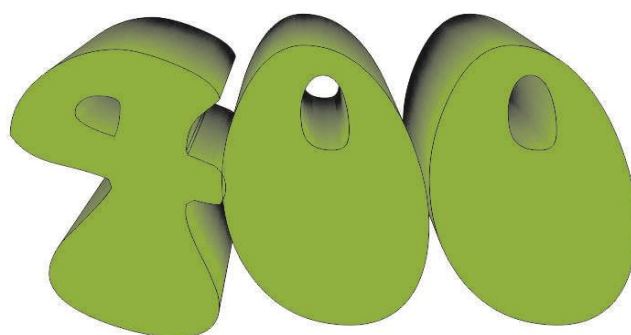




игр для развития коммуникативных навыков



400 игр для развития коммуникативных навыков.

Проведенные научные исследования доказали, что успех человека во многом определяется его навыками общения и коммуникации. В современном мире технических достижений, где любую информацию можно легко получить в интернете, умение общаться становится всё более ценным навыком. Коммуникативные навыки очень важны для личностного развития, так как определяют успешность взаимодействия с миром, окружающими людьми, самим собой, а также позволяют самовыражаться через творчество. Трудности в общении могут возникать при недостаточной развитости того или иного коммуникативного умения. Жизненный опыт учит нас решать многие проблемы путем переговоров, однако иногда обстоятельства складываются так, что накопленных знаний для решения проблемы не хватает.

Суметь совладать с растерянностью и взять ситуацию под контроль помогает развитие коммуникативных навыков. Их наработка в игровой форме, когда тренер искусственно создаёт условия, затрудняющие эффективное общение и достижение целей переговоров, помогает расширить коммуникативный опыт. Преимуществом отработки модели жизненной ситуации в рамках тренинга является и то, что ошибки при контакте не повлекут за собой непоправимых последствий, как это бывает в жизни. Обучаемый освобожден от ответственности за неуспех диалога и может творчески подходить к решению коммуникативных задач, испытывать различные способы влияния на собеседника.

В данном сборнике, специально разработанном для применения на тренингах, занятиях, уроках, неформальных встречах, содержатся игры для развития коммуникативных навыков. Эти игры, (англ. вариант – Warm-ups, Ice-breakers) проводятся в достаточно короткое время, но придают огромный эмоциональный окрас встрече, тренингу, уроку. Каждая из игр используется в различных целях: для знакомства на первой встрече, для диагностики межличностных отношений, для того, чтобы «растормозить» уставшую группу и т.д. Некоторые из игр предназначены для проведения на открытом воздухе, для некоторых нужны деревья, столы, стулья, разнообразный подручный материал. Игры можно адаптировать к различным условиям, все зависит только от Вашей креативности.

Несколько советов для проведения игр:

- *Чтобы руководить, надо планировать и не забывать про резерв времени*
- *Правила игры надо хорошо объяснить, чтобы не было недоразумений и путаницы*
- *Игра не должна быть ни слишком трудной, ни слишком легкой*
- *Лучше, если ведущий (тренер, учитель, руководитель) играет наравне с другими. Это быстрее позволит раскрепоститься играющим, почувствовать себя равными. Иногда нельзя играть, чтобы быть судьей, а иногда - чтобы не занимать места играющего*
- *Одно из правил - надо избегать пауз в игре. Нельзя заставить играть в игру, которая не нравится участникам, как и нельзя позволять им делать из игры балаган. В таком случае лучше прекратить игру и начать новую.*

- Ведущий часто бывает судьей, но иногда роль судьи нужно доверить кому-нибудь из играющих. Последнее, между прочим, не снимает с ведущего ответственности, он должен все видеть и все знать.
- При разделении на команды надо равномерно распределять силы команд, создавая равноценные группы
- В игре не должно быть скучающих наблюдателей. Игра должна быть организована так, чтобы игроки, если это необходимо, выходили из игры только на короткий срок. Чем меньше пассивных - тем веселее игра.

Все игры, собранные в данном пособии, были практически апробированы во время проведения различных тренингов, на уроках в школах, в летних лагерях. Выражаем благодарность всем учителям, вожатым, тренерам, друзьям за предоставленный материал, который позволил издать этот сборник.

Филиал ЧУ «Центр педагогического мастерства» в г. Семей

Ажар Тулепбаева

Александр Журбенко

Динара Адильжанова



«КОМПЛИМЕНТЫ»

Стоя в кругу, участники берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!» Затем он дарит комплимент своему соседу. Упражнение проводится по кругу.

Рекомендации:

1. Если вы проводите эту разминку среди детей: некоторые дети не могут сказать комплимент, им необходимо помочь. Можно вместо похвалы просто сказать «вкусное», «сладкое», «цветочное», «молочное» слово.
2. Если ребенок затрудняется сделать комплимент, не ждите, когда загрузит его сосед, скажите комплимент сами.

«ЗНАКОМСТВО»

Начните, пожалуйста, ходить по комнате и здороваться с каждым за руку. При этом вы говорите простые слова: «Привет! Как твои дела?» Говорите только эти простые слова и больше ничего. Но в этой игре есть одно простое правило: здороваясь с кем-то из участников, вы можете освободить руку только после того, как другой рукой вы начнете здороваться еще с кем-то. Иными словами, вы должны непрерывно быть в контакте с кем-либо из группы.

«ПАУТИНА»

Упражнение выполняется стоя в кругу. Вам понадобятся разноцветные клубки шерсти или толстые мотки веревки, маленькие кусочки картона 4х6 см и небольшие подарки для каждого из игроков. Число участников – от 4 человек. Для каждого игрока отрежьте от мотка куски нитки или бечевки длиной примерно 6–8 метров. Если нити будут разноцветными, ваша «конструкция» получится веселой и красивой. Кроме того, это поможет самым маленьким игрокам распутать паутину. Для усложнения задачи можно использовать одноцветные нитки. На один конец каждой нити прикрепите табличку с именем игрока, а на другой – подарок для него. Теперь вы должны «соткать паутину», протягивая нити через всю комнату.

«УЛЫБКА»

Сидящие в кругу берутся за руки, смотрят соседу в глаза и дарят ему молча самую добрую улыбку (по очереди).

«УТЕШИТЬ РЕБЕНКА»

Ведущий предлагает ребенку занять стул в центре комнаты. Ведущий сообщает: «Этот ребенок «потерялся», сейчас он начнет плакать и паниковать. Ваша задача, утешить этого ребенка» Участники по очереди подходят к «потерявшемуся ребенку» и пытаются успокоить его.

«СЕКРЕТ»

Всем участникам ведущий раздает по «секрету» из красивого сундучка (пуговицу, бусинку, брошку, старые часы и т.д.), кладет в ладошку и зажимает в кулак. Участники ходят по помещению и, снedaемые любопытством, находят способы уговорить каждого показать свой «секрет».

Рекомендации: в детской аудитории ведущий следит за процессом обмена «секретами», помогает наиболее робким найти общий язык с каждым участником.

«ПИСЬМО НА РУКЕ»

Каждый выбирает себе партнера и становится напротив него. Тот, кто выше, должен закрыть глаза. Если участники одинакового роста, пусть закроет глаза тот, кто раньше родился. Он протягивает вперед свою руку ладонью вверх. Его «зрячий» партнер должен будет сейчас писать на ладони отдельные печатные буквы. «Слепой» игрок должен попытаться расшифровать эти буквы и сказать партнеру, что он прочитал. Прежде чем второй партнер напишет новую букву, он должен «стереть» с руки старую. Задачу можно усложнить, записывая на руке целое слово или целое предложение. Не забывайте прежде, чем написать новое слово, стереть старое.

«НА ЧТО ПОХОЖЕ НАСТРОЕНИЕ?»

Игра проводится в кругу. Участники игры по очереди говорят, на какое время года, природное явление, погоду похоже их сегодняшнее настроение. Начать лучше ведущему: «Мое настроение похоже на белое пушистое облачко в спокойном голубом небе, а твое?» Упражнение

проводится по кругу. Ведущий обобщает, какое же сегодня у всей группы настроение: грустное, веселое, смешное, злое и т.д. Интерпретируя ответы детей, помните, что плохая погода, холод, дождь, хмурое небо, агрессивные элементы свидетельствуют об эмоциональном неблагополучии.

«СТРОИМ ЦИФРЫ, БУКВЫ»

Играющие свободно двигаются по помещению. По команде ведущего: «Я буду считать до 10, а вы за это время должны выстроить все вместе из себя цифру 1 (2, 3, 5 и т.д.), букву», - участники выполняют задание. Если участники справляются с заданием быстро, то можно считать быстрее, то есть сократить время построения.

Варианты игры: Необходимо изобразить, используя всех участников команды: оркестр, электричку, сороконожку, зоопарк, телевизор, телефон.

«ЖИВАЯ СКУЛЬПТУРА»

Участники свободно стоят вместе. Ведущий предлагает одному участнику выйти и принять какую-нибудь позу, в которой ему удобно стоять. Следующего участника просят присоединиться к нему в том месте, где много свободного пространства, затем к ним (уже в своей позе) присоединяется третий. Затем выходит осторожно из скульптуры первый и смотрит на общую композицию, а четвертый занимает любое пустое место в общей скульптуре и так далее. Тот, кто давно стоит, отходит, его место занимает следующий.



Примечание:

1. Ведущий выполняет роль скульптора в течение всего упражнения.
 2. Ведущий следит, чтобы участники не застывали в общей скульптуре и, выходя, обязательно смотрели на общую композицию, отслеживая, на что она похожа.
-

«ПЕСЕНКА ПО КРУГУ»

Ведущий выбирает вместе с участниками знакомую всем детскую песню. Затем по кругу каждый поет свою строчку. Последний куплет поют все хором.

«ЗА СТЕКЛОМ»

Учитель или ведущий тренинга предлагает фразу, которую одни участники показывают с помощью мимики и жестов другим участникам, которые находятся за воображаемым стеклом». Последние их не слышат и должны догадаться, что сказали первые. Дети должны догадаться, что сказали родители. Затем игра проводится наоборот.

«ПОВОДЫРИ»

Играющие разбиваются на пары. Один с закрытыми глазами стоит впереди. Другой на расстоянии вытянутой руки, чуть касаясь спины впереди стоящего, встает с закрытыми глазами. «Поводырь» сначала медленно начинает передвигаться по помещению, «слепой» следует за ним, стараясь не потеряться, затем траектория и скорость движения увеличиваются. Упражнение выполняется 5 минут, затем пары меняются ролями.

«ТРОПИНКА»

Эту игру можно проводить как в помещении, так и на свежем воздухе. Все участники встают и становятся в затылок за ведущим. Участники идут змейкой по тропинке в затылок друг за другом, причем ведущий переходит воображаемые препятствия, перепрыгивает через воображаемые рвы, а остальные повторяют его движения. Ведущий может меняться (он может стать в конец змейки), тогда у каждого появляется возможность побывать в этой роли. Кто был самым оригинальным ведущим?

Интересен вариант игры, когда все участники с закрытыми глазами цепочкой (держась за руки) следуют за ведущим. Препятствия в этом случае должны быть настоящими - поваленные деревья, ямы, деревья и т.д. Перед играющими ставится задача - не разорвать цепочку, не потерять соседа. В ходе игры у участников вырабатывается доверие друг к другу, появляется желание помочь идущему за тобой товарищу.

«ПОДАРИ КАМЕШЕК»

Ведущий: Возьмите, пожалуйста, из коробки по одному камешку и подарите его тому, кому захотите, но обязательно со словами: «Я дарю тебе этот камешек, потому что ты самый...» Тем участникам, которым ничего не досталось, камешки дарит ведущий, но обязательно отмечая при этом лучшие качества каждого участника, которому он дарит подарок.

«ЧТО ТАКОЕ ХОРОШО, ЧТО ТАКОЕ ПЛОХО»

Участники сидят в кругу. Ведущий предлагает участникам продолжить фразу: «В детстве можно...» Если кто-то из игроков не согласен, подает звуковой сигнал (хлопает в ладоши). Предлагается другой вариант. После того, как все участники высказались, ведущий предлагает продолжить предложение: «В детстве нельзя...» Игра проводится аналогично.

«КОРОВЫ, СОБАКИ, КОШКИ»

Ведущий. Пожалуйста, встаньте широким кругом. Я подойду к каждому из вас и шепотом скажу на ушко название какого-нибудь животного. Запомните его хорошенько, так как потом вам надо будет стать этим животным. Никому не проговоритесь о том, что я вам нашептала. По очереди шепчите участникам на ухо: «Ты будешь коровой», «Ты будешь собакой», «Ты будешь кошкой». Теперь закройте глаза. Забудьте на время человеческий язык. Через минуту я попрошу вас «заговорить» так, как «говорит» ваше животное. Вам надо, не открывая глаз, объединиться в группы со всеми теми животными, которые «говорят» так же, как вы. Вы можете ходить по комнате и, услышав свое животное, двигаться ему навстречу. Затем, взявшись за руки, вы идете уже вдвоем и вместе издаете звук этого животного, чтобы найти других участников, «говорящих» на вашем языке. Готовы? Все закрыли глаза? Навострите ушки и слушайте звуки, издаваемые коровой, собакой и кошкой... Начали!

«АПЛОДИСМЕНТЫ ПО КРУГУ»

Ведущий. Кто из вас может представить, что чувствует артист после концерта? Возможно, он чувствует аплодисменты не только ушами, но и всем телом, всеми фибрами своей души, и это приятное волнение. У нас очень хорошая группа, и каждый из вас заслужил аплодисменты. Я хочу предложить вам игру, в ходе которой аплодисменты сначала звучат тихонько, а затем становятся все сильнее и сильнее. Игра проходит следующим образом. Вы становитесь в общий круг. Один из вас начинает: он подходит к кому-то из игроков, смотрит ему в глаза и дарит свои аплодисменты, изо всех сил хлопая в ладоши. Затем они оба выбирают следующего участника, который также получает свою порцию аплодисментов: они оба подходят, встают перед ним и аплодируют. Затем эта тройка выбирает следующего претендента на овации. Каждый раз тот, кому аплодировали, имеет право выбрать следующего. Таким образом, игра продолжается, а овации становятся все громче и громче.

«ЧЕРЕПАШЬИ БЕГА»

Это необычная гонка, цель которой заключается в том, чтобы прийти к финишу не первым, а последним. Игра требует от участников хорошей моторики, ловкости, расчета, координации движений и умения анализировать действия соперников. Игроки встают у стены в одну линию и по сигналу ведущего начинают двигаться к противоположной стене так медленно, как только могут. Запрещается просто стоять на месте. Вы должны двигаться постоянно, но очень медленно. Победителем объявляется «черепашка», пришедшая последней. Ей достается приз из коробки.

«ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЛИСТУ БУМАГИ»

Для игры вам понадобятся ватман и краски. Можно играть в группе или вдвоем. Вы предлагаете: «Сегодня мы все вместе отправимся в путешествие по... листу бумаги. Каждый из вас внесет свой вклад в создание общей картины. Один за другим мы будем выходить и рисовать какие-нибудь линии. При этом следует придерживаться одного правила: нельзя отрывать кисточку (маркер) от бумаги. Как только человек оторвал руку от бумаги – это сигнал того, что он закончил. Кроме того, каждому из нас дается ограниченное время, примерно 10 секунд. Дольше этого рисовать никто не может, но если кто-то сможет уложиться в меньшее время – то это хорошо. Лучше, если мы будем работать быстро, не оценивая свои результаты. И еще одно: нарисованные нами линии могут пересекаться, мы можем выбирать маркеры разных цветов, можем рисовать все, что хотим. Но помним при этом – как только кисточка (маркер) перестанет касаться бумаги, мы должны будем вернуться на свое место»

«ШАГ В ПРАВИЛЬНОМ НАПРАВЛЕНИИ»

Вы должны будете ответить на 30 моих вопросов, причем, если вы даете правильный ответ на вопрос, то я делаю шаг вперед, если же ответ не верен, то я делаю шаг назад. Я начинаю от двери. Я хотел(а) бы пересечь всю комнату и вернуться обратно. Фактически я становлюсь пешкой, которую ваши ответы двигают туда или сюда. Посмотрим, куда, в конце концов, я приду. Я был (а) бы очень рад(а), если бы в конце игры я снова стоял(а) здесь, у двери. Вопросы могут касаться учебного материала или межличностных отношений.

«МЫШЬ И МЫШЕЛОВКА»

Необходимое количество играющих – 5-6 человек. Все встают в круг, плотно прижимаются друг к другу ногами, плечами и обнимаются за пояс – это «мышеловка» (или сеть). Водящий – в кругу. Его задача – всеми возможными способами вылезти из «мышеловки»: отыскать «дыру», уговорить кого-то раздвинуть играющих, найти другие способы действий, но выбраться из создавшейся ситуации.

Предупреждение:

1. Ведущий следит, чтобы ноги «мышеловки» не пинались, не делали больно «мышке».
2. Если ведущий замечает, что «мышонок» загрустил и не может выбраться, он регулирует ситуацию, например: «Давайте все вместе поможем «мышонку», расслабим ножки, руки, пожалеем его».

«ХУДОЖНИКИ-НАТУРАЛИСТЫ»

Для игры вам понадобятся большие листы ватмана и краски. Предлагается нарисовать картину пальцами рук, затем пальцами ног или всей стопой. Затем можно рисовать любой частью тела. Главное ограничение – это страх самих участников.

«БРОУНОВСКОЕ ДВИЖЕНИЕ»

Все участники стоят в кругу. Закрыв глаза, все начинают двигаться произвольно в разных направлениях; разговаривать нельзя; по хлопку ведущего останавливаются и открывают глаза. Снова закрывают глаза и проделывают ту же процедуру, но при этом еще издают жужжание; по хлопку останавливаются и открывают глаза.

Анализ упражнения - ответы на ряд вопросов.

Какие чувства возникают в первом и втором случае?

Что мешало движению?

Что помогло не сталкиваться?



Наиболее частыми бывают такие ответы: а) «преобладает чувство тревоги, страха»; б) «возникают ощущения неловкости». Следует сравнить ощущения в ходе упражнения с ощущениями, когда участники попадают в новые компании, непривычные ситуации. Такое сравнение помогает понять и сформулировать причину тревожности и страха в общении. Неудач больше у тех, кто концентрирует внимание в большей степени на себе, чем на окружающих.

«АВТОПОРТРЕТ»

Ведущий предлагает участникам создать свой автопортрет и представить его всем присутствующим. Портрет можно нарисовать. Родители могут выбрать несколько предметов, которые представляют их как личность, как специалистов, и с их помощью представить себя окружающим.

«ТРИ ПРЕДМЕТА»

Каждый из участников должен положить на стол три предмета, которые есть у него под рукой или в сумке. Его сосед, глядя на эти предметы, должен определить склонности и интересы их владельца.

«СТУЛ ДЛЯ ВОПРОСОВ»

Один из участников садится на стул в центре комнаты. Остальные участники задают ему вопросы, связанные с обсуждаемой проблемой. Тематика вопросов может быть шуточной. Об этом следует заранее договориться. Сидящий на стуле должен быстро и правильно отвечать на вопросы. В качестве арбитра и ведущего выступает ведущий. Участнику необходимо как можно дольше продержаться на стуле. В случае задержки или неправильного ответа его место занимает тот, чей вопрос был последним.

«ТРИ ЗЕРКАЛА»

Участникам предлагается нарисовать себя в первом зеркале маленьким и испуганным, во втором – большим и веселым, в третьем – счастливым. В какое зеркало хочется чаще смотреться? В каком зеркале человек более симпатичен? На кого он более всего похож?

«БИНГО»

Разговаривая друг с другом, участники находят среди участников собрания людей, в чем-то на себя похожих, например: родился в феврале; любит тихие вечера; имеет большую коллекцию марок; нравится зима; любит море и т. д. Участникам нужно найти как можно больше людей, которые имеют схожие с ними качества.

«ПРЕДМЕТ МОЕГО ДЕТСТВА»

На столе раскладывают различные предметы. Это могут быть мячик, кукла, записка и др. Каждый выбирает для себя тот предмет, который связан с его детством, и рассказывает соответствующий эпизод из своей жизни.

ЗАВЯЖЕМ УЗЕЛКИ»

Участникам раздают нити длиной 30–40 см. Участники связывают свои нити, если у них есть что-то общее. Это может быть профессиональный аспект, семейный, внешний признак, любимый цвет, количество детей и т. д. В результате образуется одна общая нить. Далее каждый рассказывает о том, что их объединило в общую систему.

«ЛЕБЕДЬ, ЩУКА И РАК»

В этой игре могут принимать участие 2 игрока. Она является вариацией на известную басню. Участники привязываются друг к другу веревкой за пояс. При этом они располагаются спина к спине. На расстоянии метра от них нужно положить игрушку или любой другой предмет. По команде ведущего участники должны достать игрушку. Каждому из них необходимо перетянуть на свою сторону соперника. Игра заканчивается в том случае, когда кто-то из участников достанет свою игрушку.

«РАССЛЕДОВАНИЕ»

Все участники закрывают глаза, а ведущий выбирает одного из них и ставит его за занавеску. Затем все открывают глаза, и ведущий объясняет задание. Ребята должны узнать, кто за занавеской (или просто проанализировать, кого среди них не хватает). Затем они должны вспомнить как можно больше его особенностей (цвет глаз, во что он одет, какие у него волосы и т. д.), т. е. должны дать как можно более точный его портрет. Когда ребята выскажут все свои предположения, спрятанный за занавеску игрок может выйти, а все остальные увидят, насколько точным было их описание.

Если участники игры совсем маленького возраста, то правила игры можно объяснить до того, как они закроют глаза. Так они смогут уже целенаправленно проанализировать внешность друг друга и запомнить гораздо больше отличительных качеств.

«ВЕСЕЛАЯ СОРОКОНОЖКА»

В этой игре участвуют, как минимум, 6 человек. Большее количество игроков только приветствуется. Все участники должны встать друг за другом и положить руки на плечи стоящего впереди. Игрок, который окажется первым, будет направляющим и водящим. Ребята должны наблюдать за водящим и идти строго по его следам. С помощью музыки можно ускорять и замедлять движение. Если участники справляются с этим заданием, его можно усложнить. Ведущий может показывать не только направление, но и какие-то замысловатые движения. Например, передвижение на одной ноге, передвижение в ритме ламбады (в этом поможет музыка), какие-нибудь манипуляции руками и т. д. Те участники, которые не справились с заданием, выбывают из цепочки.

«КТО ТВОЙ ДРУГ?»

Эта игра рассчитана на длительное проведение. Она может длиться целый вечер, день или несколько дней. При этом может совмещаться с другими играми.. Перед началом игры вам нужно записать имена всех участников на отдельных бумажках. Рядом нужно подписать ту роль, которую человек, вытянувший эту бумажку, будет играть по отношению к тому, кто на ней обозначен. Это может быть влюбленный, друг, мама. Затем все участники должны вытянуть себе имя тайного друга. При этом его имя нельзя озвучивать, так как никто другой не должен пока этого знать. После этого каждый участник игры по отношению к обозначенному для него другу должен вести себя так, чтобы он смог догадаться, какую тот играет роль. Причем следить за своим поведением нужно на протяжении всей игры.

«ПОМЕНЯЙСЯ МЕСТОМ»

Все участники, кроме одного (он будет первым водящим), должны сесть на стулья. В это время ведущий должен назвать какой-нибудь признак, общий для всех (или для некоторых) участников. Это может быть цвет волос, половая принадлежность, детали гардероба и др. После того как он его назовет, те участники, к которым относится названное определение, должны поменяться местами. При этом цель ведущего — самому успеть занять стул. Тот участник, который не успел сесть на стул, становится новым водящим. Он должен назвать новое качество, способное объединить нескольких участников. Теперь по команде они должны поменяться местами. Для ведущего важно делать сообщение внезапно, чтобы самому успеть занять место.

«ЛЕСНЫЕ БРАТЬЯ»

В начале игры среди участников распределяются роли. Это могут быть определенные звери (заяц-именинник, обманщица-лиса, медведь-защитник и т. д.), характерные сказочные персонажи (Незнайка, Мальвина, Буратино, Знайка, Бармалей). Можно даже просто дать имена, отражающие их положительные и отрицательные человеческие качества (добрый, злой, общительный и т. д.). Когда роли будут распределены, нужно подробно объяснить участникам, что они должны в течение всей игры вести себя так, как вел бы себя в данной ситуации их персонаж. Если девочка играет роль Мальвины, она, как и ее героиня, на протяжении всей игры должна быть гостеприимной и доброжелательной (будет лучше, если такую роль получит скромная и незаметная девушка). Если молодой человек играет роль Буратино, то он должен всем задавать вопросы, быть немного навязчивым. Подобным образом необходимо разобрать и проанализировать все роли.

«РАЗРАСТАЮЩИЙСЯ ТАНЕЦ»

Включите любую музыку и выберите двоих играющих, которые начнут танцевать друг с другом. Затем остановите музыку. Танцоры разделяются, и каждый из них выбирает себе другого партнера или партнершу. Теперь уже 2 пары танцуют, пока не остановится музыка. Затем каждый выбирает себе по новому партнеру и танцуют 8 человек. Так продолжается до тех пор, пока не будут танцевать все.

«НАЙДИ СВОЮ ПАРУ – 2»

Заранее заготавливаются карточки с написанными на них животными, причем одно и то же животное должно быть написано на двух карточках. Затем карточки раздаются участникам, каждый смотрит какое животное ему досталось, не говоря об этом другим. Далее все закрывают глаза и должны издавать звуки написанного на карточке животного. Таким образом каждый ищет свою пару. Выигрывает та пара, которая найдется первой. Пример животных: кот, собака, корова, петух, козел, сова, змея, таракан.

«ПУТАНИЦА»

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатиям». Число игроков должно быть четным. Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатиям» (очень важно, чтобы это был не тот же самый человек). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т. е. снова выстроиться в круг, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить тем, что запретить всяческое словесное общение.

«ПУТАНИЦА – 2»

Детская игра, которая особенно хорошо подходит для взрослых компаний. Меры предосторожности: очистить большую территорию от посторонних предметов (столов, стульев, ваз с цветами, фотографий родных и близких). Вся дружная компания выстраивается в круг. Один человек выбирается ведущим и уходит в соседнюю комнату или удаляется к соседнему дереву (если мероприятие проводится в лесу). Остальные крепко берутся за руки, образуя замкнутую в круг цепочку. Далее, не отпуская рук, надо запутать цепочку как можно сильнее. Можно поворачиваться, выворачиваться, переступать через руки, пролезать куда угодно, но при одном условии: ни в коем случае не выпускать рук соседа. Ваш клубок должен напоминать «бороду», которую получают незадачливые рыбаки из рыболовной лески. Скрутившись до предела, зовите ведущего и учтите, что у вас на распутывание всего несколько минут (иначе вся компания, стоящая с вывернутыми руками, ногами и проч., может никогда уже не приобрести своего первоначального положения). Ведущий начинает разворачивать цепочку обратно, при

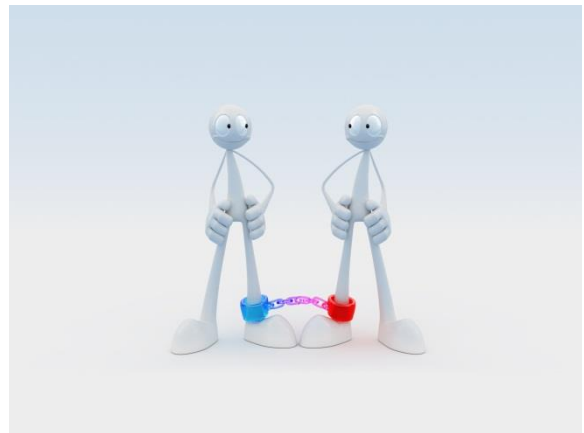
этом опять же нельзя отпускать руки (стиснув зубы, терпите, иначе провалите весь эксперимент). Самые «свернутые» могут подсказывать, куда двигаться дальше, а застрявшие в самых «болевых» точках могут подавать сигналы бедствия.

