



Методичка

ВОЖАТНИК



ИГРЫ

на каждый

возраст!

14-17 лет



2018



Методичка создана ШВВ «Вожатник» - 2018 год

Руководитель ШВВ «Вожатник» 2018 год –

Хритонова Анна Александровна

Группы и кураторы, которые приняли участие в создании методички:

#ОпятьВожатый – Алла Сердцева

#Творцы детских улыбок- Даша Щепина

#Лучшая команда – Антонина Шереметьева

#"Экспонат'S" – Анна Кошкина

#*ПАЛИТРА 🌸* - Надежда Тимченко

#Love Is- Екатерина Кирюхина

Авторы:

Марина Кривощёкова

Татьяна Григорьева

Александра Ларионова

Дмитрий Войнаровский

Людмила Горловская

Наталия Зенченко

Ольга Микрюкова

Вадим Зимин

Маша Гомова

Валентинка Мандрусенко

Ксюша Володина

Малика Файзрахманова

Дарья Алёхина

Марина Машкина

Анна Михайлова

Екатерина Кузнецова

Лилия Арифуллина

Илья Державин

Соня Иванова

Анна Вторушина

Лена Винокурова

Adelya Bigildina

Анастасия Марченко

Анна Ромодановская

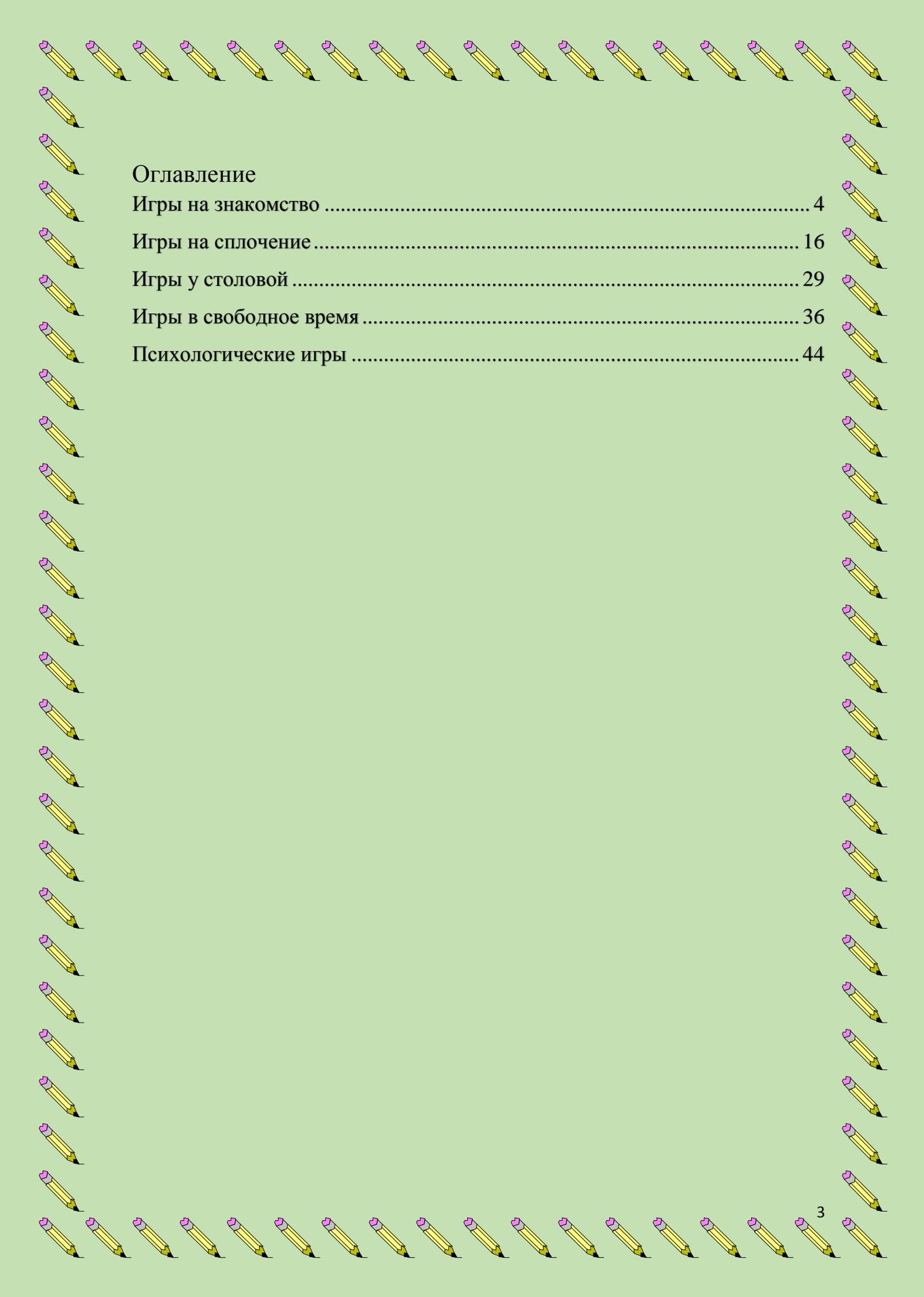
Зоя Полынская

Диана Аминова

Ссылки на группы ВК

<https://vk.com/vojatnik> - Вожатник

<https://vk.com/club160822859> - ШВВ



Оглавление

Игры на знакомство	4
Игры на сплочение	16
Игры у столовой	29
Игры в свободное время	36
Психологические игры	44

Игры на знакомство

Самолетики

Дети делают самолеты из бумаги и на его крыльях пишут свою краткую характеристику. Затем дети встают в круг и запускают свои самолеты и ловят чужие. Кто поймал самолеты, должен по описанию на самолете постараться узнать того кто писал.

Пантомима о себе

Дети пантомимой должны изобразить задания водителя (н-р, изобрази то что любишь есть, изобрази своего любимого певца и т.д.)

Художники

Дети рисуют рисунок, с которым себя ассоциируют. Водитель собирает рисунки и поднимает по одному, все должны угадать, чей рисунок.

