всех в зале громко прокричать слово, противоположное последнему в фразе, например:

Ведущий: «Ну что же, друзья, здравствуйте!»

Зал: «До свидания!»

Ведущий: «До свидания?»

Зал: «Здравствуйте!»

Ведущий: «Какие все тут хорошие».

Зал: «Плохие!»

И так далее.

Конечно же, свою речь необходимо продумать заранее, чтобы ни у кого в зале не возникло никаких сомнений, какое именно слово они должны прокричать.

## **«СКАЧКИ»**

Ведущий, сидя на стуле, предлагает всем представить себе, что они участвуют в скачках. Дальше он рассказывает всем о том, что наши лошади умеют:

- Скакать (быстро-быстро хлопает ладонями по коленям).
- Прыгать через препятствия (поднимает обе руки вверх, а потом с размаху один раз хлопает ими по коленям).
- Идти по болоту (мнёт кулаками щёки, набрав в рот воздуха и издавая таким образом странные булькающие звуки).
- Скакать по камням (стучит кулаками в грудь).
- Брести по зыбучему песку (с силой сдвигает ладони друг с другом и снова расслабляет их, извлекая таким образом звуки).

Итак, ведущий предлагает (не спеша хлопая по коленям) «вывести лошадей на старт», затем командует: «На старт, внимание, марш!», и целый

зал лошадей срывается с места в «галоп», затем ведущий управляет процессом скачек, периодически объявляя, где скачут лошади и подавая залу пример, наконец, ведущий говорит, что вот лошади вышли уже на финишную прямую, подгоняет всех скакать быстрее, ещё быстрее, ещё быстрее, и, когда напряжение достигает апогея, он вскакивает и кричит на весь зал: «Тихо!!!» ... И, когда зал ошарашено замолкает, в полной тишине, прижав палец к рту, тихо произносит: «Дети спят...».

### **«ИНОСТРАНЦЫ»**

Ведущий предлагает детям поговорить на разных языках. На самом деле это очень просто: выбирается любая песня, которая известна всем (например, «Жили у бабуси...»), и все гласные в этой песне заменяются одной, например, «а». Получается: «Жала а бабаса...». Так поётся 1 куплет, и этот язык можно назвать английским. А теперь споём по-французски: «Жулу у бубусу...». И т.д.

### **«ШКОЛА ОГОРОДНЫХ ПУГАЛ»**

Ребята повторяют за ведущим движения.

Ведущий: «Сейчас мы с вами проведём небольшую разминку.

Поднимите правую руку вверх, потрясите кистью. Поднимите левую руку вверх. Покачайте руками, пошумите, как шумят берёзы: «Ш-ш-ш-ш-ш!». Разведите руки в стороны. Пожужжите, как самолеты: «Ж-ж-жш!». Помашите руками, как птица. Покричите: «Кш-кш-кш-кш!». Поздравляю! Вы закончили школу огородных пугал».

### **«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.

### **«НОС – ПОЛ – ПОТОЛОК»**

Ведущий по очереди называет «нос», «пол», «потолок», показывая указательным пальцем. Задача играющих выполнять задания ведущего безошибочно (если назван «пол», – все должны показать на пол). Так и с остальными словами. Ведущий старается запутать играющих, указывая не на то, что им было названо. Например, сказал «нос», а показал на потолок. Игра для самых внимательных.

### **«ДОЖДИК»**

Ведущий предлагает детям послушать, как начинается дождь. Для этого нужно повторить всё, что показывает вожатый.

Все, сидящие в зале, начинают хлопать указательным пальцем правой руки по ладонке левой руки. Затем к указательному пальцу добавляется средний; потом добавляем безымянный палец, а через некоторое время – мизинец. После этого хлопаем всей ладонью, то есть, аплодируем. Получается следующее: сначала «дождь» начинает капать, затем моросит, потом усиливается и, наконец, идёт сильный ливень.