«ПУТАНИЦА – 3»

Играющие берутся за руки и образуют круг, один остается вне круга, он - ведущий. Все, кто стоит в кругу начинают двигаться в разных направлениях, проходя при этом под руками «звеньями» круга, переплетая и запутывая их, как вздумается. Нельзя только расцеплять руки. Когда все безнадежно запутались, за дело берется ведущий. С этого момента запутываться больше нельзя. Его задача распутать круг.

«МЫ С ТОБОЙ ПОХОЖИ ТЕМ, ЧТО»

Участники выстраиваются в 2 круга — внутренний и внешний. Количество участников в обоих кругах должно быть одинаковым. Участники внешнего круга говорят своим партнерам фразу, начинающуюся со слов: «Мы с тобой похожи тем, что...». Участники внутреннего круга отвечают: «Мы с тобой отличаемся тем, что...». Затем по команде ведущего участники внутреннего круга передвигаются, меняя партнера. Процедура повторяется до тех пор, пока каждый участник внутреннего круга не повстречается с каждым участником внешнего круга.



«ПЕРВЫЙ–ВТОРОМУ»

Играющие сидят, держа руки перед собой. Перед началом игры они должны рассчитаться по порядку номеров. Затем все вместе, синхронно, они начинают повторять последовательность движений: щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, хлопок в ладоши, хлопок по коленям. Первый раз движения производятся «вхолостую», затем первый номер начинает передавать некое виртуальное сообщение.: при щелчке правой рукой он говорит свой номер, при щелчке левой объявляет кому посылает свое сообщение, например: «Первый-Десятому!» Десятый перехватывает инициативу и, уже при следующих щелчках, сам передает сообщение. И так далее. Если кто-то из играющих ошибается или обращается к номеру, который уже выбыл, он сам выбывает из игры. Синхронные движения начинаются снова, начинается передачу ближайший к выбывшему в сторону увеличения номер. Игра продолжается до тех пор, пока не останется единственный участник, или не станет ясно, что больше уже никто

не вылетит. Если в течение слишком долгого времени никто не вылетает, можно увеличить темп движений.

2. Еще одна разновидность этой же игры, но более простая, Cookies. Играющие стоят по кругу, рассчитавшись по порядку номеров. Все вместе, синхронно они начинают хлопать в ладоши, по коленям, в ладоши, по коленям и так далее, и ведут такой разговор: Все:

Who took the cookies from the cookies can? (Кто взял конфеты из банки с конфетами?)

Один (первый или тот, кому передали инициативу):

- Number ten took the cookies from the cookies can! (Номер десять взял конфеты из банки с конфетами).

Один (тот, кого обвинили в похищении, в нашем примере десятый):

- Who?! Me?! Not me!!!

Все:

- Then who took the cookies from the cookies can? (Тогда кто взял конфету из банки с конфетами?).

И так далее. Тот, кто ошибается, выбывает из игры.

3. И еще одна разновидность этой же игры, еще легче, «**Пять крокодилов**». Участники размещаются лицом друг к другу (сидя, стоя, лежа, как угодно, главное, чтобы каждый видел всех), после традиционного распределения номеров, ведущий начинает:

- Из лесу вышли 5 крокодилов...

- А почему 5? - начинает возмущаться играющий под номером 5.

- А сколько? - спрашивает ведущий.

- Десять! - отвечает пятый.

- А почему это десять? - возмущается теперь десятый.

И так далее. Ошибившийся выбывает.

«ТОЛКАЛКИ»

Двое играющих встают друг перед другом, на расстоянии двух ступней друг от друга (одна ступня одного, другая - другого), ноги вместе, руки немного перед собой и в стороны, ладонями вперед. Задача - заставить противника потерять равновесие и сойти с места, толкать его при этом можно только в ладони, однако не возбраняется резко убирать руки.

«КОЛПАК»

«Колпак мой треугольный, треугольный мой колпак. А если не треугольный, то это не мой колпак». Все поют песню несколько раз, каждый раз прибавляют обозначение слова жестом. Последнее исполнение песни состоит практически из жестов.

«ЭХО»

Один человек что-то говорит всем остальным, которые стоят напротив и повторяют как эхо. При желании можно добавлять жесты.

Играющие повторяют слова ведущего не полностью, а только последний слог. Собирайся, детвора! (-ра, -ра) Начинается игра (-ра, -ра) Да ладошек не жалея (-лей, -лей) Бей в ладоши веселей (-лей, -лей) Сколько времени сейчас (-час, -час) Сколько будет через час (-час, -час) И не правда: будет два (-два, -два) Думай, думай, голова (-ва, -ва) Как поет в селе петух (-ух, -ух) Да не филин, а петух (-ух, -ух) Вы уверены, что так? (-так, -так) А на самом деле как? (-как, -как) Сколько будет дважды два? (-два, -два) Ходит кругом голова (-ва, -ва) Это ухо или нос? (-нос, -нос) - показывает на ухо Или, может, сена воз? (-воз, -воз) Это локоть или глаз? (-глаз, -глаз) - показывает на локоть А вот это что у нас? (-нас, -нас) - показывает на нос Вы хорошие всегда? (-да, -да) Или только иногда? (-да, -да) Не устали отвечать? (-чать, -чать) - обычно путаются. Разрешаю помолчать.

«ПЕРЕМАНИВАНИЯ»

Половина групп сидит на стульях лицом в круг, половина стоит за стульями сзади. На одном стуле никто не сидит и задача того, кто стоит сзади переманить кого-то на свой стул так, чтобы это не заметил тот, кто стоит за стулом. Задача того кто стоит за стулом не пустить (поймать) «своего» сидящего.

«ПТИЦЫ, БЛОХИ, ПАУКИ»

Группа делится на две команды. Каждая команда в тайне от другой решает кем она будет - «птицами», «пауками», или «блохами». Две команды встают в линейки в центре зала лицом друг к другу. По команде показывают друг другу жест, обозначающий выбранное животное. Пауки убегают от птиц, блохи от пауков, птицы от блох. Тот, кто не успел добежать до противоположной стороны, переходит в другую команду.

«ЗЕРКАЛО»

Театральная игра для того что бы хорошо прочувствовать своего партнёра, понять доверяет ли он тебе, а делается она очень просто Нужно выбрать себе партнёра или партнёршу, и договориться кто из вас будет ведущим, и когда вы выбрали ведущего, начинается игра ,то есть нужно делать какие то движения , сначала в медленном темпе ,а потом ускоряться, и это нужно как зеркало на себе повторять, можно строить какие то рожицы и так далее, цель- лучше узнать друг друга, очень весёлая игра.

Участники группы делятся на пары. Они садятся друг напротив друга. Один из участников выполняет какое-либо движение, жест или изменяет мимику своего лица. Его напарник должен в точности повторить эти движения. Затем движения совершает другой участник, а первый повторяет за ним. Можно усложнить упражнение, попросив повторять движения симметрично, как изображение в зеркале.

«БУРУНДУКИ»

Ведущий на ухо называет каждого участника каким-либо животным. Все встают в круг берутся за согнутые в локтях руки. Ведущий называет животное и соответствующий человек должен выпрыгнуть на середину, а группа не должна его пустить. Кульминация игры достигается, когда ведущий называет животное, которым названо большинство членов группы.

«КУЗНЕЧИК»

Участники садятся в круг на коленки. У всех в руках по однотипному предмету. Все поют песню «В траве сидел кузнечик» и на каждый такт передают свой предмет соседу справа. Во время припева предмет не передается. А в такт мелодии передвигаются с места на место перед участником.

«ПОДЖИГАТЕЛЬ»

Все берутся за руки цепочкой и закручиваются вокруг одного человека в плотный клубок. Один из участников «поджигатель» предлагает группе «огонек». Когда «поджигатель» дотрагивается до крайнего участника, цепочка раскручивается с целью поймать в круг «поджигателя». Когда поймают – издают громкий вопль.

У некоторых участников игры тесный физический контакт внутри «клубка» может вызывать напряжение.

«КОЙОТ И КРОЛИК»

Участники сидят в кругу и передают друг другу 2 мяча, один - «кролик», другой - «койот». Задача «койота» - поймать «кролика» «Кролик» может прыгать из рук в руки, а «койот» только передаваться из рук в руки сидящих рядом. Если 2 мяча оказались в одних руках - «койот» поймал «кролика».

«ФРУКТОВАЯ КОРЗИНА»

1. Участники сидят в кругу, ведущий в центре. Каждый придумывает себе название фрукта. Ведущий говорит, какие фрукты он купил на базаре и они должны поменяться местами. Задача ведущего успеть занять место. Тот, кто остался без места, становится ведущим.

2. Стулья ставятся в круг сиденьями наружу. Все бегают по кругу, не касаясь стульев и по команде ведущего садятся. Тот, кому не хватило стульев, выбывает.

«СТУЛ СГОРЕЛ»

Стулья (на один меньше, чем участников) ставятся в круг сиденьями наружу. Все бегают по кругу, не касаясь стульев и по команде ведущего садятся. Тот, кому не хватило стульев, выбывает. Неизбежен соревновательный характер игры. При большом количестве участников можно убирать несколько стульев.

«УГАДАЙ КТО»

1. Играющие выбирают кого-либо из присутствующих. Водящий должен угадать его. Для этого он задает вопросы: «Предположим, задуманный вами человек будет мебелью. Какой предмет он вам напоминает?» Анализируя ответы играющих, водящий пытается узнать, кто загадан.

2. Проводить игру лучше всего в компании, где люди хорошо знают друг друга, и где о каждом уже успело сложиться определенное мнение. Игра проводится следующим образом. Все участники собираются вместе. Выбирается ведущий. Он молча загадывает одного человека из присутствующих. Задача остальных — узнать, кого выбрал ведущий. Все участники игры по очереди задают ведущему вопросы на ассоциации. Ведущий ненадолго задумывается и произносит свою ассоциацию. Участники игры внимательно слушают ответы и пытаются сложить все ассоциации в единый образ, это позволяет отгадать задуманную личность. Кто первый правильно вычислит выбранного человека, тот выигрывает и получает право стать ведущим в следующей игре. Под словом «ассоциация» понимается впечатление ведущего от данного человека, его личные ощущения, какой-то образ, который напоминает загаданного человека. Примером вопросов и ответов на ассоциации может стать следующий диалог:

- С каким овощем или фруктом ассоциируется этот человек?
- Со спелым мандарином.
- С каким видом обуви ассоциируется этот человек?
- С гусарскими сапогами со шпорами.
- С каким цветом ассоциируется этот человек?
- С оранжевым.

- С каким типом или маркой машины ассоциируется этот человек?
- С автобусом.
- С каким животным ассоциируется этот человек?
- Со слоном.
- С какой музыкой ассоциируется этот человек?
- С русской «попсой».
- С каким настроением ассоциируется этот человек?
- С веселым.

После таких ответов вы понимаете, что речь идет о ком-то задорном, с добродушным характером и широкой душой. Вы оглядываетесь вокруг в недоумении: «Кто бы это мог быть?» И тут вдруг раздается чей-то голос, называющий ваше имя. К вашему удивлению, ведущий говорит: «Это правильный ответ!»

«УГАДАЙ»

Играющие делятся на две команды. Жеребьевкой определяется, какая команда начинает игру. Первая команда выбирает игрока из команды противника и загадывает ему слово, пословицу, название фильма или песни (по выбору играющих определяется тематика игры), а выбранный участник должен пантомимой показать своей команде загаданное ему задание, чтобы его команда могла бы его разгадать. На отгадывание дается 1-3 минуты. Побеждает команда, которая отгадает больше заданий или большее число раз поставит противника в сложную ситуацию, когда тот не сможет отгадать задание.

«ГЛУХОЙ ТЕЛЕФОН»

Все садятся в круг, и кто-нибудь говорит на ухо своему соседу любое слово, тот должен моментально сказать на ухо следующему свою первую ассоциацию с этим словом, второй – третьему и т.д. пока слово не вернется к первому.

«ВОПРОСЫ НА БУМАЖКАХ»

Каждый пишет на маленькой бумажке вопрос, на который хотел бы получить ответ. Вопросы складываются в шляпу, перемешиваются и раздаются участникам в произвольном порядке. Каждый участник отвечает на тот вопрос, который ему достался. Возможен уход от серьезной работы - написание вопросов типа «Какого цвета у меня волосы». Ведущий может заранее сказать, каково было бы ему получить такой «вопрос-отмазку».

«МОТОГОНКИ»

Участники работают в парах. Номер первый – гонщик, номер второй – мотоцикл. Номер первый встает за номером вторым, берет его за талию и закрывает глаза, а второй, по команде ведущего начинает бежать по комнате в неопределенном направлении. Смена происходит так же по команде ведущего. В процессе игры хорошо видно кто и как относится к той или иной роли – первые номера демонстрируют способность или неспособность доверять ведущему их партнеру, вторые – способность нести ответственность за того, кто им доверился. Кроме того, это упражнение приводит к очень большому выплеску энергии, большому веселью и очень хорошо расслабляет группу после занятия.

«СОБЕРИ ИМЯ»

Каждый участник делит лист бумаги на 6 частей и пишет свое имя 6-ю разными вариантами, как можно более интересными. Закончив, он разрезает лист на 6 частей и аккуратно сворачивает каждую записку. Вожатый собирает записки, перемешивает их хорошенько и предлагает каждому по кругу вытащить 6 любых записок. По сигналу все открывают записки. Каждый пытается получить обратно все 6 своих записок с помощью переговоров с теми, кто их держит. Нельзя отдавать записку, не получив взамен другую. Побеждает тот, кто нашел свою шестерку первым.

«ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЗАМОК»

Участники делятся на две команды. Первая должна расколдовать замок, а вторая – помешать им в этом. Замок может служить шведская стенка или дерево, если игра проводится на свежем воздухе. Около замка находятся главные ворота – двое участников из второй команды с завязанными глазами. Вообще у всех участников этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно располагаются на игровой площадке. Участники, которые должны расколдовать замок, по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к главным воротам. Их задача – незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до замка. При этом игра считается оконченной. Но задача второй команды – с завязанными глазами осалить тех, кто движется к замку. Те, кого осалили, выбывают из игры. По окончании игры участники меняются ролями. Перед началом надо оговорить условие, будут ли участники второй команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.

«КАПКАНЫ»

Шесть игроков встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы захлопываются, т.е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те, кто попался в капкан,

образуют пары и тоже становятся капканами. Побеждает самый ловкий и быстрый – тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.

«ЦВЕТНЫЕ ОБЕЗЬЯНКИ»

Инвентарь: 2 флага разных цветов, кубик с цветными сторонами. Участники делятся на 2 команды и выбирают себе флаг определенного цвета. Флаги устанавливаются друг против друга, каждый игрок – обезьянка – занимает место возле флага цвета своей команды. В центре находится черная обезьянка (надевает черную шапочку), которая бросает жребий. Если выпал цвет какой-либо из команд, ее участники меняются местами друг с другом, при этом черная обезьянка должна занять место одной из них. Цветная обезьянка, не успевшая занять место у флага, становится черной. Если выпадает грань кубика без цвета, две команды игроков меняются местами, а черная обезьянка может занять место любого участника.

«ПРЫЖКИ ЧЕРЕЗ РОВ»

На площадке мелом рисуют две параллельные линии на расстоянии 50 см одна от другой – это ров. Команды выстраиваются по обе стороны рва в пяти шагах от него. По очереди с закрытыми глазами участники подходят ко рву, и перепрыгивают через него. Выигрывает та команда, в которой большее количество участников сумело преодолеть ров, не наступив на черту.

«ВЕРЕВОЧНОЕ КОЛЬЦО»

Для игры требуется веревка длиной 2–2,5 метра. На земле чертят круг диаметром 4 метра. Через середину круга проводят прямую линию, которая делит его на две равные части. По обе стороны от данной линии спиной друг к другу стоят два участника. На них надевают кольцо из веревки, чтобы оно прошло под руками. Приседая, эти ребята наклоняют туловище вперед, чтобы веревка была слегка натянута. По команде каждый начинает тянуть противника через черту на свою половину. Побеждает тот, кому удастся полностью вытащить соперника. Тянуть можно только по сигналу и лишь за счет движения туловища и ног. Запрещается опираться руками о землю.

РОЛЕВАЯ ИГРА «ВОЛК И 7 КОЗЛЯТ»

Цель: определение ролей в группе, ледокол. Время проведения: 20 минут. В игре принимают участие около 10 человек. Материалы: 7 бумажек – «козленок», 4 бумажки – «волк» и «коза» (могут быть разные соотношения: 2:2, 1:3, 3:1). Бумажки сворачиваются и складываются в коробочку, откуда их достают участники игры при распределении ролей. Число

«волков», «коз» и «козлят» при необходимости может варьироваться, включать в себя всех членов группы или часть их. Правила проведения игры: Каждый участник берет у ведущего заранее написанную и свернутую записку, в которой указана его роль. Бумажку нельзя показывать другим, называть свою роль. «Козлята» встают отдельной группой. «Волки» и «козы» пытаются попасть к «козлятам». Задача «волка» – прикинуться «козой», чтобы попасть к козлятам и съесть. Задача «козы» – убедить «козлят», что она на самом деле «коза», должна накормить их, спасти от голода. Задача «козлят» – вместе определить, кто перед ними и решить: пускать или не пускать. «Козлята» могут задавать вопросы и совещаться. Если «козлята» ошиблись: пустили «волка» – один «козленок» считается «съеденным»; не пустили «козу» – один «козленок» считается «умершим от голода». Игра позволяет определить роли в группе.

При обсуждении результатов игры участникам задаются вопросы: (об очереди к «козлятам», «козе» и «волку»): Что вы чувствовали? •Легко ли было принять решение?

К остальным участникам:

- На что вы обратили внимание?
- Какие проверочные вопросы можно было задать?

«ЦВЕТА»

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: «Коснитесь желтого, раз, два, три!» Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, часть тела) остальных участников в круге. Кто не успел - выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся последним.

«КОСМОНАВТЫ»

По краям площадки чертят 6-8 треугольников - «ракетодромов». Внутри каждого из них рисуют круги - «ракеты», но обязательно на несколько кругов меньше, чем играющих. Все участники встают в круг в центре площадки. По команде ведущего идут по кругу, взявшись за руки, говоря слова: «Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!» После этого все бегут к «ракетодрому» и занимают места в «ракетах». Кто не успел занять место - выбывает из игры.

«ХОХОТУНЯ»

Играет любое количество участников. Все участники игры, если это свободная площадка, образуют большой круг. В центре - водящий с платочком в руках. Он кидает платочек вверх, пока он летит до земли, все громко смеются, платочек на земле - все утихают. Только платочек коснулся земли, вот здесь-то и начинается смех, и с самых смешливых берет фант - это песня, стих и т.д.

«ПАУК»

На линии старта начертите два круга. Разделите участников поровну на две группы, по 15-20 человек, и каждую группу поставьте в круг. Теперь обвяжите обе группы веревками, получилось два «паука». По команде «марш!» оба «паука» начинают наперегонки перебираться к финишу, где начерчены два других круга, в которые они должны встать. «Пауки» спотыкаются, не бегут, а еле ползут, все играющие должны быть или полностью босыми или все в ботинках, иначе ногам больно бывает. Попробуйте - узнаете почему!

«ВЕРБЛЮД»

Играющие встают в круг и кладут руки друг другу на плечи. Ведущий говорит, что сейчас каждому на ухо скажет название какого-то животного, а потом встанет в центр и будет произносить названия, и чье животное будет названо, должен поджать ноги и повиснуть на соседях. Вожатый подходит к каждому и говорит: «Верблюд». Это надо делать очень аккуратно, чтобы другие не слышали, что говорится соседу. Затем вожатый встает в центр и говорит: «Слушайте внимательно! Сейчас я буду называть животных. Возможно, что некоторых я вообще не называл, так что точно помните свое животное. Итак: Кошка! Лошадь! Верблюд!!!».

«КТО БЫСТРЕЕ ПРИШЬЕТ»

Две команды участников должны на скорость «пришить» всех членов команды друг к другу. Вместо иглолки используется чайная ложка, к которой привязана нитка, бечевка. «Пришивать» можно через ремешок, лямку, петлю на брюках, словом, через то, что не оскорбит достоинство партнера.

«СТАИ РЫБОК»

Игроки делятся на 2-3 равные команды, и каждый игрок получает бумажную рыбку (длина 22-25 сантиметров, ширина 6-7 сантиметров), привязанную на нитке хвостом вниз (длина нитки 1-1,2 метра). Ребята закрепляют конец нитки сзади на поясе так, чтобы хвост рыбки свободно касался пола. У каждой команды рыбки разного цвета. По сигналу ведущего игроки, бегая друг за другом, стараются наступить ногой на хвост рыбки «противника». Касаться ниток и рыбок руками не разрешается. Игрок, чью рыбку сорвали, выходит из игры. Побеждает та команда, у которой останется больше рыбок. Вместо рыбок очень весело использовать шарики, их нужно лопнуть.

«ШАРОВОДЫ»

Участники делятся на команды с одинаковым количеством игроков и берутся за руки. Каждая команда должна удерживать в воздухе максимальное количество времени воздушный шар, не трогая его руками или ногами, а дуя на него.

«ГУЛЯЮЩИЙ АЛФАВИТ»

Поделите людей на 2 или более команд и дайте каждому участнику каждой команды букву алфавита. Каждой команде дайте одинаковый набор букв, которые вы отобрали, чтобы их было достаточно для составления того слова, которое будет ответом на заданный вами вопрос. Вы задаёте библейский вопрос, на который можно ответить одним словом. Тогда каждая команда собирается кучкой, определяет ответ, затем высылают вперёд тех членов команды, чьи буквы составляют этот ответ. Те должны стать в правильном порядке. Первая команда, правильно составившая ответ, выигрывает одно очко. Вы можете внести разнообразие, предложив командам составить ответы, в которых больше, чем одно слово. Тогда участникам придётся бегать туда-сюда, чтобы составить каждое слово - за один раз можно составлять только одно слово, и обязательно в правильном порядке.

«СОРОКОНОЖКИ»

Играющие делятся на две-три команды по 10-20 человек и выстраиваются в затылок друг другу. Каждая команда получает толстую веревку (канат), за которую все игроки берутся правой или левой рукой, равномерно распределяясь по обе стороны веревки. Затем каждый из участников аттракциона в зависимости от того, с какой стороны каната он стоит, берется правой или левой рукой за щиколотку правой или левой ноги. По сигналу ведущего, сороконожки скачут вперед 10-12 метров, держась за веревку, затем разворачиваются и прыгают назад. Можно бежать и просто на двух ногах, но тогда следует ребят поставить очень близко друг к другу. Победа присуждается команде, которая первой прибежала к финишу, при условии, что ни один из ее участников не отцепился от веревки во время бега или прыганья.

«КТО БЫСТРЕЕ?»

Команда выполняет задания быстро и четко. 1-й вариант. Постройте, используя всех игроков команды: квадрат; треугольник; круг; ромб; угол; букву; птичий косяк.

2-й вариант. Построиться в шеренгу по: • росту; • цвету волос; • алфавиту имен; • размеру ноги.

«ВЕСЕЛЫЙ СЧЕТ»

Для проведения этого конкурса заранее заготавливается комплект карточек с цифрами от 0 до 9 на каждую команду. Команды выстраиваются в шеренгу напротив ведущего, перед которым стоят по два стула. Каждый игрок получает карточку с одной из цифр. После того, как ведущий для команд зачитает пример, игроки с цифрами, составляющими результат» выбегают к ведущему и садятся на стулья так, чтобы можно было прочесть ответ. Допустим, это был пример: $32 + 4$. На стулья рядом с ведущим должны сесть ребята, у которых в руках карточки с цифрами 3 и 6, так как сумма 32 и 4 равна 36. Команда, у которой получилось сделать это быстро и правильно, зарабатывает очко. Счет идет до пяти очков.

«РУССКИЕ ПИСАТЕЛИ И ПОЭТЫ»

На листах бумаги команды в течение 2—3 минут записывают имена русских писателей и поэтов. Затем листы сверяются методом исключения. Выигрывают те, у кого фамилий останется больше.

«ПОКАЖИ»

Необходимо изобразить, используя всех участников команды:

- оркестр, электричку, сороконожку, зоопарк, телевизор, телефон;
- болельщиков, команда которых проигрывает, зрителей, смотрящих крутой боевик, людей в очереди за колбасой, пациентов из палаты перед операцией;
- крутых зайцев, диких поросят, одиноких волков, сумасшедших куриц;
- Пизанскую башню. Китайскую стену. Кремль, мост над Темзой;
- букву «А», «К», «Ш», «Р», «Ю»;
- картину «Медведи в сосновом бору», «Бурлаки на Волге», «Иван Грозный убивает своего сына» и т.п.

«ЧТО ТАКОЕ?»

Командам раздаются карточки с названиями 3—4-х предметов. Задача для каждой команды: после краткого обсуждения задать присутствующим вопрос о предмете, не называя его, так чтобы все остальные дали ответ. Например, что это такое?

- Удобное сиденье с подставками для рук? (Кресло.)
- Жидкость, предназначенная для соединения деталей? (Клей.)
- Молоко, телефон, дождь.
- Хлеб, ножницы, луна.
- Жираф, ложка, снег.
- Машина, ночь, сахар.

«МОРСКОЙ ВОЛК»

В игре участвуют две команды по два человека. Ведущий дает задание: «Если на море сильный ветер, моряки знают одну хитрость - они завязывают ленточки бескозырки под

подбородком, плотно закрепляя их тем самым на голове. Бескозырка - одна на команду». Каждый игрок выполняет команду одной рукой.

«ПОЧТАЛЬОНЫ»

Командная игра. Перед каждой командой на расстоянии 5-7 метров на полу лежит толстый лист бумаги, разделенный на клетки, в которых написаны окончания имен (тя, ня, ля и т.д.). Другой лист бумаги с первой половиной названия имен заранее разрезается на части в виде открыток, которые складываются в заплечные сумки. Первые номера команд надевают сумки на плечо, по сигналу ведущего спешат к бумажному листу на полу -адресату, вынимают из сумки открытку с первой половиной имени и приставляют ее к нужному окончанию. Вернувшись, передают сумку следующему игроку своей команды. Команда, чья почта быстрее найдет свой адресат, побеждает в игре.

«ПРОКАТИСЬ НА МЯЧЕ»

Все участники соревнования выстраиваются в команды по 3 человека. Каждая «тройка» игроков получает тугой волейбольный мяч. По сигналу ведущего один из игроков тройки, поддерживаемый под локти двумя другими игроками, переступая на мяче, катит его. Группа, первая дошедшая до финиша, побеждает.

«ЭСТАФЕТА С ЗУБОЧИСТКАМИ»

Разделите людей на 2-е или более команд с равным количеством игроков. Пусть каждая команда станет в отдельную линию. Каждому участнику дана зубочистка, которую он берёт в зубы. Первому члену каждой команды дано кольцо, которое он надевает на зубочистку. По сигналу первый человек поворачивается и пытается надеть кольцо на зубочистку человека, стоящего за ним. Нельзя трогать кольцо руками, за исключением того случая, если оно упало на пол. Тогда тот, кто держал его последним, должен поднять его, повесить на свою зубочистку и снова попытаться передать его следующему игроку. Это продолжается до тех пор, пока кольцо не дойдёт до конца линии. Если хотите, особенно если у вас мало людей в командах, вы можете сделать, что кольцо должно пройти до конца линии и снова вернуться обратно к первому игроку.

«РУЛОНЧИК»

Эта игра поможет познакомиться всем вашим участникам. Участники передают по кругу рулон туалетной бумаги. Каждый отрывает столько клочков, сколько он хочет, чем больше, тем

лучше. Когда у каждого участника окажется стопка клочков, ведущий объявляет правила игры: каждый должен рассказать о себе столько фактов, сколько у него оторванных клочков.

