



КНИГА РЕЦЕПТОВ ИГР

КАРМАННЫЙ
ПУТЕВОДИТЕЛЬ

СТАТУС И ВОЗРАСТ
В ДАННОЙ КНИГЕ
НЕ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

Российское движение школьников стремится стать сервисной площадкой, чтобы оказывать максимальное содействие в развитии школьников, выступая навигатором существующих и создающихся возможностей в нашей стране.

**РДШ – идет в ногу со временем.
Это платформа для твоих возможностей
и раскрытия талантов.
Таким образом был разработан курс
на Корпоративном университете**



**Челябинск
2021**

Книга рецептов игр — это ваш путеводитель в мир игр. Все составляющие по проведению игры сравнили с приготовлением блюда: если готовить согласно проверенному рецепту — то получится вкусно.

С рецептом справится любой человек: буквально в любом статусе и в любом возрасте.

В книге рецептов после пройденного материала даются практические задания, а также представлены способы придумывать новое. Создавать что-то новое уже здесь и сейчас!

Готовьте, играйте, экспериментируйте!

Автор: Дерксен П.С.

Редактор: Буравова С.В., Кремнёва Д.В.

Дизайнер: Пургина О.Е.

СОДЕРЖАНИЕ



ингредиенты блюда = нюансы игры.....

разновидности блюд = виды игр.....



анонс блюда = подвязка к игре.....

рецепт блюда = объяснение игры.....



приготовление блюда = процесс игр.....

новый рецепт = новая игра.....



практическое задание



советы автора



интересная инфо

ПРЕДИСЛОВИЕ

«Там, где игра, всегда весело и интересно, там иногда совершенно неожиданно можно сделать удивительные открытия».

Что может быть интереснее и важнее для укрепления взаимоотношений людей? Создавать нужную атмосферу в процессе игры – сложная и важная задача. Игра – это и радость, и познание, и творчество. Это то, что преследует нас на протяжении всей жизни, начиная с самого рождения ребенка. Игра – главное, что готовит детей к жизни в большом мире, а все дети становятся взрослыми и проносят игру через всю свою жизнь. Важно только её правильно организовать.

ВЗРОСЛЫЙ ↔ ВЗРОСЛЫЙ

Например, если вы – учитель, то благодаря играм вы сможете провести интерактивное родительское собрание.

Если вы – студент, то благодаря играм вы сможете установить теплые отношения в коллективе.

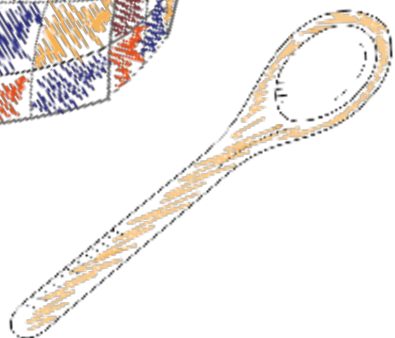
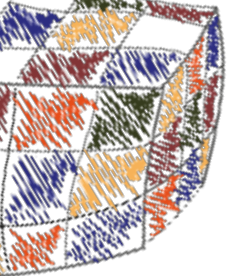
ВЗРОСЛЫЙ ↔ РЕБЕНОК

Если вы – родитель, то благодаря играм вы сможете провести с пользой время со своей семьей.

Если вы – учитель, то благодаря играм вы сможете занять детей на переменах.

РЕБЕНОК ↔ РЕБЕНОК

Если вы – ребенок, то благодаря играм вы сможете провести интересно время в компании друзей или одноклассников.



Что сделает мероприятие, встречу, ужин особенным, или, другими словами, вкусным?

То, что объединит и сплотит, сотрет границы, поможет запомнить какую-либо информацию и т.д.

НАША ПЕРВАЯ АССОЦИАЦИЯ К СЛОВУ ВКУСНО?



ДАВАЙТЕ ГОТОВИТЬ ВМЕСТЕ! РАЗБЕРЕМ РЕЦЕПТ ИДЕАЛЬНОЙ ИГРЫ ПОШАГОВО.

НЮАНСЫ ИГРЫ

упустил нюанс игры
подобрал игру
не по возрасту

ИНГРЕДИЕНТЫ БЛЮДА

получится невкусно
перепутал
вкусовые
предпочтения



Для начала необходимо продумать 6 ингредиентов нюансов обязательных в каждом **блуде | игре**



КАКОВА ЦЕЛЬ ИГРЫ ИЛИ, ДРУГИМИ СЛОВАМИ, ДЛЯ ЧЕГО ЕЕ ПРОВОДИТЬ?

