**При посадке в автобус придерживайтесь следующих правил:**

Спокойно пересчитайте детей, сделайте сверку по списку.

Организуйте посадку детей в автобус, учитывая состояние их здоровья, элементарные правила этикета и т. д.

Если дети маленькие, организуйте посадку так, чтобы дети сами не вносили вещи в автобус (делайте это, например, с помощью родителей и вожатых).

Нежелательно после окончания посадки родителям входить в автобус, даже если у кого-то из детей потекли слезы.

Закончив посадку детей в автобус, вновь пересчитайте и проверьте всех по списку. Убедитесь, что все дети сидят на местах, нет никого из посторонних в автобусе.

Доложите директору лагеря, что вы готовы к отъезду.

Во время поездки необходимо проводить игры на знакомство.

Перед тем как посадить детей в автобус, просмотрите сами лично весь автобус на наличие дефектов в нем и каких=либо отсутствующих предметов (штор, подголовников, сломанных кресел). Если Вы заметили эти минусы, покажите их водителю и запишите их себе на отдельном листке, взяв полное ФИО водителя, его роспись, государственный номер автобуса, дату и время заполнения. По приезду в лагерь проверьте весь автобус на наличие чистоты, порядка и неиспорченности материальных ценностей и так же возьмите с водителя расписку, что он претензий к вожатым данного автобуса не имеет. Если Вы эти расписки до и после не возьмете – у Вас могут в будущем возникнуть проблемы с автобусом. Есть бумажки – меньше проблем!

**Игры в автобусе**

**Хлопалка** Хлопают те, кто относит себя к данной категории:

- Хлопают все присутствующие.

- Только прекрасная половина человечества.

- Только наша защита и оборона.

- Только те, кто любит вкусно поесть.

- Только те, кто против курения.

- Только те, кто ни разу не опаздывал на уроки.

- Только те, кто любит каникулы.

- Только те, кто любит деньги.

- Только те, кто любит «Сникерсы» больше, чем «Баунти».

- Только те, у кого прекрасное расположение духа.

**Может - нет, а может - да**

(Подсказка-игра).

У меня для вас игра:

«Может — нет, а может — да».

Подскажите мне ответ:

Может — «да», а может — «нет».

Рыбки спят на дне пруда.

Это правда, дети? (Да.)

Быстро дайте мне ответ.

Снег зимой бывает? (Да.)

Понедельник и среда —

Это дни недели? (Да.)

Солнце дарит людям свет?

Отвечаем вместе! (Да.)

«Вискас» — кошкина еда.

Что вы скажете мне? (Да.)

Я предвижу ваш ответ:

Мышь боится кошки? (Да.)

 Крокодил живет 100 лет —

 Это правда, дети? (Нет.)

Может человек в 5 лет

Дедом стареньким быть? (Нет.)

А полынь и лебеда —

Это овощи ведь? (Нет.)

Каждый скажет без труда:

За зимою — лето? (Нет.)

Свет луны и солнца свет —

Виден ли он людям? (Да.)

Подскажите мне ответ:

Спят зимой лягушки? (Да.)

Верблюд способен, дай ответ,

Идти три дня без пищи? (Да.)

Дать мне можете ответ:

Волк меняет шубу? (Нет.)

Отвечайте, детвора:

Вам понравилась игра? (Да.)

**Ипподром** Ведущий: Кони выходят на старт!

Играющие имитируют топот копыт, ударяя себя по коленям ладонями, попеременно то левой, то правой.

Ведущий: Внимание! На старт! Марш!

Играющие постепенно убыстряют "бег", с большей частотой ударяя себя по коленям.

Ведущий: Барьер! (Двойной барьер!)

Играющие делают один (два) хлопка по коленям сразу двумя ладонями.

Ведущий: Бежим по мостовой!

Играющие попеременно ударяют себя кулаками по ключицам.

Ведущий: Бежим по траве!

Играющие трут ладонью о ладонь.

Ведущий: По болоту!

Играющие складывают ладони в замочек и ударяют ладонью о ладонь.

Ведущий: Трибуна пани (панов)!