«ПУГОВИЧНОЕ РАЗНООБРАЗИЕ»

Снова веселый счет, но только выигрывает та команда, у членов которой на одежде большее количество разных по цвету пуговиц.

«ПОРВИ ГАЗЕТУ»

Одной рукой правой или левой все равно - разорвать газету на мелкие куски, рука при этом вытянута вперед, свободной рукой помогать нельзя. Кто мельче выполнит работу.



«С ТАБЛИЧКАМИ»

При входе каждый гость получает своё новое имя - ему прикрепляется на спину бумажка с надписью (жираф, бегемот, горный орёл, бульдозер, хлебoreзка, скалка, огурчик и т.д.). Каждый гость может прочитать, как называются остальные гости, но, естественно, не может прочитать, как называется он сам. Задача каждого гостя - на протяжении вечера узнать у остальных своё новое имя. Гости на вопросы могут отвечать только «Да» или «Нет». Побеждает первый узнавший, что написано на его бумажке.

«ТРЕНИРОВКА ГЛАЗОМЕРА»

Для игры нужны ласты и бинокль. Участники, надев ласты и глядя в бинокль с обратной стороны, должны пройти заданный маршрут. Победит тот, кто потратит на это меньше времени.

«ПЕРЕДАВАЙ ШАПКУ»

Все участники встают в два круга - внутренний и внешний. У одного игрока на голове шапка, ее нужно пустить по своему кругу, условие одно - шапку передавать с головы на голову, не касаясь ее руками. Выигрывает та команда, в которой игрок под номером один вновь окажется в шапке.

«ФИЛЬМ УЖАСОВ»

Условия таковы - в кассете пять яиц. Одно из них сырое, предупреждает ведущий. А остальные - вареные. Необходимо разбить яйцо об лоб. Кому попадется сырое, тот самый смелый. (Но вообще-то яйца все вареные, а приз получает просто последний участник - он осознанно шел на риск стать всеобщим посмешищем.)

«ВЕРЕВОЧКА»

Необходимо, чтобы большинство собравшихся до этого в эту игру не играли. В пустой комнате берется длинная веревка, и натягивается лабиринт так, чтобы человек, проходя, где-то присел, где-то переступил. Пригласив очередного игрока из соседней комнаты, ему объясняют, что он должен с завязанными глазами пройти этот лабиринт, перед этим запомнив расположение верёвки. Зрители будут ему подсказывать. Когда игроку завяжут глаза, веревка убирается. Игрок отправляется в путь, переступая и подлезая под несуществующую верёвку. Зрителей заранее просят не выдавать секрет.

«ПИРАТСКАЯ ШОПОВКА»

Для игры нужны таблички со словами-терминами из морской жизни: 'якорь', 'палуба', 'камбуз', 'шторм', 'каюта' и т.д. Участников разбивают на пары. На спины каждого крепится заготовленная табличка. Задача участника - прочесть надпись на спине противника первым, двигаться при этом так проворно и умело, чтобы сохранить в тайне от соперника надпись на своей табличке. Победители получают заслуженные монеты. Второй вариант игры: участникам необходимо построиться таким образом, чтобы воссоздать картину корабля: палуба, перед ней штурвал и т.д.

«ИГРА-ШУТКА»

Все гости становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Ведущий каждому на ухо говорит « утка» или «гусь» (в разброс, «утка» сказать большему числу игроков). Затем объясняет правила игры: «Если я сейчас скажу: «Гусь» - то все игроки, которых я так назвал, поджимают одну ногу. А если «Утка», то игроки, которых я назвал «Уткой», поджимают обе ноги». Куча-мала вам гарантирована.

«СКАЗКА»

Когда у вас собрались не менее 5-10 гостей (возраст значения не имеет), предложите им эту игру. Возьмите детскую книжку со сказкой (чем проще - тем лучше, идеально подходят - «Курочка Ряба», « Колобок», «Репка», « Теремок» и т.д.). Выберите ведущего (он будет чтецом). Из книжки на отдельные листочки выпишите всех героев сказки, включая, если позволяет

количество человек, деревья, пеньки, речку, вёдра и т.д. Все гости тянут бумажки с ролями. Ведущий начинает читать сказку, и все герои «оживают»....

«ЛЮБОВНЫЙ РАССКАЗ»

Двух желающих - парня и девушку - уводят за пределы слышимости. Ведущий говорит, что они сейчас придумают собственную историю любви. По возвращении водящего будут задавать вопросы, если в последнем слове их вопроса последняя буква - гласная, то круг отвечает: « да!» а если - согласная, то - «нет!». В случае, если слово оканчивается мягкими знаками, то круг говорит: «не знаем» и «неважно», по выбору. Водящим дается инструкция: «Мы тут без вас придумали любовную историю. Вы должны ее узнать, задавая вопросы, которые предусматривали бы лишь однозначные ответы: «да», «нет», «не знаем». Что вы поймете, потом расскажете. Если водящие растерялись, нужно им чуть помочь. В конце концов, вожатый благодарит водящих за то, что они рассказали всем свою «чудесную любовную историю».

«ДА-НЕТ-ДА» ЗРЕЛИЩНАЯ ИГРА.

Вызывается три представителя женского и мужского пола. Ведущий оставляет себе одного участника противоположного пола из шести. А остальных уводят, чтобы они не подслушивали и не подглядывали. С оставшимся участником договариваются, что он будет отвечать на вопрос в последовательности «Да» - «Нет» - «Да». И так три раза на три ответа. Ведущий задает такие вопросы: Ты знаешь, что это? Ты знаешь, для чего это? А хочешь узнать? В первой серии ведущий показывает на ладонь, и после согласия узнать, для чего она нужна, пожимает ладонь участника. Во второй серии ведущий показывает на плечо и после 3-го ответа нежно обнимает за плечо участника. В третьей серии ведущий показывает на губы и после 3-го ответа, вытягивает свои губы к участнику как бы хочет поцеловать, и потом играет на губе как маленький. После дружного хохота ведущий садится в зал, а на его место встает 1-й участник. И для него вызывается второй участник противоположного пола. Так по очереди проходят все шесть участников.

«КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ»

Несмотря на усилия участников, они все-таки терпят кораблекрушение. Всякое на море бывает. Но пираты всегда найдут выход даже в самых трудных ситуациях. Эта игра-тренировка покажет, как нужно действовать в трудных ситуациях. Для проведения конкурса нужен стул для каждого игрока, кусочек мела. Вместо стульев можно использовать деревянные ящики, пуфики, ведра. Бывалый пират сообщает: 'Случилось самое худшее: из-за мощного шторма шхуна терпит бедствие. Корабль уходит под воду постепенно. Нужно предпринять все меры по спасению членов экипажа'. Пират рисует на полу контуры корабля и предлагает всем забраться

на стулья. Через 10-15 секунд пират убирает один стул и суживает 'островок спасения'. Игроки должны найти себе прибежище на других стульях. Да, придется нелегко, без помощи друзей в такой ситуации никак не обойтись. Чтобы выручить друга, пираты должны, например, стоять на одной ноге, поворачиваться половчее, покрепче ухватиться друг за друга для удержания равновесия. Игрокам, проявившим себя с наилучшей стороны, показавшим, что они смекалисты, готовы к самопожертвованию, спешат проявить заботу и т.д., полагается хорошее вознаграждение. Кораблекрушение может проходить под заводную музыку. Следует следить за безопасностью конкурса.

«НАСОСЫ»

Начинается буря. Старый пират обращается ко всем юным морякам: 'Свистать всех ан верх! Мы в преддверии шторма. Это настоящее испытание для тех, кто хочет стать грозой морей и океанов. Мощные волны одна за другой обрушиваются на наше судно. Нам необходимо откачать воду, или наш корабль затопит, и мы пойдем ко дну. Всех участников разбивают на пары. Игроки встают вплотную друг к другу спинами и сцепляются локтями. В таком положении юные матросы опускаются 'на палубу' своими 'пятыми точками' - это означает, что 'насосы' приведены в действие. Без посторонней помощи они должны встать, затем опять опуститься. Время откачки воды - 1 минута. Старый пират считает количество сделанных 'качков' каждой командой. Самые сильные и ловкие пополняют свой кошелек.

«СПРЯТАННАЯ ПУГОВИЦА»

Ведущий прячет пуговицы на игроках одной из команд, прежде показав, какие именно пуговицы он спрятал. Игроки другой команды должны найти эти пуговицы. Затем команды меняются местами. Кто быстрее найдет?

«ПУГОВИЧНАЯ ЭСТАФЕТА»

Эстафетной палочкой, конечно же, является пуговица. Эту эстафету можно сделать сидячей: пуговицу, расположенную на внешней стороне руки, передают по кругу сидя за столом. Второй рукой помогать нельзя. Кто быстрее передаст и не уронит?

«СОЧИНЕНИЕ»

Ведущий раздает всем по чистому листу бумаги и по ручке (карандашу, фломастеру и т.п.). После этого и начинается создание сочинений. Ведущий задает первый вопрос: «Кто?». Играющие пишут на него ответ в своих листах (варианты могут быть разные, кому что в голову взбредет). Затем они сворачивают лист таким образом, чтобы не было видно надписи и

передают лист соседу справа. Ведущий задает второй вопрос, например: «Где?». Играющие снова пишут на него ответ и вновь сворачивают лист вышеуказанным способом, и опять передают лист. Так повторяется сколько угодно раз, пока у ведущего не иссякнет фантазия на вопросы. Смысл игры заключается в том, что каждый игрок, отвечая на последний вопрос, не видит результатов предыдущих ответов. После окончания вопросов листки собираются ведущим, разворачиваются, и получившиеся сочинения зачитываются. Получаются весьма смешные истории, причем с самыми неожиданными героями (от всевозможных зверей до близких знакомых) и поворотами сюжета. Главное для ведущего - удачно выбрать последовательность вопросов, чтобы получившийся рассказ был связным.

«СЧЁТ НА СКОРОСТЬ ПРО СЕБЯ»

Ведущий хлопает в ладонь все начинают считать про себя до 100 кто первый досчитает, тот говорит «Стоп!» Все прекращают считать. Внимание, начали!

«НА ОДНУ БУКВУ»

Каждый желающий может предложить букву, начиная с которой все присутствующие должны по очереди перечислять предметы, находящиеся в этой комнате. Например, кто - то предложил букву «С». Все наперебой начинают говорить: «стул, стекло, стол» и т. д. Выигрывает тот, кто назвал последнее слово. В паузах предложивший букву может громко считать до 3.

«ФРАЗА ПО КРУГУ»

Выберем какую-нибудь простую фразу, например: В саду падали яблоки. Теперь, начиная с первого игрока, справа от экрана, начинаем произносить эту фразу с новой интонацией (вопросительной, восклицательной, удивительной, безразличной и т. д.) Если участник не может придумать ничего нового, то он выбывает из игры, и так продолжается, пока не останется несколько (3-4) победителей. Итак, по удару гонга, все участники игры, начиная с того, кто сидит справа от экрана, произносят одну и ту же простую фразу, но с разной интонацией. Повторять интонации нельзя. Тот, кто не может придумать новую интонацию, выбывает из игры. Игра может продолжаться до тех пор, пока не останется 3-4 победителя. Может быть, она закончится и раньше, если никто из участников не сможет придумать ничего нового.

«КОРОЛЬ ОБЕЗЬЯН»

Количество игроков не ограничено. Все садятся в круг, из игроков выбирают короля обезьян. Все игроки должны повторять все движения избранного короля! После того, как король избран, в комнату вводит заранее выведенный человек, его задача понять, кого пародируют участники игры!

«ДОСТАНЬ КОРОБОК»

Сесть на табуретку, поджать ноги и, не касаясь пола ногами и руками, достать зубами коробок спичек, стоящий «на полу» у одной из задних ножек табуретки. Крутиться на табуретке можно как угодно. Вот уж зрители позабавятся!

«СКОЛЬКО НАС?»

С закрытыми глазами (стоя на месте) определить сколько человек в зале и кто где находится.

«НА ОЩУПЬ»

В темный мешок из материала складывается 8-10 небольших предметов: ножницы, авторучка, пробка от бутылки, нож от мясорубки, катушка ниток, наперсток, пуговица, ложка и т.п. Надо на ощупь через ткань мешка отгадать, что в нем лежит. Ткань мешка может быть грубой. Отгадавший все предметы получает приз. Эту игру можно предложить капитанам команд, предварительно подготовив два одинаковых мешочка с вещами.

«СЕСТЬ ДРУГ ДРУГУ НА КОЛЕНИ»

Задание нужно всем сесть друг другу на колени. Для этого группа встает в круг, поворачивается боком, сужает круг и одновременно садится так, чтобы можно было расслабить ноги. Затем можно обойти кружок. Группу нужно страховать.

«ВСТАТЬ СПИНОЙ ДРУГ К ДРУГУ»

В парах: встать спиной друг к другу и присесть без помощи рук; встать лицом друг к другу и присесть. То же можно делать в группах по 5-7 человек.

«СЛЕПОЙ СКУЛЬПТОР»

Группа разбивается по три человека, и одному завязывают глаза. В это время второй из третьего «лепит» скульптуру. Затем «слепой» должен из второго слепить то же, что тот слепил из третьего.

«БЕСКОНЕЧНОЕ КОЛЬЦО»

Группа встает в круг и берется за руки. На руке у ведущего висит веревочное кольцо. Не разрывая рук все должны пролезть сквозь него (по кругу) и вернуть кольцо обратно. Второе кольцо можно пустить в другую сторону.

«ЖИВОЙ МОСТ»

Группа встает в две шеренги, лицом друг к другу и противоположные люди крепко держат друг друга за руки. Человек ложится на руки и как по «живому мосту» перемещается в конец. Затем - следующий, но нужно соблюдать технику безопасности.

«ОПРЕДЕЛИ НА ОЩУПЬ»

Группа стоит в кругу. Нужно пройти и определить, у кого самые теплые руки (носы, уши...).

«ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕВИЗОР»

Все знают про испорченный телефон. А что, если испортился телевизор? 3-4 группы по очереди показывают друг другу сценки. Что выйдет из первоначальной идеи?

«ОСТРОВ - 1»

Группе сообщается, что они оказались на необитаемом острове. Вдруг на горизонте они увидели корабль. Это их последний шанс, поэтому нужно постараться любым способом привлечь к себе внимание. После этого можно спросить у группы - кто кого заметил. Этот человек погибает палец, а потом смотрят, у кого пальцев больше.

«ШАР В КОРЗИНЕ»

Поместите корзину в середине комнаты; в одном конце комнаты положите 4 шара. Каждому игроку даётся возможность посмотреть, сколько времени ему понадобится, чтобы завести все 4 шара через комнату в корзину - используя только свои ноги. Засекайте время каждого участника, чтобы определить победителя. Или же подсчитайте количество ударов, которое понадобилось каждому игроку, чтобы завести шары в корзину. Или сделайте игру в форме соревнования, где каждый игрок ведёт только один шар.

«МЕШОЧЕК»

Группа встает кругом и, взяв друг друга под руки и протянув руки вперед, перебрасывает по кругу мешочек с горохом. Главное его не уронить т.к. в этом случае игра начинается с начала. Затем мешочек кидают через одного, потом через двоих.

«ШАРАДЫ»

Могут пригодиться и традиционные шарады. Выберите слова, которые можно разбить на несколько частей, а каждую часть сыграть: пол-оса, пар-о-воз, пол-тина, семь-я. Для разминки можете потренироваться, играя, допустим, слово «тина».

«БУРИМЕ»

Возможно, участники захотят показать свои таланты в Буриме - сочинении стихов на заданную рифму. Играют или вдвоем, или команда на команду. Подобрали вы с партнером такие пары рифм: «кот - компот», «постель - кисель». А теперь придумывайте стихотворение. Можете вместе, можете по отдельности, а еще смешнее получится, когда одну строчку назовете вы, другую - партнер. Вы говорите: «Василий, мой пушистый кот», партнер подхватывает: «Проснувшись, любит пить компот». Вы: «А перед тем как лечь в постель», он: «Василий любит пить кисель».

«МОЗАИКА»

Командам или отдельным игрокам выдаются репродукции с зимним пейзажем, разрезанные на несколько частей. По сигналу каждый должен как можно быстрее и правильнее составить репродукцию, чтобы заполучить победное очко.

«ТРОЙНАЯ ЛОВУШКА»

Два участника стоят друг против друга - перед ними на стуле лежит приз. Ведущий считает: «Раз, два, три...ста!» «Раз, два, три....надцать!» «Раз, два, три...дцать!» и т.д. Побеждает тот, кто окажется внимательней и первым возьмет приз, когда ведущий скажет «Три!»

В эту игру можно играть так:

Расскажу я вам рассказ В полтора десятка фраз. Лишь скажу я слово «три», Приз немедленно бери!

«ЧЁРНЫЙ ЯЩИК»

В непрозрачный пакет или коробку положите предметы, название которых начинается на одну и ту же букву. Например, на «к»: книжка, краски, конверт, конфета, картошка, кнопка, кассета, крекер. Гости отгадывают, что в пакете, зная, что все призы - на одну букву. Кто угадает, тот и получает указанное в виде приза.

«МАРТЫШКИ»

Ведущий говорит слова: «Мы - веселые мартышки, мы играем громко слишком. Мы в ладоши хлопаем, мы ногами топаем, надуваем щечки, скачем на носочках и друг другу даже язычки покажем. Дружно прыгнем к потолку, пальчик поднесем к виску. Оттопырим ушки, хвостик на макушке. Шире рот откроем, гримасы все состроим. Как скажу я цифру 3, - все с гримасами замри!» Игроки повторяют всё за ведущим.

«ЦЫПОЧКИ»

Это - итальянская игра. Играют шесть - восемь человек. Один игрок - продавец, другой - покупатель. Остальные садятся на корточки и руками охватывают колени. Они цыплята. Покупатель подходит к продавцу и спрашивает: «Есть в продаже цыплята?» - «Как не быть, есть». - «Можно посмотреть?» - «Пожалуйста». Покупатель заходит сзади цыплят и по очереди дотрагивается до них: «Этот мне не нравится, слишком стар», «Этот жилистый», «Этот тощий». И, наконец, коснувшись выбранного цыпленка, говорит: «Этого я куплю». Продавец и покупатель поднимают цыпленка за оба локтя в воздух, раскачивают и говорят: «Ты хороший цыпленок. Не расцепляй рук и не смейся». Если выбранный цыпленок начнет улыбаться или смеяться или расцепит руки, он выбывает из игры.

«ЯБЛОКО»

Выбирается один ведущий, а все остальные становятся в очень тесный круг (плечом к плечу). Причем руки игроков должны находиться сзади. Суть игры: нужно незаметно передавать за спинами яблоко и при каждом удобном случае откусывать от него по кусочку. А задача ведущего - отгадать, в чьих руках находится яблоко. Если ведущий отгадал, то пойманный им игрок становится на его место. Игра продолжается до тех пор, пока не съедено яблоко.

«ГУСЕНИЦА» - ХОРОВОД

Все участники выстраиваются паровозиком и, держа друг друга за талии, садятся на корточки. Ведущий объявляет, что они изображают гусеницу и должны показать, как гусеница спит, потягивается, встает, умывается, делает зарядку, танцует. При этом хвостик специально мешает голове делать свои дела.

«МУМИЯ»

Из туалетной бумаги получится великолепная «Мумия». Вызывается две или больше пары добровольцев. Один из игроков в каждой паре - «мумия», а второй - «мумиатор». «Мумиатор» должен как можно быстрее обмотать «мумию» «бинтами» из туалетной бумаги.

«ШПАРГАЛКИ»

Для игры нужны два и более участника. Им выдается по рулону туалетной бумаги. Это и есть шпаргалки. Задача участников - спрятать все это по карманам, за шиворот, в брюки, в носки по маленьким кусочкам. Кто первый, тот и победитель.

«ВОЗДУХОБОЛ»

Воздушные шарики - это идеальные «мячи» для комнаты. Простое развлечение: щелчками удерживать шарик в воздухе. Делают это все одновременно, а поэтому задание не из простых. Чтобы не перепутать шарики, они должны быть разного цвета.

«КОРШУН И НАСЕДКА»

Играющие становятся в затылок друг за другом и обхватывают за пояс впереди стоящих. Первый в цепи изображает «наседку», все остальные - «цыплята». Один из играющих -

«коршун». Он старается схватить «цыпленка», стоящего последним в цепи, «наседка» же всячески мешает этому, преграждая «коршуну» путь разведенными в сторону руками. Все играющие помогают «наседке», перемещаясь по площадке так, чтобы конец цепи находился как можно дальше от «коршуна». Если «коршуну» удастся схватить «цыпленка», игра прекращается. Выбирают новых «коршуна» и «наседку» и повторяют игру. Если «коршуну» долго не удастся добиться победы, его заменяют другим.

«ПРОЙТИ БЕСШУМНО»

Нескольким игрокам завязывают глаза. Они становятся парами друг против друга на расстоянии вытянутых рук. Каждая пара образует «ворота». Остальные играющие, разбившись на группы (по числу ворот), стараются по одному пройти сквозь ворота. Проходить надо бесшумно, осторожно, можно пригнувшись или ползком. При малейшем шорохе играющие, стоящие в воротах, могут поднять руки, чтобы преградить путь, задержать проходящего.

Побеждают те игроки, которые сумеют благополучно пройти через ворота.

«ШАР - АХ – ШОУ»

1. Веселый шарик

Все садятся в круг. Все хором говорят стих.

Ты катись, веселый шарик,

Быстро-быстро по рукам.

У кого веселый шарик

Тот исполнит Песню нам.

2. Воздушные силачи

Вызываются желающие. Ведущий предлагает им по сигналу надувать воздушные шарик. Побеждает тот, у кого шарик быстрее лопнет.

3. Архитектор

Построить башню из шариков

4. Реактивный шарик

Участники выстраиваются на одной линии. Их задача - надуть шарик и по команде отпустить их. Выигрывает тот, чей шарик улетит дальше.

5. Воздушный мост Команда встает друг за другом. Необходимо передать шарик над головой от первого к последнему участнику и обратно - между ногами (можно одновременно передавать 4-5 шариков)

«КУПАНИЕ СЛОНА»

Участвуют четыре человека. Трое выводятся за дверь. Оставшийся разыгрывает пантомиму о том, что сейчас он будет мыть слона. Заводится один человек, он должен смотреть внимательно за всеми движениями «мойщика» и затем повторить их второму, а тот третьему игроку. В конце все четверо по очереди говорят свои версии того, что они делали.

«СОБАКИ И ПЕТУХИ»

Игроки садятся в круг. Водящий даёт каждому название города. Затем говорит: « Я слышал, что в городе ... собаки кукарекают, а петухи лают». Игрок, чей город был назван, отвечает: «Нет, сударь, в городе ... собаки не кукарекают и петухи не лают. Город, в котором собаки кукарекают, а петухи лают, называется...». Игрок, чей город был назван, отвечает таким же образом. Если кто-то отвечает не сразу или путается, он даёт залог. Когда залогов набирается много, их выкупают, выполняя какое-нибудь задание ведущего.

«ШЕДЕВР»

Понадобятся карандаши, мелки, липкая лента и большой лист бумаги. Каждой команде (не более пяти человек) дайте набор карандашей. В разных концах комнаты прикрепите к столам или на стену по листу бумаги так, чтобы не видели соперники. Каждый игрок получает только одну часть задания (описания рисунка). Каждый выбирает себе место на листе бумаги, и все начинают рисовать одновременно.

Например:

1. Мужчина в голубых штанах....
 2. ...сильно плачет...
 3. ...полосатую игрушку в руке...
 4. ...плачет сильно...
 5. ...на улице под кленом...
1. Ребенок в коляске...
 2. ...держит бутылку с соком...
 3. ...пьет кока-колу...
 4. ...читает книгу...



5. ...о бушующем море...

«Я»

Каждому дайте 10 орехов, тему для разговора и скажите, что надо общаться парами, рассказывая и задавая вопросы по теме. Когда один из пары произнесёт слово «я», его собеседник забирает один орех. Тот, у которого через 5 минут окажется больше всего орехов, становится победителем.

«МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ»

Разделите всех на несколько команд. Каждая команда получает листок с названием музыкального инструмента и должна изобразить игру на нём, дополнив её звуками и движениями. Группе даётся минута для подготовки. Затем, одна за другой, группы представляются, а остальные угадывают инструменты.

«ПРОИЗНЕСЕНИЕ СЛОВ»

Вариант А. Соберите группы из 6-ти человек, пусть каждая придумает слово из шести букв (не произносить вслух!). Буквы раздаются каждому члену группы. Участники произносят все буквы одновременно, а другие команды должны отгадать слово.

Вариант Б. На листочках заранее пишутся пословицы по числу команд, учитывая, что игроков в команде должно быть столько, сколько слов в пословице, например: -Тише едешь - дальше будешь; -Без труда не вытащишь и рыбку из пруда; -Семь раз отмерь - один отрежь. Каждый игрок выбирает себе одно слово, и все произносят свои слова вместе. Другие команды должны угадать, что было произнесено. Вместо пословиц можно использовать названия песен или их первые строчки, библейские стихи, но всё должно быть общеизвестно.

«ИСТОРИЯ ИЗ ШАПКИ»

10 человек пишут на отдельных листочках одно слово по своему выбору. Листочки собираются и перемешиваются в шапке. Другие 10 человек берут из шапки по одному листочку и читают его про себя. Суть игры: рассказать связную историю, используя слова из шапки. Первый игрок начинает со слова: «Однажды...» и придумывает предложение со словом, которое он вытащил. Второй продолжает и так далее. Одновременно те, кто вытянули листы из шапки, пишут свои слова на других листках и кладут в шапку. Их вынимают те, кто первыми писали слова. Тогда историю придумывают две команды по очереди.

«ПРОВЕРЬ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ»

Вариант А. 3 игрока покидают комнату. Ведущий предлагает оставшимся в ней точно описать вышедших игроков (внешность, качества характера, данные о месте учебы и т.д.). Провести аналогию: обязательно кто-то окажется в стороне.

Вариант Б. Игроки становятся друг против друга парами, по команде ведущего они всматриваются друг в друга в течении 15 сек., потом поворачиваются спиной и начинают отвечать на вопросы ведущего друг о друге. Выигрывает тот, кто даст наиболее полные и правильные ответы.

Вариант В. Один игрок выходит, все меняются местами. Одного игрока накрывают одеялом. Игрок заходит и пытается угадать, кто сидит под одеялом.

«КРЯ-КРЯ!» (ИЛИ ХРЮКАЙ, СВИНКА, ХРЮКАЙ!)

Хорошо ли вы знаете голоса в вашей группе? Все садятся в круг на стулья или просто на пол. Человек, у которого завязаны глаза, садится посередине, у него в руках подушка. После того, как ему завязали глаза, все меняются местами и соблюдают тишину. Водящий пытается нащупать подушкой чьи-либо колени, затем кладёт подушку на эти колени и говорит: «Кря-кря!» Игрок, у которого на коленях лежит подушка, должен ему ответить также (при этом разрешается менять голос). Водящий должен определить по голосу игрока и назвать его имя. Ему даётся 3 попытки. Если водящий угадал - они меняются местами.

«ИНТУИЦИЯ-РАЗВЛЕЧЕНИЕ»

Каждый игрок утверждает три вещи, относящиеся к нему. Две из них - правильные, а одна - нет (порядок произвольный). Остальные игроки пытаются угадать, что же правильно. Тот, кто угадал, получает очко. Можно играть на победителя.

