

Департамент образования Администрации городского округа Самара
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования «Экология детства»
городского округа Самара

Методическая разработка интенсива по игротехнике
«Игропрактика. Игра – как основной рабочий инструмент вожакого»

Автор:
педагог дополнительного
образования, педагог-организатор
Суслowa Ольга Владимировна,
методист Ахмадеева Руфина Фаильевна

Самара, 2025г.

Цель: освоение нового материала по игротехнике, закрепление его на практике, формирование профессиональных навыков педагогов-вожатых.

Задачи:

Обучающие:

знакомство с понятием «игропрактика» и разнообразием существующих игр;
сформировать навыки подбора и адаптации игр в зависимости от возрастных и психолого-педагогических характеристик воспитанников.

Развивающие:

развивать навыки креативного и образного мышления;
развивать память и внимание;
формирование коммуникативных навыков и навыков взаимодействия в коллективе.

Воспитательные:

воспитывать самостоятельность и активность, творческую индивидуальность;
воспитывать доброжелательное отношение друг к другу.

Возраст обучающихся: 14-17 лет

Время проведения занятия: 90 мин.

Место проведения: учреждения дополнительного образования, общеобразовательные школы, организации летнего отдыха.

Форма организации занятия: практическое занятие.

Форма организации деятельности: групповая.

Методы: практические: лекция, практическая часть, игропрактика, метод наблюдения и анализа.

Педагогические технологии:

Технология развивающего обучения направлена на активизацию внутренних познавательных сил учащихся, развитие самостоятельности и способности к исследовательской деятельности. Предполагает постановку открытых задач, создание проблемных ситуаций и стимулирование самостоятельного поиска

решений. Основной акцент ставится на развитие критического мышления, творческих способностей и независимости мышления учащихся.

Игровая технология формирует навыки через включение обучающихся в игровые ситуации. Характеризуется созданием игровой среды, соответствующей учебной задаче, позволяет развивать коммуникативные навыки, эмоциональную устойчивость и творческий потенциал.

Технологии сотрудничества

Основаны на совместной деятельности обучающихся в целях повышения эффективности обучения. Предполагают объединение усилий, распределение ролей и принятие коллективных решений. Основными элементами являются партнёрская работа, обмен опытом, оказание помощи друг другу и оценка результатов коллективной деятельности. Важнейшая цель — формирование навыков командной работы и социализации учащихся.

Материально-техническое оснащение: большое помещение достаточной площади для проведения подвижных игр и упражнений (спортивный зал, актовый зал, школьный коридор), столы и стулья для теоретической части занятия, мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для демонстрации презентаций и учебных материалов.

План мероприятия

1. Организационная часть.
2. Мотивационный этап.
3. Основная часть.
 - 3.1. Теоретические основы
 - 3.2. Практическая часть
 - 3.3. Игропрактика
4. Подведение итогов. Рефлексия.

Ход мероприятия

1. Организационная часть.

Приветствуем всех собравшихся! Сегодня нас ждёт интересное занятие, посвящённое миру игр и тому, как правильно организовать игровые процессы.

Прежде чем приступить, обозначим несколько базовых правил нашей встречи: уважаем мнение каждого, соблюдаем дисциплину и поддерживаем порядок.

Мы убедились, что у нас есть всё необходимое для полноценного проведения мероприятия. Готовы? Вперед!

2. Мотивационный этап.

Сегодня мы поговорим о важной составляющей отдыха и развития — играх. Ведь именно через игры мы учимся новому, укрепляем взаимоотношения и отдыхаем душой и телом.

Хотите узнать секрет успешного проведения игр? Мы раскроем его сегодня и покажем, как превратить простую игру в мощный инструмент личностного роста и удовольствия.

Представьте, как здорово будет поучаствовать в настоящем ролевом приключении или интерактивном путешествии? Вас ждут захватывающие эксперименты, искренние эмоции и море ярких впечатлений.

3. Основная часть.

3.1. Теоретические основы

А теперь давайте поймём, что же такое игра? Это многогранное явление, которое охватывает огромный спектр деятельности — от простых детских забав до сложных стратегий взрослого мира. Часто первое, что приходит на ум при слове «игра», — это детство. Но давайте дадим точное определение: игра — это особая форма деятельности, обладающая строгими правилами, границами и особенностями.

И вот главный вопрос: что представляет собой игра для вожатого? Для вожатого игра — это незаменимый инструмент, помогающий решить множество

профессиональных задач. Благодаря ей дети знакомятся друг с другом, формируется крепкий коллектив, создаются условия для гармоничного отдыха и эффективного обучения. Игра становится основой эффективной работы вожатого, открывающей двери к успеху и радости каждого ребёнка.

