

## ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПІД ЧАС ЛІТНЬОГО ОЗДОРОВЛЕННЯ

Дитячі ігри займали важливе місце у вихованні з давніх-давен. Відомо, що піжмурки існували ще в часи Київської Русі та призначалися не лише для фізичного загартування підлітків, а й були своєрідною школою етики й естетики. Завдяки грі у дітей формувалося поетичне мислення, мистецькі смаки.

Невід'ємною складовою культури українського народу є народна гра. Зародившись у прадавні часи, ігри, розвиваючись, вбирали риси різних суспільних формацій, життєвих укладів. Давні історичні джерела містять приклади основних ігор наших пращурів: біг, стрибки вгору, через вогонь, через воду, метання списів, стрільба з лука, кулачні бої. Такими іграми захоплювалися переважно хлопці, бо вони були символічним мірилом сили, відваги, мужності, хоробрості, спритності. Серед дівчат переважали ігри, пов'язані із культовими діями — гадання, ворожіння, чарування. У давнину чимало ігор приурочувалося до певних свят і мали обрядовий характер.

Найдавнішими за походженням є хороводні драматичні ігри, що були колись складовою весняного календарного обряду і які й нині виконуються саме навесні — це великодні та зеленосвятські хороводи, пов'язані з ритуалами плетіння та пускання вінків на воду, водіння та інші. Ігри супроводжували дітей усюди — на обійстях, вулиці, леваді, у полі серед попасичів і навіть за працею, коли наставав короткий перепочинок. У побуті вони поділялись на сезонні та повсякденні.

До дитячих належали такі ігри: «В цурки», «М'яч», «Гори-дуба», «У коней», «Мовчанка», «Борода», «Гойдалка на гілках», «Король», «Мак», «Ластівка», «Довга лоза», «Просо», «Кіт і миші», «Ходить квочка коло кілочка», «Вовк і гуси» та інші. У дитячих іграх, як і в колісанках, лічилках, пестушках, взятих від мами, гра розвиває не лише мовлення, а й силу, спритність, витривалість.

Свого часу В. О. Сухомлинський казав: «Казка, гра — животворне джерело дитячого мислення, благородних почуттів та прагнень». Гра — засіб багатогранний. Це і самостійна діяльність, що сприяє всебічному розвитку особистості, і засіб формування та згуртування колективу, і метод організації інших видів діяльності, і емоційний стан, і засіб спілкування.

Залежно від змісту та структури ігри поділяють на пізнавальні та інтелектуальні, творчі та рольові, рухливі та спортивні. У закладі літнього оздоровлення має скластися система ігрової діяльності. В організаційний період основною формою є колективні творчі справи, які сприяють створенню дружнього колективу. Використовуються різні форми ігрової діяльності:

- народні ігри;
- ігри - вікторини;
- ігри на місцевості;
- веселий експрес;
- вечір ігор і сюрпризів;
- веселі старти.

Що треба пам'ятати, організовуючи гру з дітьми?

1. Перед початком гри треба зацікавити дітей її змістом, визначити умови проведення гри, ознайомити з правилами, розподілити завдання.
2. Кожна гра має бути забезпечена необхідним для її проведення обладнанням та інвентарем.
3. Необхідно привчати дітей контролювати й регулювати свої дії та сили у грі. Тому доцільним є аналіз, розгляд гри, успіхів і помилок її учасників.
4. Необхідно широко залучити самих дітей при проведенні різних ігор суддями, членами журі, слід пам'ятати, то дітей середнього та старшого віку в основному приваблюють ігри з поділом на команди.
5. Треба прагнути вносити у гру елементи романтики, загадковості, використовуючи для цього розвідку справ, пакети із завданням тощо.
6. Кілька хвилин вільного часу, що з'явилися поміж справами, мають бути використані для рухливих ігор, ігор-забав, ігор тренувань.
7. Самоконтроль, стриманість, впевненість у своїх діях, спокійний і зацікавлений стан — ці риси допоможуть вихователю вчасно вирішити конфліктну ситуацію, що виникла, встановити психологічну рівновагу.

Готуючись до роботи з дітьми, слід пам'ятати, що добра гра — добра робота. У грі дитина не повинна бути пасивною. Завжди згадує заповіді витівника:

1. Посмішка і хороший настрій — основа успіху.
2. Говори чітко, коротко, голосно.
3. Витівника мають бачити всі.
4. Заздалегідь знайди собі помічників.
5. Добираючи ігри, думай про вік учасників, місце проведення, реквізити.
6. Гра не повинна принижувати людської гідності.
7. Будь готовий запропонувати іншу гру, якщо перша не вдалася
8. Підбадьорюй і підхвалюй гравців і вболівальників.
9. Умій подякувати всім за участь у грі.