«ШАРИК С ПОЖЕЛАНИЯМИ»

В простой свободной обстановке вы можете поиграть в игру - пожелание. Надуйте небольшой шарик и предложите всем присутствующим подкидывать его от одного человека к другому так, чтобы шарик не падал на пол и на другие предметы. При этом ведущий должен включить магнитофон или играть на любом музыкальном инструменте. Через короткое время ведущий останавливает музыку. Человек, который последним коснулся шарика до остановки музыки, должен сказать всем присутствующим или какому-нибудь одному человеку пожелание вслух.

«РИСУНОК НА СПИНЕ»

Насколько вы близки друг к другу, насколько ваша группа обладает сплоченностью и общностью? На этот вопрос вам поможет ответить следующая игра.

Предложите группе сесть или встать друг за другом в одну линию. Если группа большая, разделите ее на две команды.

Ведущий на ухо должен сказать слово последнему в шеренге человеку. Слова должны быть не сложными, такими, чтобы их можно было изобразить. Например: дом, солнце, цветок, человек, стол и т. д.

Последний на спине предыдущего человека должен неотточенным карандашом «нарисовать» то, о чем сказал ведущий. Тот, на спине которого рисовали, должен понять, о чем идет речь, и нарисовать на спине своего соседа спереди то же самое и т. д. от игрока к игроку.

Когда на спине первого, стоящего в шеренге, «нарисуют» рисунок, он должен сказать ведущему то, что было нарисовано у него на спине. Ведущий сравнивает слово, которое сказал последнему человеку и услышал от первого. Если слова совпадут, т. е. «солнце-солнце», то команда близка друг к другу, они могут прочувствовать ход мыслей другого. Если же нет - то необходимо посоветовать проявлять больше доверия друг к другу, быть ближе в общении.

«РИСУЕМ ВМЕСТЕ»

Предложите двум игрокам выйти вперед и нарисовать на одном ватмане совместный рисунок. При этом нужно выполнить одно условие: завязать игрокам глаза.

Предложите тему для рисунка (природа, домашние животные и т. д.). Пусть игроки заранее договорятся о том, кто что будет рисовать. Затем завяжите им глаза и предложите нарисовать рисунок.

После того, как рисунок будет завершен, развяжите глаза игрокам и предложите посмотреть на то, что нарисовано. Скорее всего, рисунок будет неслаженным, будут допущены ошибки.

«РЫБА, ЗВЕРЬ, ПТИЦА»

Играющие рассаживаются по сторонам комнаты. Выбирают водящего. Он проходит мимо них, повторяя три слова: «Рыба, зверь, птица...» Внезапно останавливаясь перед кем-нибудь, он произносит громко одно из этих слов, например, «птица». Играющий должен немедленно назвать какую-нибудь птицу, например «ястреб». Нельзя медлить и называть тех зверей, рыб или птиц, которые уже были названы раньше. Тот, кто зазеваается или ответит неверно, платит фант, а потом «выкупает» его (читает стихи, поет и т.п.)

«ЛАДОШКИ»

Все садятся в круг, каждый участник игры кладет руки на бедра своим соседям слева и справа. Определим, с кого начинается игра. Этот участник хлопает своего соседа справа по бедру. Сосед должен мгновенно среагировать, быстро хлопнуть по бедру первого игрока и тут же хлопнуть следующего игрока справа, как бы передавая ему эстафету. Тот, в свою очередь, должен не растеряться и передать хлопок дальше, предварительно хлопнув по бедру того, кто только что передал ему хлопок. Как только кто-нибудь ошибается, замедляет темп - все это замечают, игра останавливается и начинается заново с ведущего.

«ТЕЛЕГРАММА»

Все играющие становятся в круг и берутся за руки. Один из игроков - водящий, он находится в центре круга. Любой участник может «послать телеграмму» другому участнику по его выбору. При этом он говорит: «Я посылаю телеграмму ... (кому)» и незаметно пожимает руку одного из соседей. Сосед, почувствовав пожатие своей руки, должен «передать телеграмму» дальше, своему соседу и т.д., пока телеграмма не дойдет до адресата. Адресат, получив телеграмму, говорит: «Телеграмму получил». Задача водящего - перехватить телеграмму, т.е. заметить пожатие чьей-нибудь руки. Если водящий заметил пожатие, то он сообщает об этом всем и переходит на место этого игрока, а передающий телеграмму становится водящим.

«НАЙДИ ПАРУ»

Каждому участнику при помощи булавки прикрепляется на спину лист бумаги. На листе имя сказочного героя или литературного персонажа, имеющего свою пару. Например: Крокодил Гена и Чебурашка, Илья и Петров и т.д. Каждый участник должен отыскать свою «вторую половину», опрашивая группу. При этом запрещается задавать прямые вопросы типа: «Что у меня написано на листе?». Отвечать на вопросы можно только словами «да» и «нет». Участники расходятся по комнате и беседуют друг с другом.

«МОЯ МИНУТА»

Точное чувство времени является свидетельством адекватного восприятия действительности и высокой работоспособности человека. Участников просят приготовиться, сесть свободно, расслабиться, закрыть глаза и слушать ведущего. По его сигналу все одновременно начинают отсчитывать про себя минуту, т.е. считать до 60. Дается команда

«Закончили!» Каждый запоминает число. Если счет закончился на числах 57-63, то это свидетельствует о высокой работоспособности в данный момент.

«МОЛЕКУЛЫ»

- Представим себе, что все мы атомы. Атомы выглядят так (показать). Атомы постоянно двигаются и объединяются в молекулы. Число атомов в молекуле может быть разное, оно определяется тем, какое число я назову. Мы все сейчас начнем быстро двигаться, и я буду говорить, например, три. И тогда атомы должны объединиться в молекулы по три атома в каждый. Молекулы выглядят так (показать).

После выполнения упражнения спросить:

- Как вы себя чувствуете?
 - Все ли соединились с теми, с кем хотели?
-

«МЕНЯЮЩАЯСЯ КОМНАТА»

Давайте сейчас будем медленно ходить по комнате: А теперь представьте, что комната наполнена жвачкой и вы продираетесь сквозь нее: А теперь комната стала оранжевой - оранжевые стены. Пол и потолок, вы чувствуете себя наполненными энергией, веселыми и легкими как пузырьки в «Фанте»: А теперь пошел дождь, все вокруг стало голубым и серым. Вы идете печально, грустно, усталые:

«КАРЛИКИ И ВЕЛИКАНЫ»

Все стоят в кругу. На команду: «Великаны!» - все стоят, а на команду: «Карлики!» - нужно присесть. Ведущий пытается запутать участников - приседает на команду «Великаны».

«ИМЯ»

Каждый участник по кругу называет последовательно имена всех, кто уже представился до него, последним называет свое имя.

«В ДЕТСТВЕ Я ХОТЕЛ БЫТЬ...»

Каждому участнику в течение трех минут предлагается написать на карточке, кем он хотел быть в детстве и почему. Затем анонимные карточки сдаются ведущему, который их

перемешивает и вновь раздает участникам в случайном порядке. Каждый участник должен «вжиться» в полученный образ неизвестного автора, зачитать написанное, предположить, изменилось ли его мнение сейчас, когда он встал взрослее. Если изменилось, то почему? Остальные участники внимательно слушают, задают вопросы.

«БАРАНЬЯ ГОЛОВА»

Нам предстоит большая совместная работа, а потому нужно познакомиться и запомнить имена друг друга. В тренинге нам представляется шикарная возможность, обычно не доступная в реальной жизни, - выбрать себе имя. Ведь часто бывает: кому-то не очень нравится имя, данное ему родителями; кого-то не устраивает форма обращения, привычная для окружающих, скажем, все зовут девушку Ленка, а ей хочется, чтобы к ней обращались Леночка или Лenuля. Есть люди, которые в детстве имели забавную кличку и были бы не против, чтобы и сейчас в неформальной обстановке к ним обращались именно так. У вас есть тридцать секунд для того, чтобы подумать и выбрать для себя игровое имя. Все остальные члены группы и ведущий в течение всего тренинга будут обращаться к вам только по этому имени. А теперь представимся друг другу. Сделаем это так, чтобы сразу и прочно запомнить все игровые имена. Наше представление будет организовано так: первый участник называет свое имя, второй - имя предыдущего и свое, третий - имена двух предыдущих и свое и т.д. Последний, таким образом, должен назвать имена всех членов группы, сидящих перед ним. Записывать имена нельзя - только запоминать. Эта процедура называется «Баранья голова». Почему? Если вы, называя своих партнеров, забыли чье-то имя, то произносите «баранья голова», конечно, имея в виду себя, а не того, кого забыли. Дополнительное условие - называя имя человека, обязательно посмотреть ему в глаза.

«ДОЖДИК»

Все участники стоят в кругу. Ведущий идет внутри круга, и, когда он заглядывает в глаза участнику, тот начинает повторять его движения до тех пор, пока ведущий не пройдет круг, снова не подойдет к нему, не заглянет в глаза и не поменяет движение.

Ведущий идет по кругу и, заглядывая по очереди в глаза участникам, трет ладошкой о ладошку, на втором круге — щелкает пальцами, на третьем — хлопает ладонями по коленям, на четвертом — неритмично хлопает в ладоши, на пятом — стучит по коленям, на 6-м — хлопает в ладоши, на 7-м — щелкает пальцами, на 8-м — шуршит ладошками. Дождик заканчивается и затихает.

Целью этого упражнения является релаксация, снижение мышечного тонуса, настрой на лиричный лад. Можно сказать участникам о том, что дождик, прошедший в нашей группе, навевал грусть, размышления, спокойствие, неважно, идет ли он за окном, важно, что происходит с нами. (Не стоит увлекаться разговорами о погоде).

«КОРИДОР»

Участники делятся на две группы и становятся в две шеренги напротив друг друга. Пара участников, которая стоит в начале, проходит внутри «коридора». Не договариваясь заранее, они должны выполнить одно общее движение, например, подпрыгнуть или развести руки. Затем проходит следующая пара, которая выполняет свое движение. Когда все участники выполняют задание, им необходимо объединиться в четверки, потом в восьмерки и, наконец, пройти по комнате вместе, выполняя одно движение.

Это упражнение дает возможность участникам внимательно посмотреть друг на друга, настроиться на взаимодействие в группе. Благодаря этому и повышается уровень эмоционального состояния.

«ЛУНОХОД»

Ведущий встает на четвереньки и начинает ползать, приговаривая: «Пи-пи, я луноход-1». Подползает к кому-то из участников повеселее, и дотрагивается до него. Последний тоже встает на четвереньки, он теперь «луноход-2». Они ползают вместе. Постепенно все участники становятся луноходами, ползают и пищат...

Если кто-то отказывается, не торопите его, а попозже подползите всей гурьбой. Эту игру можно использовать как веселое наказание, например, для того, кто опоздал на занятие. Это обратит внимание на нарушение, но не в форме нотации, которая всегда воспринимается негативно, а сгладит впечатление и позволит перейти к конструктивной работе.

«ПАРАД-АЛЛЕ»

Участники садятся в круг и под музыку «Парад-алле», сидя, маршируют, в руках держат знамена. Улыбаются и дарят воздушные поцелуи. Ведущий играет роль конферансье и объявляет номера, случайно выбирая из круга участников. Номера могут быть следующие:

- медведи на мотоцикле;
- клоуны;
- канатоходец;
- дрессированный червячок и т.д. (используйте все, что помните из цирковых номеров).

Ведущий может помогать участникам исполнять их роли. Заканчивается игра общим выходом — парадом-алле.

«ГРОМ–УРАГАН–ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ»

Все участники делятся на тройки. Двое берутся за руки и образуют «домик», а третий становится внутрь и становится «жилецом». Когда водящий говорит: «Гром!» — «жилец» выбегает из «дома» и ищет себе другой «домик». Когда ведущий говорит: «Ураган!» — «домик» взлетает и пытается найти себе другого «жильца». При слове «Землетрясение!» все игроки рассыпаются в разные стороны и образуют новые тройки. Водящий пытается занять свободное место, а тот, кому места не хватило, становится новым водящим. Рекомендуем проводить это упражнение в первой части программы занятий, так как оно дает возможность: освоить пространство, повысить уровень эмоционального состояния и начать процесс группообразования.

«ПУЗИКИ-ПУЗИКИ»

Ведущий с серьезным лицом говорит участникам о том, что сейчас нужно настроиться на серьезный лад. Для этого всем нужно сесть на краешек стула, выпрямить спину, поднять руки над головой, потянуться вверх, пошевелить пальчиками и выдохнуть... Внезапно ведущий опускает руки и начинает щекотать соседей со словами «пузики-пузики».

«РЕГУЛИРОВЩИК»

Среди играющих выбирается ведущий — «регулировщик». Все поют песню, а он поднимает руку вверх и совершает ею движение по часовой стрелке вниз.

Три правила:

- рука вверх — поют песню громко (или прыгают и топают);
- рука в горизонтальном положении — песня стихает;
- рука внизу — поют песню «про себя».

«Регулировщик» медленно поднимает руку, и начинается игра.

Ведущему необходимо удерживать высокую динамику игры, для этого можно постоянно менять темп игры, чтобы участники следили за движениями «регулировщика» и четко следовали инструкциям.

«ПОРОСЯЧЬИ БЕГА»

Участники сидят в кругу. Ведущий говорит, что мы попали на пороссячи бега — новый олимпийский вид спорта. Для того чтобы выиграть, нам нужно как можно быстрее передать «хрюк» по кругу. Сначала дайте возможность всем участникам потренироваться в «хрюканье». Игра на время. Старайтесь добиться рекорда. Это внешне простое и несерьезное упражнение на самом деле, помимо того что повышает эмоциональный уровень, очень хорошо влияет на процесс сплочения в группе и настраивает на взаимодействие.

«ХИ-ХИ-ХО-ХО»

Вслед за ведущим участники с руками, сложенными как для игры в волейбол, 5 раз дотрагиваются до левого плеча (ведущий считает), затем 5 раз до правого, 5 раз до левой ноги, 5 раз до правой, 5 раз произносят «хи», опустив голову вниз, и 5 раз — «хо», глядя в потолок. Затем продлевается все то же самое на 4 счета, потом на 3, на 2 и на 1, постоянно увеличивая темп! Это внешне простое и несерьезное упражнение на самом деле, помимо того что повышает эмоциональный уровень, очень хорошо влияет на процесс сплочения в группе и настраивает на взаимодействие.

«ХОР ЗООПАРКА»

Участники разбиваются на микро группы, каждая из которых выбирает себе животное, которое издает характерные звуки («гав», «мяу», «бе-е», «кар», «му-у», «ква» и т.д.). Ведущий становится «дирижером» и предлагает спеть песню (например, «Подмосковные вечера») на языке каждой группы. «Дирижер» показывает по очереди на каждую группу, и они продолжают исполнять песню, начатую предыдущей группой, но уже на своем языке. Закончить можно всем вместе. Если группа самостоятельно не может определиться с названием животного, то ведущий сам выбирает животное и раздает задания. Если вы видите, что группа не активна, можно написать задания на карточках и вытянуть жребий.

«ШЛЯПА»

Поется любая веселая песня с ускорением, или звучит музыка. В кругу стоят участники игры в шапках. Левая рука за спиной. Правой рукой в ритме музыки снимают шапку с соседа справа и надевают себе на голову. Тот, кто нарушил ритм, выходит из игры. Если у вас нет возможности обеспечить музыкальное сопровождение, можно петь, отстукивать ритм и т.д.

«УГАДАЙ ЦВЕТ»

Один участник выходит за дверь. Все остальные выбирают какой-либо цвет. Когда участник возвращается, он должен угадать, какой цвет загадан. Для этого он может попросить

любого участника изобразить цвет. Но показывать нужно скорее свое ощущение цвета, а не предметы, имеющие подобную окраску. Если участнику не удастся угадать цвет с первой попытки, он просит следующего игрока изобразить тот же самый цвет.

«ПАСТУХ ПАВЕЛ ПЛЯСАЛ ПОЛКУ»

Задача участников в этой игре — за несколько минут сочинить небольшой рассказ, в котором все слова начинались бы на одну и ту же букву. Рассказ может состоять из пяти-семи фраз. После того как рассказы написаны, их можно зачитать в кругу. Как правило, рассказы участников оказываются различными и по жанру, и по тематике, и это позволяет сделать акцент на том, что даже одинаковые вводные совершенно по-разному воплощаются разными людьми, и это может как обогатить их взаимодействие, так и вызвать недопонимание между ними. Такая игра развивает фантазию участников, логическое мышление, связность слов у детей.

«С МИРУ ПО НИТКЕ»

Один участник задумывает любую строчку из общеизвестной песни или стихотворения, состоящую из шести-семи слов. Задача остальных участников — догадаться, что это за строчка. Для этого участники могут задать ведущему игроку десять вопросов, а тот должен отвечать одним предложением на каждый вопрос, причем в шесть-семь ответов (в зависимости от количества слов в строке) ему нужно включить по одному слову из загаданной строки. Включаемые слова нельзя изменять по падежам, числам, временам и т. д. Слова можно вводить в ответы в любом порядке. Предлог относится к следующему за ним слову.

«ЗООПАРК»

По кругу стоят стулья (столько, сколько игроков). Каждый игрок называется каким-нибудь животным (животные не должны повторяться). Все, кроме ведущего садятся на стулья, ведущий встаёт в центре. Один стул остаётся свободным. Задача ведущего — занять свободный стул. Игрок, справа от которого свободный стул, должен хлопнуть рукой по этому стулу и назвать какое-нибудь животное (из присутствующих), тогда это животное встаёт со своего места и пересаживается на свободный стул. Теперь свободен другой стул, и всё начинается снова. Ведущий должен успеть занять стул, пока его не заняли (стул считается занятым, когда по нему хлопнули и назвали животное, а не когда это животное село на стул). На первый взгляд правила кажутся нереальными, но участники часто ошибаются: в спешке называют животное, которого в игре нет, или называют самого ведущего, тогда ведущий спокойно садится на свободный стул, а тот, кто ошибся, становится ведущим.

«ДРОЗД»

Делятся на две равные команды и встают в два круга – внешний и внутренний поменьше, к друг другу лицом. Идут слова с движением одинаковые для всех: Я – дрозд (пальцем показываем на себя), Ты – дрозд (касаемся пальцем партнера). У меня нос (на нос), У тебя нос (у напарника). У меня щечка аленькая, у тебя щечка аленькая. Мы с тобой дружим (пожимают руки), жить друг без друга не можем (обнимаются). Затем внутренний круг делает шаг вправо и все с начала, и так весь круг.

«ПЛАТОЧЕК»

Реквизит: платок, кусок ткани. Все играющие становятся в круг. За кругом находится водящий, у него в руках «платок». Двигаясь вокруг, водящий машет платком между любыми двумя участниками. Те между кем оказался платок, бегут в разные стороны, по внешней стороне круга, встретившись на полпути, бегущие пожимают друг другу руки, громко здороваются и произносят свои имена, после чего продолжают движение в том же направлении что

«НАЗОВИСЬ»

Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинаящий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом своё имя. После броска он опускает руки. После того, как мяч обойдёт всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет своё имя. Третий раунд этой игры несколько изменён. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросавший мяч должен назвать своё имя, поймавший мяч проделывает то же самое и т.д. После проведения этой игры (на её проведение затрачивается 10-15 минут) вполне реально запомнить до 20 имён.

«А Я ЕДУ, А Я ТОЖЕ, А Я ЗАЯЦ...»

Играющие садятся на стулья, образуя круг, в котором один стул пустой. Сидящий слева садится на него со словами: «А я еду», следующий – на его место: «А я тоже», третий: «А я – заяц», четвертый – «А я с ...» (произносит имя присутствующего, который пересаживается на пустой стул). Игра возобновляется с того места, где стоит пустой стул.



«МАТЕМАТИКА»

Все сидят в кругу. Ведущий дает задание: «Начнем считать по кругу. Тот, на кого приходится число три или кратное трем, произносит вместо цифры свое имя». Если он

ошибается то в течении 30 секунд рассказывает о себе. Затем начиная с него все с начала. Эту игру можно использовать для развития памяти и внимания.

«МОЛЕКУЛЫ»

Группа хаотично передвигается по помещению. Ведущий кричит, - «Объединяемся в группы по 3(4,5 и т.д.) человек. Остальные должны быстро объединиться, как было сказано, и крепко обняться в группах. Если после этого в играх нужно несколько микро групп, то можно назвать сразу нужное число.

«ФИГУРЫ»

На листочках бумаги рисуются различные фигуры по числу нужных групп, участники сами их вытягивают и объединяются в группы по одинаковым фигурам.

«ПО ВРЕМЕНИ ГОДА»

Разбивка идет на 4 команды в соответствии с тем кот когда родился: лето, осень, зима, весна.

«ДЕСЯТОЧКА»

Участники игры образуют круг так, чтобы соседи соприкасались плечами. Задача игры – сосчитать до десяти всей командой (но не хором). Устанавливаемые ограничения – нельзя разговаривать, цифры произносятся по порядку, один человек не может называть две цифры подряд, нельзя договариваться о каком-либо определенном алгоритме (проводящий игру может в любой момент запретить любой алгоритм, даже если участники дошли до него не договариваясь). Если нарушаются правила или цифры называют одновременно несколько человек, счет начинается заново. Во время выполнения задания, участники смотрят на носки своих ботинок (дабы избежать перемигиваний, переглядываний и т.д.). Если счет до десяти перестает представлять трудность для команды – можно предложить участникам считать просто до первой ошибки (на данный момент, рекорд, известный авторам – 42, дерзайте).

- Вариант: группа также становится в круг, но участники закрывают глаза. На счет ведущего, делают три шага, в произвольном направлении. Проводиться игра. Если ведущий видит, что участникам не удастся справиться с заданием, то группа открывает глаза. Несколько секунд свободно передвигаются. Замирают на получившемся, произвольном месте. Ведущий предлагает прокричать несколько раз, всем вместе, кричалку, направленную на поднятие духа.

Например: «Наш отряд – лучше всех!». Затем, не сходя с места, закрываются глаза и игра продолжается.

«МУРАВЬИНАЯ ТРОПА» (БОРДЮР)

Группа встает на бордюр или небольшое возвышение. Задача - поменяться местами. Крайний человек, должен перебраться (по верху, перешагивая человека, по ногам) через всю группу в конец. Затем за ним следующий и так всю группу. Условия: задание выполняется молча, касаться и наступать на землю нельзя. Если условие не выполняется, упражнение начинается с самого начала.

- Варианты: задание выполняется на определенное время; Группа разбивается на две части, и два человека из центра, пробираются к краям т.д.
-

«КОВЕР» (ПОКРЫВАЛО)

Вся группа становится на ковер (покрывало, кусок материи и т.д.). Размер такой, что бы минимум свободно пространства оставалось 1/4. Задача - нужно перевернуть ковер на другую сторону. Группе дается время на обсуждение как выполнить задание, после чего разговаривать и обсуждать нельзя. Условия: выполняется молча, если кто-то наступил на пол - упражнение начинается сначала.

«ТРЕУГОЛЬНИК»

Веревка натянута чуть выше груди самого высокого человека в группе между тремя деревьями или другими точками, если это реально. Группа находится внутри треугольника. Задача - всем перелезть над веревкой, не задев ее. Дается время на обсуждение, после чего разговаривать и обсуждать нельзя. Условия: выполняется молча, касаться веревки любыми частями тела и одежды нельзя. Деревья трогать тоже нельзя. Очень важно в этом задании соблюдать безопасность, страховать самим или участникам. Если кто-то задел веревку или нарушил технику безопасности – все возвращаются в треугольник и упражнение начинается сначала.

- ; в помощь группе в треугольник ложиться палка; тем, кто перебрался за треугольник разрешается пользоваться любыми подручными средствами (хоть лестницей); разрешается касаться деревьев выше веревки или целиком.
-

«БОЛОТО»

Дощечки расположены в две линии пополам по количеству участников, одна, свободная, дощечка ложится между линиями посередине. Задание - участникам нужно поменяться местами в зеркальном отображении. Условие: выполняется молча, если кто-то коснулся земли все начинается сначала. Дощечки должны быть такого размера, что бы только один человек мог на ней стоять.

«ПАУТИНА»

Исходные условия: между деревьями натянуты веревки в виде «паутины». Расстояние между деревьями – 2,5 метра. Верхняя веревка – на высоте 1,5 метра над землей. Нижняя – на высоте 0,3 метра. Ячейки «паутины» такие, чтобы в них можно было каким-то образом пролезть участнику. Число ячеек на два-три меньше числа участников. Группа находится по одну сторону от «паутины». Задание: пролезть всей группе сквозь «паутину». Ограничения:

- Сквозь одну ячейку может пролезть только один человек;
- Над «паутиной» и под ней могут пролезть два участника;
- Обходить «паутину» нельзя ни в ту, ни в другую сторону;
- Нельзя касаться «паутины» (веревки);
- При касании любым участником «паутины» (веревки) упражнение выполняется всей группой сначала.

Примечание: Использовать ячейки «паутины» вторично разрешается, если участников больше, чем ячеек, и только после того, как будут «использованы» все ячейки по одному разу.

«МАЯТНИК»

Исходные условия: между деревьями на высоте 3,5–4 метров натянута прочная веревка. Расстояние между деревьями 2,5 метра. К середине веревки привязана висящая вертикально прочная веревка с узлами в нижней части. Нижний конец висящей веревки – на высоте 0,5 метра над землей. Параллельно натянутой между деревьями веревке на земле чертятся две линии на расстоянии 1,5 метра от деревьев. Расстояние между линиями – 3 метра. Группа находится за одной из линий. Задание: всей группе переправиться за другую линию
Ограничения:

- Нельзя касаться земли между деревьями;

- Нельзя обходить деревья;
- Нельзя перепрыгивать;
- При касании любым участником земли между линиями упражнение выполняется всей группой сначала

«Я + ТЫ=МЫ»

Играющие делятся на две команды. Обе шеренги становятся напротив друг друга. Вожатый задает критерии, по которым команды должны построиться на скорость и на качество. Например: построиться по росту, по цвету волос (от самых светлых к самым темным), по первым буквам имени, по размеру обуви, по длине волос, по цвету глаз и так далее. Дополнительным условием может быть - молчание участников во время выполнения заданий.

«ВЕРЕВОЧКА»

Для проведения этой игры возьмите верёвку и свяжите её концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина верёвки зависит от количества участвующих в игре.) Все встают в круг и берутся двумя руками за верёвку, которая находится внутри круга.

Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук верёвку, построить треугольник». Сначала возникает пауза и полное бездействие, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями. Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры. Игру можно продолжать, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

«ПЕРЕКЛАДИНА»

Перекладина устанавливается на высоте талии самого высокого участника игры. И вся команда, взявшись за руки должна пройти под перекладиной лицом вверх.

15 шагов

Все встают в круг. Ведущий считает до пятнадцати. Участники на каждый счет делают шаг, в сторону, человека которого они до этого молча выбрали. На последнюю цифру они должны дойти до этого человека, не беда, если все разобьются не по парам, а по группам, кто-то мог выбрать одного и того же человека. Они на счет 15 должны выполнить какую-нибудь фигуру или движение.

«ХЛОПУШКА»

Все встают в круг. Задание проводится молча. По хлопку ведущего, все должны показать на человека которого они выбрали. Задание – что бы за меньшее число хлопков, вся группа показывала на одного и того же человека, в том числе и он сам на себя.

«МЯЧ ПО КРУГУ»

Все встают в круг. Дается задание команде, что бы мяч за три секунды передался как можно большее раз по кругу. Дается время на обсуждение. Вариантов очень много.

«ТАЛИЯ»

Группе дается задание: нужно встать так, чтобы взяв ремень или шарфик можно было им обхватит всю группу. Дается время на обсуждение и выполняется.

«ТИТАНЫ»

Дается задание: нужно группе встать так чтобы земли казалось лишь несколько ног (их количество примерно группа пополам минус два). Время на обсуждение и выполняется.

