**Сюжетно-ролевые игры  
"ГОСТЕВАНИЯ"**

Эти дела занимают особое место в структуре организационного периода ВДЦ "Океан" и призваны помочь ребенку почувствовать причастность к новой общности (отряду), стать соучастником ее успеха, пережить этот успех как свой собственный.  
Педагог может ребенку в этом помочь, если постарается при разработке любого дела максимально учитывать доминирующие цели деятельности детей:  
· для себя  
· для группы  
· для отряда   
Обычно гостевания представляют собой экспромтно-игровые программы для двух - четырех отрядов, пришедших друг к другу в гости. Смысл их таков: "других посмотреть" (и убедиться, что они вполне дружелюбны и годятся в приятели и товарищи по играм), "себя показать" (и убедиться, что мы совсем не хуже, тоже кое-что умеем и даже можем удивить).  
К сожалению, практика показывает, что основным содержательным компонентом гостеваний любой смены является стандартный набор игр с залом, кричалок, песенок-повторялок, который зачастую не поддерживает ни идею, ни тематику смены, не способствует раскрытию особенностей как отряда в целом, так и отдельного ребенка, а детская творческая и двигательная энергия также не получает должного широкого выхода. Это получается от того, что вожатый берет на себя основную нагрузку: предлагает и объясняет игры, запевает песни, всячески "заводит" и тормошит публику, поддерживая ее интерес и активность. Таким образом, ребенку отводится лишь роль активного зрителя.  
В итоге, моменты индивидуально-группового и коллективного сотворчества детей разных отрядов часто отсутствуют, тем самым не давая ребенку, подростку возможности пережить радость собственного, одобряемого остальными, творчества на глазах у всех вместе со всеми.  
Такое положение вещей можно исправить, если, во-первых отнестись к нижеприведенному (многим вожатым давно известному) материалу лишь как к творческому "сырью", во-вторых, заранее подумать над тем, как правильно распределить творческую нагрузку на гостевании между детьми и вожатыми. Мы будем рады, если предложенные идеи, помогут увлечь ребят, а ваш труд сделают для вас радостным и не утомительным.

\*\*\*  
Итак, собираясь на гостевание, отряды обычно готовят визитку в любой (песенной, танцевальной, стихотворной и т.д.) форме. К тому же этикет не советует ходить в гости без подарка, поэтому подготовка и преподнесение сюрприза для гостей или хозяев на гостевании тоже стала традицией.  
После переклички отрядов и представления их вожатых обычно предлагается одна игра -

"Шел по крыше воробей".

1. Ведущий: Шел по крыше воробей!  
Дети (хором): Бей, бей, бей!  
Ведущий: Собирал себе друзей.  
Дети (хором): Зей, зей, зей!  
Ведущий: Много, много, много нас,  
Дети хором: Нас, нас, нас!  
Ведущий: Встанут... (называет любые имена) все сейчас!  
(Ребята, носящие названные имена, встают, раскланиваются)

Игра "Ежики".

Все слова здесь сопровождаются близкими по смыслу движениями:  
Ведущий:   
Два притопа, два прихлопа,  
Ежики, ежики!  
Наковали, наковали  
Ножницы, ножницы.  
Бег на месте, бег на месте,   
Зайчики, зайчики!  
Ну-ка дружно, ну-ка вместе:  
(по очереди) "Девочки!", "Мальчики!".  
Затем по знаку ведущего кричат сначала все девочки хором: "Девочки!", а потом все мальчики: "Мальчики!". Таким образом выясняют, кого собралось больше - мальчиков или девочек.

Игра "Петьки-Васьки" (играется по принципу "Ежиков").

Ведущий:  
На солнечной поляночке  
Стоит высокий дом,  
А в доме том высоком  
Живет веселый гном.  
Гном, как тебя зовут?  
Дети 1 отряда (хором):  
Петька!  
У меня рубашка в клетку.  
Я пришел к вам, детки,  
Чтобы съесть конфетку.  
Ведущий:  
На солнечной поляночке...  
...Гном, как тебя зовут?  
Дети 2 отряда (хором):  
Васька!  
У меня штаны в горошек.  
Я пришел из сказки,   
Потому что я хороший.  
Ведущий повторяет припев с вопросом. Оба отряда вместе кричат свои новые имена со словами.

Игра "Зарница".