Цели могут быть разными: создание и развитие коллектива; выявление и развитие талантов и способностей (интеллектуально-познавательные игры, спортивные игры, упражнения на снятие зажимов); занять паузу.



ВОЗРАСТ, НА КОТОРЫЙ ТЫ ОРИЕНТИРУЕШЬСЯ ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ИГРЫ

Многие игры, интересные для детей старшего возраста, малышам покажутся очень сложными, и наоборот, игры, в которые с удовольствием играют малыши, для старших будут не интересны.



УСЛОВИЯ, КОТОРЫМИ ТЫ РАСПОЛАГАЕШЬ ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРЫ

Помещение или улица; территория передвижения; возможность сидеть в кругу; актовый зал; спортивная площадка.



КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ ИГРЫ

В некоторые игры можно играть вдвоем, но важно понять, что на большую компанию такая игра может не подойти. И, наоборот, игра с множеством ролей не подойдет на малую группу.



РЕКВИЗИТ ДЛЯ ИГРЫ

бумага, ручка, скрепки, маркеры, мячи, обручи, скакалки, песок и т.д



СКОЛЬКО У ТЕБЯ СВОБОДНОГО ВРЕМЕНИ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ?

У некоторых игр только объяснение игры занимает несколько минут. Важно понимать, что, если есть 2-5 минут, то нужно брать игры с минимальным объяснением.

Как только появилось понимание этих нюансов, можешь приступить к отбору игр. Каких? Расскажу позже.

А, ПОКА, ПРОВЕРЬ, КАК ТЫ ПОНЯЛ НЮАНСЫ ИГР.

*** ПЕРЕВЕРНИ СТРАНИЦУ**

«ТРИДЦАТЬ ТРИ»

Все по кругу начинают вслух считать – только на счет три, цифры кратные трем, содержащие в себе тройку - не говорят вслух, а на них подпрыгивают. Если кто – то ошибся, то игра начинается заново (или можно на выбывание).

ВЫПОЛНИ ЗАДАНИЕ



Цель игры: развитие логики, внимательности, игра на взаимодействие

Возраст: от 10 лет

Помещение: любое

Инвентарь: не требуется

Кол-во: оптимальное число участников от 3-30

Длительность: 5-10 мин

«ЗЕРКАЛО»

Группа разбивается на пары. Первые номера - зеркала, вторые - люди перед зеркалом. Игра проходит в полной тишине. Задача: добиться взаимопонимания и синхронизировать действия. Затем ребята меняются ролями.

Цель игры:

Возраст:

Помещение:

Инвентарь:

Кол-во:

Длительность: 5-10 мин

«ЛЮБИМОЕ ДЕЛО»

Все получают листочки со списками на 10 - 12 позиций.

- нравится рисовать;
- любит кататься на лыжах;
- занимается музыкой и т.д.

Задача играющих — за ограниченное время записать напротив указанных дел имена товарищей по отряду. Для этого надо уточнить друг друга, какие кому занятия нравятся. Побеждает тот, кто заполнил свой список быстрее других.

Цель игры:

Возраст:

Помещение:

Инвентарь:

Кол-во:

Длительность: 5-10 мин

**ТЕПЕРЬ ТВОЯ ОЧЕРЕДЬ! ПОДБЕРИ ТАКИЕ ИГРЫ,
ЧТОБЫ ИХ НЮАНСЫ РАЗЛИЧАЛИСЬ:**

Игра _____

Цель игры:

Возраст:

Помещение:

Инвентарь:

Кол-во:

Длительность:

Игра _____

Цель игры:

Возраст:

Помещение:

Инвентарь:

Кол-во:

Длительность:

Игра _____

Цель игры:

Возраст:

Помещение:

Инвентарь:

Кол-во:

Длительность:

**Существует большое количество видов игр.
Остановимся на самых распространённых.
Сразу приведу примеры таких групп игр.**



ВИДЫ ИГР

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ

ИГРЫ-ШУТКИ

РАЗНОВИДНОСТИ БЛЮД

ГОРЯЧЕЕ БЛЮДО

ЗАКУСКИ

ДЕСЕРТ

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

Я БЕРУ С СОБОЙ В ПОХОД

- первичное знакомство

Ведущий отправляется в поход и берет с собой участников игры. Задача участников взять с собой в поход то, что начинается на первую букву своего имени.