«ВОСКОВАЯ ПАЛОЧКА»

Группа стоит в плотном кругу. В центре в расслабленном состоянии стоит человек. Он начинает падать (не сгибая ног) в какую-то сторону. Группа ловит его и возвращает назад. Первый вариант: человек сам выбирает, куда падать. Второй вариант: Группа качает человека в каком-либо направлении. Техника безопасности: Исходное положение у стоящих в кругу - правая нога вперед, левая сзади в упоре, руки вытянуты вперед. Человека ловят на ладони. От группы требуется большое внимание и аккуратность, иначе человеку можно сильно навредить. Если в группе есть совсем слабый человек, то можно либо поставить его между двумя сильными, либо поставить сзади него более сильного человека, который просунет руки ему под плечи и будет его дублировать (при этом важно не обидеть самого этого человека).

«ПРИСЕДАЛКИ»

Задача для группы - одновременно всем отрядом присесть десять раз.

«КОЛЕНОЧКИ»

Во время течения всей игры участники двигаются по кругу. Сначала просто положив руки на плечи впереди стоящему, затем на талию, затем на талию через одного, затем на коленки. Финальная задача сесть на коленки человека, идущего сзади так, чтобы всему отряду было удобно.

«ФИГУРЫ»

Задача участников молча построиться в квадрат, треугольник, круг, овал и т.д. Можно давать детям то же задание, только с закрытыми глазами. И глаза дети не должны открывать, пока все не уверены, что построена нужная фигура.

«ПАЛЬЧИКИ»

Задача участникам с помощью четырёх пальцев обеих рук поднять одного участника. Игра проводится для рефлексии доверия в коллективе.

«ВЕРЕВОЧКА»

Все участники становятся в круг так, что их руки сцеплены друг с другом между ног. На шею одного из участников надевается верёвочный круг диаметром в один метр. Задача состоит в том, чтобы этот круг прошёл через весь круг и вернулся к человеку, у которого он был изначально.

«ОЧЕРЕДЬ»

Не надо сообщать название игры заранее, чтобы не дать играющим догадаться о смысле игры до того, как будут проведены необходимые приготовления. Принцип следующий. Один человек, который знает правила игры, должен построить всех по кругу с закрытыми глазами. Подглядывать нельзя. После этого все вытягивают вперед одну руку, и водящий потихоньку отстукивает по руке какой-то номер, в зависимости от числа участников. После этого водящий объявляет, что надо построиться по порядку номеров, т. е. человек, которого ударили один раз, должен быть первым, потом должен стоять человек, которого ударили два раза и т. д. При этом нельзя ничего говорить, хотя кричать, стучать, хлопать, обниматься, шалить, целоваться, да заниматься любыми вещами можно, лишь бы не говорить и не открывать глаз. Можно кому-то дать два одинаковых номера, а какой-то пропустить. Тогда могут получиться две очереди с разрывом, или получится одна, если люди догадаются о вашем действии. Желательно проводить

игру, когда люди более-менее раскрепощены и знакомы друг с другом, но можно это сделать, как способ узнать друг друга поближе.

«ЖАДИНА»

Две команды – две шоколадки (яблока и т.п.). Все игроки по очереди откусывают по кусочку. Побеждает та команда, которая быстрее съест шоколадку, причём шоколадки должно хватить на всех участников команды.

«ВАНЬКА-ВСТАНЬКА»

Все участники садятся в круг. Один человек по выбору вожатого называет число от одного до максимального количества участников. Вожатый считает до трёх и должно встать ровно то количество человек.

«ЧЕЛОВЕК К ЧЕЛОВЕКУ»

Участники разбиваются на пары и встают в круг. Ведущий дает команды, которые выполняются каждой парой. Например: правая рука к левой руке, спина к спине, ухо к уху, правая нога к правой ноге и т.д. Выполняя команды одну за другой, фигура все более и более усложняется, то есть предыдущие команды остаются зафиксированными до команды «Человек к человеку». После этой команды каждый участник ищет себе новую пару. Задача ведущего успеть найти себе пару. Оставшийся без пары становится новым ведущим.

«МАССАЖ»

Все встают в круг, затем поворачиваются боком, и делают «ненавязчивый» массаж, человеку стоящему впереди, затем все поворачиваются на 180 и опять.

«Я ВИЖУ В ТЕБЕ»

Участники игры становятся в два круга лицом друг к другу (получается два круга внутренний и внешний).

Первый этап игры - «Три пальца»: по команде вожатого, на счет 3 участники показывают человеку стоящему напротив пальцы от 1 до 3; 1 палец - просто постояли, посмотрели друг другу в глаза, 2 пальца - пожали друг другу руки, 3 пальца - обнялись; в случае если участники показывают разное количество пальцев, выполняется действие соответствующее меньшему количеству (например, один показал 3 пальца, а другой 2 - просто пожали друг другу руки). Вожатый после того как участники выполнили действия дает команду «Переход» и внешний

круг смещается на одного человека вправо. После этого вожатый снова считает: «Раз, два, три. Переход» и так до тех пор пока люди не пройдут полный круг, оказавшись снова в паре с тем же человеком с кото-рым и начинали данный этап.

«ФИКСАЦИЯ»

Все играющие встают в круг. Каждый участник выбирает любого человека стоящего в кругу себе в пару, никому об этом не говоря. Вожатый объясняет, что каждый должен сделать 15 шагов (не больше и не меньше) так, чтобы подойти к намеченному человеку и зафиксировать какую-либо заранее придуманную фигуру в паре с этим человеком. Вожатый громко вслух считает до 15, на каждый счет делается один шаг. Игра позволяет выделить эмоциональных лидеров, группировки, которые есть в отряде, определить уровень сплоченности в отряде. Сразу же после проведения игры необходимо провести обсуждение.

«ГУСЕНИЦА»

Задание нужно всем сесть друг другу на колени. Для этого группа встает в круг, поворачивается боком, сужает круг берется за талию человека. Затем можно обойти кружок. Но не просто так, а под слова. Для начала нужно задать ритм. Раз-два, раз-два. Потом разучит слова: «Спагетти, кетчуп, Кока-кола, спагетти, кетчуп, Кока-кола». Затем круг еще больше сужается и все берутся за талию человека через одного. Проходят кружок. Затем аккуратненько одновременно садится так, чтобы можно было расслабить ноги. Здесь важно сделать ровный круг, тогда людская масса распределится равномерно, и будет удобно. И уже в таком положении распеваю песенку сделать круг. Очень веселая игра...

«ПЧЕЛЫ И ЗМЕИ»

Перед началом игры нужно разбиться на две примерно равные по размеру группы. Те, кто хотят стать пчелами, отходят к окну, а те, кто хотят играть в команде змей, подходят к стене напротив. Каждая группа должна выбрать своего короля. Правила игры: Оба короля выходят за дверь и ждут, пока их позовут. Затем ведущий прячет два предмета, а короли должны их отыскать. Причем король пчел должен найти мед (например, губку), а змеиный король должен отыскать ящерицу (например, карандаш). Пчелы и змеи должны помогать своим королям. Каждая группа может делать это, издавая определенные звуки. Все пчелы будут жужжать: жжжжжжж... Чем ближе их король подходит к меду, тем громче должно быть жужжание. А змеи помогают своему королю шипением: шшшшшшш... Чем ближе змеиный король приближается к ящерице, тем громче должно быть шипение. После объяснения правил игры короли выходят за дверь, пчелы и змеи рассаживаются по своим местам. Необходимо помнить, что во время этой игры никто не имеет право ничего говорить. Побеждает та группа, чей король быстрее нашел свой предмет. После игры можно провести анализ:

- Твоя группа хорошо помогала королю?
 - Как вы взаимодействовали друг с другом?
 - Как ты чувствовал себя в роли короля?
 - Что для тебя было самым трудным в этой роли?
 - Ты остался доволен своими подданными?
 - Как вы считаете, губку и карандаш искать одинаково легко?
-

«КЛОУН»

Для проведения этой игры необходимо разделить на 2-3 команды и приготовить 2-3 коробки спичек. Точнее нужен не весь коробок, а только верхняя его часть. Внутреннюю, выдвигающуюся часть вместе со спичками можно отложить в сторону. Для того чтобы начать игру, все команды выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробок себе на нос. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем членам своей команды, руки при этом должны быть за спиной. Если у кого-то коробок упал, команда начинает процедуру заново. Соответственно выигравшей считается та команда, которая закончит передачу коробка быстрее. Недостатка смеха в этой игре не будет!

«ЯБЛОЧКО»

Эта игра опять же связана с передачей предмета двумя или несколькими командами. Этим предметом будет яблоко, и держать его нужно будет, зажав между подбородком и шеей. Руки за спину, итак. Начали! Если у вас не оказалось под рукой яблока, то с таким же успехом можно воспользоваться апельсином или теннисным мячом.

«САНДАЛИК»

Для этой игры нужно организовать не меньше трёх команд. Команды выстраиваются в колонны, расположенные на одной линии, предварительно разувшись. После того, как команды построятся, вожатый собирает всю обувь участников, сваливает её в кучу и перемешивает. Ведущим предлагается инструкция: «Это небольшая весёлая эстафета. Сейчас по очереди каждый из участников должен подбежать к этой куче, обуться в свою обувь и в обуви добежать до своей команды, передав эстафету следующему. Выигрывают умеющие быстро обуваться!»

«ТУКАН»

Тукан – это рыба, которую рыбаки часто сушат, нанизывая на длинные верёвки. Сейчас мы, подобно тукану, будем «нанизываться» на длинную, около 15 м. длиной верёвку, на одном конце которой привязана сосновая шишка. Эту шишку все члены команды должны продеть через всю одежду сверху вниз, передавая шишку друг другу по очереди. Естественно, выигравшей считается та команда, последний участник которой первым из всех команд вытащит из штанины брюк сосновую шишку с пятнадцатью метрами верёвки, привязанными к ней.

«ПОХОД»

Все садятся в круг и договариваются, что собираются в поход. Для этого они берут с собой разные вещи. Любого берут в поход с любой даже очень ненужной вещью, главное, чтобы он называл слово «пожалуйста» при просьбе взять его в поход. В любом другом случае, человека в поход не берут. Задача участников сделать так, чтобы всех взяли в поход.

«ЛУНОХОД – 2»

Всем участникам команды предлагается встать в круг. Один участник становится внутри круга на корточки и двигается по кругу со словами: «Я – Луноходик 1, пи-пи», одновременно крутя над головой рукой. Тот, кто засмеётся, тоже становится в круг и двигается за первым участником со словами: «Я – Луноходик 2, пи-пи». Так продолжается до тех пор, пока все участники не станут луноходами.

«ДУРДОМ»

Один человек выходит. Остальные договариваются, что будут отвечать на вопросы вошедшего таким образом, что ответ будет относиться к предыдущему вопросу. Естественно, что ответ на первый вопрос может быть самым бессмысленным. Вошедший же должен отгадать по какому принципу участники отвечают на вопросы.

«ГДЕ ТЫ?»

В игре участвуют три-четыре человека. Над головой каждого из участников располагаются огромные карточки с надписями «Зоопарк», «Туалет», «Спальня» и других неоднозначных мест. Участники не знают название места, которое расположено над ними. Их задача – после вопросов зрителей, их естественной реакции на несуразные ответы отгадать что же это за место.

«ГОЛОВА ВЕЛИКАНА»

Подготовка: Выбирается ведущий, остальные участники «играют» «голову великана». Для этого роли надо распределить следующим образом: один играет роль левого глаза, другой—правого, третий—носа, четвертый—уха и т. д. Затем надо скомпоновать такую мизансцену, чтобы образовалась фигура, напоминающая голову великана. Если участников много, то хорошо в таком случае дать кому-нибудь роль левой и правой рук. Игра: Перед «головой» становится ведущий и проделывает самые простые манипуляции. Например, он может подмигнуть, потом зевнуть, чихнуть, почесать ухо и т. д. «Голова великана» должна в точности воспроизвести все эти простейшие действия. Можно выполнять упражнение в несколько замедленном темпе.

«40 СЕКУНД»

Ведущий, ничего не комментируя, всем желающим выдает листок, на котором написано следующее: ПОМНИТЕ, У ВАС ЕСТЬ ТОЛЬКО 40 СЕКУНД!!!

1. Присядьте 2 раза.
2. Подпрыгните на левой ноге 5 раз.
3. Поднимите вверх обе руки 2 раза.
4. Внимательно прочитайте все задания.
5. Громко крикните свое имя.
6. Дважды громко мяукните.
7. Поцелуйте любых 3-х человек.
8. Повернитесь вокруг своей оси 3 раза.
9. Громко посмейтесь над ведущим игры.
10. Коснитесь рукой любых 3-х человек.
11. Подпрыгните на правой ноге 5 раз.
12. После того, как Вы прочитали все задания, выполните только задание №13 и 14.
13. Присядьте на корточки.
14. Положите лист перед собой на пол.



Желающие игроки, получив листок, начинают действовать. Единственное, что говорит ведущий, что у игроков всего 40 секунд на выполнение этого сложного задания. Если есть

неиграющие дети, ведущий может начать читать вслух содержание листка примерно через 20 - 25 секунд. Эту игру можно использовать как в классе, группе, так и на большой шоу-программе: хорошее настроение вам гарантировано.

«КИТ»

Все становятся в круг и берутся за руки. Желательно, чтобы поблизости не было бьющихся, острых и т.п. предметов. Ведущий говорит на ухо каждому игроку названия двух животных. И объясняет смысл игры: когда он называет, какое либо животное, то человек, которому сказали это животное на ухо, должен резко присесть, а его соседи справа и слева, наоборот, когда почувствуют, что их сосед приседает, должны не допустить этого, поддерживая соседа под руки. Все это желательно делать в довольно быстром темпе, не давая передышек. Прикол заключается в том, что второе животное, которое ведущий говорит игрокам на ухо, у всех одно и то же - «КИТ». И когда спустя минуту-другую после начала игры ведущий вдруг произносит: «Кит», то все неизбежно должны резко присесть, что приводит к продолжительному валянию по полу.

«СТЕНКА»

Вы просите участников подойти к любой вертикально стене и положить на нее руки на уровне груди и говорите: «Сейчас я буду говорить, и если вы согласны то переставляете одну руку вверх, если нет то в низ.... Понятно? Поехали!». «Вы любите мороженое? Вам нравится купаться? А как вам комары? Кто любит ездить на роликах? Ложиться рано спать? и т.д.» последняя фраза: «Вы умные люди?», все: да! «А чего же вы тогда по стенкам лазаете?

«КРЕСТ-ПАРАЛЛЕЛЬ»

Все обязательно садятся на стулья в круг. У вас в руках какой-то предмет, который можно передавать (маркер, шарфик и т.д.). Объясняете, что когда участник передает этот предмет другому человеку он должен сказать одну из четырех фраз «крест-крест», «крест-параллель», «параллель-крест», «параллель-параллель». Вы как ведущий, знающий правила игры, говорите, правильные ли участник сказал слова. И задача участников разгадать принцип. А принцип очень простой, «крест» обозначает, когда человек сидит скрестив ноги.

«ЗАГАДКИ»

Эти загадки, отгадываются путем Ваших ответов на вопросы, которые задают Вам те кто отгадывает. Вы может отвечать только «Да», «Нет» и «Не важно». Нужно следить за тем, как задан вопрос, если даже одна часть вопроса не верна, ответ: «Нет». Также стараться избегать,

чтобы участники не задавали много вопросов, типа: «Важно, что он...?», «А это важно?». Так же, ниже приведенные загадки служат лишь как вариант, Вы вправе менять отгадку, если она больше подходит, под те умозаключения, к которым приходят участники. Также не рекомендуется задавать их очень много за раз, так как они несколько однотипны, и участники после нескольких отгадок, смогут быстро раскусить и следующие. И еще БОЛЬШАЯ просьба, ни в коем случае не говорить отгадку, пока ее не отгадают.

В заключении скажу, что большинство загадок, связано со смертью или увечьями людей, поэтому маленьким детям или людям со слабой психикой их задавать не рекомендуется, так как при отгадывании загадок воображении работает очень сильно, и нет ни какой гарантии, к чему оно может привести этих людей.

1. Вступление: «Женщина что-то выбросила в окно, и через некоторое время умерла» Вопрос: Что выбросила и как умерла? Ответ: Она выбросила в окно бумеранг, и он вернулся обратно. Примечание: Фишка в том, что часто представляется, если что-то выбрасывается, то оно падает вниз, и кого-то точно задевает. Участники часто приходят к тому, что этот предмет попал в кого-то, ответ «Да», предмет убил его «Да»... и так далее. Если пошла такая линия с двумя людьми (а на самом деле она только одна), то поддерживайте ее и дальше.

2. Вступление: «Мужчина заходит в бар, подходит к бармену и просит стакан воды, на что бармен достает пистолет из-за стойки, человек говорит: «Спасибо» и уходит» Вопрос: Объяснить ситуацию? Ответ: Мужчина икал, и хотел запить водой, но бармен нашел лучший способ, напугав его. Примечание: Другой вариант: Мужчина и женщина скачут по степи, подъезжают к стойбищу, мужчина пытается, что то объяснить пастуху, пастух ничего не понимает, тогда женщина спрашивает, пастух показывает направление. Когда они немного отъехали, раздался выстрел, женщина обернулась и сказала: «Спасибо» мужик тоже икал.

3. Вступление: «Мужчина пришел на пляж, завел будильник и пошел купаться (будильник оставил на берегу) и через некоторое время утонул» Вопрос: Почему он утонул? Ответ: Мужчина был слепой, и будильник заводил, чтобы слышать в какой стороне берег, но когда звенел будильник, в это время пароход проплававший недалеко издавал гудок, и мужчина, не зная в какой стороне берег, поплыл наугад, и утонул когда обессилил. Примечание: немного не реально, но...

4. Вступление: «Представьте: Открытое окно, на полу битое стекло, разлита вода, и мертвая Джульета» Вопрос: Как она умерла? Ответ: Джульета – рыбка. Ее аквариум стоял на окне, и когда ветром открылось окно, аквариум разбился и рыбка задохнулась Примечание: Фишка опять в том, что Джульета сразу ассоциируется с девушкой...следующая загадка подобная. Поэтому не загадывайте ее сразу...

5. Вступление: «Жили два друга Билл и Джек. Как то вечером Билл пришел домой с вечеринки поздно, и Джек уже спал. Ночью Биллу очень захотелось пить, он встал попил, и опять лег спать. Наутро он обнаружил, что Джек мертв» Вопрос: Что случилось, и как Джек умер? Ответ: Как вы уже поняли Джек это опять рыбка, и Билл спьяну выпил воду из банки. Примечание: Вот так вот бывает, когда много пьешь, в смысле напиваешься...

6. Вступление: «Посреди комнаты на стуле сидит человек, а вокруг его еще двадцать ползают» Вопрос: А? Ответ: Детский сад Примечание: Простенько...

7. Вступление: «Вася решил купить себе модные ботинки за 90 рублей, и попросил у своих друзей Саши и Коли в займы по 45 рублей с каждого. И 90 рублями пошел в магазин, но там началась распродажа и он купил их за 85 рублей, когда оншел домой к нему пристали наркоманы и попросили денег, он дал им сразу 3 рубля, они довольные отстали, и у него осталось 2 рубля. Во дворе он встретил Сашу и Колю, и решил начать отдавать деньги, и отдал по 1 рублю каждому. И получается он теперь должен отдать $44+44=88$ рублей и плюс 3 рубля которые забрали наркоманы, получается 91 рубль « Вопрос: Откуда лишний рубль? Ответ: Примечание: Загадка без вопросов и ответов, то есть нужно подумать и сказать ответ

«АВТОДРОМ»

Участники садятся на корточки и берут себя за щиколотки. Цель игры – двигаясь на корточках и переваливаясь с ноги на ногу, подталкивать других игроков, чтобы вывести их из равновесия. Представьте себе автодром с налетающими друг на друга автомобилями. Толкаться можно только боками и спиной, использовать руки запрещено. Побеждает последний устоявший на ногах участник.

«ЗМЕЙКА»

Участники закрывают глаза и слоняются по комнате. Вожатый сообщает одному игроку шепотом на ушко, что он змейка. Игрок открывает глаза и останавливается на месте, но не произносит ни звука. Между тем остальные стараются отыскать змейку. Когда игрок натывается на другого, он должен спросить: “Змейка”? Если другой игрок молчит, значит, он и есть змейка. В этом случае игроки берутся за руки, присоединившийся игрок открывает глаза. Змейка начинает расти. Когда участник натывается на замок из рук, он должен знать, что это змейка, и постараться на ощупь дойти до конца цепочки. Игра заканчивается, когда змейка выросла окончательно.

«АУРА»

Участники игры разбиваются на пары и встают лицом друг к другу на расстоянии вытянутой руки. Затем, закрыв глаза, участники протягивают друг другу правую руку и касаются ладоней друг друга. Оставаясь с закрытыми глазами, игроки опускают руки и три раза поворачиваются кругом. После этого они стараются отыскать ладони друг друга.

«ЧЕМОДАН»

Участники встают в круг. Один из них начинает игру, говоря: "Я отправляюсь в дальние страны и пакую чемодан. Я кладу в него..." – и называет какой-нибудь предмет. Второй игрок повторяет слова и предмет предыдущего и добавляет свой предмет, "положенный в чемодан". Продолжайте игру по кругу до тех пор, пока у участников игры хватает изобретательности и памяти.

«КОШАЧИЙ ХВОСТ»

Участники выстраиваются в колонну. Каждый кладет руки на пояс впереди стоящего игрока. Эта колонна - "кошка". Игрок, стоящий последним, закладывает себе сзади за пояс повязку. Это "хвост". По сигналу ведущего кошка начинает ловить свой хвост: т.е. игрок, стоящий в колонне первым, пытается схватить хвост игрока, стоящего последним. Когда это ему удастся, то уже он становится в конец колонны, закладывает себе сзади за пояс повязку и становится хвостом. А головой кошки становится игрок, стоявший в колонне вторым.

«КОТОВАСИЯ»

Два (или более) кота стараются ухватить друг друга за хвост.

ПЯТНАШКИ «АМЕБА»

В этом варианте игры в пятнашки водящий берет запятого игрока за руку. По мере продолжения игры цепочка игроков ("амеба") становится все длиннее и длиннее, пока не поглотит всех игроков. Амебу можно делить: как только в ней оказывается 6 человек, она распадается надвое. Вскоре амебы будут повсюду!

«АЙСБЕРГ»

«Айсберг» на сближение. Берем 2 большие газеты, кладем на пол. Это 2 айсберга. делим на 2 команды. Размер газеты должен соответствовать количеству участников. Ведущий - касатка, участники - пингвины. Сначала все хаотично бегают и когда вожатый говорит «Касатка!», команды должны запрыгнуть на свой айсберг, кто не успел, тот выходит. Постепенно газеты сворачиваются. Суть в том, что все помогают друг другу удержаться на льдинке.

«НЕВИДИМАЯ СВЯЗЬ»

Вся группа стоит в общем кругу или может даже сидеть в хаотическом порядке. Ведущий отматывает от клубка часть нитки, после чего, продолжая держать конец нити в руке, передает клубок любому из участников. Этот участник должен представиться и рассказать немного о себе. После этого он, продолжая держать нитку, передает клубок следующему участнику. Каждый участник, рассказав о себе, передает клубок следующему. После того, как все участники представились, оказавшись связанными одной нитью, тренер может попросить поднять руки, в которых находится нить и посмотреть на чудесный узор из нити, который получился. После ведущий просит в обратном порядке возвращать клубок и вспоминать о том, что рассказывал каждый участник.

«ЧЕТЫРЕ СТЕНЫ»

Листы с надписями «Полностью согласен», «Скорее согласен», «Скорее не согласен», «Полностью не согласен» вешают на четыре стены комнаты. На каждую стену – один листок. Ведущий объясняет, что когда он будет называть одно утверждение за другим по выбранной тематике тренинга, участники должны подойти к той стене, на которой находится запись с соответствующим мнением, с которым они согласны в данный момент. После того, как список утверждений будет закончен, ведущий просит всех вернуться на свои места и проводит групповую дискуссию.

УПРАЖНЕНИЕ «ВЗАИМНЫЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ».

Задача каждого – представить своего коллегу группе. Для этого у каждой пары будет 6 минут (по 3 минуты на каждого человека) для того, чтобы получить необходимую информацию о партнере. В итоге, у каждого будет 1-1,5 минуты на представление своего партнера группе. Итак, начнем. Если участникам сложно определить, что именно рассказывать, тренер может задать определенный перечень вопросов, например:

В парах каждому участнику нужно ответить на следующие вопросы:

- имя
- вспомните детскую мечту, кем хотели стать?
- ваше хобби?
- есть ли домашние животные?
- ...

По истечении времени все участники возвращаются в круг. Партнер из пары должен презентовать для группы своего партнера.

«ПЛЕЧО К ПЛЕЧУ»

Все встают вразброс и ведущий называет части тела. Например «плечо к плечу» и все ребята должны найти себе пару и встать плечом к плечу. Потом «спина к спине» и т.д. Игра должны проходить быстро.

«ЗАКРУЖИВШИЕСЯ ОРФОГРАФЫ»

Придумайте какое-нибудь слово. Напишите каждую букву этого слова на отдельном листе. Сделайте по одному комплекту букв для каждой команды. На каждом листе, внизу, напишите различные комбинации трех цифр. Затем скомкайте каждый лист, придав им форму шара, и положите их в корзину для каждой команды отдельно. Соревнование проходит так: первый игрок каждой команды бежит к корзине и берет один комок. Затем они должны обернуться вокруг своей оси в соответствии с написанными на листе цифрами. Например, если написано 9-3-5, то они должны обернуться 9 раз влево, 3 раза вправо и 5 раз влево. После этого, они возвращаются к своей команде. Выигрывает та команда, которая первой правильно соберет слово.

«ПИСЬМО»

У всех должен быть листик и ручка. На листике все будут писать прикольную фразу, которая продолжает фразу ведущего. После каждой фразы написанное закрывают, загибая листок от себя, и передают соседу по часовой стрелке. Привет... (кто) Пишет тебе... (кто) Поздравляю с... (чем) Желаю тебе... (чего) Приглашаю... (куда) Возьми с собой... (что) Встретимся... (где, когда) До встречи... (кто) Имя...

Имена, места и обстоятельства можно придумать. Не забудьте напомнить участвующим, чтобы не «перегибали палку». P.S. В этой игре должно участвовать не менее 11 чел..

«СТАРИК С ГАЗЕТОЙ»

Один человек сидит на стуле. У него завязаны глаза, а в руке газета, свернутая в «дубинку». Под его стулом находится приз. Все по очереди должны пробраться к призу так, чтобы его не ударил сидящий на стуле. Если «нарушителя спокойствия» ударили, он уходит. Кто взял приз незамеченным – выигрывает.

«ПОДАРОК»

Приготовьте заранее 3 коробки из-под обуви, 3 пары варежек, 3 ножниц, 3 скотча, 3 ленты для упаковки. Раздайте это трём игрокам. Их задача: как можно быстрее в варежках положить в коробку какую-нибудь свою вещь и красиво упаковать (в варежках), а потом подарить кому-нибудь из присутствующих. Кто сделает это быстрее (и «аккуратней»), тот и выигрывает.

«ДВА ЦВЕТА»

Все делятся на 2 команды, но перед этим все становятся в ряд и им на спины цепляют листики 2-ух цветов (например: красный и синий). Они не должны подсматривать. Количество цветов должно быть равным (10 синего и 10 красного). Потом скажите, что синий цвет должен собраться в одном углу, а красный – в другом. Во время игры запрещается говорить и подсказывать другому игроку, какой у него цвет.

«ТИШЕ, МЫШИ!»

Все стоят в одном конце комнаты, а один сидит посередине комнаты с завязанными глазами. Каждый по очереди должен пройти в другой конец. Если сидящий услышал шорох в той стороне, где по его мнению кто-то крадется, он должен указать рукой. Если он угадал, тот человек уходит. Побеждает тот, кто смог пройти незамеченным.