А я еду, а я тоже, а я заяц

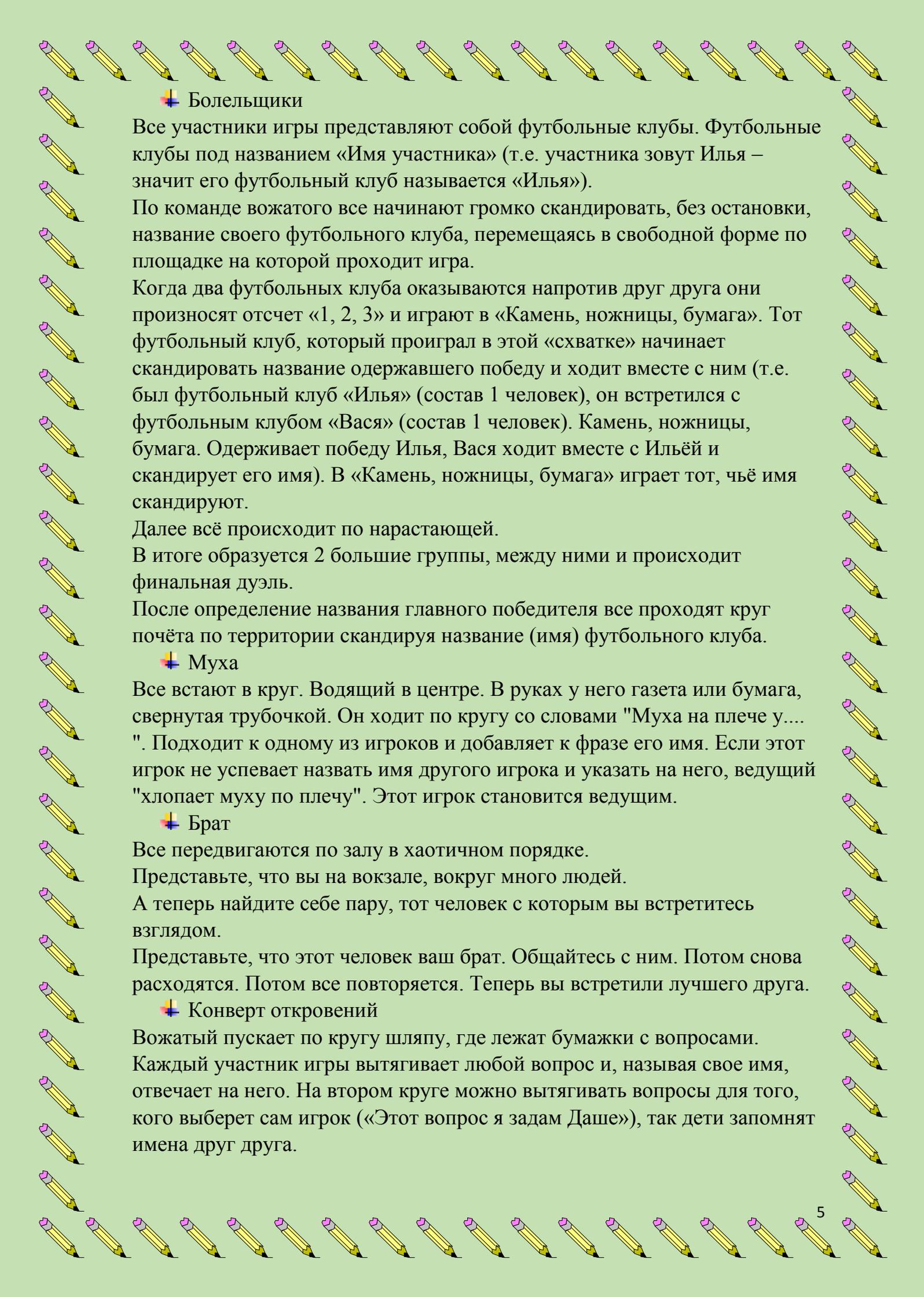
Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место - не занято никем. В центре - водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами "а я еду". Следующий игрок - со словами "а я тоже". Третий участник говорит "а я заяц" и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чье имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего - успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

Шляпа

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал водитель. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит своё имя, затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит своё имя, а при щелчке пальцами левой руки - имя одного из участников. Тот игрок, чье имя назвали, повторяет то же самое. Например: Оля, Оля, два хлопка, Оля, Игорь, Игорь, Игорь, два хлопка, Игорь, Света, и т. д. Кто не успел - тот "прошляпил".

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.



Болельщики

Все участники игры представляют собой футбольные клубы. Футбольные клубы под названием «Имя участника» (т.е. участника зовут Илья – значит его футбольный клуб называется «Илья»).

По команде вожатого все начинают громко скандировать, без остановки, название своего футбольного клуба, перемещаясь в свободной форме по площадке на которой проходит игра.

Когда два футбольных клуба оказываются напротив друг друга они произносят отсчет «1, 2, 3» и играют в «Камень, ножницы, бумага». Тот футбольный клуб, который проиграл в этой «схватке» начинает скандировать название одержавшего победу и ходит вместе с ним (т.е. был футбольный клуб «Илья» (состав 1 человек), он встретился с футбольным клубом «Вася» (состав 1 человек). Камень, ножницы, бумага. Одерживает победу Илья, Вася ходит вместе с Ильёй и скандирует его имя). В «Камень, ножницы, бумага» играет тот, чьё имя скандируют.

Далее всё происходит по нарастающей.

В итоге образуется 2 большие группы, между ними и происходит финальная дуэль.

После определения названия главного победителя все проходят круг почёта по территории скандируя название (имя) футбольного клуба.

Муха

Все встают в круг. Водящий в центре. В руках у него газета или бумага, свернутая трубочкой. Он ходит по кругу со словами "Муха на плече у....". Подходит к одному из игроков и добавляет к фразе его имя. Если этот игрок не успевает назвать имя другого игрока и указать на него, ведущий "хлопает муху по плечу". Этот игрок становится ведущим.

Брат

Все передвигаются по залу в хаотичном порядке.

Представьте, что вы на вокзале, вокруг много людей.

