

## Кругосветка

**Нолик:** Всем привет! Вы нас узнали? Кто мы? Ну-ка отвечайте!

( Ответы детей),

**Симка:** Молодцы ребята! Вчера, мы узнали, что у вас начались каникулы и решили поздравить вас с этим замечательным событием, а также подготовили для вас небольшое путешествие с играми и заданиями!

**Нолик:** Уверяем, задания будут весёлыми и интересными. А для начала предлагаю вам немного размяться и попробовать отгадать загадки про бытовые приборы.

**Симка:** Сушит ветер-суховей

Кудри мамочки моей. (фен)

**Нолик:** Пар пустил дракон хвостатый

И разгладил шарфик мятый. (утюг)

**Симка:** Даже и в июльский зной

В нём морозно, как зимой. (холодильник)

**Нолик:** Из ковра чистюля-робот

Тянет пыль и грязь в свой хобот. (пылесос)

**Симка:** Эта прачка-автомат

Нам стирает всё подряд. (стиральная машина)

**Нолик:** Закипает изнутри

И пускает пузыри. (чайник)

**Симка:** Молодцы! А теперь настала пора отправляться в путешествие, которые мы вместе с Ноликом подготовили для вас.

**Нолик:** Каждой команде мы раздадим маршрутные листы, из которых вы узнаете куда идти. На каждой станции вам будут

ставиться баллы, и та команда, которая наберет больше всего баллов, будет названа победителем нашего путешествия!

**Симка:** Вы готовы? Тогда « Тыдыщ»!

(Далее команды разбегаются по станциям, указанным в маршрутных листах.)

**Станции:**

**На знакомство:**

1) «Снежный ком» - все становятся в круг, ведущий называет свое имя, следующий игрок называет имя ведущего и свое имя. Третий игрок называет имена предыдущих и свое, и так далее по кругу.

2) «Знакомства» - Участники делятся на две команды. Определяется время для выполнения первого задания (например, 3 минуты). За это время каждая команда сочиняет о себе историю, используя реальные данные. Например: "Мы живем в Туле, Казани и Москве. Дома у нас 9 собак, 14 кошек, 2 попугая и 1 черепаха. Трех наших мам зовут Ольгами, а еще у нас два папы по имени Саша" и т.д. По истечении назначенного времени каждая команда выбирает рассказчика, и обе команды как бы меняются местами, то есть команда "А" рассказывает про команду "Б" и наоборот.

3) «Орехи»

Каждому в группе дается грецкий орех. Нужно внимательно его осмотреть и запомнить. Затем орехи складываются в общую кучу и перемешиваются. Каждый должен найти свой орех. Затем у каждого по кругу спрашивается, как он определил свой орех. На обсуждении обычно говорится, что сначала все люди кажутся одинаковыми, а на самом деле очень сильно различаются. И очень часто за жесткой, некрасивой оболочкой скрывается что-то нежное и доброе и т.д.

4) «Встречи»

Все участники перемещаются свободно, периодически встречаясь с другими. По команде ведущего меняется вводные («дни»). Соответственно с вводными меняются и поведение людей:

- 1) 1-й день – на фоне «плохой» музыки (грустной, злой) – плохое настроение.
- 2) 2 день – на фоне «плохой» музыки – хорошее настроение.
- 3) 3 день – на фоне «хорошей музыки» - хорошее настроение.
- 4) 4 день – на фоне «хорошей музыки» - плохое настроение.
- 5) 16 век (приветствия через реверансы и церемониальные фразы).
- 6) 20 век (приветствия через рукопожатие).

### **На сплочение:**

1) **«Паутина»** – пролезть через паутину всем членам команды взявшись за руки и не расцепляя рук.

2) **«Большая рыбалка»** - поймать на удочку всю команду (продевается веревка через одежду в рукава на время).

3) **«Интервью»** - каждой группе раздаются ручки и листы с вопросами:

- Какова сумма номеров школ, в которых вы учитесь?
- Подсчитайте суммарный размер обуви вашей группы.
- Сколько человек в группе любит читать?
- На каком этаже ваша группа живёт (сумма этажей по каждому игроку)?
- Сколько человек в группе имеют голубые, зелёные, серые, карие глаза?
- Подсчитайте количество поющих, играющих на музыкальных инструментах в вашей группе.

Затем каждая группа зачитывает свой коллективный портрет.

### **4)«Узелки»**

Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного

человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг.

### **5)«Колдуны»**

Играющие встают в круг с закрытыми глазами, после чего ведущий дотронувшись до плеча, назначает двух-трех из них колдунами. Затем все открывают глаза и начинают совершать хаотичное движение, пожимая друг другу руки. Каждый из колдунов может (но не обязан!) при рукопожатии заколдовать играющего, которому он пожимает руку, незаметно почесав его ладонь. Заколдованный, совершив еще два рукопожатия с кем-нибудь уходит в угол для заколдованных (выходит из игры). Задача играющих-неколдунов, приглядываясь друг к другу, всех колдунов разоблачить, задача тех, в свою очередь, заколдовать всех.

В конце кругосветки подсчитываются баллы команд и называются победители.