Девушки кричат: "Давай-давай! Эге-гей!" Юноши: "Окно!" – и свистят.

Ведущий: Скоро финиш!

Играющие убыстряют чередование ударов по коленям.

Ведущий: Финиш! Награждение победителей!

Играющие вытирают пот, имитируют надевание венка на шею.

Примечание: ведущий может по своему усмотрению чередовать задания, вводить новые.

**Супермодница.** *Присутствующие должны хлопать, если называемые вещи можно носить, и топать, если носить нельзя.* Мне однажды повстречалась

Супермодница одна.

Вам такую не увидеть

И не встретить никогда.

Я на ней увидел юбку... *(Хлопки.)*

Не одну, а сразу две... *(Топот.)*

На плечах из рыбы шубка... *(Топот.)*

И горшок на голове... *(Топот.)*

На ее ногах сапожки... *(Хлопки.)*

На высоком каблуке... *(Хлопки.)*

А в ушах висят сережки... *(Хлопки.)*

И колготки на руке... *(Топот.)*

Шарф болтается на шее... *(Хлопки.)*

На носу очки, как тень... *(Хлопки.)*

В волосах запутан веер... *(Топот.)*

А на поясе — ремень... *(Хлопки.)*

А еще на ней есть блуза... *(Хлопки.)*

Зонтик-тросточка в руке... *(Хлопки.)*

На плече висит медуза... *(Топот.)*

И портфель на поводке... *(Топот.)*

Есть на пальчике колечко... *(Хлопки.)*

А на шее котелок... *(Топот.)*

А еще кулон-сердечко... *(Хлопки.)*

И батистовый платок... *(Хлопки.)*

Если встретишь ту девицу,

Вспомни эту небылицу,

Но хочу вам пожелать

Таких модниц не встречать.

**Кричалки**

**1**. Ведущий начинает, участники заканчивают.

Если это рыбка — у нее улыбка,

Если это рыбочка — у нее ... (улыбочка),

Если это рыба — у нее ... (улыба),

Если это рыбина — у нее ... (улыбина),

Если это рыбища — у нее ... (улыбища).

Это лукошко, в нем сидит кошка,

Это лукошечко, в нем сидит ... (кошечка),

Это лукошенько, в нем сидит... (кошенька),

Это лукошище, в нем сидит ... (кошища).

**2**. Сочиняем сказку:

Старый замок в гуще леса,

В этом замке спит ... (принцесса).

Лес дремучий замок прячет,

Принц отважный к замку ... (скачет).

Ясно всем, что дальше будет:

Принц красавицу... (разбудит).

Злой Кащей совсем не глуп:

Сторожит он старый ... (дуб),

На цепи из ста колец

Золотой висит... (ларец),

Тот ларец стеречь — не шутка.

Заяц в нем, а в зайце... (утка),

На Кащея утка зла,

В ней — яйцо, а в нем ... (игла),

Кто иглу тайком достанет,

Тот сильней Кащея….(станет).

**3**. Лежит корабль на дне морском,

Засыпан золотым... (песком).

Свернувшись в небольшой клубок,

На мачте дремлет... (осьминог).

Однажды слиток золотой

На берег выбросил... (прибой).

И рыбаки с тех пор твердят,

Что где-то в трюме спрятан... (клад).

А много-много лет назад

Той шхуной управлял... (пират).

**4**. Я рад увидеть здесь друзей.

Хей, хей-хей, хей!

Ведь с гномом рядом веселей.

Хей, хей-хей, хей!

Ты руки подними скорей.

Хей, хей-хей, хей!

Со мной в ладоши громко бей.

Хей, хей-хей, хей!