Основные аспекты для подборки игр

Цель игры и зачем мы ее проводим.

Возрастная категория. Маленьким деткам подходят простые и яркие игры, подросткам нужны более глубокие и интересные. Выберите игру, подходящую именно вашей команде.

Условия игры. Перед тем, как предлагать игру, хорошенько подумайте о том, где и как её проводить. Например, если вы хотите организовать сетевую игру для сотни человек, нужен просторный зал или площадка, где хватит места всем участникам. В маленьком кабинете такую игру точно не удастся провести нормально.

Ещё один пример: если игра подразумевает использование большого числа предметов, скажем, тридцати стульев, вряд ли вы найдёте столько свободных стульев на природе или на стадионе. Именно поэтому заранее продумайте:

Стадия сформированности коллектива/человека.

При выборе игры важно учитывать стадию развития коллектива. Рассмотрим конкретный пример: предположим, дети только прибыли в летний лагерь и находятся на начальной стадии знакомства. Допустим, планируется игра на сплочение, например, «Поймай меня». Однако на ранней стадии пребывания детей такая игра может вызвать дискомфорт, поскольку участники ещё недостаточно знают друг друга и не сформировали доверительных отношений. Следовательно, на данной стадии целесообразно выбрать игру на знакомство, например, «Снежный ком» или «Кто я такой?».

Логично начать с постановки главной цели на первом этапе — знакомства и сближения участников. Только после того, как достигнута базовая стадия

взаимопонимания и установлен минимальный уровень доверия, можно переходить к более глубоким играм, направленным на сплочение и взаимодействие.

Время. Ограничены временем? Будьте осторожны с выбором игры! Если отведено всего 10 минут, а разъяснение правил занимает целых 6 минут, игра рискует провалиться. Подбирайте короткие, динамичные сценарии, подходящие для ограниченного временного ресурса.

Инвентарь. Есть масса замечательных игр, не требующих специальных материалов. Но если выбрали игру с реквизитом, позаботьтесь обо всём заранее. Проверьте наличие всего необходимого: карандашей, мячей, плакатов и прочих мелочей. Ведь отсутствие простого шарфа или ленты запросто разрушит игру.

Итог игры. Каждый ребёнок хочет чувствовать, что его усилия ценны. Завершая игру, наградите отличившихся игроков небольшими призами или благодарственными словами. Пусть победа приносит радость и гордость, а проигравшим напомните, что участие важнее победы. Такая заботливая концовка оставит положительные эмоции надолго.

Теперь разберем основные цели проведения игр:

- нахождение сильных и слабых сторон ребенка;
- занятие времени с пользой;
- развитие всех познавательных процессов: мышления, внимания, памяти, воображения;
- расширение умения построения коммуникации.

Критерии:

- деление на команды;
- подвязки к играм.

Деление на команды

Если в вашей игре нужно разделиться на три команды. Нужно заранее продумать разбивку на команды. Чтобы разбивка была оригинальной, чтобы не

было «Первый, второй, третий», немножко скучновато согласитесь. Это можно заменить на слова, более интересные:

- слова, относящиеся конкретно к вашему коллективу
- тематика смены, отряда
- готовая разбивка (шишки, орехи, желуди)

Если необязательно конкретное количество человек, можно разделить на:

- времена года;
- по цвету волос.

Если у вас разбивка на мероприятие, можно разделить изначально на ленточки, стикеры другим цветом, формой.

Подвязки к играм

Если на образовательной презентации или мастер-классе внезапно объявить: «Будем играть!» — реакция аудитории может оказаться разной: кто-то почувствует скуку, другие удивятся, третьи воспримут предложение негативно, особенно если среди участников есть подростки, считающие игры делом несерьезным или даже детским развлечением.

Поэтому подготовка и плавная подводка к игровому процессу крайне важны.

Четкое понимание участниками цели и правил. Ребята изначально должны ясно представлять себе, зачем проводится игра, каким правилам следовать и какую пользу они получают от участия. Четко сформулированные ожидания снижают уровень тревожности и повышают вовлеченность.

Предупреждение ненужных вопросов и недопонимания. Чем лучше организована предварительная информация, тем меньше возникает неопределенности и неожиданных вопросов. Участникам легче сосредоточиться на самом процессе игры, не отвлекаясь на выяснения деталей.