Например, начиная первый кон, я, как ведущая, говорю: «Меня зовут Павлина, и я беру с собой в поход палатку» (так каждый член игры называет имя и предмет, который возьмёт с собой в поход, учитывая правило игры).

ПИФ-ПАФ (НА ЗАКРЕПЛЕНИЕ ИМЕН)

- вторичное знакомство

Участники встают в круг, а в середине круга встает ведущий. Он рукой в виде пистолета указывает на кого-то из ребят в кругу и произносит слово «пиф». Этот игрок должен срочно присесть, при этом его соседи слева и справа становятся участниками дуэли. Правила дуэли: необходимо повернуться в сторону противника с рукой в виде пистолета и сказать «Имя человека». Кто первый назовет имя, тот и выиграл. Если же игрок, на которого показал ведущий, не успел присесть, а один или оба участника дуэли уже успели вступить в нее, то выбывает он, потому что он попал под обстрел. Проигравший выбывает из круга, и игра продолжается дальше. Игра заканчивается, когда остается два победителя.

ИГРА «ПОМЕНИЙТЕСЬ МЕСТАМИ...» (ВЫЯВЛЕНИЕ ХОББИ И Т.Д.)

Участники встают в круг. Ведущий командует «поменяйтесь местами те, кто...» и придумывает, кто должен поменяться. Например, «те, у кого день рождения летом», «у кого есть кот», «у кого есть младший брат» и т.д. Ведущий, как только загадал признак – бежит на любое свободное место. Те, кого назвали, должны быстро поменяться местами с такими же участниками в кругу. Тот участник, который не успел занять свободное место – остается на месте ведущего и загадывает следующий признак. Дополнение: не забыть напомнить про технику безопасности, чтобы не сталкивались друг с другом.

- игры на знакомство с территорией

Путешествие по территории можно организовать в виде игры следопытов: ребятам надо найти клад, следуя карте. Они получают записку, в которой указано, куда следует двигаться, где найти вторую записку, с кем надо встретиться. Для проведения этой игры надо заранее разработать маршрут, спрятать записки, предупредить работников лагеря. На каждой станции для получения следующей записки – необходимо выполнить задание.

ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

ИГРА «ТЕАТР»

В этой игре есть три персонажа: дракон, принцесса и рыцарь. Определяется две команды не обязательно равные. Можно разделить на мальчиков и девочек. Ведущий показывает, какое движение должна показать команда при выборе дракона\ принцессы\ рыцаря (еще лучше добавить звук). Дракона можно показать с оскалом и когтями, рыцаря – воином с мечом, принцессу показать миловидно. А дальше все просто – действует принцип – камень, ножницы, бумага. Дракон побеждает принцессу, принцесса побеждает рыцаря, а рыцарь дракона. Команды в тайне друг от друга определяются, какого персонажа они будут показывать и по команде ведущего выходят всей командой, становятся лицом друг к другу и на счёт три – показывают ярко свою фигуру. Кто победил – тому очко. Заранее определить количество очков для победы: к примеру – три.

ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ

ИГРА «СЧЕТ ДО ДЕСЯТИ»

Все участники сидят в кругу с закрытыми глазами. Задание: сосчитать до 10, при этом каждое число называет кто-то один, не договариваясь между собой. Если одновременно назвали одно и то же число несколько человек, то счет начинается заново.

ИГРЫ НА ДОВЕРИЕ

ИГРА «ЖИВОЙ МОСТ»

Группа стоит в две шеренги лицом к лицу напротив друг друга. Руки, согнутые в локтях, вытянуты вперед. Нужно передать человека по этому коридору с начала до конца. Следует предупредить группу об аккуратности при выполнении задания.

ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ

ИГРА-СЛОВО «ДРУЗЬЯ»

Игра, где только одно правило: нужно выполнять задания только со словом «Друзья». Например, вы говорите: «Встаньте». Все встают, а вы подшучиваете над ними, что было одно условие и вы с ним не справились.

ИГРЫ НА ЛОГИКУ

ИГРА «ПАЛЬЦЫ»

Ведущий показывает на руках разное число пальцев в хорошем темпе. Все хором называют.