## Народні ігри Кіт і мишка

Діти стають колом і беруться за руки. Серед дітей обирають одного на роль «котика», а іншого — на «мишку». «Мишка» стоїть у колі, «кіт» — за колом. «Кіт» бігає навколо кола, намагаючись проникнути у коло і піймати «мишку». Учасники в колі то підіймають, то опускають руки, не пускають «кота» у коло, даючи змогу «мишці» втекти від нього. Коли «кіт» упіймає «мишку», то «мишка» вибуває з гри, тобто стає на чиєсь місце у колі, а той учасник стає «котом». Так перший «кіт» стає «мишкою». Гра починається знову.

### Хустинка

У цю гру здебільшого грали дівчата. Діти у колі присідають, а одна дівчинка бігає з хустинкою поза колом і кидає її позаду когось, щоб ніхто не бачив. Оббігає коло, і якщо за цей час та, кому ведуча кинула хустинку, не знайде її у себе, то вона підбігає до неї, підбирає із землі хустинку, б'є нею по спині тієї дівчини і сідає на її місце. А та дівчина бере хустинку і починає бігати по колу, як і перша дівчина, і так далі.

### Ой, вийтеся, огірочки

До цієї гри можна залучити старших і молодших дітей. Маленькі роблять менше коло — внутрішнє, а старші — більше, зовнішнє. На середину виходять двоє «жучків». Одне коло починає обертатися в один бік, друге—в інший. Діти співають:

Ой, вийтеся, огірочки,  
Та в зелені пуп'яночки.

Приспів:

Грай, жучку, грай —  
Тут тобі край!  
Ходить жучок і жучина  
По високій деревині.

Приспів:

Давайте, хлопці, околоту,  
Повеземо жучків в болото.

Приспів:

Сонце світить, мов золото,  
Жучки плачуть у болоті.

Під спів першого куплету «жучки» жвавенько бігають один навколо одного. Під спів другого куплету — ставлять руки в боки і поважно ходять та пишаться. Під спів третього куплету — «жучки» хапаються за голівки,

стрибають і швидко, метушливо бігають, немов хочуть утекти. Під спів останнього куплету «жучки» сідають на підлогу і вдають, що плачуть, а обидва дитячі кола танцюють навколо них.

### **Квочка**

У цю гру грати найкраще навесні, коли вперше випускають квочку з курчатами на двір. Забивають в землю кілочок, прив'язують мотузку до кілочка. Хтось із дітей стає біля кілочка грати квочку і ходить, узявшись за кінець мотузки, під спів:

Ходить квочка  
Коло кілочка,  
Водить діток,  
Дрібних квіток.  
Діти ходять по колу.

Після слів: «Діти-квіти, квок» — усі розбігаються, хто куди, а квочка, квокчучи, ловить їх та збирає до купи.

### **Подоляночка**

Діти беруться за руки, стають колом. Вибирають «подоляночку». Діти співають, а «подоляночка» робить все те, що вони співають:

Десь тут була подоляночка,  
Десь тут була молодесенька.  
Тут вона стала,  
До землі припала,  
Личка не вмивала,  
Бо води не мала.  
Ой, встань, устань, подоляночко,  
Омий личко, як ту скляночку,  
Візьмися в бочки, —  
За свої скочки,  
Та піди до раю  
Бери ту, що скраю.

*(«Подоляночка» вибирає когось із кола, і та стає на її місце).*

### **Просо**

- А гайда в «Просо» пограємося!
- Давайте не гаймося та в «Просо» пограймося!
- Якщо так, то ставаймо в коло.
- Петрусю, ти просо сієш!

Хлопчик бере рушничок у руки і швидким кроком іде колом, торкаючись кожного в спину рукою і речитативом приказує:

Просо сію, просо сію,  
Просо жну.  
Молотю, молотю,  
На пшоно беру.  
Кашу варю, кашу варю,  
Спину парю.

На останніх словах він ударяє рушником по спині одного з дітей і кидає йому рушник на плече. А сам якнайшвидше втікає. Той старається його наздогнати й ударити рушником. Але ведучий спритно оббігає коло і стає на вільне місце, а той мусить йти сіяти просо.

### **Великий курінь**

Хлопчики та дівчата діляться порівну на два курені. Обирають отаманів. Отамани вирішують, кому починати.

На відстані 10 метрів одну від одної проводять дві паралельні лінії — вали. Уздовж валів стають «курені». Усі беруться за руки, утворюючи міцний живий ланцюг.

Перший «курінь» хором гукає: «Отамане, отамане, подай нам козака (козачку)» — і називають ім'я козака (козачки) лівого куреня. Той, кого назвали, розбігається, намагаючись розірвати живий ланцюг правого куреня.

Якщо розірвав ланцюг, то забирає у свій курінь двох учасників, які не втримали живий ланцюг. Якщо не розірвав, то залишається сам у супротивному курені. Виграє той курінь, який після рівної кількості викликів (за домовленістю) матиме більше козаків у своєму складі і стане великим куренем.