**Чикабум – крутая песня (далее отряд повторяет каждую строчку)** *Будем петь ее все вместе*

*Если нужен классный шум*

*Пойте с нами чикабум*

*Пою я бум я чикабум*

*Пою я бум я чикабум*

*О-е* *О – а* *О – у (разные возгласы)*. *Еще раз*. *Побыстрей!*

***Корова.*** *Еду на танке*

*Вижу корову*

*В шапке ушанке*

*С рогом здоровым*

*Здорово корова*

*Как поживаешь*

*Dj you speak English*

*Ты что обзываешь* *?*

*Плыву в подводной лодке*

*Снова корова*

*В маске и ластах*

*С рогом здоровым*

*Здорова корова*

*Куда проплываешь*

*Shrechen sie Deutsch*

*Ты что обзываешь?*

*Лечу на вертолете*

*Снова корова*

*На парашюте*

*С видом суровым*

*Здорово корова*

*Куда пролетаешь*

*Ассалам алекум*

*Ты что обзываешь?*

1. *Наша Маша громко плачет*

*Уронила в речку мячик*

*Тише, Машенька, не плачь*

*Не утонет в речке мяч*

1. *Ехал Грека через реку*

*Видит Грека в реке рак*

*Сунул Грека руку в реку*

*Рак за руку Греку цап*

1. *Уронили Мишку на пол*

*Оторвали Мишке лапу*

*Все равно его не брошу*

*Потому что он хороший*

1. *Раз – два*

*Мы не ели*

*Три – четыре*

*Есть хотим*

*Открывайте шире двери*

*А то повара съедим*

*Поварятами закусим*

*А вожатыми запьем*

*А второй ( и любой, в рифму) отряд заставим собирать металлолом*

1. *Давайте вместе с нами*

*Пойдем за чудесами*

*Туда , где есть узоры*

*За реки и за горы*

*Где буе – буе – раки*

*И где зимуют раки*

*Где дружно вау – вау*

*Живет семейка Бау*

**Гол – мимо** Упражнение служит для разрядки, привлечения и активизации внимания обучающихся. Может проводиться неоднократно, в любое время.Разбейте всех участников на две группы.Инструктаж первой группе: «Если я махну правой рукой, то вы должны кричать «Гол!». Прорепетируйте с первой группой, добиваясь дружного крика.Инструктаж второй группе: «Если я махну левой рукой, то вы должны кричать «Мимо!». Прорепетируйте со второй группой, добиваясь дружного крика. Далее по очереди машите руками, а группы кричат: «Гол!», «Мимо!».Когда группы освоились, начинайте путать их: машите левой рукой на правую группу, и наоборот.Когда группы ошиблись, обратите внимание на ошибку и начинайте сначала.В заключение можете сказать, что нужно быть также внимательным при выполнении следующего задания …

# Проверка энергии. Упражнение служит для привлечения, активизации внимания и для эмоциональной разрядки. Упражнение можно проводить несколько раз. Научите учащихся следующему ритму: прохлопать 2 раза по 5 хлопков; прохлопать 2 раза по 3 хлопка; два раза скрестить руки и прокричать: «йо-йо!»; хлопнуть 1 раз.Скажите им, что так они должны делать, если Вы крикните: «Проверка энергии!». Прорепетируйте с ними. Затем научите хлопать в обратном порядке: хлопнуть 1 раз; скрестить 2 раза руки, при этом крича «уау-уау!»; хлопнуть 2 раза по 3 хлопка; хлопнуть 2 раза по 5 хлопков; закончить упражнение громким вздохом «Уффф!». Скажите участникам, что так они должны делать после первой группы хлопков, если Вы крикнете «Наоборот!». Повторяйте, пока учащиеся не смогут сделать это упражнение в одном и другом порядке. Скажите им, что Вы можете сказать неожиданно: «Проверка энергии!», а потом «Наоборот!». И тогда учащиеся должны следовать заданному ритму хлопков.

**Кто летит?** Ведущий называет кого-то летящего: Утки летят? Гуси летят? Коровы летят? Если объект летающий все поднимают руки вверх и кричат «Летят!», а если не летающий, то молчат и рук не поднимают.

**Муха** Муха ползает по квадрату 3 на 3 из центра и перемещается за один ход только вправо, влево, вверх или вниз. Мысленно представьте муху и по очереди говорите куда она ползет. Ходы типа вперед-назад (вверх-вниз) не разрешаются. Тот кто потерял нить игры или сделал невозможный ход выбывает.

**Кухня** Играющие на все вопросы должны отвечать только задуманным словом, например, «вилка», «ложка», «кочерга» с предлогами и в падежах. Если скажет еще что-нибудь или засмеется, то проиграл.