ИГРЫ В АВТОБУСЕ

ИГРА «ПЕРЕПОЙ-КА»

Суть игры крайне проста: кто кого перепоёт. Тему задаете сами. Итак, какая команда знает больше песен: о солнце (лете, море, лесе), с женскими, мужскими именами, цифрами и т.д. В песнях должны обязательно присутствовать ключевые слова. Исполнить надо не меньше двух строчек песни.

ИГРЫ-ШУТКИ

ИГРА «ЭКСТРАСЕНС»

Ведущий выбирает любого игрока из команды, который не верит в экстрасенсов. Уводит его за дверь и просит написать на листочке его любимое блюдо. В это время ведущий предлагает другим игрокам загадать редкое блюдо, которое будет являться кодовым словом (например, «чак-чак»). Приглашается игрок-экстрасенс. Ведущий начинает перечислять по очереди разнообразные блюда, спрашивая каждый раз, это ли блюдо было загадано, и получает положительный ответ лишь после того, как назовет «кодовое» блюдо.

**Секрет в том, что загаданное блюдо игрока-экстрасенса ведущий называет сразу после того, как скажет «кодовое» блюдо. Играть можно, пока игроки не разгадают секрета.*

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

ИГРА «ЗДРАВСТВУЙТЕ»

Все встают в круг лицом плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задел, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: «Здравствуйте». Можно еще назвать свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

ИГРЫ С ЗАЛОМ

ИГРА «ИППОДРОМ»

Ведущий: «Покажите мне ваши руки и ваши колени. У всех есть две колени? Тогда вперед! Будем сейчас участвовать в скачках на ипподроме. Повторяйте за мной». Участники повторяют движения за ведущим.

- «Лошади вышли к старту» (хлоп-хлоп-хлоп вразной по коленям);
- «Остановились на старте. Помялись» (тихонько хлопаем);
- «На старт, внимание, марш! Гонка началась» (хлопаем быстро по коленям);
- «Барьеры» (поднимаем руки, словно зависли над барьером);
- «Каменная дорога» (стучим кулаками по груди);
- «По болоту» (дёргаем себя за щеки);
- «Песочек» (трём ладонь о ладонь);
- «Финишная прямая» (очень быстро).



...А также есть и другие группы игр



Предположим, вы знаете по несколько игр в каждой группе, или знаете о существовании множества блюд – но теорию всегда необходимо подкреплять практикой.

ПОДВЯЗКА К ИГРЕ

**БОЛЬШАЯ
ВКЛЮЧЕННОСТЬ**

АНОНС БЛЮДА

**АППЕТИТНЫЙ
АНОНС**

В идеале, в каждой игре должна быть **подвязка.**

- Что такое «подвязка»?
 - * Это то, что звучит перед объявлением игры и объяснением её правил.
 - Зачем нужна подвязка?
1. Для того, чтобы замотивировать и завлечь участников на игру.
 2. Настроить участников, тем самым, расположить к игре.
 3. Предподнести игру «с изюминкой».
- Как придумать подвязку?



**Один способ из моей практики:
взять цель игры и немного ее
скрасить.**



Например, если это игра на логику, ее цель звучит примерно так: проверить логику. В этом случае моя подвязка звучала бы так:

«А сейчас я бы хотела проверить вашу логику!» или «Интересно было бы узнать, кто из вас тут самый смыслённый».

Не просто сказать об игре: ~~«А сейчас будет игра НА ЛОГИКУ»~~, а сделать красивый переход к ней.



Теперь попробуй сам придумать подвязку к группам игр, которые предложены ниже:

Игра на знакомство _____

Игра на знакомство _____

Игра на логику _____

Игра на логику _____

Игра с залом _____

Игра с залом _____

Игра на сплочение _____

Игра на сплочение _____

Игра на доверие _____

Игра на доверие _____

**Доступно объяснить правила
игры – 50% успеха.**



ОБЪЯСНЕНИЕ ИГРЫ

**НЕТ ПОЛНОЙ
КАРТИНЫ ИГРЫ**

РЕЦЕПТ БЛЮДА

**ПРОПУСТИЛ ПУНКТ
ИЗ РЕЦЕПТА**

КАК СДЕЛАТЬ ТАК, ЧТОБЫ ВСЕ ПОНЯЛИ ИГРУ?

Попробовать объяснить себе, друзьям и т.д.

Как только объяснил правила игры – нужно понять по обратной связи. Задать обычный вопрос: «Всё понятно?».

Если не увидел достаточное количество понимающих лиц – объяснить еще раз, где-то «разжевать».

Постараться изменить подход объяснения.