### **Гуси**

Діти вибирають матір і вовка. Всі інші — гуси. Мати жене гусей у поле, а сама сидить на певній відстані за лінією, яка називається «городом». Між нею та гусенятами відбувається такий діалог:

- Гуси, гуси, додому!
- Задля чого?
- Вовк за горою.
- Що він робить?
- Гусей скубе.
- Яких?
- Сірих, білих, волохатих. Тікайте, гуси, просто до моєї хати!

У цей час гуси біжать в «город», а вовк перебігає їм дорогу й намагається когось зловити. Спіймане за лінією гусеня вовк не бере до себе, а забирає пійманих на шляху до «городу». Гра триває, доки вовк не переловить усіх гусей.

### **Куца баба**

Діти з-поміж себе вибирають «куцу бабу». Зав'язують їй хусткою очі. Учасники стають навколо неї, крутять її на місці і кажуть: «Куца баба, на чому стоїш?» «На камені», — відповідає вона. «Що продаєш?» — «Квас». Усі кажуть: «Лови мишей, а не нас» — і розбігаються. Кого «баба» піймає та ще й впізнає, той і стає «куцою бабою».

### **Перстень**

Учасники гри стають колом, руки тримають витягнутими вперед, долоні вкупі. У центрі кола двоє ведучих. Підходять по черзі до кожного гравця, і перший непомітно для другого і всіх учасників, комусь у руки кладе перстень. Обійшовши всіх, другий ведучий повинен відгадати, у кого перстень. Якщо відгадав, то той, хто клав перстень, стає на місце гравця, а інший виходить у коло, і гра починається знову.

### **Лоза**

У цю гру зазвичай грали у Вербну неділю.

Гравці стають колом, а двоє бігають поза колом. Один учасник наздоганяє іншого, б'є його лозою і каже:

«Лоза б'є, не я б'ю, за тиждень Великдень, а там недалеко – червоне яечко». Після цих слів кидає лозу на землю і тікає у коло, виганяючи із кола наступного учасника.

Він тікає, а той, кого ударили лозою, піднімає із землі лозу і біжить за гравцем.

### **Жук**

Діти шикуються у дві шеренги обличчям одне до одного. Їхні руки перехрещені так, що по них можна ходити «мостом», який гойдається. Ходять по ньому охочі сміливці. У шеренгах приспівують:

Ходить жук по жуках,  
А дівчата — по руках.  
Грай, жуче, грай, небоже,  
Хай тобі Бог допоможе.  
Ой, грай, жуче, до

суботи, Будуть гроші та й  
чоботи. Грай, жуче, грай.  
Ходить жук по жуках,  
А дівчина — по руках.  
Грай, жуче, грай, небоже,  
Хай тобі Бог допоможе.  
Ой, грай, жуче, щонеділі,  
Будуть сукні шовкові,  
Грай, жуче, грай.

*(Перемагають гравці, які перейшли по руках, утримавши рівновагу, і не впали)*

### **У квача**

Гравці вибирають «квача». Всі стоять колом, «квач» рахує до п'яти, і діти розбігаються з криком:

Квач, квач, лови мишей, а не нас!

Квачу, квачу, їсти хочу!

А я квача не боюся, за гаряче ухоплюся!

Якщо домовились грати в «дерев'яного» чи «залізного» або ще там якогось, то, втікаючи, в останню мить хапаються за дерево, залізо чи щось інше. Тоді «квач» мусить облишити цього гравця та гнатися за іншим.

Кого він наздожене і торкнеться, той стає «квачем».

### **Зайчик**

«Зайчик» стає в середину кола, береться за голову і робить хворобливий вигляд. Діти рухаються по колу та співають:

Ішов, ішов зайчик по воду

Та й вдарився чолом у воду.

*(Рух і спів прискорюються)*

Котрі були в батенька,

Котрі були в матінки,

На базар ходили

І ніжки помили.

То в ті, то в ті ворота,

А наші ворота позамикані,

Жовтим піском засипані.

На завершення пісні танцюють майже всі, зокрема і заєць, але водночас він вибирає момент і пробивається крізь ланцюг, а всі його ловлять. Хто спіймає — стає зайцем, і гра триває.

### **Третій зайвий**

Гравці стають по двоє, один за одним, колом. Один учасник бігає по колу, стає до будь-якої пари ззаду, тобто третім зайвим. Той, хто стоїть першим у цій парі, втікає і також підбігає до будь-якої пари і стає позаду третім. Перший знову втікає, і гра повторюється.

