Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр детского и юношеского творчества»

Симферопольского района Республики

**Конспект занятия на тему:**

## «Во что поиграть в походе? Занимательные игры в походе».

подготовила

педагог дополнительного образования

Климова Анна Викторовна

г. Симферополь

## Занимательные игры в походе

Цель: изучить интересные игры, которые можно использовать в походе

Задачи:

изучение разнообразных занимательных игр

развитие мышления, творчества, фантазии

Сегодняшнее наше занятие будет посвящено… ИГРАМ!)

***Ваша задача прочитать про игры и условия и конечно поиграть со своими домочадцами или друзьми.***

***Игры на знакомство.***

Во что поиграть в походе и получше узнать друг друга? Если в поход собрались незнакомые люди, дети разных возрастов, то сплотить коллектив и в игровой форме познакомить участников друг с другом помогут игры на знакомство.

***Игра «Граница»*** Цель — узнать как можно больше друг о друге. Проводится граница. Это может быть прочерченная линия на земле, выложенные ветки и др. Все участники становятся по одну сторону. Ведущий озвучивает поочередно ряд вопросов. Например, «Кто любит шоколад?», «У кого дома есть домашнее животное?», «Кто раньше ходил в экскурсии?» и т.д. Участники, которых объединяет тот или иной ответ на вопрос, переходят через границу.

***Игра «Дрозд»*** Цель игры познакомиться друг с другом в игровой форме. Участвовать могут все желающие, но желательно, чтобы было равное количество девочек и мальчиков. Игроки разбиваются на девочек и мальчиков, образуют два круга: внешний и внутренний. Внутренний круг поворачивается спиной к центру, внешний — лицом. Таким образом, образуются пары. Стоящие друг напротив друга участники проговаривают слова и выполняют следующие движения: «я дрозд и ты дрозд» — указывают на себя и на того, кто стоит напротив; «у меня нос и у тебя нос» — дотронуться к кончику своего носа и носа соседа напротив; «у меня щечки и у тебя щечки» — дотронуться до щек своих и оппонента; «у меня губки аленькие и у тебя губки аленькие» — прикоснуться к своим губам и соседа; «мы с тобой два друга и уважаем друг друга» — обнимаются или пожимают руки, называя свои имена. После, участники делают шаг вправо и образуют новые пары. Процесс знакомства начинается заново. Так продолжается до тех пор, пока все игроки не перезнакомятся друг с другом.  
Источник: <https://pohod-lifehack.ru/igry-dlya-pohoda-10/>

***Игры на тему природы***

В любом походе очень важно ориентироваться в местности, знать название съедобных и несъедобных грибов, ягод, полезных трав и т.д. Такие игры в походе для детей позволяют закрепить знания и узнать что-то новое можно во время игры.

***«Лесные грибы и ягоды»*** В игре принимают участие лица всех возрастов. Каждому участнику выдается карандаш и листок бумаги. В течение 5 минут игроки вспоминают и пишут название грибов и ягод, которые им известны. Напротив каждого наименования указывается съедобное это растение или нет. В конце игры каждый зачитывает свой список. Побеждает тот, у кого больше всего правильных обозначений «съедобного» и «несъедобного». Подобные игры для похода в лес позволяют научить подрастающее поколение азам туризма. Можете обратиться с старшим или написать мне и уточнить съедобность / несъедобность в случае затруднения.

***«Лечебные чаи»*** Участники похода разбиваются на две-три команды. Каждой команде выдается карандаш и ручка. В течение 10 минут участники должны не только вспомнить название трав, из которых можно приготовить целебный напиток, но и в конце объяснить, в чем его преимущество. ***«Скакалка»*** Для игры понадобится скакалка. Каждый игрок поочередно прыгает через скакалку и называет известные ему растения. Чем их будет больше, тем лучше. Побеждает тот игрок, который назвал наибольшее название.

***Игры-шутки***

Основная цель шуточных игр для похода на природу — познакомиться друг с другом, не испытывая при этом напряжения и неловкости.

