



Министерство образования Омской области  
бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
Омской области «Омский педагогический колледж № 1»

**СБОРНИК ИГР**  
**в летнем оздоровительном лагере**  
**«Вожатый на месте, играем все вместе!»**

Омск, 2022

ОДОБРЕНО

Протокол заседания научно-методического совета № 1  
от «14» сентября 2022 года

**Субботина М.А.**, заместитель директора БПОУ «ОПК №1», **Саверская С.Н.**, методист, **Мисюкова Я.Н.**, преподаватель, **Быкова О.Н.**, преподаватель. Сборник игр в летнем оздоровительном лагере. – БПОУ «Омский педагогический колледж № 1», 2022 г. - 53 с.

Сборник игр предназначен для оказания помощи преподавателям, методистам ~~юле~~ при подготовке к организации и проведению инструктивного лагерного сбора в рамках подготовки к производственной летней практике, а также студентам в период прохождения практики в детском оздоровительном лагере

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ (МЛАДШИЙ ВОЗРАСТ)	6
ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ (СРЕДНИЙ ВОЗРАСТ)	8
ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ (СТАРШИЙ ВОЗРАСТ)	12
ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА	15
ИГРЫ НА КОНТАКТНОСТЬ	23
ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ КОЛЛЕКТИВА	25
ИГРЫ-КРИЧАЛКИ	28
ИГРЫ — РАЗБИВКИ	37
РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ	40
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ	49

## ВВЕДЕНИЕ

В условиях оздоровительного лагеря игра выступает как ведущий вид деятельности. В педагогике игра определяется как любое соревнование или состязание между несколькими участниками, действия которых ограничены определенными условиями (правилами) и направлены на достижение определенной цели (выигрыш, победа, приз). Игра - сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека. Игровые формы способствуют использованию различных способов мотивации детей к участию в различных видах деятельности. Игровая деятельность выполняет следующие функции:

- развлекательную;
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- самореализацию в игре;
- игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Главные признаки игровой деятельности:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;

•творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности; •эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п.;

• наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

## **Классификация игр**

### **1.По содержанию поставленных задач:**

- на знакомство;

-на сплочение;

- познавательные;

-развлекательные.

### **2. По месту проведения:**

- в помещении;

- на улице

### **3.По уровню активности:**

- спокойные;

- подвижные.

### **4.По количеству участников:**

- индивидуальные;

- групповые, командные;

-массовые.

### **5.По времени проведения:**

- игры-минутки;

-кратковременные;

- длительные.

### **6.По составу участников:**

- младшие отряды;

- средние отряды;

- старшие отряды

## **ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ (МЛАДШИЙ ВОЗРАСТ)**

### **«Танец-игра “Лавата”»**

Играющие в кругу берутся за руки и напевают песенку: «Дружно танцуем мы, тра-та-та, тра-та-та! (идут в одну сторону) танец веселый наш – это лавата! (идут в обратную сторону). Эх! (подпрыгивают на месте и останавливаются).

Ведущий: «Руки были?». Ребята: «Были».

Ведущий: «А про плечи мы забыли?». Ребята: «Забыли.

Мои плечи хороши, а у соседа лучше».

Ребята берут друг друга за плечи и повторяют танец.

Затем колени, волосы, талия, голень и так далее.

### **«Молекулы (снежинки и сугробы)»**

Группа хаотично передвигается по помещению. Ведущий кричит: «Атомы, атомы». Когда ведущий скажет: «Молекулы по 3 (4,5...) человек все должны быстро объединиться, как было сказано, и крепко обняться в группах. Тем, кому не хватило места в группах, или выходят из игры или с них берётся фант. Начинать надо так, чтобы всем игрокам хватило пары, а заканчивать или общим количеством, или если после этого в играх нужно несколько команд, то можно назвать сразу нужное число (как разбивка).

Вариант: кочка – присесть, взявшись за руки; дорожка – встать в цепочку, положив руки на талию соседа; сноп – взяться за руки и поднять их вверх. В этом случае ведущий говорит: «полем-полем».

### **«Билетики»**

В центре находится водящий – заяц, а вокруг него два круга с равным числом человек: внутренний – билетики, внешний – пассажиры. Пока ведущий говорит: «Едем-едем» круги идут в разные стороны. Когда ведущий скажет: «Контроль» и пассажиры, и заяц стараются схватить себе билетик. Тот, кому не хватило билетика, становится зайцем.

Круги меняем ролями через несколько конов.

Если один человек лишний, то можно сделать двух зайцев.

Можно путать, говоря: «Вошёл пассажир» и так далее.

### **«Пчелиный рой»**

Играют, разделившись на 2 команды. Одна команда – пчелы, другая – цветы, причем, в команде цветов на одного человека меньше. Пока звучит музыка, пчелы бегают и жужжат. Как только музыка останавливается, каждый должен схватить цветок. Тот, кому не досталось цветка, выходит из игры. Затем один цветок убирают. И вновь включают музыку. Побеждает участник, в руках которого будет последний цветок.

### **«Яшка»**

Яшка, т.е. водящий, стоит в центре круга с завязанными глазами. Все ходят по кругу, взявшись за руки со словами: «Яшка, Яшка синяя (называется реальный цвет рубашки) рубашка, руки-ноги обыщи и по имени скажи». Яшка вслепую показывает на кого-то в кругу и должен на ощупь угадать кто это. Если угадал, то этот человек становится новым водящим, а если нет, то игру продолжает тот же Яшка.

Руки не расцеплять для безопасности, чтобы Яшка не ударился.

Если водящий не может угадать имя, то все меняются местами, и водящий с открытыми глазами должен показать этого человека. Потом этот человек представляется.

Если дети хорошо знают друг друга, то можно их путать: менять одежду, присесть, подставить часть тела другого игрока.

Если водящий долго не угадывает, то надо заменить его другим.

### **«Цвета»**

Все стоят в кругу. Водящий говорит: «Коснитесь белого цвета, раз, два, три». Каждый старается как можно быстрее ухватиться за вещь другого участника, за свою вещь братья нельзя. Кто не уложится на счет раз, два, три выбывает из игры или получает фант. Победитель – оставшийся последним.