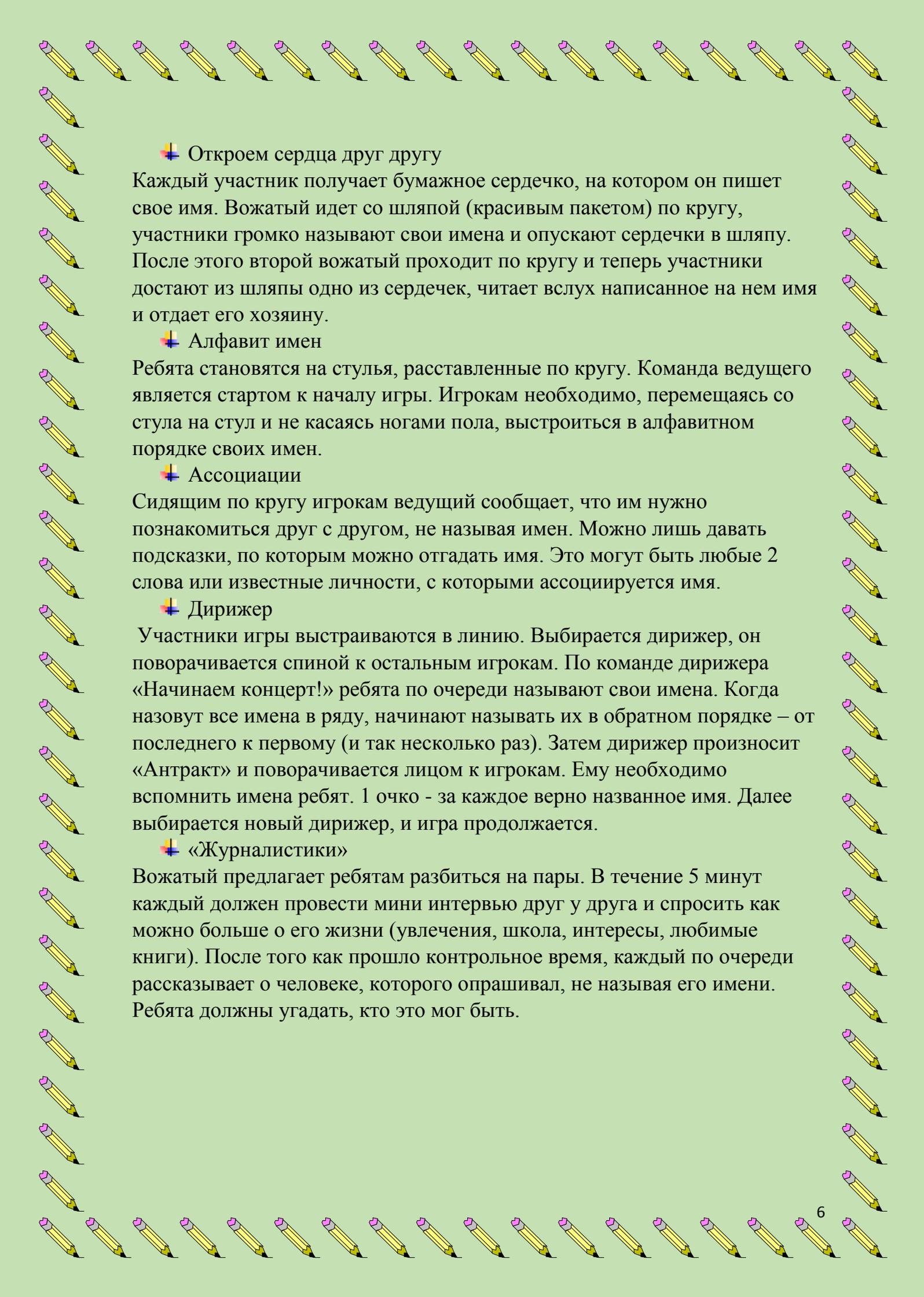
А теперь найдите себе пару, тот человек с которым вы встретитесь взглядом.

Представьте, что этот человек ваш брат. Общайтесь с ним. Потом снова расходятся. Потом все повторяется. Теперь вы встретили лучшего друга.

Конверт откровений

Вожатый пускает по кругу шляпу, где лежат бумажки с вопросами.

Каждый участник игры вытягивает любой вопрос и, называя свое имя, отвечает на него. На втором круге можно вытягивать вопросы для того, кого выберет сам игрок («Этот вопрос я задам Даше»), так дети запомнят имена друг друга.



✚ Откроем сердца друг другу

Каждый участник получает бумажное сердечко, на котором он пишет свое имя. Вожатый идет со шляпой (красивым пакетом) по кругу, участники громко называют свои имена и опускают сердечки в шляпу. После этого второй вожатый проходит по кругу и теперь участники достают из шляпы одно из сердечек, читает вслух написанное на нем имя и отдает его хозяину.

✚ Алфавит имен

Ребята становятся на стулья, расставленные по кругу. Команда ведущего является стартом к началу игры. Игрокам необходимо, перемещаясь со стула на стул и не касаясь ногами пола, выстроиться в алфавитном порядке своих имен.

✚ Ассоциации

Сидящим по кругу игрокам ведущий сообщает, что им нужно познакомиться друг с другом, не называя имен. Можно лишь давать подсказки, по которым можно отгадать имя. Это могут быть любые 2 слова или известные личности, с которыми ассоциируется имя.

✚ Дирижер

Участники игры выстраиваются в линию. Выбирается дирижер, он поворачивается спиной к остальным игрокам. По команде дирижера «Начинаем концерт!» ребята по очереди называют свои имена. Когда назовут все имена в ряду, начинают называть их в обратном порядке – от последнего к первому (и так несколько раз). Затем дирижер произносит «Антракт» и поворачивается лицом к игрокам. Ему необходимо вспомнить имена ребят. 1 очко - за каждое верно названное имя. Далее выбирается новый дирижер, и игра продолжается.

✚ «Журналистики»

Вожатый предлагает ребятам разбиться на пары. В течение 5 минут каждый должен провести мини интервью друг у друга и спросить как можно больше о его жизни (увлечения, школа, интересы, любимые книги). После того как прошло контрольное время, каждый по очереди рассказывает о человеке, которого опрашивал, не называя его имени. Ребята должны угадать, кто это мог быть.