***Игра «Гипноз»*** Ведущий вызывает желающих пройти сеанс гипноза и одного помощника. Вызвавшиеся игроки становятся перед ним, помощник стоит рядом. Ведущий говорит: «Представьте себе, что перед вами из бутона вырастает великолепный цветок с яркими лепестками и большими листьями. От его великолепия слепит глаза. В восторге вы опускаетесь на колено, прижимая руки к сердцу» — игрок повторяет все сказанное. Ведущий продолжает: «От цветка исходит божественный аромат. Чувствуете? Понюхайте цветок». Игрок выполняет указание. «Вы захотели его сорвать, чтобы подарить своему лучшему другу. Будьте осторожны, стебель колючий. Вам нужно протянуть вперед расслабленную правую руку» вы выполняете. «Вам жарко. Вас мучает жажда, а на лепестке застыла большая капля росы. Так захотелось ее выпить. Для этого нужно высунуть язык». Вы выполняете. Теперь все замирают в своем положении. Ведущий дает команду открыть глаза, подходит к помощнику, отдает ему воинскую честь и говорит: «Товарищ полковник, сторожевые собаки для охраны границы готовы».  
***играя в эту игру, постарайтесь не задавать унизительные или обижающие указания.***

***«Поход»*** Эта игра имеет свою изюминку. Причем является в какой-то степени одноразовой. Почему? Да потому что проводится специально для тех, кому еще не известен ее секрет. Как раз смысл игры и заключается в том, чтобы разгадать и понять этот секрет.  
Все участвующие должны сесть в кружок. Кто-то из тех, кому известна тайна игры и будет выступать в роли ведущего. Ведущий должен сказать примерно следующее: «Я являюсь руководителем масштабной экспедиции в леса Африки. Мне нужна команда. Все вы являетесь претендентами на участие в моей экспедиции. Есть одно условие, присоединиться ко мне смогут только те, кто возьмет с собой в поход нужную вещь. »  
Затем каждый участник по кругу произносит следующее: «Я возьму с собой в поход...» и называет вещь, которая, по его мнению, незаменима будет в данном путешествии, а руководитель решает взять его с собой или нет.  
Теперь поясним в чем заключается секрет игры.  
Если вещь, названная участником, начинается с той же буквы, что и его имя, то в поход его точно возьмут, а если с какой-либо другой буквы – то соответственно путь туда ему закрыт. Игра продолжается пока все не догадаются об этом секрете.  
Ни к чему рассказывать и заранее раскрывать этот секрет. Исчезнет тайна игры, а интерес и вовсе угаснет. Похожих игр не очень много. Этим они и ценны.

***«Тайный друг»*** Это не совсем похоже на игру, но добавит в вашу группу позитива и сплоченности.  
Перед самим походом следует на листочках бумаги написать имена всех участвующих в походе. Затем каждый человек по очереди тянет бумажку с именем. Человек, имя которого он увидит на листке и станет его тайным другом. Если получится так, что кто-либо вытянет свое имя, процедуру нужно будет повторить.  
Итак, у каждого участника похода будет человек, о котором ему нужно будет заботиться. Однако каждый будет знать, что у него будет такой же тайный друг, который будет проявлять заботу по отношении к нему. Эта забота может проявляться в незначительной помощи своему тайному другу.

Можно делать приятные мелочи. (Например, подложить в рюкзак конфету, либо что-то красивое и запоминающееся), в принципе все зависит от вашей фантазии, все, что душе угодно, то и творите, главное это сделать человеку приятно. Условие игры в том, что все должно осуществляться в строжайшей тайне, дабы ни ваш тайный друг, ни вся группа с которой вы отправились в поход, ни о чем не догадались.  
В конце вашего путешествия каждый должен высказать свои предположения о том, кто мог бы быть его тайным другом, ну а после секреты раскрываются.