**Вопросом на вопрос** Задача вести беседу как можно дольше говоря только вопросами. Тот кто скажет утверждение – проиграл.

**Автобиография** Придумайте себе героя и составьте автобиографию для приема на работу. Герои могут быть любые, например, Баба Яга, Карлсон, Старик Хоттабыч, Кощей Бессмертный и т.п.

**Окказиональные слова** Это такие слова образованные прибавлением суффиксов к старым словам. Например, чай – чаевничать – начайухался – зачайованный и т.д. Придумайте сколько сможете таких слов к словам: кофе, кефир, компот, кисель, коктейль.

**Контакт** Играть могут от трех человек и больше. Один участник загадывает любое слово и называет его первую букву. Другие участники, думают, что же может быть за слово на эту букву, предполагают и спрашивают о том, что предположили. Например, буква **В**. Спрашивают:  Это не  птица (предположили **в**орону)  не качество человека? (**в**ерность) не цветы, растущие во ржи (**в**асильки), не человек в белом халате (**в**рач) вопросы могут быть самые разнообразные, главное   чтобы ведущий не понял, что же имеется в виду, а поняли остальные участники. Если кто-то понял, что подразумевалось под ответом, то говорит КОНТАКТ и они вдвоем с тем, кто задал вопрос, начинают считать до 10. Если за это время ведущий не догадается, что они имеют в виду, то они вместе, после числа 10 называют то, что считают ответом на вопрос. Если участники назвали разные слова, то ведущий не говорит следующую букву. Если слово оказалось одинаковым, то есть если они правильно поняли друг друга, ведущий называет следующую букву (например, **Е**) получается **Ве** и игра продолжается, только участники придумывают слова на **Ве**. Так до тех пор, пока не угадают все слово. Интересно загадывать длинные необычные слова.

**Хорошо – плохо** Вожатый начинает. Он говорит любую фразу заканчивающуюся словами “… и это хорошо”. Например: “ Солнце светит, и это хорошо”. Следующий за ним ребенок должен его опровергнуть: “Солнце светит - это плохо потому, что не видно звезд”. Второй участник продолжает опровергать: “Не видно звезд – это хорошо потому, что не отвлекаешься от дел”. И так, все друг за другом, опровергая предыдущего. Следите за тем, чтобы ребята чередовали “…это хорошо потому, что…” и ”…это плохо потому, что…”

**Ритм** Ведущий задает хлопками какой-то ритм. Цель игры: группа должна повторить этот ритм. Каждый хлопок может делать только один ребенок, поэтому ритм из 7 хлопков может воспроизвести только группа из 7 ребят, хлопая по одному хлопку каждый с определенной скоростью, паузами и силой хлопка.

**Ай-да я** Начинают с того, что по кругу (рядам, если в автобусе) каждый друг за другом считают вслух. Каждый произносит одно число – это легко. Потом задача усложняется тем, что, в дальнейшем, если кому-то надо будет сказать число кратное 3 или содержащее в написании цифру 3, он должен заменить его на фразу «Ай-да я! », а если число кратно 4 или содержит в написании цифру 4, то «Ай-да ты!». Если же число кратно и 3 и 4, то произносятся обе эти фразы. Группа начинает считать по кругу, кто сбивается – выбывает.

Пример: 1, 2, Ай-да я, Ай-да ты, 5, Ай-да я, 7, Ай-да ты, Ай-да я…

**Любимая зверушка** Эта игра является, своего рода, социометрией вашей группы. Она сходна по типу с «Индикатором», но, в данном случае мы раздаем ребятам листочки бумаги и просим написать на первой строчке название любимого животного. По написании, ребята читают по кругу то, что они написали. Вожатый объявляет что, всем необходимо на определенном ходе написать одно и тоже животное. При этом, договариваться о том, что писать, нельзя, можно только на каждом ходе зачитывать все варианты. Проводится второй ход, все опять пишут на бумаге животное, зачитывается, и т.д. до тех пор, пока группа не придет к единому мнению. Во время игры проследите за процессами в группе: кто быстро меняет свое мнение, кто долго сопротивляется и т.д.