«КУКАРЕКУ!»

Все стоят в кругу, а один стоит посередине с завязанными глазами и с газетой, свернутой в «дубинку». Тот, к кому он дотронется «дубинкой», должен кукарекнуть не своим голосом, а человек с «дубинкой» должен угадать кто это. Если он угадал, «петушок» становится на его место.

«НАЙДИ ВЕЩЬ»

Разделите людей на 2 группы и посадите их отдельно. Между ними поставьте стол. Затем скажите командам, что вы будете зачитывать задания, которые сразу нужно выполнить. Команда, выполнившая задание первой (положившая раньше требуемый предмет на стол), получает соответствующее количество очков.

Носовой платок - 10 Ключи - 3 Кофту - 15 Кроссовок - 20 Ручку - 5 Жвачку - 10 10 гр. одной купюрой - 10 Расческу - 5 Пару туфлей - 20 Бейсболку - 10 Ремень - 10 Карандаш - 7 Шнурок - 15 Куртку - 20 Часы - 10 Зеркало - 15 Очки - 15 Значок - 15 Вещь, которую можно съесть - 30 Записную книжку – 10.

Список можно пополнить.

«СЛЕПОЙ БОГАЧ»

Выбираются 3-5 человек. Им завязывают глаза и дают в руки несколько монет разной стоимости. Они должны на ощупь определить сумму денег, которая у них в руках. Кто угадает, или тот кто будет ближе всех к правильному ответу, – выигрывает.

«ТОНКОСТЬ ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТИ»

Выберите 1 игрока и завяжите ему глаза. Дайте ему в руки 2 столовые ложки. Положите на стол небольшую вещь (или несколько). Задача игрока: с помощью ложек, «на ощупь», угадать предмет(ы).

«МУЗЫКАЛЬНЫЕ ШЛЯПКИ»

Заранее приготовьте шляпки, сделанные из газет для каждого игрока. (Если вы проводите эту игру зимой, то можно воспользоваться обычными зимними шапками). Дайте им шляпки, но один игрок должен остаться без шляпы, т.е. количество шляп должно быть на 1 меньше, чем игроков. Поставьте игроков в круг. Они будут ходить по кругу и снимать шляпы с головы того, кто стоит перед ними и одевать на себя. Процесс не прекращается: снимаешь-одеваешь-снимают с тебя-снимаешь-одеваешь... и т.д. Всё это делается во время музыки. Когда музыка останавливается, игроки тоже останавливаются, больше не двигаясь (и не пытаясь снять шляпу). Кто остался без шляпы (на голове или в руке), тот выходит. С каждым вышедшим игроком убирают одну шляпу. Побеждают 2-3 оставшихся игрока.

«УЗНАЙ СВОЕ ЧИСЛО»

Играет не больше 10 человек. На спине у каждого игрока – табличка с числом. Игроки своих чисел не знают, им известна только общая сумма. Задача игроков: посмотреть числа на спинах у других, подсчитать сумму и определить свое число. Разговаривать нельзя. Кто первый определит, должен быстро подбежать к ведущему и сказать. Если ответ правильный, он выигрывает.

«КНИГА, МОНЕТА И МЯЧ»

Каждая команда получает монету (5 коп.), книгу и мяч. Каждый игрок должен пройти определенную дистанцию, держа книгу на голове, монету глазом, а мяч между коленями, не помогая руками. Зрелище неопишное!

«УРОК АНАТОМИИ»

Все игроки разбиваются на пары и образуют два круга. Один игрок из пары находится во внешнем кругу, а другой – во внутреннем. Внешний круг начинает движение по часовой стрелке, а внутренний – против. Ведущий дует в свисток и кричит что-то вроде: «Рука, ухо!». В этот момент пары должны найти друг друга соединившись подобным образом (в данном примере: один рукой держится за ухо другого). Пара, которая сделает это последними выбывает из игры. Движение продолжается, а ведущий продолжает выкрикивать комбинации. Варианты: Палец, нога! Бедро, бедро! Локоть, нос! Нос, плечо! Голова, живот! ...и т. д.

«СКОТНЫЙ ДВОР»

Дайте каждому игроку свернутую карточку, на которой будет написано имя какого-нибудь животного (количество карточек с определенными животными должно быть равным, т.е. 5 коров, 5 поросят, 5 лошадей т.п.). Никто не должен смотреть, имя какого животного там записано. Все сидят на стульях и ждут дальнейших инструкций. Когда все получают карточки, ведущий просит всех посмотреть на название животного и затем выключает свет. В этот момент все встают и начинают воспроизводить звук своего животного. Задача игроков: «воссоединиться с остальными представителями данного вида». Выигрывают «животные», которые первые отыскали «своих».

«ПО ОСТРОВАМ»

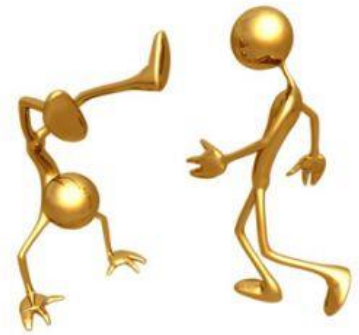
В этой игре каждый игрок получает по две газеты, по которым он будет передвигаться. Игрок делает шаг на развернутую газету, которая лежит перед ним, оборачивается и перекладывает газету, лежащую позади, вперед, продолжая таким образом движение. Побеждает тот, кто первым доберется до обозначенной метки.

«ЖИВОТНОЕ»

Каждый участник должен определить для себя, какую часть тела животного он представляет. Нельзя договариваться заранее. Ведущий указывает, с какой стороны голова. Затем каждый должен занять свое место в теле животного, молча. Когда все выстроились, участники называют свою часть.

Вопросы для обсуждения Почему участник выбрал именно эту часть тела/организма? Какие нестандартные части тела появились? Чего не хватает организму (особенно жизненно важного - головы, ног/ноги, рук и пр.)?

Советы ведущему: Данное упражнение помогает оценить команду, ее слаженность/неслаженность, каких навыков (частей тела) не хватает? Возможно слишком много голов, и совсем нет рук или ног и т.д.



«СЛОН»

Инструкции участникам Вы отправились в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться ваш взор. Закройте (завяжите) глаза, для связи положив правую руку (можно обе руки) на плечо (талию) впереди стоящего человека и пройдите цепью по маршруту молча.

«АКВАРИУМ»

Перед участниками группы ставится реально существующая проблема. В центр круга садятся три добровольца, один стул остается свободным. Остальные участники тренинга, выполняя роль наблюдателей сидят за кругом. Три добровольца начинают обсуждать поставленную проблему. Задания участникам группы:

1. Говорить могут только участники внутреннего круга
2. Участники внешнего круга соблюдают полную тишину, молча наблюдая за происходящим в круге.
3. Трое участников внутреннего круга обсуждают сложившуюся ситуацию или решают какую либо проблему
4. В любой момент каждый, сидящий в кругу, может попросить помощи у внешнего круга
5. Можно войти в круг и без просьбы о помощи.
6. В любой момент любой участник, сидящий в кругу, может выйти из внутреннего круга и стать наблюдателем.

Вопросы для обсуждения: Что произошло во время выполнения упражнения ?, Что Вы чувствовали, находясь во внешнем и внутреннем круге?, Что Вы чувствовали когда входили во внутренний круг и когда выходили из него?, почему Вы были активным участником «аквариума» или оставались пассивными?

Вариации: Если большая группа (30-35 человек), то внутренний круг может состоять из 4 участников и одного дополнительного места для предполагаемого участника из внешнего круга. Если группа более 35 человек, то есть опасения того, что часть участников из внешнего круга «выпадут» из процесса.

«АВАРИЯ НА АЭС»

На АЭС случилась авария. Реактор (контейнер) и территория вокруг него заражена. Отряду спасателей необходимо за определенное количество времени достать из реактора (контейнера) 10 зараженных предметов и захоронить их, при этом не касаясь доставаемых предметов руками и не касаясь (площадки) земли любыми участками тела на обозначенном (зараженном) участке. Кроме радиоактивных веществ в реакторе находится радиоактивный мусор.

Условия проведения:

- 1) обозначить зараженный участок площадки (он может быть любой формы);
- 2) в центр площадки поставить контейнер с предметами;
- 3) Количество предметов в контейнере может быть равно числу участников, но может быть и меньше;
- 4) Каждый из участников обязательно должен побыть в роли спасателя, т.е. достать предмет из контейнера;
- 5) Спасатель достает из контейнера только один предмет;
- 6) В роли спасателя можно побывать только один раз за игру;
- 7) Если зараженный предмет достали из контейнера, и он упал в пределах зараженного участка (внутри фигуры), то вся команда возвращается на исходную позицию и игра начинается сначала;
- 8) упражнение считается выполненным, если за определенное количество времени, все предметы из контейнера окажутся за пределами обозначенной зараженной зоны, и все выше перечисленные условия будут соблюдены.

Вопросы для обсуждения - Что вы чувствуете? - Что вы чувствовали во время выполнения упражнения? - Что произошло? - Какие уроки вы извлекли? - Как можно было сделать выполнение этого упражнения лучше? - Что произошло в ходе упражнения? - Что конкретно вы сделали, чтобы задачу выполнить? - Какие чувства вы испытали? - Были ли явные и скрытые лидеры? - Какие роли вы выполняли? - Были ли явные и неявные лидеры в команде? - Какие качества лидера проявились? - Какие трудности Вы испытывали при обсуждении, что было самым трудным, легким в процессе обсуждения и выполнения?

Вариации: Не все из участников могут быть спасателями. Необходимо обращать внимание на физические данные участников, может быть одежду (если это больше женская группа) и тогда необходимо изменить 4 пункт условий выполнения.

«БУМАГА»

Разбиться по парам. Каждой паре дается лист бумаги. Оба партнера держат за уголки лист бумаги, сидя прямо друг против друга. Лист – это нечто очень важное и ценное, что угодно. Что именно – решает каждый сам. Задача для каждого участника пары состоит в том, чтобы в течение 5 минут завладеть листком бумаги любыми способами. При этом можно использовать любые методы: переговоры, убеждения, взывание к человечности и т.д.

Условие: лист бумаги должен остаться целым.

«ЯРЛЫКИ»

Осторожно наклеить на лоб каждому участнику кусочек бумажного скотча с надписью так, чтобы тот, кому вы клеите, не увидел, что написано. На скотче написаны названия разных социальных групп, которые будут представлять участники тренинга: «крутой», врач, цыганка, нищенка, рокер, рэкетир и т.п.

Инструкция участникам: Вы - туристы, волей обстоятельств попавшие в одну гостиницу, в которой только две комнаты. Вам надо переночевать в этой гостинице. Разойдитесь по комнатам в зависимости от возникающих между вами отношений. Отношения строятся в соответствии с этикетками или ярлыками. Вам надо постараться догадаться, кто вы такой. Другие участники не имеют права прямо сказать вам это, но своим поведением, жестами, в разговоре они невольно проясняют ситуацию. Упражнение заканчивается, когда все разделились по комнатам и догадались, кто есть кто.

«МОИ СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ»

В течении одной минуты рассказать о своих сильных сторонах. Каждый участник группы выходит в центр круга, садится на стул и рассказывает о своих сильных сторонах. Остальные участники молча слушают.

Вопросы для обсуждения а) Что Вы чувствовали, когда Вы высказывались сами и когда говорили другие? б) На что Вы обратили внимание при выполнении этого упражнения? в) Помогло ли Вам это упражнение более ясно осознать свои сильные стороны?

Вариации: Если очень большая группа, то упражнение можно провести в микрогруппах по 15 человек и обсудить его на большом круге.

Советы ведущему: Будьте внимательны, обращайтесь внимание на позу человека, его интонацию, формулировку высказывания. Не перебивайте участника.

Открытый форум

Инструкции участникам: Любой желающий может свободно высказаться на любую тему, задать любые вопросы любому участнику, дать комментарии чему-либо и т.д. Условия проведения: ведущие не должны вмешиваться в ход дискуссии, отвечать на вопросы, вступать в дискуссии с участниками и вообще проявлять заметный интерес к происходящему. Вопросы для обсуждения:

«СИЛЬНЫЙ ВЕТЕР ДУЕТ...»

Все сидят на стульях в кругу. Один человек стоит в центре круга, он – ведущий. Ведущий говорит фразу, которая должна начинаться словами «сильный ветер дует на тех, кто...» и называет какой либо признак, присущий нескольким или всем участникам группы (например, цвет глаз, элемент одежды и т.д.). Те участники, кому присущ этот признак, должны подняться и поменяться местами друг с другом. Тот, кому не досталось места становится ведущим. Нельзя занимать соседние места.

«СНЕЖНЫЙ КОМ»

Участники по очереди называют свое имя с каким-нибудь прилагательным, начинающимся на ту же букву, что и имя (желательно чтобы прилагательное характеризовало участника). Следующий по кругу должен назвать предыдущих, правильно повторив их имена и использованные с именами прилагательные, затем назвать себя.

«ПАССАЖИРЫ И БИЛЕТИКИ»

Играющие встают парами лицом друг к другу, образуя два круга (девушки – внутренний круг, а юноши - внешний). Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит безбилетник – «заяц». По команде ведущего: «поехали», круги начинают вращаться в разные стороны. Ведущий громко произносит: «контролер». «Билетики» остаются на местах, а «пассажиры» должны найти свой «билетик». «Заяц» хватается тот «билетик», который ему понравился. «Пасса-жир», оставшийся без «билетика» становится водящим – «зайцем». При встрече «билетик» и «пассажир» знакомятся. После этого «билетики» у «пассажиров» меняются (переходят к следующему по кругу). Через некоторое время «пассажир» может ловить не только свой «билетик», но и любой понравившийся ему «билетик». Игру можно сопровождать музыкой.

«СНЕЖНЫЙ КОМ»

Все становятся в круг. Один называет свое имя. Следующий участник, по часовой стрелке, называет имя первого и свое имя. Третий называет имя первого, затем имя второго и свое имя. Так игра продолжается, пока первый не назовет все имена по кругу. Для того чтобы игра на знакомство не превратилась в механическую зубрежку, попросите ребят в момент произношения имени смотреть на того человека, имя которого произносится. Также игра станет малоэффективной, если количество участников будет слишком большим.

«ВИЗИТКА»

На заранее подготовленных карточках необходимо написать имя, можно что-то изобразить, нарисовать символ.

ИГРА «РУЧКА»

Игра на внимание. Играющие сидят в круге. Ведущий передает своему соседу ручку и говорит: «Я передаю ручку правильно». Далее ручку передают по кругу друг другу, а ведущий комментирует, правильно ли передается ручка. Задача играющих догадаться, как правильно передать ручку. Ведущий может загадывать самые разные варианты. Например, правильно передает тот, кто улыбался соседу, смотрел на соседа и т. д.

ИГРА «ХИ-ХИ, ХА-ХА».

Группа стоит в кругу, синхронно делает движение руками и произносит: «хи – хи – хи – хи – хи», «ха – ха – ха – ха – ха», уменьшая счет от 5. Группа должна справиться с заданием и при этом не засмеяться.

ИГРА «КТО ОН?».

Игра на внимание. Ведущий игры перечисляет фамилии писателей: Толстой-писатель, Чехов-писатель и т. д., поднимая руку. Все играющие должны поднимать руку за ним. Неожиданно ведущий вставляет свой перечень фамилию известного деятеля, который не является писателем, прибавляя к ним слово «писатель» и поднимает руку. Игроки не должны в этих случаях поднимать руку. Тот, кто ошибся, выходит из игры. Игра должна идти в быстром темпе.

«УБИЙЦА».

Игра на внимание. Двое водящих выходят за дверь. Ведущий определяет, кто из них будет «убийца». Им он дает по книге. В одной из книг находится специальный листок. Никто кроме водящих и ведущего об этом не знает. Затем они возвращаются ко всем, задача которых угадать, кто из них «убийца». Они могут задавать различные вопросы, наблюдать за поведением и т. д. Но книги в течение всей игры находятся у водящих. Задача водящих в том, чтобы игроки не приняли их за убийцу. После некоторого времени игра приостанавливается и выносятся вердикт участниками игры. А затем вскрывается «убийца». Можно обсудить игру, почему удалось или не удалось догадаться играющим? Игру можно продолжить с новым «убийцей».

«ПЕЧАТНАЯ МАШИНКА».

Вариант №1.

По очереди игроки называют по букве алфавита, запоминая доставшиеся им буквы. Ведущий предлагает напечатать телеграмму с определенным текстом. Например: «Еду, встречай, гном». Перед началом и в конце фразы вся группа должна хлопнуть в ладоши два раза. Затем один раз хлопает «печатая букву» тот, кому досталась первая буква телеграммы, за ним тот, у кого вторая буква и т. д. После того, как слово «напечатано», вся группа делает один хлопок, отделяя слова друг от друга. Игра продолжается, пока группа не передаст телеграмму. Все это делается без слов.

Вариант №2.

Все садятся в круг. Между игроками распределяются буквы алфавита. Затем ведущий говорит фразу и начинает ее писать. Чью букву пишут, тот хлопает в ладоши. Постепенно темп можно увеличивать. Игра развивает внимание и быстроту реакции.

«РЫБКА»

Ведущий: «Игра на внимание. Представьте, что моя левая рука – это море (делает волнообразное движение), а правая – рыбка (правой ладошкой изображает рыбку, которая плывет, извиваясь). Когда рыбка выплывает из моря, т. е. правая рука поднимается над левой рукой, то вы хлопаете в ладоши. Итак, начнем!». Ведущий первоначально делает медленные движения. Затем вводит обманные движения, ускоряет темп, устраивая овалы.

«ЛЕВАЯ НОГА, ПРАВАЯ РУКА».

Ведущий делит зал на 4 части (если использует 2 руки и 2 ноги, если только 2 руки или 2 ноги, то зал делится на 2 части). Каждая часть зала отвечает за какую-то часть тела. Когда

ведущий поднимает правую руку, то в ладоши хлопает та часть зала, которая отвечает за правую руку и т.д. Игра на внимание. Ведущий должен путать детей (скрещивать руки и ноги, поднимать руку из-за спины и т.д.).

«ДВАДЦАТЬ Я»

Двадцать раз ответьте на вопрос «кто я такой?». Используйте характеристики, черты, чувства для описания себя. Затем приколите лист бумаги на грудь и подходите к другим членам группы. Внимательно читайте то, что написано на груди у других. Можно обговорить с кем – ни будь о свои ответы.

«ПАРОВОЗИКИ».

Выполняется в тройках. Каждая тройка представляет собой поезд. Паровоз идет первым с вытянутыми вперед руками. Вагон передает управление, машинист управляет всем поездом. При этом у вагона и паровоза завязаны глаза. При обсуждении акцент ставится на том, насколько было спокойно в роли паровоза, который идет первым.

«СКУЛЬПТУРА НЕДОВЕРИЕ – ДОВЕРИЕ».

Выбирается один участник по желанию, который будет «глиной», из которой другой участник будет лепить скульптуру «недоверие». Затем ведущий обращается к участникам: что в скульптуре говорит нам о недоверии и что можно сделать, чтобы она стала скульптурой «доверие»?

«ТОЛЬКО ВМЕСТЕ»

«Разбейтесь на пары и встаньте спиной к спине. Сможете ли вы медленно, не отрывая своей спины от спины партнера, сесть на пол? А теперь мне интересно сможете ли вы таким же образом встать? Постарайтесь определить. С какой силой вам нужно опираться на спину своего партнера, чтобы обоим было удобно двигаться. А теперь попробуйте то же и с другими партнерами»

«КОМПЛИМЕНТ»

Участники садятся в круг. Далее, каждый по очереди описывает соседа справа и делает ему при этом комплимент.

«ТЕЛЕФОННЫЙ ЗВОНОК»

Выберите двух ребят и одну девушку, которые могли бы говорить убедительно по телефону. Каждому из них дается сложная ситуация. Их задание в течение двух минут убедить выбранного участника их помочь выбраться из этой сложной ситуации.

Парень №1: на этих выходных у тебя свидание, но твоя подруга говорит тебе, что к ней приезжает в гости кузина, и она не может оставить ее одну. Итак, свидания вдвоем не получится. Кузина - маленькая, полная и несимпатичная, однако она очень хороший человек. Тебе нужно убедить своего друга пойти на свидание с этой кузиной.

Девушка: Ты одна дома, стоишь на кухонном столе, замерев от страха, потому что внизу по полу бегает мышь. Ты должна убедить свою подругу прийти и убить мышь.

Парень №2: Ты надолго застрял дома в роли няньки своего младшего брата (или соседского ребенка). Теперь ребенок плачет, потому что сходил в туалет в штаны, и их нужно ему поменять. Ты должен убедить своего друга прийти и поменять ему памперс вместо тебя. Побеждает тот, кому понадобится меньше всего времени, чтобы убедить своего друга.

«ПОВОРОТ НА ВОЗДУШНОМ ШАРЕ»

Для этой игры нужно 6 человек. Поставьте всех участников парами и дайте каждой паре надуть по шару. После этого попросите игроков поместить шарик между животами. Дайте каждой паре по воздушному шару, попросив его надуть и поместить между животами (на полпути шарик будет находиться между спинами участников в парах, в конце пути – снова между животами). Не касаясь шара руками, участники в парах поворачиваются на 360 градусов (сначала шар должен оказаться между спинами ребят, в конце задания – снова между животами). Самое сложное для участников в этой игре – держаться на таком расстоянии друг от друга, на котором шарик не лопнет, и не упадет на пол. Пара, у которой шар упадет, начинает игру сначала. Как только участникам удастся сделать удачный поворот, они должны лопнуть шарик (и опять все это без участия рук!)

«ФЕЙЕРВЕРК ИЗ ВОЗДУШНЫХ ШАРОВ»

Выберите двоих или троих участников и привяжите по несколько воздушных шаров на каждого – к рукам, коленям, шее и т.д. Оставьте при этом 60 см нитки свободной на каждом шаре, таким образом, шары будет поймать нелегко. Первый, у кого получится лопнуть все шары, не пуская в ход руки и зубы, становится победителем.

«МАСТЕРА ПАНТОМИМЫ»

Игрок одной команды для своих соперников должен, используя мимику, жесты и не произнося ни звука изобразить загаданный предмет, так, чтобы все догадались, кто это.

«ГЕОМЕТРИЧЕСКАЯ ЗАДАЧА»

Предложите добровольцам только из шести спичек сложить четыре треугольника. (Из трех спичек сделать треугольник, а остальные три поставить внутри пирамидой – получится 4 треугольника).

«БЕЛКИ, ОРЕХИ, ШИШКИ»

Подготовка: играющие рассчитываются по три. Первые номера — белки, вторые — орехи, третьи — шишки. Каждая тройка (белка, орех, шишка) берется за руки, образуя кружок. Ведущий стоит в середине площадки.

Игра: ведущий кричит: «Белки!» — и все играющие, названные белками, должны поменяться местами, а водящий в это время старается занять любое освободившееся место. Если он сумеет это сделать, то становится белкой, а оставшийся без места — ведущим. По команде «Орехи!» или «Шишки!» меняются местами другие игроки.

Вариант игры: в разгар игры можно подать команду: «Белки, орехи, шишки!» Тогда все игроки должны поменяться местами.

«ТОЛСТОЩЕКИЙ ГУБОШЛЕП»

Для участия в конкурсе требуется 2-3 человека, которые по очереди выполняют следующие действия: игроку необходимо положить в рот 5 карамелек и тут же произнести «Толстощекий губошлеп». Как только он произносит это, ему дается еще 2 конфеты, и он снова произносит злосчастную фразу. Главное – игрок не должен успевать жевать конфеты, все должно происходить довольно быстро. Выигрывает игрок, положивший в рот наибольшее количество конфет.

«ЖЕЛЕ НА РАКЕТКЕ»

Передавайте по кругу кусочек желе с помощью теннисной ракетки. Тот, у кого он упадет, получает штрафные очки.

«МУМИЯ»

Двое или более участников становятся спина к спине и пытаются как можно плотнее обмотаться туалетной бумагой. Для этой игры вы можете создать и две команды по два человека в каждой.

«ПРИВЕТСТВИЕ»

Перед проведением скажите участникам, что у кого-то в комнате есть подарок, и он отдаст их пятнадцатому человеку, который поприветствует его и познакомится с ним. Эта игра способствует быстрому знакомству ребят друг с другом.

«РАЗГОВОРНЫЙ МАРАФОН»

Выберите пять участников, которые любят поговорить. Каждый из них должен будет говорить на определенную тему в течение 30 секунд (и сидеть при этом на стуле, что не просто!). Тех, кто выйдет за границу установленного временного лимита, наказывают без предупреждения. Для того, чтобы ребята не стремились закончить раньше, скажите им, что те, кто закончит более, чем за пять секунд до конца, также получают наказание. Цель – говорить без остановки почти 30 секунд, не превышая лимит. Паузы длиннее 3 секунд не допускаются. Определитесь с темами и начинайте игру. Желательно, чтобы все темы прямо относились к теме встречи.

«ЧАСОВАЯ БОМБА»

Участники передают по кругу заведенный будильник. Проигрывает тот, в чьих руках он прозвенит. Проигравший может ответить на какой-либо каверзный вопрос аудитории или выполнить желание. Замечание: выставляйте будильник на короткое время, не затягивайте.

«ТЕСТ НА ЧУВСТВО ВРЕМЕНИ»

Попросите всех встать, объяснив, что проведете тестирование на лучшее ощущение времени. Все, кроме ведущего, закрывают глаза. Тот, кто сядет на свое место ровно через 1 минуту, получает приз.

«КАЛАМБУР»

По сигналу ведущего все участники игры прикладывают названные части тела к определенным предметам в комнате. Например, локоть – лампа, стопа – стена и т.д. Главное в игре - не потерять равновесие и не упасть. Тот, кто падает, выходит из игры. Последний оставшийся в игре участник получает приз.

«ТЫ ПОЙМАЕШЬ!»

Участник поворачивается лицом к аудитории. Ведущий становится сзади него и бросает через его голову теннисный мячик, затем телефонную карточку и тетрадь. Задача участника – поймать хотя бы два из трех летящих предметов. (Эту игру можно использовать в качестве наказания для проигравших в любой другой игре).

«ТЕСТ НА КООРДИНАЦИЮ ДВИЖЕНИЙ»

Этап №1: нужно стать перед аудиторией и

1. Опустив руки, хлопнуть ладонями по коленям;
2. Хлопнуть в ладоши;
3. Правой рукой взяться за нос, а левой - за правое ухо;

Этап №2: повторить шаги 1) и 2) первого этапа

- 3)левой рукой взяться за нос, а правой - за левое ухо;

Этап №3: повторить первый и второй этапы, в несколько раз увеличив скорость движений

«ВЕЛИКИЙ МАКАРОН»

1. Раздайте каждому по карандашу и карточке размером 3×5, и попросите ребят написать сверху на карточках свои имена.

2. Дайте указание участникам написать короткие вопросы о своем будущем.

3. Сложите карточки пополам.

4. Соберите карточки.

5. Представьте великого Макарона – самого знаменитого в мире предсказателя судьбы. Им может стать либо ведущий, либо кто-то еще (завяжите голову «предсказателя» полотенцем в виде тюрбана).

6. Заранее тайне дайте Великому Макару карточку. Причем он может и сам придумать вопрос и ответить на него для кого-то в зале, заранее предупрежденного об этом. Затем он должен приложить имеющуюся у него карточку к голове, как бы медитируя. После этого он называет имя, говорит вопрос и отвечает на него, а дальше – смотрит в карточку, проверяя правильность своих слов. В действительности, он просто будет читать следующий вопрос и имя того, кому придется делать очередное предсказание (отработайте этот маленький трюк, чтобы успех был очевиден).

«ДИКИЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ»

Попросите команды присвоить своим участникам порядковые номера. Каждой команде дайте по газете с объявлениями. Назовите произвольное число в соответствии с количеством участников и заголовков любого объявления, и наблюдайте, как названные участники начинают лихорадочно искать в газете нужное объявление, вырывают его и несут вам. Победитель зарабатывает пять очков.

«ДЫШИТЕ ГЛУБЖЕ»

Для проведения конкурса ведущему требуется приготовить много маленьких кусочков ваты и раздать их по одному каждому участнику. По команде «Лети-лети, лепесток» все участники одновременно подбрасывают кусочки ваты и начинают на них дуть изо всех сил, стараясь не дать им опуститься на землю. Побеждает тот игрок, который дольше продержит свой «лепесток» в воздухе.



«БРИТО-СТРИЖЕНО»

Помните сказку, где жена наперекор мужу делала все наоборот? Ведущий должен будет выйти вперед и показать какое-либо физическое упражнение, а Вам нужно будет делать все наоборот. Если ведущий поднимет руку, вы должны ее опустить; если он разведет ладони — вы сложите; он быстро махнет рукой справа налево, а вы — медленно, слева направо. Кто ошибется — становится ведущим.

«ШАРИК»

Нужно перекидывать детский надувной шарик друг другу, но при этом нельзя сдвигаться с места, отрывать ступни от пола. Тот, кто сдвинулся с места или кто последним коснулся мяча, когда его уже никто не поймал, получает штрафное очко. Получивший три штрафных очка, выбывает из игры — он садится и наблюдает за игрой других. Выигрывают те, кто остаются последними на игровом поле.

«КАРИКАТУРА»

Встаньте все в круг. Пусть каждый придумает и изобразит пантомимическую карикатуру на любого из ваших коллег. Можно выбрать любого из участников игры. Затем по кругу нужно будет попытаться изобразить последовательно все карикатуры на всех участников игры. Все коллективно определяют, кого изображает каждый по очереди. Если игрок оказался разоблаченным, он выходит из круга. Если кто-то не смог достоверно изобразить своего коллегу и он оказался неузнанным, выпадает из игры автор пародии. Игра проходит по кругу. Выигрывают самые стойкие.

«ОДНА РУКА»

Выходят по двое от каждой команды и становятся рядом: рука об руку. По парам соприкасающиеся руки связывают, а свободными руками, то есть один из участников левой, а другой правой рукой, должны завернуть приготовленный заранее сверток, обвязать его тесемкой и завязать на бантик. Чья пара справится вперед — получает очко.

«ЦЕПЬ»

За отведенное время изготовить цепь с помощью скрепок. Чья цепь окажется длиннее, побеждает в конкурсе.

«БОРОДА»

Вызываются представители от команд или их капитаны. Ведущий предлагает им по очереди начать рассказывать по первой строчке из анекдота. Если кто-то из присутствующих в зале сможет продолжить анекдот на игрока прикрепляется «борода». Выигрывает тот, у кого их меньше.

«ПОВОРА»

От каждой команды по одному участнику. Нам нужны люди, которые хорошо готовят. За определенное время надо составить праздничное меню, названия блюд в котором начинаются с буквы «Н». Затем по одному участнику от команды выйдут к столу и будут по очереди оглашать свой список. Победят те, кто последним назовет слово.

«ПОДАРОК»

Каждая команда подумает, какой подарок хотели бы получить или подарить, и сообщит нам об этом. Изобразите мимикой и жестами свой подарок.

«ПЕРЕВЁРТЫШИ»

- 1) С дерева свешивалась обезьяна, ничуть не похожая на ананас, оранжевого цвета.
 - 2) В одиночку грустно стоять на одном месте, а еще хуже одному читать стихи.
 - 3) Они плывут, плывут из ближайшей деревни, плохи незнакомцы, грустные враги.
 - 4) Черным болотом кончается океан, а разлука начинается слезами.
-

«АРТИСТИЧЕСКИЙ»

Инсценировать сказку «Курочка Ряба», если она:

- 1) комедия
 - 2) мелодрама
 - 3) фильм ужасов
-

«БЛИЗНЕЦЫ»

По два человека от команды. Обхватив друг друга за талию, свободными руками нужно сначала развязать и достать шнуровки из ботинок, а затем по команде зашнуровать их и завязать бантик

«ЗАЙМИ ДОМИК».

Участники разбиваются на пары, берутся за руки - это домики. Группа участников - птички, их больше, чем домиков. Птички летают. «Закапал дождик», птички занимают домики. Кому не хватило домика, выбывают из игры, а потом меняются с «домиками».

«КОНКУРС»

- 1.Очень быстро назвать продукты питания, которые часто используются в быту по цепочке.
 - 2.За одну минуту сочинить частушку со своим именем и пропеть ее.
 - 3.Ведущий говорит слово, играющий должен быстро придумать рифму.
 4. На середину зала приглашается участник женского/мужского пола. Команды поочередно говорят ей/ему комплименты, не повторяясь. Побеждает команда, сделавшая большее количество комплиментов.
-

«ЭСТАФЕТА В АВТОБУСЕ»

На скорость по рядам передавать спичечный коробок.

«ЧТО Я ВИДЕЛ?»

Эта игра на внимание. В ней участники должны сосчитать количество нелогических суждений в стихотворении, которое прочтёт ведущий:

Я видел озеро в огне,
Собаку в брюках на коне,
На доме шляпу вместо крыши,
Котов, которых ловят мыши.
Я видел утку и лису,
Что плугом пашут луг в лесу,
Как медвежонок туфли мерил,
И как дурак всему поверил.
(С.Я. Маршак)

Или:

Из-за леса, из-за гор
Ехал дедушка Егор.
Он на пегой на телеге,
На дубовой лошади,



Подпоясан он дубиной,
Приопёршись на кушак,
Сапоги на растормашку,
На босу ногу пиджак.
Или:
Ехала деревня мимо мужика,
А из-под собаки лают ворота,
Кнут схватила лошадь,
Хлещет мужика,
Чёрная корова
Ведёт девку за рога.
(К.С. Станиславский)

«БОЛЬШАЯ СЕМЕЙНАЯ ФОТОГРАФИЯ»

Предлагается, чтобы участники представили, что все они - большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается «дедушка» он тоже может участвовать в расстановки членов «семьи». Более никаких установок для детей не даётся, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постойте и понаблюдайте за этой занимательной картиной. Роль «фотографа» и «дедушек» обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству. Но, однако, не исключены элементы руководства и других «членов семьи». Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения.

Эта игра, проведённая в середине смены, может открыть вам новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трёх. На счёт «три!» все дружно и очень громко кричат «сыр» и делают одновременный хлопок в ладоши.

«ЛОВИСЬ РЫБКА»

В этой игре участники должны встать на стулья и присесть подобно волку, ловящего в проруби рыбу своим хвостом. Сзади к брюкам участника привязывается тонкая верёвка или нитка, к другому концу которой привязывается карандаш или фломастер. И, периодически приседая, нужно попасть этим карандашом в горлышко бутылки, стоящей на полу

«СТОРОЖ»

Все садятся на стульях так, чтобы был образован круг. Позади каждого сидящего на стуле должен стоять игрок, и один стул должен быть свободным. Игрок, стоящий за ним, должен незаметно подмигнуть любому из сидящих в кругу. Все сидящие участники должны смотреть на игрока со свободным стулом. Сидящий участник, увидев, что ему подмигнули, должен быстро занять свободное место. Функции игроков, стоящих сзади сидящих, заключаются в том, чтобы не пропускать своих подопечных к свободным местам. Для этого им стоит только положить руку на плечо сидящему. Если «сторож» не выпустил «беглеца», они меняются местами.

«РАЗ - КОЛЕНКА, ДВА – КОЛЕНКА»

Снова садятся все на стулья в тесный круг. Затем каждый должен положить руку на правое колено соседу слева. Положили? Так, а теперь начиная с ведущего, по часовой стрелке по всем коленкам по очереди должен пройти лёгкий хлопок рукой. Сначала - правая рука ведущего, затем левая рука его соседа справа, затем правая рука соседа слева, затем левая рука ведущего и т.д. Первый круг проводится для того, чтобы участники поняли, как надо действовать. После этого начинается игра. Тот, кто ошибся в процессе игры, убирает руку, которая либо задержалась со своим хлопком, либо произвела его раньше. Если игрок убрал обе руки, он выходит из круга, а игра продолжается. Для усложнения задачи вожатый всё быстрее и быстрее даёт счет, под который должен быть произведён хлопок. Выигрывают три игрока, оставшиеся последними.

«СВЕЧА»

Участники игры садятся в круг вокруг свечи. Ведущий берет в руки талисман и начинает знакомство. «Разрешите представиться: Маша... Рост... Вес... ... Размер ноги... Образование...» Представление зависит от содержания того, что хочет услышать ведущий.. Талисман передается рассказывающему. Ведущий задает тему, ритм, содержание, направляет и регулирует течение игры.



«ФИГУРЫ»

Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся руками. Ведущий объясняет, что необходимо с закрытыми глазами, не размыкая рук, построить квадрат, равносторонний треугольник, звезду, используя только устные разговоры.

«КОНАЧКО»

Играть можно вдвоем, втроем, двумя командами или по кругу. Слова необходимо подбирать таким образом, чтобы последний слог первого слова служил началом второго: РУКА-КАПОР-ПОРОГ и т.д. замешкавшийся выбывает из игры. Можно индивидуально составлять цепочки на определенную тему. Побеждает тот, чья цепочка длиннее.

«ЧЕПУХА»

Двое играющих в тайне от других играющих договариваются о теме, на предмет которой они будут общаться невербальными средствами. Начинают разговор. Очевидцы, догадавшись, о чем идет речь, подключаются к беседе. Когда все будут вовлечены в игру, с последнего подключившегося начинают выяснять предмет общения - кто как понял тему беседы и какую информацию передавал сам.

«ОБМЕН ОДЕЖДОЙ»

Участники садятся в кружок и внимательно смотрят на одежду друг друга, стараясь ее запомнить. Затем один из них выходит за дверь, а несколько игроков меняются частями одежды. Ведущий входит и пытается определить на ком одеты чужие вещи и кому они принадлежат. Сразу бросится в глаза, если мужчина наденет юбку. Не так заметно, когда меняются носками.

«ВНИМАНИЕ, ОН ПРИБЛИЖАЕТСЯ»

Участники встают в кружок как можно плотнее друг к другу. Они передают из рук в руки мягкую игрушку или еще какой-нибудь предмет, пока звучит музыка. Каждый старается как можно скорее избавиться от этого предмета. Как только музыка остановится, тот, у кого в руках окажется игрушка, выходит из игры.

«ЕХАЛ ЦАРЬ ПО ЛЕСУ»

Ехал царь по лесу, по лесу, по лесу

Встретил он принцессу - 3 раза
Давай с тобой попрыгаем – 3 раза
Ножками подрыгаем – 3 раза
Ручками похлопаем - 3 раза
Ножками потопаем - 3 раза
Давай с тобой покружимся - 3 раза
И мы с тобой подружимся - 3 раза

«НОС, НОС, НОС, РОТ...»

Игроки сидят кружком, посередине - ведущий. Он говорит: нос, нос, нос, рот. Произнося первые три слова, он берется за нос, а при четвертом вместо рта дотрагивается до другой части головы. Сидящие кружком должны делать все, как говорит, а не делает ведущий, и не дать себя сбить. Кто ошибается, тот выбывает из игры. Выигрывает самый внимательный.

«РУКИ НА СТОЛ!»

Играющие делятся на две равные группы и садятся по обе стороны стола. Одна группа получает какой-нибудь небольшой предмет: монету, пуговицу, резинку - и начинает передавать ее под столом. Неожиданно один из играющих другой группы громко говорит: «Руки на стол!». Тотчас вся группа, передававшая предмет, должна положить обе руки на стол ладонями вниз. У кого-нибудь под ладонью обязательно должен находиться предмет. Вторая группа должна угадать, у кого он находится, причем угадывает один, советуясь с товарищами. Если он угадает, предмет переходит к его группе. Тогда вся группа начинает передавать предмет под столом, а первая группа угадывает, у кого он находится. Если не угадает, то предмет остается у первой группы и она выигрывает очко. Так играют до условленного количества выигранных очков.

«ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?»

На столе раскладывают 10-15 открыток. Играющим предлагается в течение 1-2 мин запомнить расположение нескольких открыток. Когда все посмотрят вторично, предлагается сказать, какие были сделаны перемещения. Выигрывает тот, кто укажет правильно все (или большее число) изменения.

«КРИК КАЧЕСТВА»

В самом начале участники разбиваются на пары с теми людьми, которых они видят впервые. Участников просят определить у себя 1 качество, которым они хотели бы обладать в

большей степени, и поделиться им с партнером. Затем партнеров разводят в поле на расстояние 50-10 м. Участникам завязываются глаза, и их просят найти своего партнера, выкрикивая то качество, которое их партнер хотел бы иметь в большей степени. Начиная в объявленное время, участники двигаются через поле, прислушиваясь к тому, что кричат их партнеры. Такие качества как терпение, сила, доверие, веселье всегда звучат на поле и создают атмосферу стремления человека к совершенству. Качества, которые определяют участники, затем становятся для лидера областью, которую он может помочь развиться участнику.

«ШИШКИ»

Рассчитать на шишек, желудей и орехов. Выстроить их в колонны лучами. Водящий стоит в центре. Кого ведущий называет, тот перемещается против часовой стрелки. В это время водящий занимает свободное место.

«ЗДРАВСТВУЙТЕ»

Все встают в круг лицом плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задел, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, онижимают друг другу руки и говорят: «Здравствуйте». Можно еще назвать свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

«ЗАЯЦ БЕЗ ЛОГОВА»

Дети стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это «домики» или «логово зайца». Выбираются двое водящих - «заяц» и «охотник». Заяц должен убегать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями.

«ЯПОНСКИЕ САЛКИ»

Играют все. Водящий преследует остальных играющих, и, если коснется кого-то, тот начинает водить. Но новому водящему труднее: он должен бежать держась рукой той части тела, которой коснулся осаливший его, будь то рука, голова, плечо, поясница, колено или локоть. Так он должен догнать и осалить кого-либо. Если играющих много, выбирают двух или даже трех водящих.

«ТАНЯПЕТЯКОЛЯ»

Эта игра не предполагает никаких особенных действий: это просто развлечение. Эту игру можно отнести к импульсивному жанру. Встаньте в круг. Возьмите секундомер и скажите игрокам, что это игра на время. Назовите свое имя и включите секундомер. Игрок рядом с вами (с любой стороны) называет свое имя и так далее, как можно быстрее, пока все в кругу не назовут свои имена. Как только последний игрок назовет свое имя - выключайте секундомер. Эту игру лучше всего проводить в большой группе, но даже в маленькой группе можно хорошо повеселиться. Заметьте. Насколько быстрее игроки произносят свои имена после нескольких попыток. Если группа маленькая, можно повторять имена по кругу 2 или 3 раза. Как вариант игры, называйте имена в обоих направлениях одновременно. Эту игру не используют для знакомства.

«ИМПУЛЬС 1»

Попросите группу из 8-10 человек встать в круг и взяться за руки. Круг должен быть максимально широким, но руки не должны размыкаться. Пока объясняете правила игры, встаньте в круг. Суть игры заключается в передаче импульса по цепочке, т.е. вы сжимаете руку игрока, стоящего справа или слева от вас и, если все сделано правильно, импульс будет переходить от одного игрока к другому, пока не дойдет до инициатора, т.е. до вас. Вы так же можете посылать импульс в двух направлениях: и направо, и налево. Вариант игры: передавайте импульс с закрытыми глазами (глаза закрыты у всех, кроме игрока, посылающего импульс). Понаблюдайте и опишите эффект, возникающий при быстрой и аккуратной передаче импульса. Однако, аккуратность здесь не так важна, как развлечение и забава. В зависимости от вашей группы «Импульс», описанный выше, может либо работать, либо нет (если ученики захотят, чтобы он работал, он будет работать). После того, как вы разбили лед, заставив группу взяться за руки. Попытайтесь добиться большего, предоставив им «Импульс II».

«ИМПУЛЬС 2»

Стоя в кругу и держась за руки, игроки (10-50 человек) пытаются передать импульс, сжимая руку как можно быстрее - это игра на время. Попробуйте сперва провести игру таким образом, а затем закройте глаза - и сравните время. А теперь, попросите одного из учеников послать импульс в двух направлениях. Посмотрите, могут ли импульсы пересечься и продолжить свой ход дальше? По принципу импульса вы можете передавать все, что угодно: например, звук или какое-нибудь слово.

«НЕВОД»

Двое или трое играющих берутся за руки, образуя «невод». Их задача - поймать как можно больше «плавающих рыб». Если «рыбку» поймали, то она присоединяется к водящим и становится частью «невода».

«НАЗОВИ СИНОНИМ»

Игроки становятся в круг. Ведущий по очереди бросает им мячик и называет при этом, скажем, какое-то прилагательное. Игрок, которому попал мяч, должен назвать синоним и бросить мяч ведущему. Точно так же строится игра «Назови антоним!»

«ЗЕМЛЯ, ВОДА, ВОЗДУХ, ОГОНЬ»

Для этой народной армянской игры понадобится мяч. Все становятся в круг, в середине - ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «земля», «вода», «воздух», «огонь». Если ведущий сказал «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово «вода» играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово «воздух» - названием птицы. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро перевернуться кругом, взмахивая руками. Затем мяч возвращается ведущему. Те, кому не удастся правильно отреагировать на слова ведущего, выходят из игры.

«ПРИГЛАШЕНИЕ»

Один водящий в кругу. Он танцует под музыку и зовет за собой других. Все за ним повторяют. Музыка кончается - все встают в круг. Кто не успел - тот и водит.

«АТОМЫ И МОЛЕКУЛЫ»

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются «атомами». В молекуле м.б. и 2, и 3, и 5 атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три», то сцепляются 3 игрока и т.д. Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служат команды ведущего: «Реакция окончена». Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команды:4 «Реакция идет по одному».

«ЗАПРЕЩЁННОЕ ДВИЖЕНИЕ»

Водящий, стоя лицом к играющим, показывает различные движения руками (поднимание вперед, отведение в сторону и т.п.) и туловищем (наклоны, повороты), приседания, поднимание и отведение в сторону ноги. Играющие повторяют их. Однако есть движения, которых делать нельзя об этом предупреждают всех перед началом игры. Это, например, поднимание вперед правой руки, отведение в сторону левой ноги. Эти движения надо пропускать. Кто по невнимательности выполнит какое-либо из запрещенных движений, выбывает из игры.

«РЕВУЩИЙ МОТОР»

- Вы видели настоящие автомобильные гонки? Сейчас мы организуем нечто вроде автогонок по кругу. Представьте себе рев гоночного автомобиля - <Рррмм!> Один из вас начинает, произнося <Рррмм!> и быстро поворачивает голову налево или направо. Его сосед, в чью сторону он повернулся, тут же <вступает в гонку> и быстро произносит свое <Рррмм!>, повернувшись к следующему соседу. Таким образом, <рев мотора> быстро передается по кругу, пока не сделает полный оборот. Кто хотел бы начать?

«СОЦИОМЕТРИЯ»

Участники свободно разбредаются по комнате. Ведущий дает задание: «Найдите друг друга те, у кого одинаковый цвет глаз» (варианты: «Те у кого день рождения летом», «Те, в чьем имени 5 букв» и т.д.) Возможны другие варианты, когда участники объединяются в группы по месту проживания, знаку зодиака, любимому цвету и т.п.

«МЫ ПОХОЖИ?...»

Вначале участники беспорядочно ходят по комнате и говорят каждому встречающемуся по 2 фразы, начинающиеся со слов: - Ты похож на меня тем, что... - Я отличаюсь от тебя тем, что... Другой вариант: в парах 4 минуты вести разговор на тему «Чем мы похожи»; затем 4 минуты - на тему «Чем мы отличаемся». По окончании проводится обсуждение, обращается внимание на то, что было легко и что было трудно делать, какие были открытия. В итоге делается вывод о том, что все мы, в сущности, похожи и в то же время разные, но мы имеем право на эти отличия, и никто не может нас заставить быть другими.

«ЗА ЧТО МЫ ЛЮБИМ»

Вступая во взаимодействие с окружающими, мы обычно обнаруживаем, что они нравятся нам или не нравятся. Как правило, эту оценку мы связываем с внутренними качествами людей.

Давайте попробуем определить, какие качества в людях мы ценим, принимаем. Задание будем выполнять письменно. Возьмите лист бумаги, выберите в группе человека, который по многим своим проявлениям импонирует вам. Укажите пять качеств, которые особенно нравятся вам в этом человеке. Итак, не указывая самого человека, укажите пять качеств, которые вам особенно в нем нравятся. Начали! Ваше время вышло. Теперь, пожалуйста, по очереди прочитайте вашу характеристику, а мы все попробуем определить человека, к которому она относится. Пожалуйста, кто начинает? Можем начать слева направо. Пожалуйста, начали! Ну, сейчас можно подвести итог. Ведущий, пожалуйста, определите, кого из присутствующих мы узнали быстрее всего, следовательно, кто оказался в числе самых популярных личностей. Ведущий, вам слово. Спасибо, на этом игра закончена.

«СЪЕМКИ ФИЛЬМА»

Ведущий назначает одного участника на роль продюсера фильма. Его задача состоит в том, чтобы «снять фильм», а на самом деле организовать какую-нибудь сценку. Сам он должен лишь ограничиться «общей политикой»: выбрать из участников режиссера и поставить перед ним задачу в общих чертах: снять интересный фильм, задействовать хорошего сценариста, хороших актеров, композиторов и т.д. На «съемку фильма» отводится время в пределах 10 минут. Не за действенные участники (или ведущий, если все участники будут принимать участие в «фильме») должны оценить фильм по 5-балльной оценке. После просмотра «фильма» все участники садятся в круг и обсуждают следующие вопросы: - Сделал ли «продюсер» единственно правильный выбор? - Все ли участники согласны с теми ролями, которыми им отвел режиссер, продюсер? - Как стоило продюсеру и режиссеру строить предварительные собеседования с претендентами, чтобы лучше выяснить сильные и слабые стороны каждого?

«ТАРЕЛКА С ВОДОЙ»

Группа молча с закрытыми глазами передает по кругу тарелку с водой. В результате при передаче развиваются способы коммуникации: поиск рук партнера до момента передачи тарелки, предупреждение о передаче прикосновением и т. п.

«РУКОПОЖАТИЕ»

Одному из участников — добровольцу, завязывают глаза. Другие по очереди тихо подходят к нему и пожимают руку. Тот, у кого завязаны глаза, говорит о впечатлении, которое производит рукопожатие.

«ПЕРЕДАЧА ПРЕДМЕТА»

Цель игры — создание в группе дружелюбного, эмоционально теплого настроения. Какой-либо предмет (игрушка, сувенир) передается по кругу с добавлением дружеских слов, приветствий, комплиментов.

«МАМА, Я ХОЧУ ДОМОЙ»

Все участники группы стоят вместе. Ведущий — по другую сторону. Он спрашивает участников: «Кто хочет домой?» Когда кто-либо отвечает: «Я», — ведущий ставит условие: «Вы должны пройти, как... (один из образов, подходящих данному человеку): балерина, бабочка, слон, лягушка, автомобиль, ленивый ученик, идущий в школу и т. п.». Можно задать образы персонажей известной сказки или той сказки, которая будет анализироваться. Количество предлагаемых образов не ограничено. Задача ведущего — выбор образа, повышающего самооценку данного участника. Например, «как слон» может идти только слабый и легкий человек, ленивого ученика изобразит активный и т. п. Участник может отказаться от предложенного образа и остаться на месте. Группа оценивает качество исполнения образа и в зависимости от этого исполнения пропускает «домой» или не пропускает. Когда некоторые участники уже выполнили задание, ведущий оставляет их назначать новые задания и отправляется к группе желающих домой, чтобы также получить и выполнить задание. Возможно выполнение задания по 2—3 человека, тогда и образы могут быть другими:

- тракторист на тракторе;
 - кошка с клубочком;
 - стайка воробьев,
 - трехглавый дракон,
 - сражающиеся рыцари и т. п.
-

«ЛИШНИЙ СТУЛ»

Группа сидит в круге. Ведущий встает, убирает стул, на котором сидел, и объясняет условия игры: меняются местами все, к кому относится высказанное предположение. Тот, кому не досталось места, становится водящим и получает возможность предложить группе следующее условие. Начать ведущий может с таких предложений, которые заведомо оставляют всех на своих местах, например:

«КОМПЛИМЕНТЫ»

Комплименты говорятся одному из участников группы (имениннику, победителю какой-либо игры, выбранному по жребию — желательно, чтобы в этой роли не выступал признанный лидер группы). Комплименты говорят все члены группы, включая ведущего. Обязательное условие — искренность комплимента. Если эта игра должна подвести к обсуждению сказки, то

того, кто сегодня будет выслушивать комплименты, можно назвать «принцем» или «принцессой».

«КЛУБОЧЕК»

Группа стоит в круге. Один из членов группы получает клубочек ярких прочных ниток. Задание: бросить клубочек тому, с кем чаще всего предпочитаешь общаться, оставив себе кончик нитки. (Либо тому, с кем общение наиболее приятно, интересно, волнующе и т. п.) Получивший клубочек бросает его следующему, не выпуская нитку из руки. Клубочек постепенно разматывается, образуя структуру взаимоотношений в группе.

«ДОРИСУЙ»

Каждый участник игры задумывает какой-либо рисунок и начинает рисовать его на листе бумаги. Затем рисунок передается следующему по кругу. Получив чужой рисунок, каждый участник дорисовывает то, что считает нужным. Обойдя круг, рисунки возвращаются к их авторам. При обсуждении сравниваются первоначальный замысел и его воплощение как результат понимания и уважения чужой идеи или наоборот — желания сделать все по-своему. С помощью игры можно также подойти к проблеме соотношения жизненных планов и результатов деятельности (или этапа жизни).

«ДОГОВОРИМСЯ БЕЗ СЛОВ»

Ведущий объясняет правила игры: по сигналу все члены группы «выбрасывают» на пальцах число от 1 до 5. Задача — показать одинаковое число всеми членами группы. Договариваться с помощью слов в игре запрещено. Ведущий, участвуя в игре, считает количество попыток. Если группа долго не приходит к согласию, ведущий может подсказать, что для этого следует внимательно смотреть друг на друга. Вне зависимости от результата игра прекращается после 25 попыток. В результате обсуждения выявляется, что мешало и что помогало договориться.

«ДВИЖУЩИЙСЯ КРУГ ОБЩЕНИЯ»

Группа образует два круга из одинакового количества участников, стоящих лицом друг к другу. По знаку ведущего внутренний круг начинает двигаться по часовой стрелке, затем по другому знаку останавливается. Каждый участник начинает вести беседу с тем, кто оказался напротив него во внешнем круге. Тема беседы определена заранее. Это может быть импровизированный диалог между героями сказки или диалог между сказочным персонажем и

человеком из обычной жизни, например диалог между феей и человеком, который не верит в фей.

«ВОЙДИ В КРУГ»

Цель игры — осмысление форм общения, используемых людьми; сопоставление их с общественными нормами, ожиданиями других людей. Несколько участников (добровольцев) выходят за дверь, затем приглашаются по одному. Группа образует круг, плотно взявшись за руки. Входящему участнику предлагается войти в этот круг. При этом у группы существует договоренность о том, каким образом должен вести себя человек, чтобы его пропустили. (Вежливое приветствие, просьба, выполнение какого-либо условия и т. п.). Участник, пытающийся выполнить условия и войти в круг, пробует различные формы поведения, пытаясь угадать неизвестную ему договоренность группы. Некоторые могут предпринять попытку войти с помощью силы.