ОТВЕТЬ НА ВОПРОС:

Что еще влияет на успешное объяснение правил игры?



Во время приготовления блюда мы стремимся к тому, чтобы вкус затронул вкусовые рецепторы. Сделать это можно благодаря специям, а в игре расставить нужные акценты помогут фишки.
*первый тур игры делать всегда пробным

ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

**ДОБАВИЛ
В ИГРУ «ФИШКИ»**

ПРИГОТОВЛЕНИЕ БЛЮДА

**ДОБАВИЛ
В БЛЮДО СПЕЦИЙ**

Как удержать внимание на игре | ведущем | участниках | игры?

ФИШКА 1. ВОПРОСНО-ОТВЕТНЫЙ

Объяснил правило, уточнил «поняли вас или нет». Услышал, что кто-то болтает, остановил игру и переспросил: «Что сейчас сказал (к примеру) Саша?». Если в ответ тишина, можно завершить так по-доброму в шутку: «Точно, ты же болтал как раз в этот момент. Давай слушать!»

ФИШКА 2. ДОБАВЬ ЮМОРАМЕТОД

Юмор – лучшее средство разрядки скованности, оживления внимания слушателя. После удачной шутки большая часть из присутствующих начинает улыбаться, испытывать доверие к оратору, у аудитории появляется интерес к речи.

ФИШКА 3. ОБРАЩАЙСЯ К РЕЧИ ПРЕДЫДУЩИХ УЧАСТНИКОВ (ВЕДУЩЕГО ИГРЫ)

- цитируй предыдущего участника;
- обыгрывай его выражения и слова;
- соглашайся или не соглашайся с его мнением;
- комментируй некоторые высказывания.

**Главное не перебарщивать*



ФИШКА 4. ВАЖНОСТЬ ПРОВЕДЕНИЯ

Делать акценты на том, что развивается и формируется во время игры.

Например:

- с этим заданием справится только самый внимательный;
- кто из вас самый смелый?

ФИШКА 5. ОБРАЩЕНИЕ

Слова обращения с возрастом, местом, тематикой игры. Можно обратиться вот так: друзья, приятели, уважаемые дамы и господа и т.д. или добавлять к обращению иронию. Например, к младшим школьникам обратиться «коллеги, товарищи».

ФИШКА 6. ГОЛОСОВЫЕ ПРИЕМЫ

Монотонная речь – усыпляет. Очень быстрая речь – вызывает желание перестать слушать. Одним из интересных ораторских приемов является пауза – придает значимость сказанному, удерживает внимание.

Поддержать внимание слушателей можно и за счет всем известных голосовых приемов:

- понижения тона голоса;
- повышения тона голоса;
- изменения громкости голоса;
- изменения темпа речи.

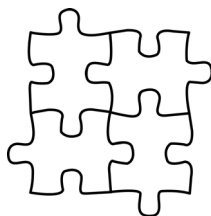


***ЕСТЬ МАССА ПРИЕМОВ, КОТОРЫЕ ПОМОГУТ
УДЕРЖАТЬ ИЛИ ПРИВЛЕЧЬ ВНИМАНИЕ:**

- В неожиданный момент хлопнуть;
Обратиться с просьбой в обычном тоне
- «Сядьте те, кто меня слышит»;
- Резко прекратить говорить.



ПРИДУМАЙ СВОИ ФИШКИ ДЛЯ ПРИВЛЕЧЕНИЯ ВНИМАНИЯ



Первое время советую готовить строго по рецепту. Первые разы может получаться не так вкусно, как хотелось бы. Но, профессионалами не рождаются, профессионалами становятся!

Как только вы справились с пошаговыми рецептами на все 100%, самое время придумать свой рецепт.



Ниже будут представлены 4 метода (способа) придумывать новое. В блюде мы называем это «добавил на глаз». Эти методы можно применить при создании какого-нибудь рассказа, легенды и т.д. Мы с вами возьмем за основу, конечно же, игры.

НОВАЯ ИГРА

ДОБАВИЛ
ПРАВИЛО

СМЕШАЛ
ПРАВИЛА ИГР

НОВОЕ БЛЮДО

ДОПОЛНИЛ
РЕЦЕПТ

СМЕШАЛ РЕЦЕПТЫ
РАЗНЫХ БЛЮД

Чтобы придумать игру, необходимо продумать следующие моменты до игры:

ГЛАВНОЕ – ИДЕЯ

- Идея может исходить из темы игры;
- Идеей игры могут быть телевизионные передачи, компьютерные игры; фильмы и мультфильмы;
- Идея может опираться на какой-нибудь предмет и т.д.