✚ «Летняя азбука»

Вожатый, заранее познакомившись с ребятами, придумывает три длинных и интересных слова на тему летнего отдыха, каждая буква которого является началом одного из имени ребёнка. Ведущий даёт ребятам время, за которое дети должны составить эти слова. Таким образом, ребята ещё раз знакомятся и взаимодействуют друг с другом. Можно придумать несколько коротких слов, изменить условие, например, задать эту же задачу одному человеку, не подсказывать ему имена, а в конце проверить правильность выполнения задания.

✚ «Яхт-клуб»

Готовим изображение корабля и список должностей на нем + фигурки мат-росов. Дети по очереди берут свою фигурку, произносят имя и должность, которую они могут выполнять в долгом плавании (Меня зовут Лида и в долгом плавании я смогу обеспечить нашу команду вкусной едой, тк люблю и умею готовить, кто-то занимается туризмом – рулевой и тд.) и располагают свою фигурку на корабле.

✚ «Объятия»

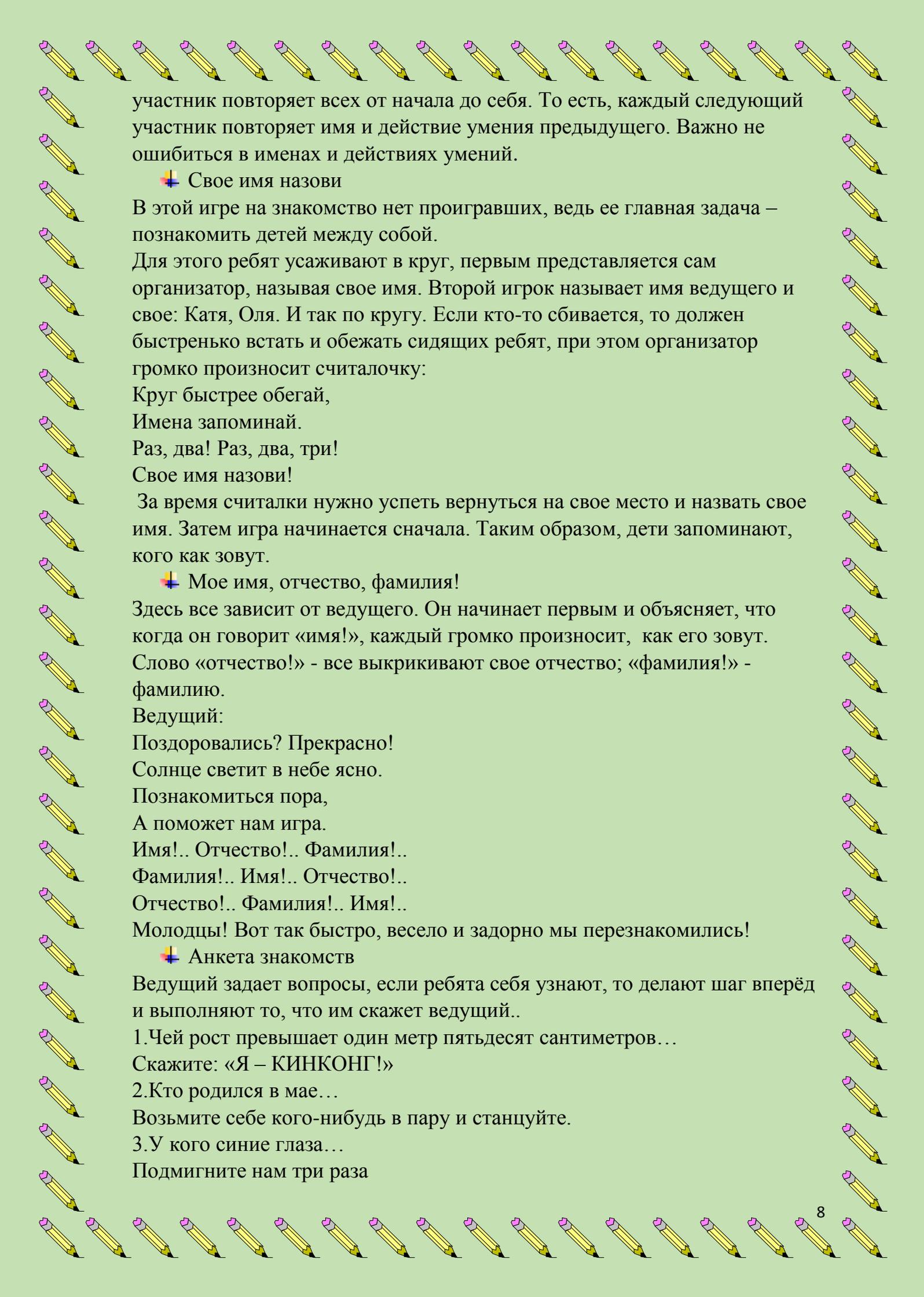
Берем малярный скотч, пишем на нем количество объятий в день, способных сделать каждого счастливее, наклеиваем себе на плечо и по кругу это объясняем. «Меня зовут Аня и чтобы мой день был счастливым меня нужно обнять 9 раз». Кто-то может написать ноль, а кто-то большое количество – это пища для размышления о социализации и амбициях ребенка. Плюс эта игра позволит определить для других участников границы личного пространства каждого.

✚ «Наш город»

Выдаем листы и фломастеры. Просим детей нарисовать себя в виде дома и может даже функциональность дома (просто дом, ремесленная мастерская, парламент, воинская часть). После рисования дети называют имена и комментируют рисунки. Кстати можно попросить расставить свои дома в отношении центральной площади города.

✚ «Меня зовут, и я умею».

Собираем воспитанников в беседке или в корпусе, рассаживаем вокруг стола, раздаём листы бумаги, фломастеры, маркеры, цветные карандаши. Задача нарисовать визитку со своим именем. Затем после общей готовности отряд становится в круг вместе с вожатыми, необходимо назвать своё имя и сказать, что умеешь делать, затем показать действие своего умения. Следующий в кругу участник повторяет имя и действие предыдущего и показывает своё. И так нужно делать всем, последний



участник повторяет всех от начала до себя. То есть, каждый следующий участник повторяет имя и действие умения предыдущего. Важно не ошибиться в именах и действиях умений.