Обеспечение комфортного перехода к игровому формату. Плавный переход от обычного образовательного процесса к игре снижает напряжение и облегчает

восприятие новой формы деятельности. Постепенное погружение создает атмосферу доверия и открытости.

Представьте ситуацию: вы проводите занятие или мероприятие, и чувствуете, что атмосфера стала напряженной или внимание ребят рассеялось. Чтобы оживить обстановку и привлечь внимание, можно предложить небольшую игру. Вот пример того, как грамотно ввести участников в игровой процесс:

«Ребята, кажется, мы немного устали сидеть на месте. Давайте проверим вашу внимательность и сосредоточенность прямо сейчас! Я предлагаю сыграть в одну увлекательную игру...»

Но сразу переходить к объяснениям правил бывает неуместно. Особенно актуально это для игр на знакомство, когда ребята только-только встретились и еще присматриваются друг к другу. Сначала дайте возможность ребятам почувствовать настроение момента, настроиться на предстоящую активность.

Пример правильного подхода:

— «Привет, друзья! Меня зовут [Ваше имя]. Мы пока незнакомы, и сейчас самое подходящее время исправить это положение.»

Или другой вариант для командообразующих игр: «Посмотрите вокруг: рядом столько новых лиц, но пока никто толком никого не узнал. Давайте же исправим это немедленно! Сейчас мы сыграем в простую, но веселую игру, благодаря которой каждый узнает больше о своем новом соседе.»

Важно помнить, что каждая игра имеет свою уникальную цель. Эта цель и служит своего рода мостиком, подводкой к началу самой игры. Можно также добавить интересный сюжет, историю или даже притчу, чтобы дополнительно заинтересовать участников и подчеркнуть значимость игрового задания.

Классификация игр:

- по целям (знакомство, сплочение, розыгрыш, познавательные, развлекательные);
- по форме (танцы, эстафеты, тренинги);

- по месту проведения (на воздухе, в воде, в помещении);
- по количеству участников (индивидуальны, командные);
- по составу участников (по половому признаку, по возрасту);
- по скорости и времени проведения (сезонные, игры-минутки, кратковременные, длительные);
- по степени активности (малоподвижные, подвижные, сидячие);
- по наличию реквизита (т.е. есть он или нет);
- по уровню организации (спонтанные, управляемые).

Есть ли у кого на данном этапе вопросы? Скажите кто из вас имеет опыт проведения игр? Где? При каких условиях?

3.2. Практическая часть

Ребята, наша встреча сегодня посвящена практике игр, а значит, привычные лекционные форматы оставляем в стороне. Как иначе называется игропрактика без реальных игр и живого опыта? Правильно, никак!

Сейчас мы вместе погрузимся в мир интересных игр, изучив каждую по отдельности. Начнем с первой, и она направлена на... Что? Ответ прост: знакомство!»

Игры на знакомство

Игры на знакомство, исходя из самого названия, направлены на то, чтобы участники узнали друг друга ближе, особенно на начальном этапе формирования команды или отряда. Такие игры обычно проводят самыми первыми, чтобы облегчить процесс знакомства и способствовать созданию дружелюбной атмосферы.

(Проводится игра «Снежный ком - я такая»)

Снежный ком (Игра на знакомство - 1 уровня)

Все участники встают в круг. Один из игроков начинает, представляясь своим именем и показывая произвольное движение, характеризующее его внутреннее состояние ("Я Оля, сегодня я такая"). Затем следующий игрок называет имя

предыдущего, повторяя его движение, и добавляет своё имя с новым движением. Так продолжается дальше по кругу: каждый игрок сначала перечисляет предыдущие имена и движения, а потом добавляет своё. Последнему игроку достаётся самая сложная роль — вспомнить всё. Если участников много (больше 10–15), повторять цепочку можно сообщая.

Цып-цап – царап. (Игра на знакомство - 2 уровня)

Все участники становятся в круг, один водящий находится в центре. Водящий обращается к любому из стоящих в круге, говоря «цап», «цып» или «цап-царап». Услышавший «цап» должен быстро назвать имя соседа слева, услышавший «цып» — имя соседа справа. Команда «цап-царап» означает смену позиций: все бегут менять места, стараясь успеть быстрее водящего. Тот, кто ошибся или медлил с ответом, становится новым водящим. Игра развивает реакцию, внимание и знание имён участников.

Игры на сплочение

Игры этого вида помогают создать командный дух в коллективе и заложить основу для будущего комфортного взаимодействия в отряде. Подразумевается, что к моменту начала игр на сплочение участники уже запомнили имена друг друга.