***«Города»*** Принцип игры известен каждому. Ведущий выбирает букву алфавита, и игроки по очереди называют какой-нибудь город, начинающийся с этой буквы, который можно поместить в трёхлитровую банку. Участник, который не сможет проявить смекалку и ничего не придумает — выбывает.

***«Крокодил»***Участники распределяются на две команды. Первая команда загадывает слово, которое объявляется человеку из противоположной команды. И этот игрок должен только посредством жестов показать задуманное слово своей команде. Показывающий может уточнить часть речи. Однако сделать это он может только жестом. К примеру: прилагательное — волной), часть слова (приставку — показав жестом как она обозначается) и т.д. Сложность игре можно придать, если загадывать не слова, а целые словосочетания или афоризмы, цитаты, строки песен.

***«Слова»*** Один из игроков должен загадать слово и назвать его первую букву. Остальные участники должны отгадывать слово, задавая вопросы: «это не …(определение слова)». Приведем пример. Представим что это слово на букву «Л». Вопрос можно поставить так: это не приспособление для потребления пищи? (ложка). Чем оригинальнее определение, тем сложнее будет найти ответ на эту загадку. Если загадавший слово не отвечает на вопрос, то он называет следующую букву слова.  
Побеждает человек отгадавший слово целиком.

***«МПС»*** Вот и еще одна из одноразовых игр с секретом.  
Выбирается человек. Он должен будет отгадать аббревиатуру «МПС». Этот человек имеет право задавать наводящие вопросы, на эти вопросы остальные участники должны отвечать либо да, либо нет либо не имеет значения.  
Отгадка предельно проста: МПС расшифровывается как — мой правый сосед, поэтому каждый, отвечая на вопросы отгадывающего, имеет в виду своего правого соседа. К примеру, на вопрос: «это девочка?» может последовать ответ и «да» и «нет», это зависит от того, человек какого пола сидит справа от отвечающего.

***«Кто я?»***Участники должны сесть и образовать круг. Каждому будет выдана карточка с названием животного, участвующий должен знать какими «животными» являются остальные участники, однако он не должен знать, кем является сам. Затем участники по кругу начинают задавать вопросы, при помощи которых и смогут догадаться о том, что они за животные.

Отвечать на вопросы можно только либо «да» либо «нет». Если участник получает на свой вопрос положительный ответ, то он может задать дополнительный вопрос, если он получает отрицательный ответ, то вопрос задаёт следующий по кругу.  
Вместо животных можно загадывать цветы, растения, продукты питания и прочее.

***«Ассоциации»*** Участники садятся, образуя круг. Кто-то из них должен сказать какое-либо слово на ухо своему соседу, тот должен незамедлительно сказать на ухо следующему первую ассоциацию с данным словом, второй – третьему и так по кругу пока слово не возвратится к тому, кто загадал слово. Если из безобидной «кошки» у вас получалась «поварешка» – считайте, что игра не прошла зря.

Еще рекомендую к просмотру видео материал: <https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=itLWMEwVyKo&feature=emb_logo>

А также Сборник игр в походе, на экскурсии//Электронный ресурс: ссылка доступа:

https://infourok.ru/sbornik-igr-v-pohode-na-ekskursii-1375714.html

А какие вы еще знаете игры в походе?

Какая игра вам понравилась больше всего?

**Литература:**

Список лучших игр для похода //Электронный ресурс: ссылка доступа:  
<https://pohod-lifehack.ru/igry-dlya-pohoda-10/>

Во что играть в походе. Игры в походе //Электронный ресурс: ссылка доступа: http://mountain.crimea.ua/vpervye-v-poxode/vo-chto-poigrat-v-poxode-igry-v-poxode.html

# Веселые игры на природе. Видеоинстукция //Электронный ресурс: ссылка доступа: <https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=itLWMEwVyKo&feature=emb_logo>

Сборник игр в походе, на экскурсии//Электронный ресурс: ссылка доступа:

https://infourok.ru/sbornik-igr-v-pohode-na-ekskursii-1375714.html