### **Жучок**

Діти стають у два ряди обличчям одне до одного. Беруться за руки, утворюючи «місток». А «жучок» (кого вибрали) повинен пройти по руках, тобто по «місточку», тримаючись за голови гравців. Якщо пройде і не впаде, то вибирає собі в пару когось із гравців із іншої пари і стає в ряд. А той, хто залишився без пари, виконує роль «жучка». Коли «жучок» проходить по руках, то діти співають:

А наш жучок невеличкий,  
А на ньому черевички,  
Грай, жучку, грай, грай, грай, вигравай.  
Як виграєш, то наш будеш,  
Не виграєш, дурнем будеш.  
Грай, жучку, грай, грай, грай, вигравай.

### **Кізонька**

*(Всі діти стають колом і, йдучи підстрибом, співають. Кізонька перебуває у колі. Вовчик — за колом)*

По зеленій травці  
Кізонька скакала,  
Вона всіх дівчаток  
У танок скликала.  
*(Зупиняються, йдуть по колу в інший бік, співаючи)*  
То в яр, то в долину (двічі).  
*(Змінюють знову напрямом на протилежний)*  
То в ружу, то в калину (двічі).  
*(Зупиняються. Показуючи Вовка, співають)*  
А із лісу темного  
Вовчик виглядає, Він  
на нашу кізоньку  
Скоса позирає. *(Йдуть по колу)*  
То в яр, то в долину (2). *(Зміна напрямом)*  
То в ружу, то в калину (двічі).

Піднімають зчеплені руки догори і впускають Вовка до кола, кажучи:



«Кізенько, втікай!». Вовк намагається спіймати Кізеньку, діти опускають перед ним руки, заважаючи це зробити. При цьому кажуть: «Зась!».

### **Сліпий дід**

Діти стають колом, вибирають «діда», зав'язують йому очі і, тримаючись за руки та співаючи, йдуть по колу:

Он, хлопці, он –

На горі льон.

А в долині мак овець.

По шелягу молодець.

По три гроші стрілка.

По сто рублів дівка.

Мої любі ластівоньки,

Зйдуться до купоньки,

Та всі враз у долоні — трясь!

*(Діти сходяться до «діда» і плещуть у долоні. Потім розходяться і присідають із словами)*

Сховайтесь, дівчатонька,

По зелені вінчатонька,

А ви, хлопчиська, під коробчиська,

Під зелений лист.

Кого знайде сліпий дід,

То по лобі — трісь!

*(«Дід» шукає дітей, а кого знайде, ставить у шеренгу і тріскає по лобі пальцями)*

### **Козенята**

*(Діти, взявшись за руки і співаючи, йдуть по колу)*

А в довгій лозі

Та й пасли дівки кози.

А дівчата-козенята

Поламали ноженята.

Аби кізка не скакала,

То б і ніжку не зламала,

А то кізка поскакала,

Собі ніжку і зламала.

*(Ведуча дає команду: «Пострибали!»). Діти опускають руки і стрибують одне за одним на одній нозі якомога довше. Виграє той, хто протримається найдовше)*

## Ігри у приміщенні

Пропонуємо ігри, які можна організувати перед початком масової справи у залі, ігротеці, на місцевості, у поході.

### **ЗАПУСК КОСМІЧНОЇ РАКЕТИ**

*Ведучий:* До запуску космічної ракети приготуватись!

*Усі:* Є приготуватись!

*Ведучий:* Увімкнути контакти! (З'єднує над головою два великі пальці)

*Усі:* Є увімкнути контакти!

*Ведучий:* Завести мотори!

*Усі:* Є завести мотори (починають крутити руками й імітувати звук моторів "жж").

*Ведучий:* (Починає відлік) 9, 8, 7, 6, 5...

*Усі:* (на цифрі "5", починають промовляти "О..", прикладаючи і забираючи долоню правої руки від губ )

*Ведучий:* (У цей час продовжує відлік) 4, 3, 2, 1! Старт!

*Усі :* Ура! Ура! Ура!

### **ВІТЕР І ФЛЮГЕРИ**

Організатори — «вітер», діти — «флюгери». Коли керівник говорить: «Вітер дме з півночі», «флюгери» мають повернутись обличчям на південь, якщо вітер із заходу — на схід, якщо — «буря», то «флюгери» похитуються на місці, «штиль» — усі завмирають.

Можна двічі або тричі назвати один і той самий напрям. Перемагають ті, хто зробить меншу кількість помилок.

### **РИБА, ЗВІР, ПТАХ**

Діти стоять у колі. Ведучий проходить мимо дітей, повторюючи три слова: «Риба, звір, птах», потім зненацька зупиняється перед ким-небудь і говорить: «Риба». Той повинен назвати яку-небудь рибу. Хто відповідь неправильно, виконує номер художньої самодіяльності.

### **ДЕ НІС, ДЕ ВУХО**

Діти стають у коло. Ведучий іде колом і зупиняється перед ким-небудь із дітей, доторкується до свого вуха і каже: «Це мій ніс», граючий повинен негайно показати на свій ніс і сказати: «Це моє вуха». Якщо він відповідь неправильно, змінює ведучого.