Гусеница

Участники становятся друг за другом, держа руки на талии предыдущего игрока. Ведущий поясняет, что данная колонна — это гусеница, поэтому такая цепочка уже не может разрываться. Гусеница активна — она ест, спит, умывается, гуляет, ходит за покупками, танцует и т.д. Все дети должны слаженно передвигаться по комнате, не разрывая цепочку, и выполняя команды ведущего.

Игры на выявление лидера

Эти игры, как правило, идут последними. Они позволяют ребятам, у которых в наибольшей степени развиты лидерские качества, проявить себя. Также такие

игры раскрывают потенциально тех, кто мог бы стать лидером отряда, но пока еще не до конца влился в новый коллектив.

Большая семейная фотография

Участники представляют, что все они - большая и дружная семья. Однажды семья решает сделать общую фотографию для семейного альбома. Сначала выбирают «фотографа» — именно он будет «расстанавливать» участников фотосессии. Далее выбирают «дедушку», который по старшинству также помогает расстанавливать «членов семьи». Остальным участникам предлагается самим решить, кем они будут в семье, и где они хотят располагаться на фото.

После того, как все участники определили для себя роли, встали для позирования (с помощью фотографа и дедушки), фотограф считает до трех — все кричат «сыыыр» и одновременно хлопают в ладоши.

Игры-пятиминутки

Рыбы, птицы, звери

Играющие встают в круг, а водящий становится в центре этого круга. Водящий протягивает вперед правую руку и начинает крутиться вокруг своей оси с закрытыми глазами, произнося один раз фразу: «Рыбы, птицы, звери». После этого он, остановившись и показав на одного из играющих, произносит любое из этих слов. Игрок, на которого показал водящий, должен быстро произнести название птицы, рыбы или зверя — в зависимости от того, что потребовал водящий. Если игрок не дает ответа, и водящий успевает досчитать до трех, то игрок выбывает из игры. Названия птиц, рыб и зверей повторяться не могут. Выигрывает тот, кто останется в круге последним, то есть тот, кто знает большее количество названий животных.

3.3. Игропрактика.

Дорогие ребята, теперь вы увидели, как я провожу игры, познакомились с принципами ведения и поняли основы процесса. Настал ваш черед попробовать себя в роли вожатых!

У меня имеются специальные карточки с подробным описанием различных игр (см. Приложение 1). Предлагаю каждому из вас вытянуть по карточке, внимательно ознакомиться с правилами своей игры и поочередно провести. Вы сможете применить полученные знания на практике и ощутить себя настоящими ведущими.

Если возникнут вопросы или понадобится помощь, смело обращайтесь ко мне. Начинаем эксперимент, впереди интересные испытания и новые открытия!

3. Подведение итогов занятия. Рефлексия.

Педагог: Итак, пришло время подвести итоги сегодняшнего занятия.

Уважаемые ребята, давайте подведём итог нашего сегодняшнего занятия. Мне интересно услышать ваши впечатления и выводы.

Какие ключевые моменты вы усвоили сегодня? Вспомните, пожалуйста, что представляет собой игра для вожатого? Заполните мысленно классификацию игр, которую мы рассматривали: какие виды игр выделяли? Какие ошибки заметили у себя или у других, участвуя в играх?

Что стало для вас открытием на нашем занятии? Может быть, были трудности или приятные сюрпризы?

Также расскажите, какая игра из тех, что мы провели сегодня, произвела на вас наибольшее впечатление? Возможно, была игра, которую вы категорически не хотели бы использовать в своей практике — поделитесь своими соображениями.

Спасибо вам огромное за активное участие и увлечённость процессом. Желаю вам больших успехов в вашей будущей работе вожатыми, лёгких смен и приятных воспоминаний! До встречи!

Список использованной литературы

1. Шуть Н.Н. Волшебные ключи игромастера - Спб.: Образовательные проекты; М.: Обруч, 2013. – 176 с.
2. Гугнин В. Настольная игра вожатого. – М.: Альпина Пабlishер, 2015. – 297 с.