«ВЕЩИ»

Вещи дают возможность человеку существовать, но вещи же служат поводом для проявления агрессивности, зависти, ущербности и других чувств, разрушающих личность. Человек, проявляющий очень сильную страсть к вещам, становится не хозяином, а рабом этих вещей. Группа может подойти к мысли, что вещи становятся хорошими или плохими не сами по себе, а в зависимости от намерений и поступков человека. Для игры необходимы коробки, по возможности оформленные как подарки. В коробках лежат карточки с названиями вещей, например: «дом», «телевизор», «видеомагнитофон», «автомобиль», «компьютер» и т. п. (В игру могут на равных с реальными предметами включаться и сказочные: меч-кладенец, скатерть-самобранка и др.) Участники группы (или несколько участников), получившие или выбравшие данную коробку, должны рассказать о достоинствах данной вещи и о тех опасностях, которые она может вызывать, или о нежелательных последствиях, к которым может привести использование данной вещи. Задача группы — угадать, о какой вещи идет речь. Группа может задавать вопросы, на которые можно отвечать только: «да» или «нет». Если вещь угадана, группа может внести свои дополнения в сделанный анализ или оспорить его.

«ПУТАНИЦА»

Сейчас вам нужно будет взяться за руки, но с двумя условиями: 1. Нельзя брать за руки партнеров стоящих непосредственно рядом с вами (слева и справа от вас). 2. В каждой руке может быть только одна рука другого человека и при этом нельзя взяться обеими руками за одного человека. Возьмитесь за руки. Посмотрите на соседей. У всех получилось справиться с этими условиями?. Теперь я засеку время, и ваша задача распутаться как можно быстрее. При

этом нельзя отпуск руки, но и выворачивать их друг другу не стоит. Если все понятно, я запускаю секундомер.

«ВОЗЬМИ САЛФЕТКИ»

Участники упражнения сидят в общем кругу. Ведущий передает по кругу пачку бумажных салфеток со словами: «На случай, если потребуются, возьмите, пожалуйста, себе немного салфеток». После того как все участники взяли салфетки, Вожатый просит каждого представиться и сообщить о себе столько фактов, сколько салфеток он взял.

«ИЗВЕРЖЕНИЕ ВУЛКАНА»

Ведущий делит всю группу на две половины, одна из которых становится «жерлом вулкана», а другая – «лавой». «Лава» должна плотно встать плечом к плечу, а «жерло» формирует круг вокруг «лавы», взявшись за руки либо положив руки на плечи друг другу. После этого «лава» должна выравниваться из «жерла вулкана», а «жерло» должно ее сдерживать.

«БОСС СКАЗАЛ»

Вся группа стоит в кругу. Ведущий говорит, что будет давать группе простые инструкции, выполнять которые нужно только в том случае, если перед инструкцией Ведущий произнесет «Босс сказал». Ведущий показывает движение и просит группу повторить его (например: «Хлопай в ладоши!», «Подпрыгни!», «Топай ногой!», «Тяни!», «Толкай!»), группа повторяет только в том случае, если Ведущий произнес «Босс сказал» (например: «Босс сказал: «Хлопай в ладоши!»). Первый, кто ошибается, показывает следующее движение.

«КАК МЫ ПОХОЖИ!»

Ведущий просит группу разбиться на пары и объясняет, как будет проходить упражнение. Каждая пара должна как можно быстрее найти и записать по 10 характеристик, верных для них обоих. Нельзя писать общечеловеческие сведения, такие как «у меня две ноги». Можно указать, например, год рождения, место учебы, хобби, семейное положение и т.д. После того как 10 характеристик записаны, каждый член группы выбирает другого партнера и повторяет то же самое с ним. Тот, кто быстрее всех найдет по 10 качеств, объединяющих его с пятью другими участниками, получает приз.

«ЛИМОН-ЛИМОН-ЛИМОН»

Все сидят в кругу, ведущий в центре. Он показывает на кого-нибудь из сидящих и говорит: «Слева (справа)!...лимон-лимон-лимон». Пока он произносит это заклинание, надо успеть назвать имя соседа слева (справа). Кто ошибся или не успел, выбывает временно из игры. Соседи меняются, надо быстро перестроиться.

«ПОСТРОИТЬСЯ ПО ИМЕНАМ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ».

Хорошо при первой встрече.

«БЕСКОНЕЧНОЕ КОЛЬЦО»

Группа встает в круг и берется за руки. На руке у ведущего висит веревочное кольцо. Не разрывая рук все должны пролезть сквозь него (по кругу) и вернуть кольцо обратно. Второе кольцо можно пустить в другую сторону.

«Бревно дедушки Ленина» - группа ложится на пол, один человек перпендикулярно сверху, задача совместным вращением вокруг оси передвинуть его из начала ряда в конец. Руками помогать нельзя.

«ФОТОАППАРАТ»

Группа делится на пары. Первый в паре становится фотографом, второй фотоаппаратом. Фотоаппарат закрывает глаза, фотограф подводит его к интересному месту в помещении, и слегка нажимая на его голову «делает снимки» (Фотоаппарат на секунду открывает глаза, а потом закрывает опять). Потом фотоаппарат должен угадать, в каком месте «сделаны снимки». Затем роли меняются. На самом деле упражнение имеет скрытый подтекст, о котором говорится на последующем обсуждении. Наиболее важные моменты следующие: кто из фотографов как вел за собой свой фотоаппарат, предупреждал ли об опасностях, думал ли о напарнике или только о себе. Насколько фотоаппарату было комфортно со своим фотографом, насколько он доверял ему. Кому приятнее было быть фотографом (то есть ведущим), кому фотоаппаратом (то есть ведомым) и т. д.

«МОЯ ВЕЩЬ»

Участники сидят в кругу. Каждый участник, по очереди, кладет личную вещь в центр круга и рассказывает несколько деталей о себе - имя, возраст, место проживания, увлечения и т.д. После этого, когда все игроки поучаствовали, каждый участник берет вещь не принадлежащую ему. Начинают обсуждение вещей: вещь выкуплена, если хозяин вещи сможет

сказать о том, кто держит вещь, одну из деталей, которую держащий вещь сказал в начале игры. Если хозяин вещи помнит правильно, он получает свою вещь обратно и переходят к следующему по очереди. Если он не помнит детали о держащем его вещь, то он отдает дополнительную вещь сидящему напротив держащего вещь. После первого круга выкупа вещей, тот кому не удалось в предыдущий раз пробует выторговать обе его вещи. За каждую вещь нужно обозначить другую деталь. Тот кому не удастся вспомнить деталь, он отдает очередную свою вещь. Игра заканчивается, когда все вещи разобраны их хозяевами.

«СУЕТА СУЕТ»

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано задание. Суть одна: записать в клеточку имя человека, который (тут открывается простор для фантазии) любит рыбу, держит дома собаку, любит звёзды... Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберёт имена.

«УГАДАЙ С ПЯТИ РАЗ»

Каждому участнику прикрепляется на спину карточка со словом, которую он не видит. Игрок находит себе «собеседника», читает его слово, так же делает и «собеседник». Чтобы угадать свое слово, они задают друг другу по пять вопросов, на которые можно отвечать только «да» или «нет». Если слова не угаданы, образуются новые пары и снова пять вопросов.

«ПОЧЕШИ СПИНКУ»

Заранее напишите следующие слова большими буквами на листе ватмана: голова, колено, ступня, спина, живот, плечо, нос. Покажите всем ватман и скажите: « Я собираюсь подуть в свисток и указать пальцем слово. Слово, которое я покажу - это часть тела и вам нужно будет почесать кому-нибудь еще в комнате это место. Также я буду называть номера. Число, означает число людей, которых вы должны будете почесать. Для примера: когда я дую в свисток, показывая слово «спина», и называю число «6» , вам следует бежать по комнате и чесать других 6 спин. Тогда свисток опять повторяет процедуру с другими частями тела и цифрами. Вы можете повторять эти части тела. Но не в последовательности. Держите темп и активность.

«ДЖОЙСТИК»

Игра командная (лучше всего две команды). Команды встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На что кладется монета. Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет «джойстиком» передавая первому команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на монету.

«ТЕТРИС»

Эта игра требует некоторой домашней подготовки. Вы должны нарисовать на большом листе бумаги детали строительного конструктора (тетриса), причем число этих деталей должно быть равно числу участников игры. Вы вывешиваете этот плакат, и предлагаете каждому участнику выбрать одну из деталей и сыграть ее. После того, как все участники распределили детали между собой, предложите им построить конструкцию, изображенную Вами на другом листе ватмана. Старайтесь, по мере возможности, не изображать башни и небоскребы, потому что участникам игры трудно будет избежать падения при необходимости создания живой пирамиды из пяти - шести участников.

«ШОКОЛАДКА»

Каждый по кругу бросает кубик (желательно большого размера), и когда выпадает 6, бежит за стол, одевает шапку, шарф, берет вилку и нож, режет шоколад и с вилки ест шоколадку до того момента, пока кто-нибудь не выкинет следующую 6. Следующий, кто выкинул 6 забирает шарф и шапку, надевает, и сам начинает есть шоколадку до тех пор, пока следующий не выкинет 6 и т.д.

«Я – ТОТ, КТО...»

Если в вашей группе уже сложились доверительные отношения, то можно провести эту игру на более близкое знакомство друг с другом. Каждому члену группы раздается такой листок. Он должен отметить 10 пунктов, соответствующих ему. Потом листки собираются и читаются вслух, и все угадывают, кто заполнял эту анкету.

- стесняюсь, когда мне делают комплимент; - боюсь высказать свое мнение; - пою в душе; - сильно перчу свой суп; - слушаю музыку на полную громкость; - люблю танцевать, когда никто не видит; - плачу во время мелодрам; - останавливаюсь, чтобы понюхать красивые цветы; - люблю спать днем; - боюсь сдавать кровь из пальца; - убегал из зубного кабинета; - люблю плохую погоду; - люблю читать романы о любви; - разговариваю во сне; - храплю; - ненавижу летать на самолете; - много критикую других; - смотрю сериалы; - боюсь темноты; - ябедничал в

детстве; - рано ложусь спать; - пишу стихи; - разговариваю с животными; - вырывал листы из дневника; - подсматриваю за другими во время молитвы; - люблю долго спать; - не боюсь спросить незнакомого человека; - люблю путешествовать один; - коплю деньги; - очень боюсь растолстеть; - презираю всех девчонок; - вру о своем возрасте; - сам пришиваю свои пуговицы; - закрываю глаза в страшных фильмах; - списываю; - очень забочусь о своей коже; - часто строю себе список того, «что нужно сделать»; - не имею близких друзей; - сплю с игрушкой; - никогда не ходил к врачу; - прямо говорю, когда у другого пахнет изо рта; - оставался на второй год; - сначала ем торт, потом первое блюдо; - не умею слушать собеседника; - очень обидчив; - засыпал на уроке- не пользуюсь дезодорантом; - постоянно ношу с собой конфеты; - ношу даже грязные носки; - не умею воспринимать критику.

«Я ПОШЁЛ НА ПРОГУЛКУ»

Эта игра – отличная тренировка памяти, поскольку задача участников – запомнить и повторить всё увеличивающийся список слов. Один из участников выбирает предмет и начинает игру словами: «Я пошёл на прогулку и взял с собой зонтик». Следующий игрок должен повторить предложение и добавить своё слово, например: «Я пошёл на прогулку и взял с собой зонтик и собаку» и т.д. Таким образом, предложение становится всё длиннее и длиннее. Тот, кто не может правильно воспроизвести предыдущую фразу, выбывает из игры. Оставшийся последним игрок становится победителем. Поощрите победителя, это вознаградит затраченные силы и поощрит других к активному участию в играх. Не делайте очень дорогих подарков пусть, это будет просто карандаш, открытка или какая-нибудь другая безделушка.

«ПОКАЖИ НАМ ЧТО-ТО, ЧТОБЫ МЫ ТЕБЕ ПОАПЛОДИРОВАЛИ»

Делает какие-то движения, а все повторяют. Игрок должен понять, что он сам зааплодирует, тогда и сидящие в зале будут аплодировать.

«ТЕСТ НА ЖЕНСТВЕННОСТЬ И МУЖЕСТВЕННОСТЬ»

Бывают ситуации, когда парни поступают так, как присуще парням. Для игры нужно одинаковое количество парней и девушек. Попросить игроков выйти за дверь и вызывать их по одному. Начинаешь рассказывать историю: «Представь, что мы с тобой гуляем. Посмотри, какое звёздное небо. Пока ты смотрел на небо, я лужу обошла, а ты нет. Глянь, как ты запачкал обувь, посмотри на подошву. Посмотри который час. Вот лавочка, давай присядем. Ты знаешь, я так замёрзла, зажги спичку, погреемся».

«ВОТ РЕЗУЛЬТАТЫ НАШИХ НАБЛЮДЕНИЙ»

Обычно, когда девушка смотрит на небо, она сначала поднимает глаза, а затем голову. А парень резко поднимает голову. Когда девушки смотрят на подошву, они ногу отводят назад, а парни вперёд. Когда девушка смотрит на часы, она отодвигает манжет, а затем смотрит на часы. А парень резко смотрит на часы, стряхивая их с руки. Когда девушка садится куда-нибудь, она сначала стряхивает пыль со скамейки (стула), а затем садится. Парень – просто садится несмотря ни на что. Парень зажигает спичку к себе, а девушка от себя.

«СОСТАВЬ СЛОВО»

Две команды по 6 человек. Им на грудь прикрепляются таблички с буквой. Они должны составить как можно больше слов за определённый отрезок времени. Можно выбрать по одному помощнику для каждой команды, чтобы они записывали полученные слова. Чья команда составит больше слов, та победила.

«ГОНКА НА ТРЁХКОЛЁСНОМ ВЕЛОСИПЕДЕ»

Приглашается желающий. Он садится на стул лицом к зрителям. Ему дают два карандаша или две короткие палочки. Ведущий предлагает ему удерживать палочки «домиком», поочерёдно ритмично поднимая и опуская ноги на счёт «раз, два, три». В то же время играющий должен отвечать на задаваемые вопросы. Ведущий подчёркивает, что задание очень сложное, и переспрашивает, уверен ли игрок, что хочет играть (предлагается приз, если игрок сможет справиться с заданием). Игрок держит в каждой руке по карандашу, концы которых опираются друг на друга. После этого он начинает опускать и поднимать ноги. Ведущий начинает задавать игроку разные вопросы, например: «Сколько ты вешишь?», «Каким дезодорантом ты пользуешься?» и т.д. Под конец он спрашивает, легко ли краснеет игрок. Скорее всего, ответ будет «нет». Тогда ведущий спрашивает, не откажется ли тот рассказать всем, где он научился так хорошо водить трёхколёсный велосипед.

«ГОРЯЧИЙ СТУЛ»

Кто пришёл первый раз, его сажают на стул по центру, и все задают ему вопросы, чтобы познакомиться. Сидящий на стуле должен быстро отвечать на них, но только не «да», и «нет», а полный ответ, на сколько это возможно. «лучшим - подарки».

«ВИКИНГИ В МУЗЕЕ»

Группа людей делится на команды «по 4-5 чел». В отдельную коробку кладутся всевозможные предметы: «шнурки, часы, шары, заколки и т. д.». На листочках бумаги «по количеству команд» пишутся разные личности: например: «викинги, дворники, дантисты, и т. д.». На других листках, в том же количестве, пишется место действия: «подвал, бассейн, огород...». Из каждой команды выходит один человек и берёт сначала 3 любых предмета, после берёт листок с личностью и местом действия «листки должны лежать лицом вниз». После того, как все команды взяли всё необходимое. Дается им 10-15 мин. на то, чтобы с помощью 3-х предметов, которые они взяли, показать в пантомиме тех людей и в том месте, которое им досталось. Остальные должны догадаться о ком идёт речь. Выигрывает та команда, которая лучше всего изобразит требуемое.

«ПОСТУЧИ РУКОЙ»

Участники собираются вокруг стола и кладут руки на стол, при этом руки каждого играющего перекрещиваются с руками соседей. Первый игрок начинает игру, стукнув рукой по столу. «Стук» обходит стол по часовой стрелке (в том порядке, как лежат руки, а не как сидят играющие!). Любая рука, заколебавшаяся, стукнувшая не в свою очередь или не стукнувшая вовремя, должна быть снята со стола. Игра продолжается до тех пор, пока на столе не останутся руки одного или двух участников.

«ПОДСЛОВА ЗА ТОБОЙ»

Участники садятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит половину какого-нибудь слова; тот, кто ловит, должен назвать вторую его половину. Например, паро-воз; теле-фон. Бросать мяч можно любому игроку. Отвечать нужно быстро. За каждую ошибку или задержку игрок выбывает из игры.

«КРЕПКОЕ ЗНАКОМСТВО»

Новичку по очереди подают руку другие, называя свои имена. Потом ему завязывают глаза и снова по очереди (в другом порядке) подают руки. Новичок должен назвать имя подающего ему руку.

«ИСТОРИЯ ИМЕНИ»

Все садятся в круг. Каждый из участников по очереди называет свое имя и рассказывает историю о том, почему его назвали именно так.

«КАРТА ЖИЗНИ»

Каждому участнику дается лист бумаги и ручка. На листе в верхней части нужно написать дату проведения игры, а в нижней части дату своего рождения. Между этими двумя цифрами провести произвольную линию, которая, по мнению участника, отражала бы его жизнь. На линии точками отмечаются наиболее важные, запоминающиеся события и хорошие и плохие. После составления «Карты жизни» каждый из участников рассказывает по ней о своей судьбе. Это упражнение лучше всего проводить в малой группе, где есть возможность выслушать каждого участника, если же людей много обсуждение следует проводить в парах или тройках.

«МОЙ ГЕРБ»

Каждый участник на своём листе рисует схему, символизирующую щит (смотри схему). Затем он начинает заполнять каждую клетку, отвечая на вопросы:

1. Имя, возраст.
2. Твой девиз (жизненное кредо).
3. Твое любимое занятие.
4. Цель жизни.
5. Качество, которое больше всего ценишь в людях.
6. Качество, которое ты не приемлешь.

Если игра проводится с целью знакомства участников между собой, то герб прикрепляется к одежде как эмблема. А затем участники в течение дня читают надписи на гербах друг друга.

«ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА»

На листе бумаги в центре пишется имя, а по сторонам и углам различные сведения об авторе. Набор вопросов следует определить заранее, в зависимости от целей игры (знакомство, получение информации, развитие творчества). Карточка крепится к одежде.

«СЦЕНКИ - ЭКСПРОМТЫ»

Любая сказка или миниатюра, текст собственного сочинения поможет организовать досуг большой группы людей. Для этого в нем выделяются все существительные – это и будут роли. При этом не надо забывать о ролях занавеса, антракта и звонков. Ведущему остается по

жребию распределить роли, начать громко и выразительно читать текст, а героям – воплотиться в образ. Предлагаем примерный текст.

Наступило утро. Уставший от бессонной ночи начальник вошел в кабинет, подошел к окну, приоткрыл форточку и вдохнул свежий воздух. Теплый солнечный луч проник в окно и заплясал по стенам. За ним в окно влетела птичка. Начальник запустил в неё вазой. Птичка улетела, а ваза разбилась. Начальника охватил гнев. Но тут в кабинет вошла секретарша, толкая перед собой изящный столик, на котором позвякивал сервиз из китайского фарфора и лежали аппетитные бутерброды с черной икрой. Секретарша послала шефу ослепительную улыбку, и удалилась. Рабочий день начался.

«АРБАТ»

Из группы выбирается 5-7 человек, в игре они будут исполнять роль натурщиков. Ведущий включает спокойную музыку, а на стену вешает листы ватмана. Включается настольная лампа, наводится на профиль лица натуры и по тени переводиться медленно и аккуратно на лист ватмана, каждый участник группы помогает сделать это наиболее точнее. Берутся кисти и краски. Пастель, карандаши, фломастеры и маркеры – это испортит впечатление. Пока часть позирует, другие их рисуют. Каждый имеет право нарисовать, дорисовывать профили «натурщиков». На свободной от портретов части листа участники сами рисуют интерьер, пейзаж, всё что угодно. А дальше - выставка!

«СВЯЖИ ВЕРЕВКУ»

Примерно от 50 до 300 веревок различной длины спрятаны по игровой площадке. Участники разбиваются на пары или микро группы. По сигналу они ищут и собирают отрезки веревок, связывая их вместе. Выигрывает пара с самой длинной непрерывной веревкой. Лучше ограничить данную игру по времени 3 – 4 минутами. Нет необходимости находить все спрятанные веревки. Дополнительные возможности. За особую цветную веревку, если она найдена и привязана, полагается особый приз, или нашедшая ее пара должна начать следующую игру, показать фокус и т. д. Другой вариант – приз выигрывает пара с самой длинной связанной веревкой одного цвета.

«ИДИ СЮДА!»

Любимая игра Антона Семеновича Макаренко. Он писал, что стал считать себя мастером воспитательного дела, когда научился произносить фразу «Иди сюда!» с 16 различными интонациями. Неизвестно, каким образом он тренировался (может, один перед зеркалом, а может – на своих воспитанниках- беспризорниках), но в итоге действительно стал мастером. Можно попробовать, собравшись всей компанией, произносить эту (или любую другую) фразу с

разными интонациями и эмоциональными оттенками. Например, сказать иди сюда командирским тоном, страстным шепотом, удивленно, иронично, трагически или безразлично. Или так, как сказал бы врач - ветеринар, областной прокурор, Иван Грозный, покинутый любовник, сицилийский мафиози, Джон Траволта и кто угодно еще.

«ХА-ХА-ХА»

Играющие садятся в круг. Первый игрок говорит: «ха», второй игрок говорит: «ха-ха», третий игрок говорит: «ха-ха-ха» и так далее, каждый игрок добавляет еще одно «ха». Каждое «ха» должно произноситься торжественно и важно. Если кто-то из игроков засмеется или попытается схитрить, он должен выйти из круга. Но как только они покидают круг, им позволено все. Вышедшие игроки могут делать все, до чего они только смогут додуматься, в попытках заставить других игроков рассмеяться. Касаться игроков запрещено.

«ПОДПИСИ»

Снаряжение: листы бумаги и принадлежности, в количестве, соответствующем числу участников. Построение: большой круг. Ход игры: по сигналу каждый участник должен заполнить свой лист бумаги подписями всех остальных присутствующих. Тот, кто закончил, объявляет «Есть». Окончание игры: все встают в круг снова, первый окончивший пытается расшифровать все имена, написанные на листе, проверяя, кто из присутствующих относится к каждой из подписей.

«ВОЗДУШНЫЕ БАШНИ»

Участники сидят на стульях в тесном кругу. **Ведущий** произносит предложение, включающее в себя какой-либо факт. (Например, «Я первый ребёнок в семье». «Я люблю носить джинсы». «Я не переносу чеснока». Можно также в шуточном тоне: «Нечего мне больше сказать», «Я ненавижу шлёпанцы» и т. п.) Тот, чей ответ будет «нет», остаётся на месте. Тот, чей ответ будет «да», передвигается на один стул вправо и садится или на освободившийся стул, или на колени того, кто уже сидит на этом стуле. Со временем построятся «Воздушные башни», - несколько человек сидящих на одном и том же стуле, т.е. один на коленях у другого. Окончание игры: можно попросить кого-либо из участников продолжить вести игру. Заканчивают когда устают.

«УЗНАЙ ПО НОСУ»

В углу комнаты вешают плотную раздвигающуюся занавеску. За ней на стул садится водящий. Участники поочередно, чуть раздвигая ее, показывают ему руку, ногу, глаза, рот, нос, волосы и т.д.

Если водящий узнает товарища сразу же, он получает пять очков, при повторном показе – 3 очка, при третьем – 3, при четвертом – 2, при пятом – 1 очко.

Игра повторяется несколько раз, причем, водящие меняются.

«ЗООПАРК»

Каждый участник становится зверем – слоном, раком, комаром, оленем, рыбой, змеей, зайцем, львом или другим по своему выбору или фантазии. Главное – это придумать характерный жест, которым он и будет показывать своего зверя. Смысл игры: показать своего зверя, а потом зверя другого участника. Другой участник показывает опять же своего зверя, а потом зверя третьего участника. Все надо делать быстро, но без ошибок, кто ошибется, кладет фант. В конце игры, когда останутся двое участников фанты разыгрываются: один победитель отворачивается и придумывает смешные задание для тех, чьи фанты выбирает другой победитель.

Жесты:

Слон – правой рукой дотронуться до носа. В окружность, образованную рукой, просунуть до упора левую руку.

Рак – сложить обеими руками фиги, поднести к глазам, пошевелить большими пальцами.

Комар – сложить кулак, вытянуть указательный палец, поднести тыльной стороной ладони к носу, помахать получившимся хоботком.

Олень – крестообразно сложенными руками с растопыренными пальцами быстро взмахнуть над головой (так танцуют чукчи).

Рыба – сложить ладони, как для молитвы, опустить параллельно полу, совершить волнообразное движение (похоже на прыжок рыбы и уход ее в глубину вод).

Змея – покачивая правой рукой с чуть при согнутой ладонью, изобразить очковую кобру, готовящуюся к нападению.

Заяц – банально: сложив ручки на уровне груди. Так изображают зайчиков во всех детсадах – вспомните золотое детство свое!

Лев – почти как заяц, но когти наружу и (обязательно!) соорудить зверское лицо.



Главное: Все жесты должны быть точными, безошибочными и очень быстрыми. Малейшая неточность или задержка карается фантом. В конце концов, жесты перепутываются, как начинает шевелить комариными хоботками, а у зайца появляется свирепое выражение лица. Попробуйте, очень хорошо игра идет в смешанной взросло-детской или студенческой компании.



Полезная литература, которую СТОИТ прочесть и порекомендовать другим:

1. Аверьянов Л.Я. «Искусство задавать вопросы»
2. Аксенов Дмитрий «Гений общения»
3. Аугустинавичюте Аушра «Соционика. Психотипы. Тесты»
4. Багрунов В.П. «Азбука владения голосом»
5. Баева О.А. «Ораторское искусство и деловое общение»
6. Батаршев А.В. «Диагностика способности к общению»
7. Биркенбил В. «Язык интонации, мимики, жестов»
8. Бодалев А.А. «Восприятие и понимание человека человеком»
9. Бойко В.В. «Энергия эмоций в общении»
10. Бринкман Р. «Гений общения. Пособие по психологической самозащите»
11. Васильев Н.Н. «Тренинг преодоления конфликтов»
12. Васильев Н.Н. «Тренинг профессиональных коммуникаций»
13. Введенская Л.А. «Культура речи»
14. Вилсон Гленн «Язык жестов»
15. Гласс Лиллиан «Я читаю ваши мысли»
16. Дронов Михаил «Талант общения. Дейл Карнеги или Авва Дорофей»
17. Егидес А.П. «Лабиринты общения, или как научиться ладить с людьми»
18. Кволс-Ридлер Кэт «Пойми себя и других»
19. Кинан Кейт «Эффективное общение»
20. Крейдлин Г.Е. «Невербальная семиотика. Язык тела и естественный язык»
21. Кроль Леонид «О том, что в зеркалах. Очерки групповой психотерапии и тренинга»
22. Кроль Леонид «Тренинг тренеров: как закалялась сталь»
23. Лаундес Лейл «Как говорить с кем угодно и о чем угодно»
24. Литвак Михаил «Психологическое айкидо»
25. Мастенбрук Вильям «Управление конфликтными ситуациями и развитие организации»
26. Мерманн Элизабет «Коммуникация и коммуникабельность»
27. Моисеев А. А., Завьялова Ж. В. «Работа с возражениями и сопротивлениями»
28. Пиз Аллан и Барбара «Говорите точно... Как соединить радость общения и пользу убеждения»
29. Пиз Аллан и Барбара «Как писать так, чтобы было понятно всем!»
30. Пиз Аллан и Барбара «Новый язык телодвижений: Расширенная версия»
31. Равенский Н. Н. «Как читать человека. Черты лица, жесты, позы, мимика»