## **ФУТБОЛІСТ**

Виберіть футболіста, нехай він вийде на середину кімнати. Зав'яжіть йому очі, а приблизно за метр від нього, попереду, покладіть м'яч. Ведучий, розкрутивши футболіста кілька разів на місці, дає команду гравцю зробити кілька кроків у необхідному напрямку і вдарити м'яч. Футболістами будуть усі гравці, крім ведучого. Потім визначається три кращих футболісти і поміж ними розподіляється три перших місця. Усі аплодують переможцям.

## **КІНОСТРІЧКА**

Давайте пограємо в таку гру. Розподілимося на команди — кожна за протилежними сторонами стола. Ведучий оголошує назву кінофільму, що зараз створюватиметься кожною командою (по черзі). Учасник першої команди, який сидить скраю, повторює назву фільму і називає наступне слово (*обов'язково іменник*), що визначає ту картину, яку він уявляє. Наприклад, «ліс... (*Другий учасник команди повторює сказане і додає своє слово, розвиваючи сюжет*)... ліс, вогнище...».

Так накопичуються слова-кадри. Кожен учень повторює всі слова, сказані до нього, і додає нове. Через певну кількість кіл в сценарії має настати логічний кінець (*наприклад, через два кола*). Отже, по черзі, у кожній команді створюють свій варіант фільму. Гра проходить в два кола в кожній команді. Ведучий оцінить сценарій.

## **ПОДАРУНКИ**

Розіб'ємося на дві команди. Гравці, що сидять скраю, поряд з ведучими придумують, який подарунок вони приготували тому, хто сидить поряд, за допомогою міміки та жестів. Як тільки сидячий поряд вгадав, він може загадати свій подарунок тому, хто сидить за ним. Пояснювати можна тільки за допомогою міміки та жестів.

Допускається підказка, але така, у якій не міститься назви даного предмета, тільки його опис. Отже, почали змагання: з допомогою міміки та жестів передаються ланцюжком подарунки. Перемагає та команда, яка прийшла до фінішу першою.

## **КОЛЬОРИ**

Ведучий пропонуватиме всім гравцям по черзі назвати п'ять предметів одного кольору (синього, червоного, жовтого тощо). Так він називатиме різні кольори. Той, хто не зможе за одну хвилину пригадати п'ять предметів названого кольору, виходить із гри. Повторювати вже названі предмети не дозволяється.

Отже, за одну хвилину ви маєте придумати п'ять предметів того кольору, який вам назве ведучий. Повторювати предмети не дозволяється.

## **ПІСНЯ**

Увага! Влаштовуйтеся на своїх місцях зручніше. Вперед виходить тільки ведучий. Хто хоче бути ведучим, будь-ласка, виходьте швидше вперед! Для початку заспіваймо пісню, яку всі знаємо.

Ведучий плескає у долоні, і всі починають голосно співати. Коли він плескає долонями вдруге, всі продовжують співати «про себе», коли втретє — знову всі продовжують співати вголос. Так продовжуємо співати кілька разів, поки хтось не зіб'ється. Той, хто помилився, виходить вперед і пропонує всім заспівати ще одну всім відому пісню. Повторюємо так кілька разів.

Ведучий може допомагати учням-ведучим, диригуючи зведеним хором, особливо в ті моменти, коли учасники співають «про себе».

## **«ОЖИВЛЕНІ» КАРТИНКИ**

Увага! Розбийтесь на дві команди. Кожна команда придумує сюжет своєї картинки в секреті від іншої. Потім кожна команда показуватиме німу сцену за своїм сюжетом.

Отже, команди, будь-ласка, готуйте свою пантоміму і відразу вирішіть, хто буде першим. Для показу пантоміми відводиться 15 секунд. Почали! А тепер обговоримо її. Будь-ласка, глядачі правої сторони, висувайте свою версію побаченого. А команда артистів пояснить, що побачила вона. Потім обговоримо другу пантоміму і разом вирішимо, яка з команд точніше відгадала і яка краще показала.

Та команда, яка програла, запрошує переможців на танець.

## **Рухливі ігри на повітрі**

### **СТЕЖИНКА**

Гравці розбиваються на групи по 6-10 осіб. Кожна, взявшись за руки, утворює коло. Гра починається з бігу вправо по колу. За сигналом «Стежинка» — гравці повинні вишикуватися ланцюжком і присісти. Коли ведучий вигукне: «Котиш», кожне коло ділиться на дві підгрупи, гравці з'єднують руки і піднімають їх вгору.

За сигналом «Гірка» — діти знову шикуються ланцюжком, але при цьому перші встають на повний зріст, а наступні за ними присідають, утворивши «гірку». Та група, яка раніше і краще інших виконає завдання, отримує одне очко, після чого гра відновлюється. Виграють ті, хто набере більше очок.