Приложение 1

Потеряшка Участники закрывают глаза и перемешиваются. Ведущий выводит одного из участников из помещения и говорит остальным открыть глаза. Нужно понять, кого не хватает.	Блеф Каждый придумывает два факта о себе. Один – неправда. Нужно угадать, какой неправда. Есть сторона да, есть сторона нет. Тот, кто говорит факты стоит по центру.	Особенности Дети делятся на пары и расходятся на 15 шагов друг от друга. По порядку один из пары называет свое имя и называет свою особенность, делая шаг навстречу напарнику. У кого есть такая же особенность тоже делает шаг вперед. Первые встретившиеся пары считаются победителями. Проводим, пока не пройдут все.
Сказочный ком Первый игрок произносит своё слово, это же слово повторяет второй участник и добавляет к сказанному своё слово, третий игрок повторяет два первых слова и так же добавляет свое. Особенность этой игры состоит в составлении связного рассказа, а не обычном повторении набора случайных слов. Также «бонусом» является заданная изначально тема. Хотя, можно придумать и не сказочную тему, а любую другую.	Ромео и Джульетта Все закрывают глаза. Ведущий назначает касанием влюбленных. Просит их открыть глаза, чтобы они узнали друг друга. Потом открывают глаза все и начинают двигаться по пространству, пытаясь вычислить кто влюбленные (разговаривать нельзя). По хлопку ведущего влюбленные должны обняться. Задача других участников не дать им этого сделать.	Прогулка слепых Пусть каждый участник закроет глаза повязкой. Когда все глаза закрыты расскажите ребятам, что мы собираемся в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться наш взгляд. Попросите положить правую руку на плечо впереди стоящего. Медленно начните путешествие по выбранному маршруту, включая залезание на пенки, возвышенности, пролезание под низко нависшими деревьями и ветками, протискивание между деревьями и т.д. Финишируйте на каком-нибудь тесном (но безопасном!) месте.
Человек к человеку Участники разбиваются на пары. Галящий дает команды, которые выполняются каждой парой. Например: рука к	Все на борт (пол это лава) Оборудование: любая обозначенная площадка (скамейка, стул, брусок). Задача участников:	Атомы-молекулы Участники бродят «в хаотичном броуновском движении». Каждый из них – атом. Ведущий объявляет, в молекулу из какого

руке, спина к спине, ухо к уху и т.д. Фигура усложняется. После этой команды «Человек к человеку», каждый участник ищет себе новую пару. Задача галящего успеть найти себе пару. Оставшийся без пары становится новым галящим.	уместиться всей командой на площадке средней величины. Нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять секунд.	количества атомов они должны построиться.
Построение Отряд делится на 2 команды, которые как можно быстрее и точнее должны построиться по каким-либо параметрам: по росту, цвету глаз, длине волос, размеру ноги, числу карманов, дням рождения, величине вытянутой руки и т.д.	Ура! Меня любят Участники образуют круг. Смотрят на носки своей обуви. По хлопку ведущего они должны посмотреть кому-то одному из присутствующих в глаза. Если пара совпала, они произносят слова «Ура! Меня любят!!!» и выходят из круга. Игра продолжается, пока не совпадут все пары. Игра проводится с четным количеством игроков.	Путаница Водящий отворачивается. Участники, стоя в кругу и взявшись за руки, начинают путаться между собой, образуя живой клубок (запутывать может сам вожатый, играя вместе с детьми). Задача водящего – распутать этот клубок, не разрывая рук.
Шаг вперед Ребята становятся в круг пошире, и им предлагается сделать шаг вперед, но только 15 человек. Затем только 10, 5, 3, 1. Лидеры эмоциональны сразу хорошо выявляются.	Проводник Ребята выстраиваются в колонну по одному в затылок друг другу, положив руки на плечи. Запрет на разговоры; У всех, кроме стоящего последним, закрыты глаза; Последний – машинист поезда; Хлопок по левому (правому) плечу – поворот влево (вправо);	Три перемены в одежде Один человек выходит и становится перед остальными, чтобы те могли его внимательно осмотреть. Время на осмотр от одной до пяти минут. Потом он уходит из помещения и производит в своей одежде какие-либо три малозаметных перемены: расстегивает пуговицу, развязывает шнурки, слегка завертывает рукав у