✚ Свое имя назови

В этой игре на знакомство нет проигравших, ведь ее главная задача – познакомить детей между собой.

Для этого ребят усаживают в круг, первым представляется сам организатор, называя свое имя. Второй игрок называет имя ведущего и свое: Катя, Оля. И так по кругу. Если кто-то сбивается, то должен быстренько встать и обежать сидящих ребят, при этом организатор громко произносит считалочку:

Круг быстрее обегай,

Имена запоминай.

Раз, два! Раз, два, три!

Свое имя назови!

За время считалки нужно успеть вернуться на свое место и назвать свое имя. Затем игра начинается сначала. Таким образом, дети запоминают, кого как зовут.

✚ Мое имя, отчество, фамилия!

Здесь все зависит от ведущего. Он начинает первым и объясняет, что когда он говорит «имя!», каждый громко произносит, как его зовут.

Слово «отчество!» - все выкрикивают свое отчество; «фамилия!» - фамилию.

Ведущий:

Поздоровались? Прекрасно!

Солнце светит в небе ясно.

Познакомиться пора,

А поможет нам игра.

Имя!.. Отчество!.. Фамилия!..

Фамилия!.. Имя!.. Отчество!..

Отчество!.. Фамилия!.. Имя!..

Молодцы! Вот так быстро, весело и задорно мы перезнакомились!

✚ Анкета знакомств

Ведущий задает вопросы, если ребята себя узнают, то делают шаг вперед и выполняют то, что им скажет ведущий..

1. Чей рост превышает один метр пятьдесят сантиметров...

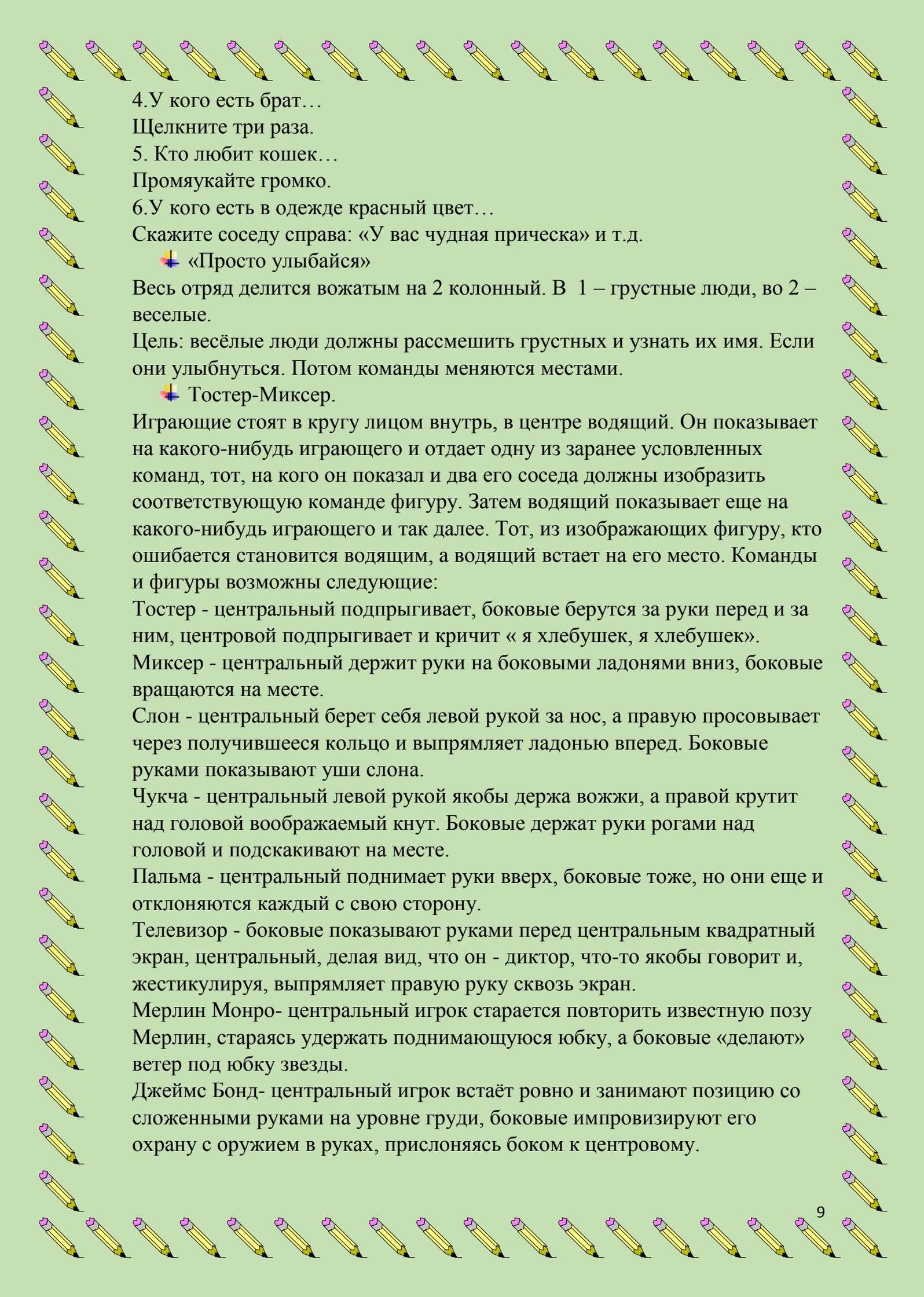
Скажите: «Я – КИНКОНГ!»

2. Кто родился в мае...

Возьмите себе кого-нибудь в пару и станцуйте.

3. У кого синие глаза...

Подмигните нам три раза



4. У кого есть брат...

Щелкните три раза.

5. Кто любит кошек...

Промяукайте громко.

6. У кого есть в одежде красный цвет...

Скажите соседу справа: «У вас чудная прическа» и т.д.

 «Просто улыбайся»

Весь отряд делится вожатым на 2 колонный. В 1 – грустные люди, во 2 – веселые.

Цель: весёлые люди должны рассмешить грустных и узнать их имя. Если они улыбнуться. Потом команды меняются местами.