- "Тыр-тыр", - пулемет, (держать обеими руками ручки "пулемета")  
- Выше, выше - самолет. (рука движется снизу вверх наискосок)  
- "Бац!" - артиллерия, (хлопок).  
- Мчится кавалерия. (одна рука машет воображаемой шашкой над головой). - Ура!  
Смысл игры в том, чтобы сопровождая слова определенными движениями, с каждым разом ускорять темп и стараться успевать и говорить, и показывать правильно движения.

А с помощью этой кричалки можно плавно перейти к исполнению любой песни организационного периода. Каждую фразу, произнесенную ведущим, ребята повторяют хором.

Ведущий:  
- О, але!  
- Олес бамбалас!  
- О сава саваимба!  
- О кикилис бамба,  
- О, я бананы ем!  
- О, апельсины ем!  
- О, пионеров ем!   
-Настроенье каково?  
Дети:  
- Во!!! (показывают жест "замечательно" движением большого пальца)  
Ведущий:  
- Все такого мнения?  
Дети:   
- Все без исключения!  
Ведущий:  
- Может, сядем, отдохнем?  
Дети:  
- Лучше песенку споем!

Игра "Джон Браун Бой".

Ведущий:  
Джон Браун Бой намазал лыжи один раз (повторяется 3 раза)  
И поехал на Кавказ.  
Во фразе, которая повторяется 3 раза, последнее слово заменяется хлопком. В следующем исполнении - предпоследнее и т.д. В результате первую фразу зал старается ритмично прохлопать, а вторую поет. Игра способствует развитию чувства ритма.

Игра "Летит по небу шар".

Ведущий:  
Летит, летит по небу шар,  
По небу шар летит.  
Но знаем мы: до неба шар  
Никак не долетит.  
Сначала слово "летит" заменяется движением, напоминающим взмах крыльев. Во 2-м исполнении слово "небо" заменяется движением большого пальца вверх. Затем при слове "шар" обеими руками перед собой очерчивается большой круг. В следующем исполнении слово "знаем" заменяется постукиванием пальца по лбу; при слове "мы" - обе руки прижать к груди, при слове "никак" - отрицательно покачать головой. Самым интересным является последнее исполнение песенки, где главной задачей участников является не сбиться и правильно показать движением нужное слово.  
Хором здесь повторяются лишь "по", "но", "до". Можно предложить ускорить темп игры.

Игра "Молекулы".

В начале игры ведущий доступно объясняет ребятам значение слова "молекула". Например, что это особое химическое соединение из различных элементов, способное распадаться и вновь восстанавливаться, притягивать или отталкивать другие молекулы.  
Каждый участник игры - это одна молекула. Сигнальная фраза "Молекулы движутся" означает, что все участники движутся хаотично и по одному. Как только ведущий громко называет количество молекул в соединении, все участники стараются моментально перестроиться. Количество молекул не подлежит ограничениям - молекула "один", "два", "три", молекула "девочки", "Он и Она", молекула - "кубрик", "отряд", "друзья" и т.д.

Игра "Лавата".

Участники игры становятся в хоровод и поют:  
"Дружно танцуем мы!  
Тра-та-та, тра-та-та!  
Танец веселый наш -  
Это лавата"   
Ребята останавливаются, а ведущий в центре круга говорит: "Мои руки хороши, а у соседа ..." Все берутся за названную часть тела своего соседа справа и идут дальше по кругу, исполняя припев. Ведущий может называть, что угодно - нос, ухо, коленки, пятки, щеки, плечи...

Игра "Вперед четыре шага..."

Участники становятся в круг, берутся за руки и поют, следуя названным движениям:  
Вперед четыре шага,   
Назад четыре шага,  
Ножками потопали,   
Ручками похлопали,  
Глазками помигали,  
А теперь попрыгали (вокруг себя)  
С каждым повтором темп ускоряется.

Игра "Оркестр".

Участники игры разбиваются на группы, в зависимости от того, сколько инструментов вы собираетесь включить в свой оркестр. Но основными считаются: гитара, цимбалы, пианино, барабан.  
Дирижер поет:  
"Зе шафе, оф музыканто   
О контрас спэрос, спэрос..." (указывает на какую-нибудь группу, например, "гитару").  
Группа:   
"Гита, гита, гитара!" (2 раза, показывая исполнение на гитаре).  
Когда каждая группа исполнит свою партию, дирижер в последний раз поет:  
"Зе шафе, оф музыканто  
О контрас спэрос оркестро!"  
После этих слов группы начинают все вместе исполнять свои партии, получается замечательный "оркестр"!