	Хлопок по обоим плечам – вперед.; Хлопок по обоим плечам двойной – назад; Хлопок по обоим плечам дробью – стоп. Задача машиниста – провести паровозик несколько поворотов. После чего последний становится – впереди всех и повторяют.	рубашки, из кармана высовывает уголок платка, переворачивает пояс у брюк. Произведя три перемены он возвращается к остальным. Каждый должен сказать, какие перемены произошли.
Положи Руку Ребятам предлагается положить всем сразу правую ладонь на плечо тому человеку в отряде, который им более всего симпатичен (душа отряда), а левую на плечо тому, кого они бы хотели видеть командиром. Вожатый определяет кто есть кто подсчетом рук. Как правило, не бывает слишком много лидеров, если проводить эту игру в конце организационного периода.	Скульптура Вожатый предлагает командам построить скульптурную экспозицию «Наш отряд» в течении 5 минут. По тому, кто возьмет на себя роль прораба, судят о лидерах.	Футбольный матч Ведущий предлагает играющим представить, что они находятся на чемпионате по футболу. Одна половина ребят болеет за "Спартак", другая за "Динамо". Когда Ведущий поднял правую руку, команды кричат слово "ГОЛ!", если поднята левая рука – нужно прокричать слово "МИМО!". Если ведущий поднял сразу обе руки – слово "ШАЙБУ!". Руки скрещены на груди – играющие кричат слово "ШТАНГА!".
Брось улыбку Игроки сидят в кругу. Лидер начинает игру - улыбается, потом прикрывает рот ладонью, словно стирая улыбку.	Летели лебеди Участники становятся в круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать вертикально, положив	Ручеек Игра-спаситель на все случаи жизни. Игроки становятся попарно колонну друг за другом. Каждый берет своего напарника за руку, образуя арку. Свободный

Когда он убирает ладонь, улыбка исчезла. Лидер “бросает” улыбку” другому игроку, который “ловит” ее руками, “наносит” ее на лицо, потом “стирает” и “бросает” другому. Тот кто засмеется или улыбнется не в свою очередь теряет “жизнь”.	свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочерёдно произносят по одному слову из считалки, под каждое слово делают ход - хлопок по левой руке соседа слева. "Летел - лебедь - по - синему - небу - загадал - число - ...". Тот человек, на кого выпало слово " число", называет вслух любое число и делает хлопок. Хлопки вслух поочерёдно считают. Задача игрока, на которого "выпада - ет" названное число, быстро убрать руку из под хлопка. Кто не успел - выбывает. Таким образом, выясняется самый ловкий в отряде.	игрок входит в «ручеек» и по дороге берет любого приглянувшегося ему игрока, и тащит в конец ручейка, где они и встают новой парой. Освободившийся идет в начало «ручейка» и, проходя по нему, выбирает себе пару.
Лягушка Игра, где показывать язык не можно, а нужно. Все дети становятся в круг, выбирается один фермер и один вода, он выходит за круг и выбирает лягушку, пока все спят. Когда все открывают глаза, начинается охота: лягушки на комаров, показывая разным участникам язык (кому показали -тот садиться), и фермера на лягушку.	Зоопарк Участники сидят в кругу. Каждый называет себя любым животным (названия животных не повторяются). Самое главное - запомнить, какие животные есть в зоопарке. Один водящий выходит в круг. Один стул остается пустым....	Пиф-Паф Все игроки становятся в круг, ведущий называет имя любого игрока, он должен присесть, а его соседи справа и слева начинают дуэль. Ее принцип очень прост: вытянуть руку в виде пистолета в сторону противника и сказать: «Пиф-Паф». Проигрывает тот, кто сделает это чуть позже своего противника или скажет другое слово.

Пустое место Встаем в любимый круг, а один - водящий, остается за ним. Он ходит вокруг и касается любого человека, что означает вызов на соревнование. Они оба должны бежать в противоположные друг другу стороны, а встретившись, поздороваться и бежать наперегонки, чтобы занять освободившееся место.	Тилиграм Правила игры : все участники делятся на две команды и встают в линии друг напротив друга, держатся за руки. Первая команда начинает кричать: "Тилирам, тилирам", Вторая отвечает: "Кого вам? Кого вам?" Первая команда продолжает: "Нам не надо никого, кроме ..." (и называет имя любого человека, стоящего напротив, кого бы хотела переманить в свою команду). После этого участник, которого назвали, разгоняется и бежит к линии команды напротив. Его задача - разорвать цепочку из рук. Если цепочка разрывается, бежавший считается выигравшим, и он забирает к себе в команду любого из двух человек, руки которых он расцепил. Если цепочка из рук не разрывается, значит бежавший проиграл и остается в команде соперников.	Найди то, не зная что Из группы играющих выбирается водящий, он покидает помещение. Игроки загадывают любой предмет, находящийся в комнате, и действие, которое с ним нужно сделать (например: тряпка, протереть подоконник). Приглашается водящий. Он ищет предмет, ориентируясь на силу аплодисментов. Если аплодисменты тихие, он далек от предмета, громкие — близок к нему....
--	--	--