 Тостер-Миксер.

Играющие стоят в кругу лицом внутрь, в центре водящий. Он показывает на какого-нибудь играющего и отдает одну из заранее условленных команд, тот, на кого он показал и два его соседа должны изобразить соответствующую команде фигуру. Затем водящий показывает еще на какого-нибудь играющего и так далее. Тот, из изображающих фигуру, кто ошибается становится водящим, а водящий встает на его место. Команды и фигуры возможны следующие:

Тостер - центральный подпрыгивает, боковые берутся за руки перед и за ним, центральной подпрыгивает и кричит « я хлебушек, я хлебушек».

Миксер - центральный держит руки на боковыми ладонями вниз, боковые вращаются на месте.

Слон - центральный берет себя левой рукой за нос, а правую просовывает через получившееся кольцо и выпрямляет ладонью вперед. Боковые руками показывают уши слона.

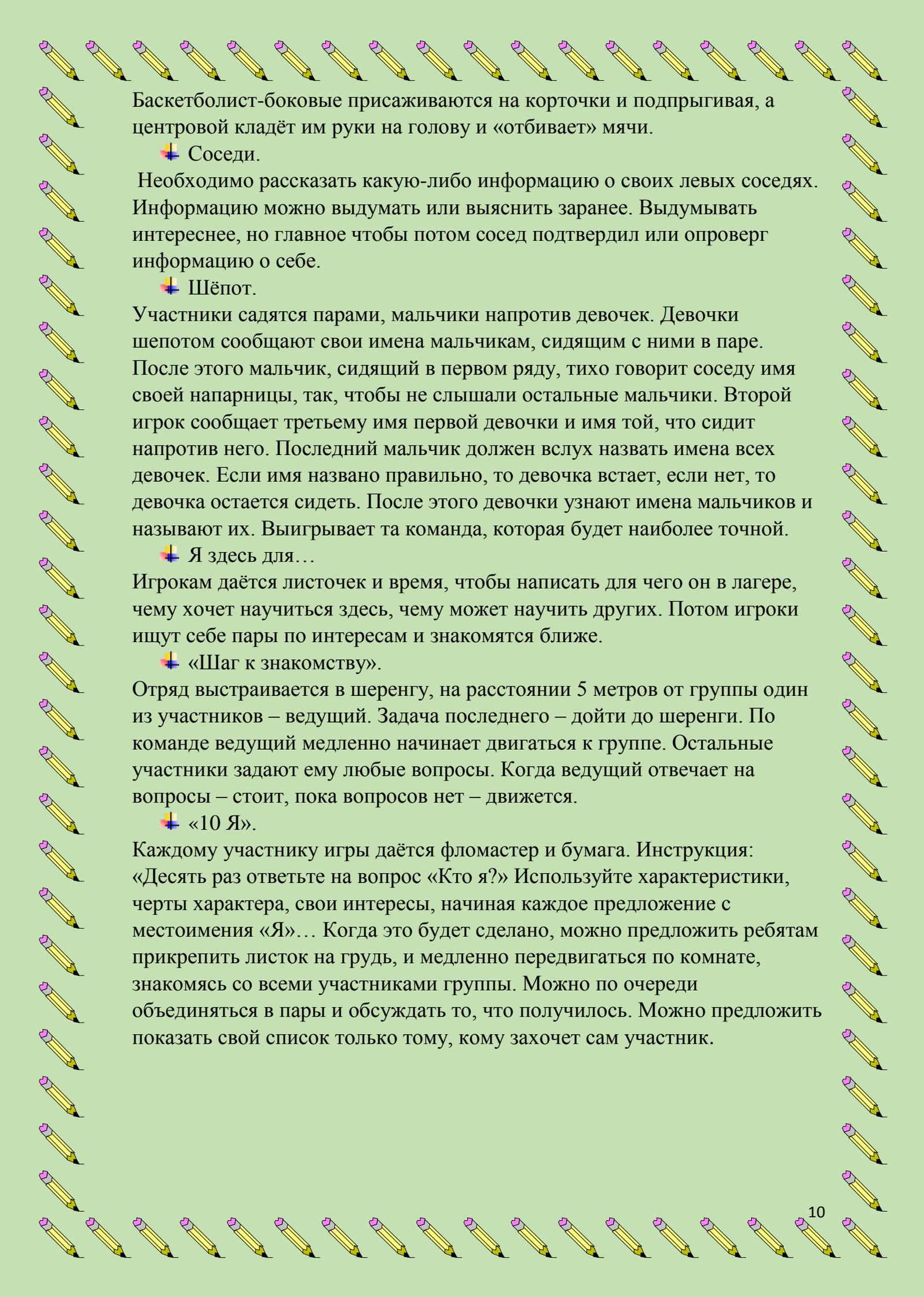
Чукча - центральный левой рукой якобы держа вожжи, а правой крутит над головой воображаемый кнут. Боковые держат руки рогами над головой и подскакивают на месте.

Пальма - центральный поднимает руки вверх, боковые тоже, но они еще и отклоняются каждый с свою сторону.

Телевизор - боковые показывают руками перед центральным квадратный экран, центральный, делая вид, что он - диктор, что-то якобы говорит и, жестикулируя, выпрямляет правую руку сквозь экран.

Мерлин Монро- центральный игрок старается повторить известную позу Мерлин, стараясь удержать поднимающуюся юбку, а боковые «делают» ветер под юбку звезды.

Джеймс Бонд- центральный игрок встаёт ровно и занимают позицию со сложенными руками на уровне груди, боковые импровизируют его охрану с оружием в руках, прислоняясь боком к центральному.



Баскетболист-боковые присаживаются на корточки и подпрыгивая, а центральной кладёт им руки на голову и «отбивает» мячи.

Соседи.

Необходимо рассказать какую-либо информацию о своих левых соседях. Информацию можно выдумать или выяснить заранее. Выдумывать интереснее, но главное чтобы потом сосед подтвердил или опроверг информацию о себе.

Шёпот.