## **ШУЛІКА**

Гравці стають один за одним і обіймають за пояс тих, хто стоїть попереду. Перший в ланцюгу зображує «квочку», решта — «курчат». Один із гравців — «шуліка». Він намагається схопити курчатко, яке стоїть останнім, квочка ж всіляко заважає цьому, перегороджуючи «шуліці» шлях розведеними в сторони руками. Усі гравці допомагають квочці, перемішуючись по майданчику так, щоб кінець ланцюжка знаходився якомога далі від «шуліки».

Якщо «шуліці» вдається вхопити «курча», гра припиняється. Вибирають нових «шуліку» і «квочку». Якщо «шуліці» довго не вдається домогтися перемоги, його замінюють іншим.

## **МИСЛИВЕЦЬ І СТОРОЖ**

Із гравців обирається «сторож» і «мисливець». «Сторож» стає посередині майданчика. Біля нього креслять коло діаметром 2 м. Решта гравців — «звірі» — розбігаються по майданчику у різних напрямках. «Мисливець» бігає за ними, намагаючись кого-небудь торкнутися.

Спійманих відводять у коло під охорону «сторожа», їх можна виручати. Для цього достатньо вдарити стоячого в колі по випрямленій ним руці (переходити за лінію кола спіймані не можуть) Але, якщо «сторож» чи «мисливець» торкнеться визволителя, він сам відправляється в коло.

## **ВИКЛИК**

Гравці діляться на дві команди і стають в шеренги, одна проти другої на відстані 20—25 м. По черзі кожна команда відсилає до противника по одному із своїх гравців. Кожний гравець другої команди повинен при цьому простягнути вперед праву руку. Гравець, який підійшов, б'є по руці тричі одного або по одному разі трьох гравців. Той, на кого припав третій удар, повинен спіймати і заповонити противника. Якщо йому це вдається, він бере супротивника в полон і ставить за собою, якщо це не вдається, сам іде в полон. Перемагає та команда, в якій до кінця гри буде більше полонених.

## **ПАСТКА**

Гравці утворюють два кола. Внутрішнє коло, взявшись за руки, рухається в один бік, а зовнішнє — в інший. За командою ведучого обидва кола зупиняються. Діти, які стоять у внутрішньому колі, віднімають руки вгору, утворивши ворота. Решта то вбігають в коло, проходячи за воротами, то вибігають з нього. Раптово подається друга команда: «Ворота». Руки опускають, і ті, хто не встиг вибігти з кола, залишаються там. Вони залишаються у

внутрішньому колі і беруться за руки з тими, хто там є. Після цього гра повторюється.

Коли у зовнішньому колі залишається мало гравців, з них утворюється внутрішнє коло.

## **НА ОДНІЙ НОЗІ**

Діти креслять коло діаметром 1,5 м. Двоє учасників входять в нього. Стають на одну ногу, а другу підгинають під себе. Підстрибуючи на одній нозі і штовхаючи один одного плечем, намагаються виштовхнути один одного з кола або примусити опуститися на обидві ноги. Той, хто не зумів утриматися, вибуває з ігри. У коло входить нова пара. По закінченню змагань переможці зустрічаються між собою попарно.

## **ЗУМІЙ ВІДНЕСТИ**

Дві команди шикуються уздовж протилежних сторін майданчика на відстані 30 кроків. У центрі майданчика встановлюється кегля. Капітани команд виставляють по одному гравцеві від своєї команди. Один із них – «розвідник», другий — «вартовий». Завдання розвідника — забрати кеглю, завдання вартового — завадити йому зробити це.

«Розвідник» наближається до середини майданчика, щоб підвернути увагу «вартового», проробляє на ходу найрізноманітніші рухи. «Вартовий» має чітко повторити ці рухи і пильно слідкувати за кеглею. Вибравши зручний момент, «розвідник» хапає кеглю і біжить з нею у свою сторону. «Вартовий» повинен наздогнати і заповонити його. Якщо «розвіднику» вдалося віднести кеглю — очко записується його команді, якщо не вдалося — команді противника. Після цього капітани визначають інших гравців. Команди, які виділяли розвідника, виділяють тепер вартового.

## **РИВОК ЗА М'ЯЧЕМ**

Дві команди стають справа і зліва від ведучого на спільній лінії. Обидві групи розраховуються по порядку номерів. Ведучий бере в руки м'яч. Називаючи який-небудь номер, ведучий кидає м'яч вперед якомога далі. Названі гравці біжать до м'яча і намагаються оволодіти ним. Кому з них вдається захопити м'яч раніше, той повертається з ним і передає ведучому. Команда цього учасника одержує один бал. Виграє команда, яка набрала найбільше балів.

## **СОБАКИ І ПІВНІ**

Сидячи і стоячи, гравці утворюють коло. Кожний вибирає собі назву міста своєї чи зарубіжної країни (*як домовляться*). Один із гравців говорить: «Що, в місті Сантьяго собаки кукурікають, а півні гавкають?»