МЕТОД САЛАТ: СМЕШИВАНИЕ РЕЦЕПТОВ (ПРАВИЛ)

Создание одного целого из нескольких ингредиентов (составляющих). Возьми за основу по одному правилу из трех разных игр и попробуй объединить в единую, новую игру.

Из игры «Прятки» возьму правило

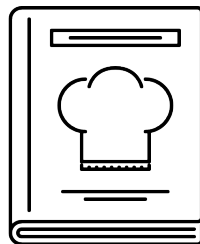
«ВСЕ ПРЯЧУТСЯ»;

Из игры «Догонялки» возьму правило

«ЗАБАШИТЬ РУКОЙ»;

+ правило **«ПОЛ – ЭТО ЛАВА».**

Игра: ведущий считает до 10, остальные прячутся. Ведущий отправляется на поиски участников. Нужно не просто найти, но догнать и забашить рукой, но у участников есть бонус: они могут крикнуть – «Пол – это лава» и забраться на какую-то поверхность (при этом обязательно ограничить расстояние).



МЕТОД ПЕРЕВИРАНИЕ: «ИГРА НАОБОРОТ»

– так сказать, «игра наоборот» или игра на новый лад». Как это? Очень просто. Возьми за основу одну игру и попробуй изменить правила внутри этой игры.



Возьму за основу игру «ГЛУХОЙ ТЕЛЕФОН». Поменяю одно правило (не добавлю, а изменю существующее).

Игра: Один человек загадывает слово, передаёт далее по цепочке. Последний человек не говорит услышанное слово, а показывает его жестами. Нужно догадаться, что же за слово дошло до последнего человека.

МЕТОД ПЯТЫЙ ЭЛЕМЕНТ: ДОБАВИТЬ ПРАВИЛО

Введение в игру добавочного правила, нового элемента. Элементом может быть введенная роль, дополнительный предмет – все, что угодно. Возьми за основу игру и добавь к ней новое правило. При этом правила игры в целом остаются прежними, только для «Пятого элемента» придумывают добавочное правило.

**Возьму за основу игру «КРОКОДИЛ».
Добавлю к игре одно правило.**

Игра: один человек загадывает слово сразу двоим людям. Их задача показать слово | словосочетание вдвоём.

МЕТОД БИНОМ ФАНТАЗИИ: СОВМЕСТИТЬ НЕСОВМЕСТИМОЕ

Этот способ позволяет придумать новую игру по двум ее составляющим, не имеющим, на первый взгляд, никакого отношения друг к другу. Это могут быть две роли, два предмета (средства игры), просто два слова. Какие правила могут быть у игры с такими нелепыми, на первый взгляд словами, которые пришли к вам в голову? Надо заметить, что чем интересней, неожиданней получится название, тем больше у вас будет шансов придумать новую увлекательную игру.

Попробуйте составить интересные словосочетания из придуманных слов, а далее пофантазируйте, как можно поиграть в игру с такими предметами.

Биномом могут быть и само название игры, и нелепые пары, и действующие лица, их названия и т.д.

Возьму за основу несвязанную пару слов и объединю их в новую игру.

*можно взять любую игру за основу и изменить ее тематику под подходящую тебе;

*не искать у них общие признаки;

*слова, которые ты выбрал не обязательно воспринимать в буквальном смысле.

МОИ СЛОВА:

МЕДВЕДЬ | ФОНТАН

Я представила игру во дворе. Медведь – это человек, который будет убегать. Можно сюда же добавить другие названия животных. Нужно поймать каждое животное и назначить точку (фонтан), на которую нужно будет привести пойманных «животных». Ещё, за каждое животное можно давать баллы.

И так можно придумывать до бесконечности.

Поэкспериментируйте!

Уверены, у вас получится что-нибудь интересное.

Вспомни свою любимую игру из детства и добавь в нее одно правило или измени в ней что-то, или возьми из нее самое любимое правило и объедини с другими – и тогда твоя игра детства всегда будет самой-самой.



С использованием этих приемов можно бесконечно придумывать новые игры. Так, не имея под рукой пособий и сборников, ты можешь постоянно обновлять свой багаж все новыми и новыми играми. Кроме того, изменять можно и уже переделанные игры.