Участники садятся парами, мальчики напротив девочек. Девочки шепотом сообщают свои имена мальчикам, сидящим с ними в паре. После этого мальчик, сидящий в первом ряду, тихо говорит соседу имя своей напарницы, так, чтобы не слышали остальные мальчики. Второй игрок сообщает третьему имя первой девочки и имя той, что сидит напротив него. Последний мальчик должен вслух назвать имена всех девочек. Если имя названо правильно, то девочка встает, если нет, то девочка остается сидеть. После этого девочки узнают имена мальчиков и называют их. Выигрывает та команда, которая будет наиболее точной.

Я здесь для...

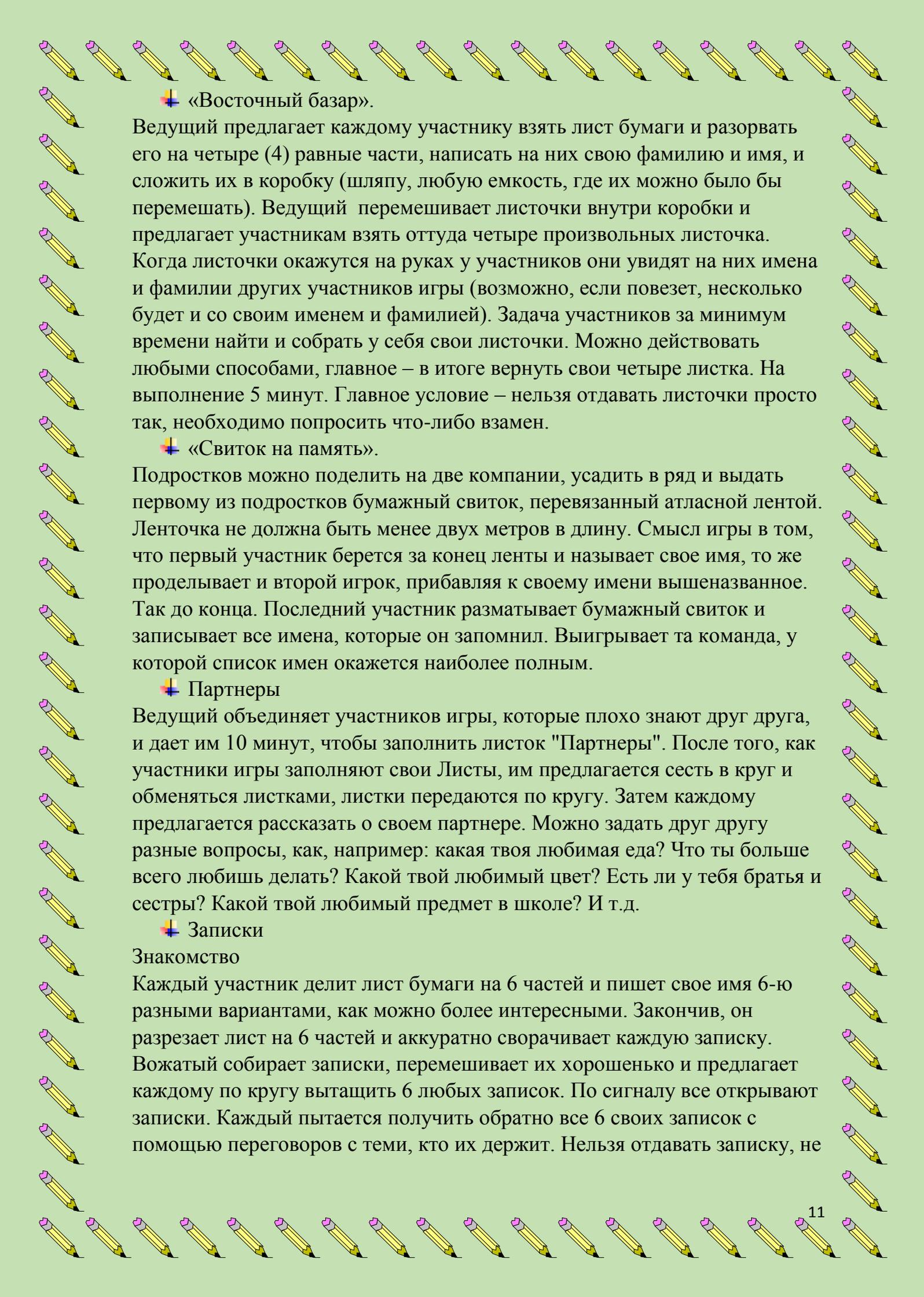
Игрокам даётся листочек и время, чтобы написать для чего он в лагере, чему хочет научиться здесь, чему может научить других. Потом игроки ищут себе пары по интересам и знакомятся ближе.

«Шаг к знакомству».

Отряд выстраивается в шеренгу, на расстоянии 5 метров от группы один из участников – ведущий. Задача последнего – дойти до шеренги. По команде ведущий медленно начинает двигаться к группе. Остальные участники задают ему любые вопросы. Когда ведущий отвечает на вопросы – стоит, пока вопросов нет – движется.

«10 Я».

Каждому участнику игры даётся фломастер и бумага. Инструкция: «Десять раз ответьте на вопрос «Кто я?» Используйте характеристики, черты характера, свои интересы, начиная каждое предложение с местоимения «Я»... Когда это будет сделано, можно предложить ребятам прикрепить листок на грудь, и медленно передвигаться по комнате, знакомясь со всеми участниками группы. Можно по очереди объединяться в пары и обсуждать то, что получилось. Можно предложить показать свой список только тому, кому захочет сам участник.



✚ «Восточный базар».

Ведущий предлагает каждому участнику взять лист бумаги и разорвать его на четыре (4) равные части, написать на них свою фамилию и имя, и сложить их в коробку (шляпу, любую емкость, где их можно было бы перемешать). Ведущий перемешивает листочки внутри коробки и предлагает участникам взять оттуда четыре произвольных листочка. Когда листочки окажутся на руках у участников они увидят на них имена и фамилии других участников игры (возможно, если повезет, несколько будет и со своим именем и фамилией). Задача участников за минимум времени найти и собрать у себя свои листочки. Можно действовать любыми способами, главное – в итоге вернуть свои четыре листка. На выполнение 5 минут. Главное условие – нельзя отдавать листочки просто так, необходимо попросить что-либо взамен.

✚ «Свиток на память».