Той, хто вибрав назване місто, відразу відповідає: «Ні, пане, в місті Сантьяго собаки не кукурікають, а півні не гавкають». «Місто, в якому собаки кукурікають, а півні гавкають, називається Барселона». Гравець, чие місто тепер назване, має відповісти в такій самій формі. Якщо він щось наплутає чи затримається з відповіддю, то платить фант. Наприкінці гри власники фантів виконують смішні завдання.

## **ЗЕМЛЯ, ВОДА, ВОГОНЬ, ПОВІТРЯ**

Учасники гри стають у коло. У центрі — ведучий. Кинувши м'яч кому-небудь із гравців, він промовляє одне з чотирьох слів: земля, вода, вогонь, повітря. Якщо ведучий скаже: «Земля», той, хто зловив м'яча, повинен швидко назвати якусь тварину; на слово «Вода» — рибу; «Повітря» — пташку. Якщо ведучий скаже «Вогонь», усі гравці повинні, розмахуючи руками, швидко повернутися кругом. М'яча при цьому ніхто не ловить. Ведучий сам піднімає м'яча, гра подовжується. Неуважні виходять із гри після першої помилки.

## **ВОВК І КОЗА**

Діти вибирають вовка і козу, решта — пастухи. Взявшись за руки, пастухи рухаються по колу. Вовк повинен піймати козу, яка знаходиться в колі. Проникнути туди вовк може тільки через ворота. Їх роблять двоє гравців, які переміщуються з піднятими вгору руками. Гравці спеціально заманюють вовка, піднімаючи руки, а як тільки він хоче вскочити у ворота, руки опускаються. Якщо вовк спіймав козу, вона стає вовком, козою — хтось із гравців, які пропустили вовка, а вовк — пастухом.

## **ЗНАЙДИ ХУСТИНКУ**

Гравці обирають ведучого. Він ховає хустинку так, щоб ніхто не побачив. Територія, на якій ховають хустинку, невеличка. Після того, як заховали хустинку, ведучий говорить: «Хустинка відпочиває». Усі починають її шукати, ведучий їм допомагає. Якщо він скаже: «Тепло», той, хто шукає, знає, що він недалеко від того місця, де захована хустинка. «Гаряче», — зовсім близько до нього. «Вогонь» — потрібно брати хустинку. Якщо той, хто шукає, відходить від нього, ведучий попереджає його словами «холодно». Якщо відшукали хустинку,

гравець не говорить про це, а непомітно підкрадається до когось із товаришів і торкається його. Цей гравець буде наступного разу ховати хустинку.

## **ШЛАГБАУМ**

Чим більше гравців, тим гра цікавіша. Учасники шикуються так, щоб у ряду було стільки гравців, скільки рядів. Вийде квадрат. Гравці, які стоять у шерензі, беруться за руки, і між ними утворюються вулиці. Цими вулицями бігають заєць і вовк. Щоб вовк не зловив зайця, за сигналом ведучого гравці опускають руки, повертаються наліво і знову беруться за руки. Тепер утворилися нові вулиці або провулки, і ситуація міняється. Вовк може опинитися через 1-3 вулиці від зайця. Коли він знову от-от дожене зайця, знову ведучий дає сигнал «Вулиці». Усі знову повертаються вліво. Гра триває доти, поки вовк не зловить зайця.

## **ЯПОНСЬКІ ХОВАНКИ**

Гравці стають у коло, один — посередині, очі в нього зав'язані. Він — пташка. Усі починають рухатися по колу і повторяти: «Пташко, пташко, закрита в клітці, коли ти прийдеш до мене?» Зробивши кілька кругів, вони зупиняються і запитують: «Хто стоїть за тобою». Пташка називає ім'я когось із гравців. Якщо вона вгадає, то йде до дітей, а гравець стає пташкою. Якщо не вгадає — залишається пташкою.

## **БІЙ ПІВНІВ**

Пропонується така гра: стаємо всі на праву ногу. Ліву піднімаємо трохи назад і тримаємо її лівою рукою за гомілку, праву руку висуваємо вперед. У такій позі, стрибаючи на правій нозі, необхідно з кимось зіткнутися. Підстрибуйте до будь-якого з колег і робіть невеликий плеск по долоні. Хто оступився і встав двома ногами — виходить з ігри. Залишаються гравці з найбільш вираженими «півнячими вадами».

## **«СЛПІЙ МУЗИКАНТ»**

Усі діти стають в коло, а одному зав'язують очі і дають в руки паличку. Потім, взявшись за руки, всі починають крутитися навколо сліпого музиканта. Він торкається до кого-небудь паличкою, і той починає співати, але так, щоб музикант не здогадався, хто це. Якщо музикант відгадає, хто співав, той іде в середину кола на місце музиканта. Гра починається спочатку.