Напоминаю, что во время придумывания игр мы также не отходим от наших нюансов игр:

- Для чего вы проводите игру?
- В чём итог игры для участников?
- Каков уровень сплочённости участников?
- Кто участвует в игре? Сколько человек?
- Где проводится игра?
- Что есть под рукой (реквизит, инвентарь)?

Я ДОБАВЛЯЮ В КОПИЛКУ НЮАНСОВ ЕЩЕ ВОТ ЭТИ ТРИ ПУНКТА. ОНИ ВСТРЕЧАЮТСЯ НЕ ЧАСТО, НО В ЗАПАСЕ ОТВЕТЫ НА ТАКИЕ ВОПРОСЫ ДОЛЖНЫ БЫТЬ.

- Деление на команды (не 1,2,3, а, например, в тематике игры (воробьи, вороны, воробьи, вороны) или тематику класса (например, класс 1 «Б»). делим на две команды: «первый», «б», «первый», «б») и т.д.



КАК ЕЩЕ МОЖНО РАЗДЕЛИТЬ НА КОМАНДЫ?

Система подсчета очков (если игра подразумевает этот момент, нужно подготовить ручку и листок или назначить отдельного человека следить за баллами)



КАК ЕЩЕ МОЖНО ПОДСЧИТАТЬ БАЛЛЫ?

Система награждения (если вы с начала игры сказали, что это игра на выявление победителей, в рамках игры продумать этот момент)

КАК МОЖНО ВЫДЕЛИТЬ
ПОБЕДИТЕЛЯ (-ЛЕЙ)?





ПОЗДРАВЛЯЮ! ВАШЕ БЛЮДО ГОТОВО!

Насколько все понятно сейчас
(после первого прочтения)?



Насколько все понятно сейчас
(после нескольких прочтений)?



Насколько все понятно сейчас
(после проведения игр/игры)?

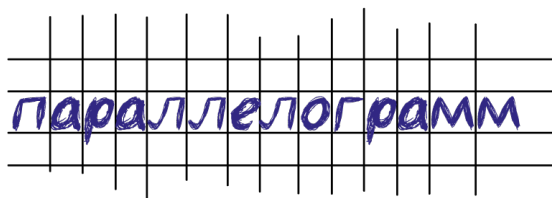


Буквально для каждого блюда есть заготовки, которые в любой ситуации могут подстраховать. Я предложу вам свои заготовки, подходящие для любой компании, разного количества человек и т.д.

**предлагаю существующие народные игры.
Играю в них с самого детства до настоящего момента.*

СЛОВА ИЗ СЛОВ

Итак, на листочке пишем длинное слово. Каждый игрок записывает как можно больше слов, которые получится составить из букв исходного слова.



лс пр лес привет слова тропа

ЭТИ БУКВЫ

На листе бумаги пишем несколько букв (начать можно с двух или с трёх). Необходимо придумать как можно больше слов, в которых встречаются эти буквы. Буквы можно менять местами.

**ИМЯ-ГОРОД-РАСТЕНИЕ-ЖИВОТНОЕ-РЕКА
(МОЖНО МЕНЯТЬ ЛЮБУЮ ХАРАКТЕРИСТИКУ
И КОЛИЧЕСТВО СТОЛБЦОВ)**

| имя | город | животное | река | балл |
|---------|-------|----------|--------|------|
| павлина | пермь | павлин | печора | ... |

Для игры каждому игроку нужен карандаш и листок бумаги. Делим лист на 6 столбцов: имя, город, растение, животное, река и еще отдельный столбец для подсчета баллов за каждый тур. Столбцов может быть больше или меньше, как договоритесь.

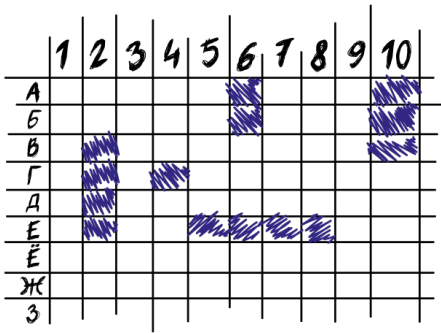
По очереди каждый участник выбирает букву таким образом: один из участников говорит «А» и про себя перечисляет буквы по алфавиту, другой участник говорит «Стоп», озвучивается буква и начинается игра: нужно написать в каждом столбике слово, начинающееся на эту букву. Кто успел первый, кричит «Стоп!».

