

# ИГРЫ В ПОХОДЕ.



Презентация  
ученика 6 класса  
Коноплева Александра  
2018 год

Руководитель Анохина  
Елена Викторовна,  
учитель информатики





Поход – это здорово!

Ты шагаешь вместе со своими друзьями.  
Вокруг так много интересного.

Весь день вы в пути. А вечером привал.  
Поставили палатки, развели костёр,  
приготовили ужин.

Чувствуется усталость, но спать идти совсем  
не хочется...

Чем заняться вечером, в уютной компании у  
костра?

Можно петь, разговаривать, слушать радио, а  
можно и поиграть.



# «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 самым 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 отношению 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.
- ▶ Есть небольшая вариация игры. Тайных друзей можно заменить на тайных врагов. Однако в таком случае нужно заранее определить границы дозволенных неприятностей. Иначе эта игра может только испортить как настроение, так и отношения участвующих в походе.





# Поиграем в города?

Москва  
Атланта  
Амстердам

- 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.

«ГОРОДА»





Roman Bardko



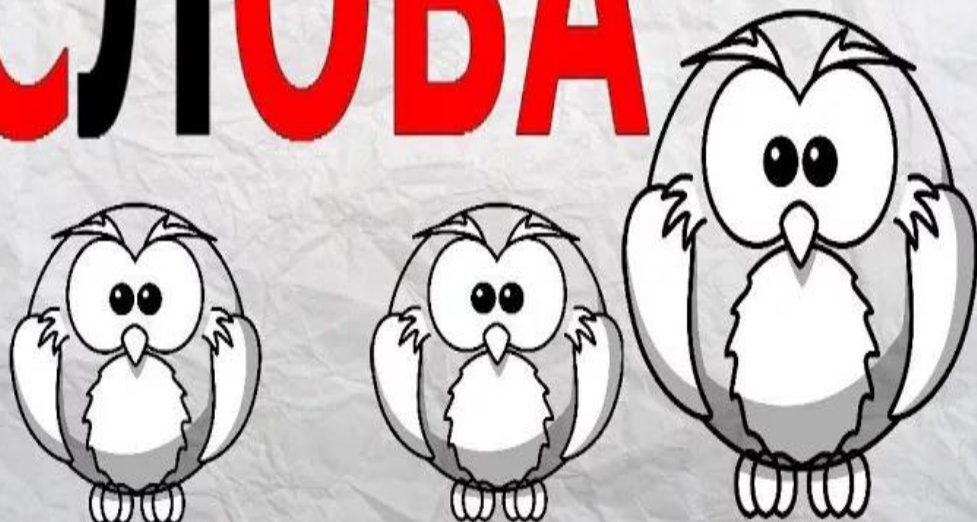
# «КРОКОДИЛ»

- ▶ 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.

«СЛОВА»





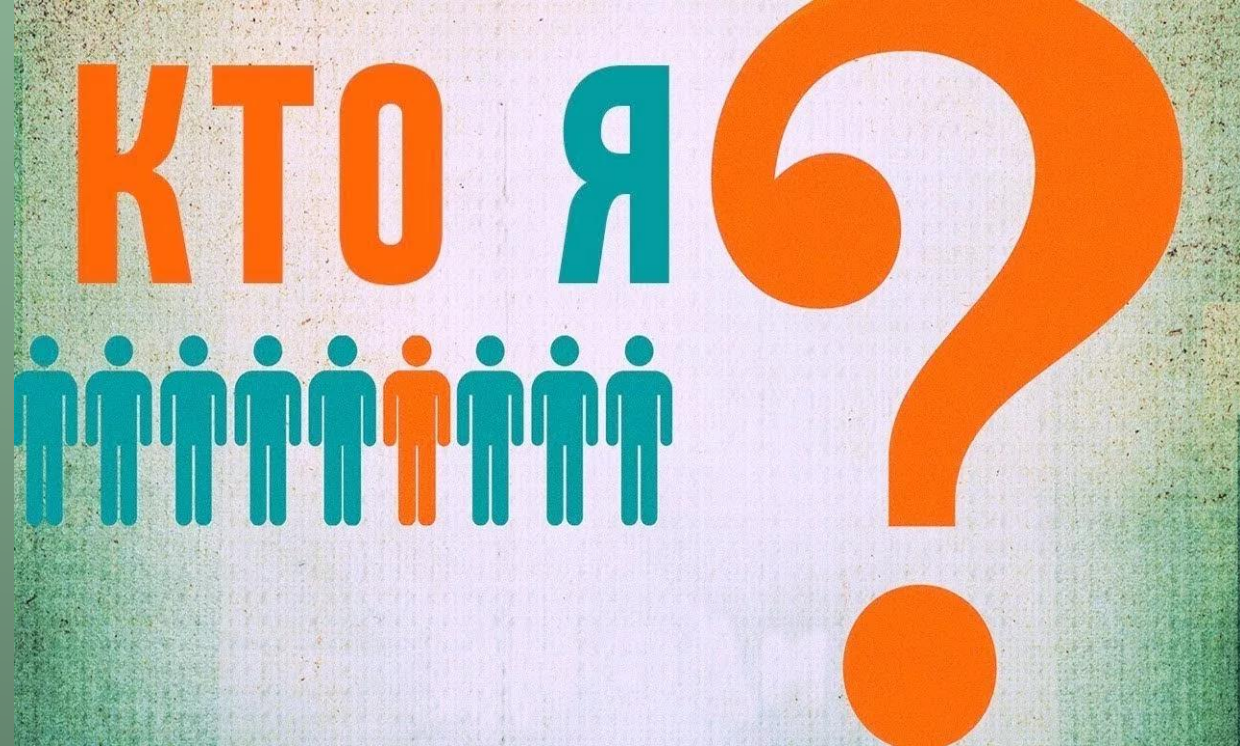
# «МПС»

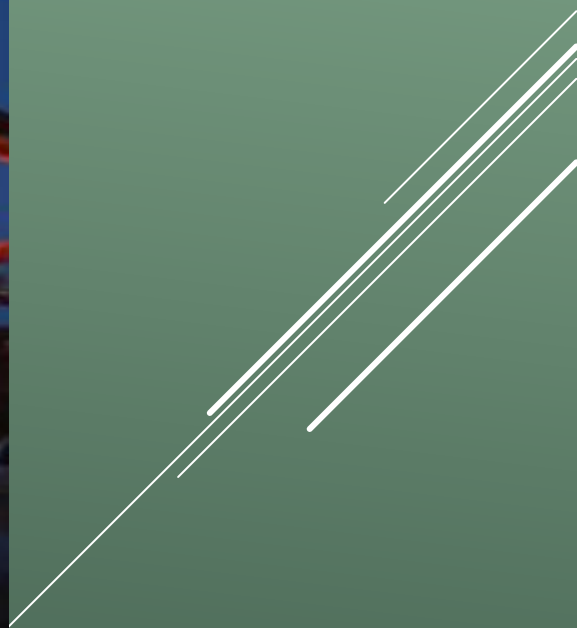
- ▶ Вот и еще одна из одноразовых игр с секретом.
- ▶ Выбирается человек. Он должен будет отгадать аббревиатуру «МПС». Этот человек имеет право задавать наводящие вопросы, на эти вопросы остальные участники должны отвечать либо да, либо нет либо не имеет значения.
- ▶ Отгадка предельно проста: МПС расшифровывается 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.





- ▶ 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.





# «АССОЦИИ»

- ▶ 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.



# Игра Ассоциации



Спасибо за внимание!