Игра "Грузинский хор". (по принципу игры "Оркестр").

1-я группа: О сервер пупа, пупа, пупа...  
2-я группа: Дзюмбо квелико митолико микадзе...  
2-я группа: Пи-пи плясипупа...  
4-я группа: Ква-ква, ква-кварадзе...  
Первая группа начинает хор со своей фразы, повторяя ее непрерывно, не останавливаясь. Как только 1-я фраза прозвучала один-два раза, в хор вступает 2-я партия. Затем присоединяются друг за другом 3-я и 4-я партии.

\* \* \*

Во время VI смены 1997 года гостевания носили название "Встречи на рейде", предполагалось активное использование морской темы, терминологии в различных игровых и шуточных вариантах программы. К тому же сама форма встречи экипажей 2-х кораблей предусматривала массу неожиданностей и сюрпризов.  
Но во время рейда любого судна случается всякое: и "морская болезнь" у половины экипажа, и внезапный штиль, когда ветер категорически отказывается дуть в паруса и только лениво шевелит их обвисшие полотнища. А большинству пассажиров с корабля неожиданно может прийти мысль о том, что морская стихия совсем не для них, и что зря они вообще согласились путешествовать. Чтобы разогнать бездеятельную скуку и привести команду в бодрое расположение духа, предложите им устроить "Цирк" прямо на "палубе корабля".

Сюжетно-ролевая игра "Цирк".

Отряды, пришедшие на гостевание, рассаживаются кругом, образуя амфитеатр с ареной в центре. Представление начинается с праздничной увертюры, исполненной шумовым оркестром под управлением дирижера. (Ребята-музыканты и дирижер выбираются ведущим, либо на входе у кассира все желающие могут взять жетончики с этими ролями). Затем на арену цирка выходит "директор" цирка со шляпой в руке. Он пускает шляпу по кругу для того, чтобы каждый ребенок взял из нее для себя какую-нибудь роль, а сам в это время произносит торжественную и шутливую приветственную речь.  
После того, как все роли распределены, директор цирка объявляет номера программы и устраивает парад-алле для всех участников в сопровождении шумового оркестра.  
Затем представление начинается. (Для подготовки можно дать ребятам 5-10 минут.) Директор цирка по очереди приглашает на арену:  
- Эквилибристов,  
- дрессировщиков со зверями (хищники, собачки, пингвины, павлины и т.д.),  
- наездников на лошадях,  
- клоунов,  
- акробатов,  
- силачей,  
- шоу-балет,  
- фигуристов на роликах,   
- участников водной феерии и т.д.  
Необходимо для проведения:  
1. Заранее приготовить реквизит, необходимый для исполнения этих номеров!  
2. У каждого ребенка должна быть роль!  
3. После каждого номера директор цирка обязательно называет имена исполнителей.

Если же вам по душе менее шумные, традиционные или семейные праздники, то с неменьшим успехом может состояться гостевание в форме именин или Дня Рождения.

Сюжетно-ролевая игра "День Рождения".

Отряды заранее распределяют между собой роли гостей и хозяев. "Хозяева" присылают "гостям" пригласительный билет на семейное торжество. Все "гости" и "хозяева" состоят в родстве различной степени. И, традиционно, каждый родственник преподносит виновнику торжества свой подарок, причем подарки мамы и троюродного дяди будут отличаться и по значимости, и по цене, и даже по манере преподнесения. На этом принципе и построен весь вечер.  
Ребята из разных отрядов получают одинаковые роли. (Например, родители именинника, бабушки с обеих сторон и т.д.) Эти роли ребята либо вытягивают вслепую, либо получают при входе, либо о них заранее сообщено в приглашении.  
"Гости" и "хозяева" ищут между собой одинаковые роли и объединяются для того, чтобы придумать и оригинально вручить свой подарок от имени тех или иных родственников. В это время происходит образование новых микрогрупп среди детей в результате совместной деятельности.  
После подготовки (10-15 минут) объявляется торжественное вручение или демонстрация подарков имениннику. Это может быть все, что угодно: песня, фокус, шарж, сюрприз и т.д.  
Предлагаемые роли: бабушки, дедушки, отец, мать, прабабушка, прадедушка, тети, дяди, родственники с Кавказа, родственники из-за рубежа, младший брат, племянники и т.д.  
После вручения можно устроить всеобщее семейное веселье: "застольные" песни, игры, танцы. Роль виновника торжества можно поручить кому-либо из вожатых.