## **ПОШТА**

Кожний із гравців вибирає собі назву міста, всі стають у коло, не тримаючись за руки. Одному з гравців зав'язують очі. Він виходить на середину кола і називає два міста, які повинні обмінятися місцями. При цьому вони перебігають тихо, щоб той, хто ловить, не чув і не спіймав їх. Якщо він спіймає одного із перебігаючих, то стає на його місце, а спійманому зав'язують очі, і він стає у коло.

## **КНЯЗЬ-КНЯЗЕВИЧ**

Вибирається князь. Князь сідає і чекає дітей. Діти, відійшовши в сторону, домовляються між собою, що робитимуть: наприклад, читати, писати чи ягоди збирати тощо. Після цього вони йдуть до князя і говорять: «Добрий день, князь-князевич!» Князь відповідає: «Добрий день, милі діти! Де ви були?» Діти відповідають: «У лісі» — і починають показувати те, що вони домовилися робити. Діти показують, а князь повинен відгадати. Якщо відгадає, діти втікають від нього, а він ловить їх. Спійманий стає князем, а попередній князь йде до дітей. Гра починається спочатку.

## **ФІГУРИ**

Усі стають у коло і крутяться із однієї сторони сидить вовк, а з другої — мати. Вона говорить: «Море хвилюється — раз, море хвилюється — два, море хвилюється - три, на місці, фігура, завмири». Як тільки вона скаже ці слова, всі завмирають в будь-якій позі. Тоді вовк стукає до матері, вона впускає вовка, і той вибирає фігуру, яка йому сподобалась. Б'є її по плечу, фігура втікає. Вовк ловить її. Якщо спіймає, то фігура стає вовком, а якщо ні — вовком залишається той самий гравець.

## **КОЗЕЛ**

Діти стають у коло і грають з м'ячем. У кого м'яч впаде, той продовжує робити той рух, що і спочатку. І робить так до того часу, поки хто-небудь не засміється. Тому, хто засміється, записують букву «К». Так грають, поки хто-небудь із гравців не одержить усі букви слова «козел» і крапку. Тоді «козел» стає в середину кола, і через нього стрибають.

## **ВАРЕНІ РИБКИ**

*(Діти беруться за руки і утворюють коло, швидко кружляючи, співають)*

Варені рибки.

Ой, тримайтесь міцно.

А хто відірветься,

До нас не вернеться.

*(Крутяться, поки хто-небудь не зіб'ється Потім гра починається спочатку)*

## **СІРИЙ КІТ**

Гравці стають у ряд, один за одним, беруть один одного за пояс і ходять різних напрямках: то прямо, то колом, то змійкою. У цей час між одним гравцем — «сірим котом», який стоїть у першому ряду і всіх водить, — і тими, що стоять в ряду останніми (називаються «мишами»), починається такий діалог:

— Чи є миші у солдат?

— Є!

— Чи не бояться вони кота?

— Ні!

— Ой, як кіт набіжить,

Усіх мишей

переполохає!

З цими словами всі розбігаються, кіт ловить мишей: кого спіймає, той стає котом. Потім гра починається знову.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Жданович Ю. Вчимося і граємося: метод. реком. для організаторів дозвілля дітей. – К.: Шк. світ, 2008. – 128 с.
2. Загній І. А. Відпочиваємо разом: програма для успішної адаптації підлітків у літньому таборі / І. А. Загній // Шкільному психологу. Усе для роботи. – 2014. – № 6. – С. 2-23. – Бібліогр.: с. 23.
3. Класному керівнику: колективні творчі справи. – К.: Шк. світ, 2010. – 128 с.
4. Коваль Н. Г. Розваги у шкільному таборі: конспекти виховних заходів: [заняття та конкурси] / Н. Г. Коваль // Шкільному психологу. Усе для роботи. – 2014. – № 4. – С.9–13.
5. Майстерня вожатого: [добірка цікавих, пізнавальних заходів, ігор, конкурсів та розваг] // Позакласний час. – 2014. – № 5. – С. 51-90.
6. Ми – роду козацького нащадки // Виховний простір. – 2018. - № 5. – С. 34 – 37.
7. Потомахіна Л. А. Психологічна гра "Команда": проводимо тренінг: [розвиток професійної компетентності вожатих в пришкільному таборі] / Л. А. Потомахіна // Шкільному психологу. Усе для роботи. – 2014. – № 6. – С. 30-33.
8. Психолог у дитячому літньому оздоровчому таборі: [добірка матеріалів] // Психолог. – 2014. – № 7 (квітень). – С. 6-55.
9. Скарбниця народних розваг. Матеріали для проведення рухливих перерв // Позашкілля. – 2018. - № 2. – С. 68 - 73.
10. Сценарна мозаїка: виховні заходи у літньому таборі : [добірка матеріалів про роботу табору відпочинку, виховні заходи, ігри, конкурси] // Позакласний час. – 2015. – № 5. – С. 21-33.