Далее нужно сверить результаты. Слова, которые встретились у нескольких игроков, вычеркиваются и не считаются.

По количеству оставшихся слов ведётся подсчёт баллов: каждое уникальное слово – 1 балл. Кто набрал больше всех, тот и выиграл этот раунд. Выбираем другую букву и начинаем следующий тур.

Обозначить до каких баллов будет игра, чтобы выявить победителя.

МОРСКОЙ БОЙ



Эта игра для двоих игроков. Цель – потопить все корабли противника. Корабли располагаются на двух квадратных полях размером 10 на 10 клеток. Строки обозначаются цифрами, столбцы – буквами.

На своём поле вы располагаете корабли, и противник наносит по ним удары. А на другом поле противник располагает свои корабли, по которым «стреляете» вы.

У каждого игрока равное количество кораблей – 10 штук:

- Однопалубный (размером 1x1 клетку) – 4 шт.
- Двухпалубный (1x2 клетки) – 3 шт.
- Трехпалубный (1x3 клетки) – 2 шт.
- Четырехпалубный (1x4 клетки) – 1 шт.

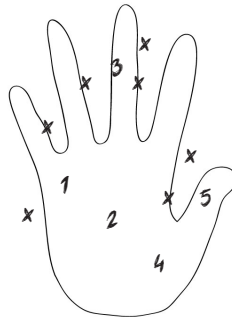
При расстановке кораблей учитывайте, что между ними должна быть хотя бы одна пустая клетка, нельзя ставить корабли вплотную.

В свой ход игрок выбирает клетку на поле противника и «стреляет», называя её координаты: «А1», например. При этом отмечает на своём дополнительном поле этот ход.

Если вы потопили корабль противника, то соперник должен сказать «убил», если вы ранили корабль (то есть вы попали в корабль, имеющий более одной палубы), то соперник должен сказать «ранил». В случае попадания в корабль соперника вы продолжаете «стрельбу».

Игра заканчивается, когда все корабли одного из игроков «потоплены».

ЛАДОШКИ



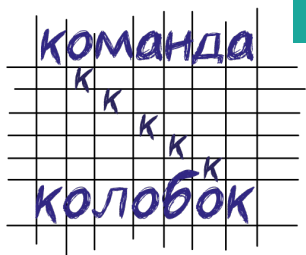
В эту игру можно играть даже с маленькими детьми, которые уже знакомы с цифрами.

Для игры понадобятся два листа бумаги в клетку, на каждом листе игрок обводит свою ладонь. Теперь «в ладошке» в произвольном порядке расставляются числа от 1 до ... (тут нужно договориться заранее о пределе).

Теперь играем.

Один игрок называет произвольное число, другой в это время пытается найти это число на своей ладошке, а первый тем временем быстро ставит крестики в клеточках на своем листе, начиная с верхней левой клетки.

Побеждает тот, кто быстрее заполнит крестиками все клетки своего поля.



БУКВЕННАЯ ДИАГОНАЛЬ

На листе чертят квадрат 7x7 (49 клеточек).

Можно задать свое значение. В каждом квадрате по диагонали пишут одну и ту же гласную (согласную) букву. Задача игроков – придумать подходящие слова и вписать их в клеточки.

ДОРИСОВКИ



Игра, тренирующая воображение.

Первый игрок на бумажке рисует какую-то часть, например, носик от чайника. Второй игрок продолжает, и у него это уже не носик от чайника, а хобот слона.

ЧЕПУХА



Каждому игроку выдают листок бумаги и ручка. Ведущий задает вопрос: «Кто?», и игроки пишут на верхней части листочка ответ на этот вопрос. Потом эта часть листка подгибается, игроки меняются листочками, и ведущий задает следующий вопрос: «Когда?».

Все пишут ответ. Затем снова подгибают край листка, снова меняются, и так далее.

- Где?
- Что делали?
- Что из этого получилось? (можно любые вопросы, свои)

Когда все ответы написаны, разворачивают листочки и читают. Получается очень смешно

Но на этом наша игра не заканчивается.
Я предлагаю тебе повысить и проверить свое **кулинарное | игровое** мастерство с помощью дневника наблюдений.

Если провел игру по заданным характеристикам, то впиши в существующее окно. А ниже в окошке напиши, какую игру выбрал, свои ощущения и т.д.

Игра в компании друзей/родственников

Игра для одноклассников

Игра во дворе