Подростков можно поделить на две компании, усадить в ряд и выдать первому из подростков бумажный свиток, перевязанный атласной лентой. Ленточка не должна быть менее двух метров в длину. Смысл игры в том, что первый участник берет за конец ленты и называет свое имя, то же проделывает и второй игрок, прибавляя к своему имени вышеназванное. Так до конца. Последний участник разматывает бумажный свиток и записывает все имена, которые он запомнил. Выигрывает та команда, у которой список имен окажется наиболее полным.

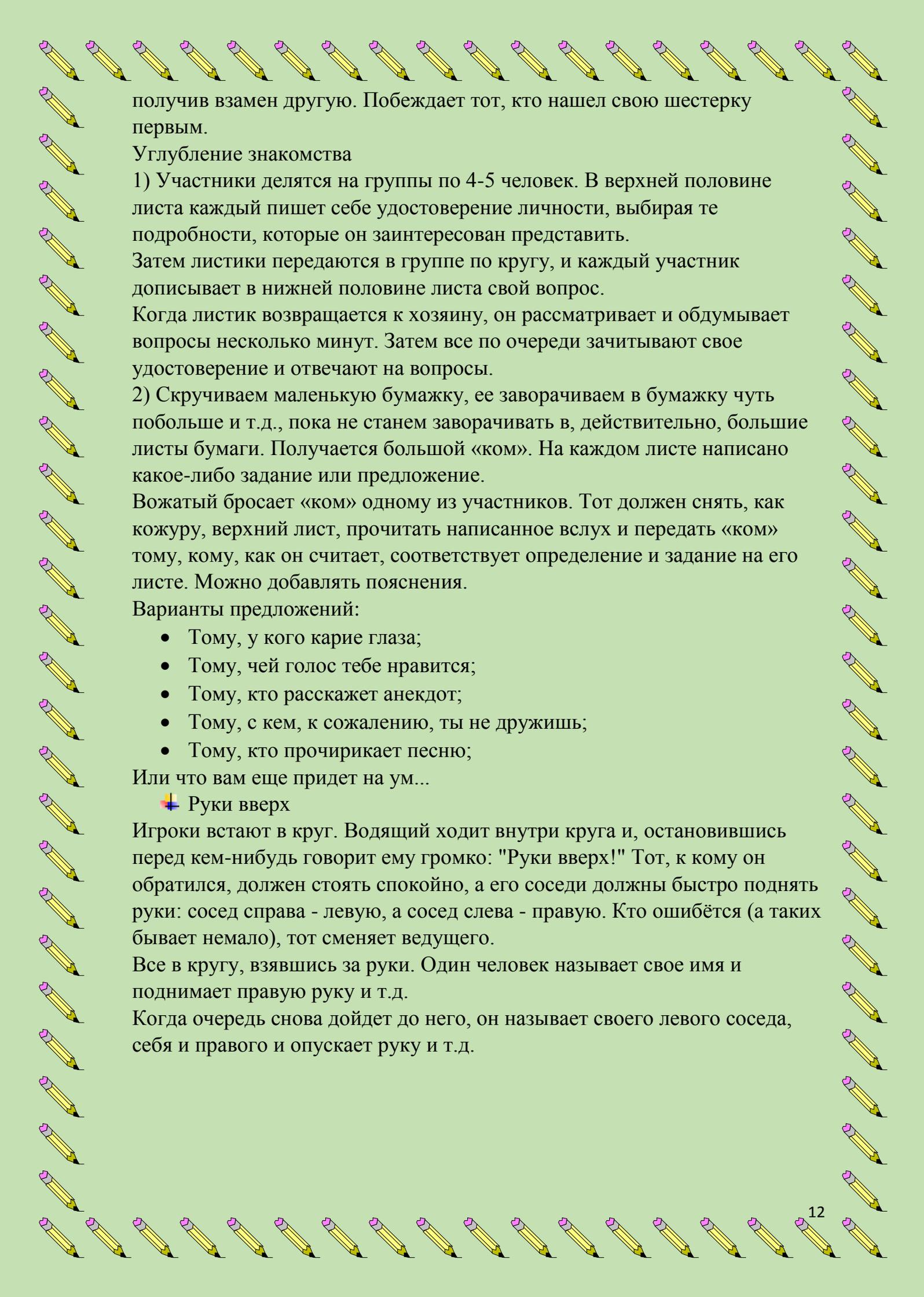
✚ Партнеры

Ведущий объединяет участников игры, которые плохо знают друг друга, и дает им 10 минут, чтобы заполнить листок "Партнеры". После того, как участники игры заполняют свои Листы, им предлагается сесть в круг и обменяться листками, листки передаются по кругу. Затем каждому предлагается рассказать о своем партнере. Можно задать друг другу разные вопросы, как, например: какая твоя любимая еда? Что ты больше всего любишь делать? Какой твой любимый цвет? Есть ли у тебя братья и сестры? Какой твой любимый предмет в школе? И т.д.

✚ Записки

Знакомство

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.

Углубление знакомства

1) Участники делятся на группы по 4-5 человек. В верхней половине листа каждый пишет себе удостоверение личности, выбирая те подробности, которые он заинтересован представить.

Затем листики передаются в группе по кругу, и каждый участник дописывает в нижней половине листа свой вопрос.

Когда листик возвращается к хозяину, он рассматривает и обдумывает вопросы несколько минут. Затем все по очереди зачитывают свое удостоверение и отвечают на вопросы.

2) Скручиваем маленькую бумажку, ее заворачиваем в бумажку чуть побольше и т.д., пока не станем заворачивать в, действительно, большие листы бумаги. Получается большой «ком». На каждом листе написано какое-либо задание или предложение.

Вожатый бросает «ком» одному из участников. Тот должен снять, как кожуру, верхний лист, прочитать написанное вслух и передать «ком» тому, кому, как он считает, соответствует определение и задание на его листе. Можно добавлять пояснения.

Варианты предложений:

- Тому, у кого карие глаза;
- Тому, чей голос тебе нравится;
- Тому, кто расскажет анекдот;
- Тому, с кем, к сожалению, ты не дружишь;
- Тому, кто прочирикает песню;

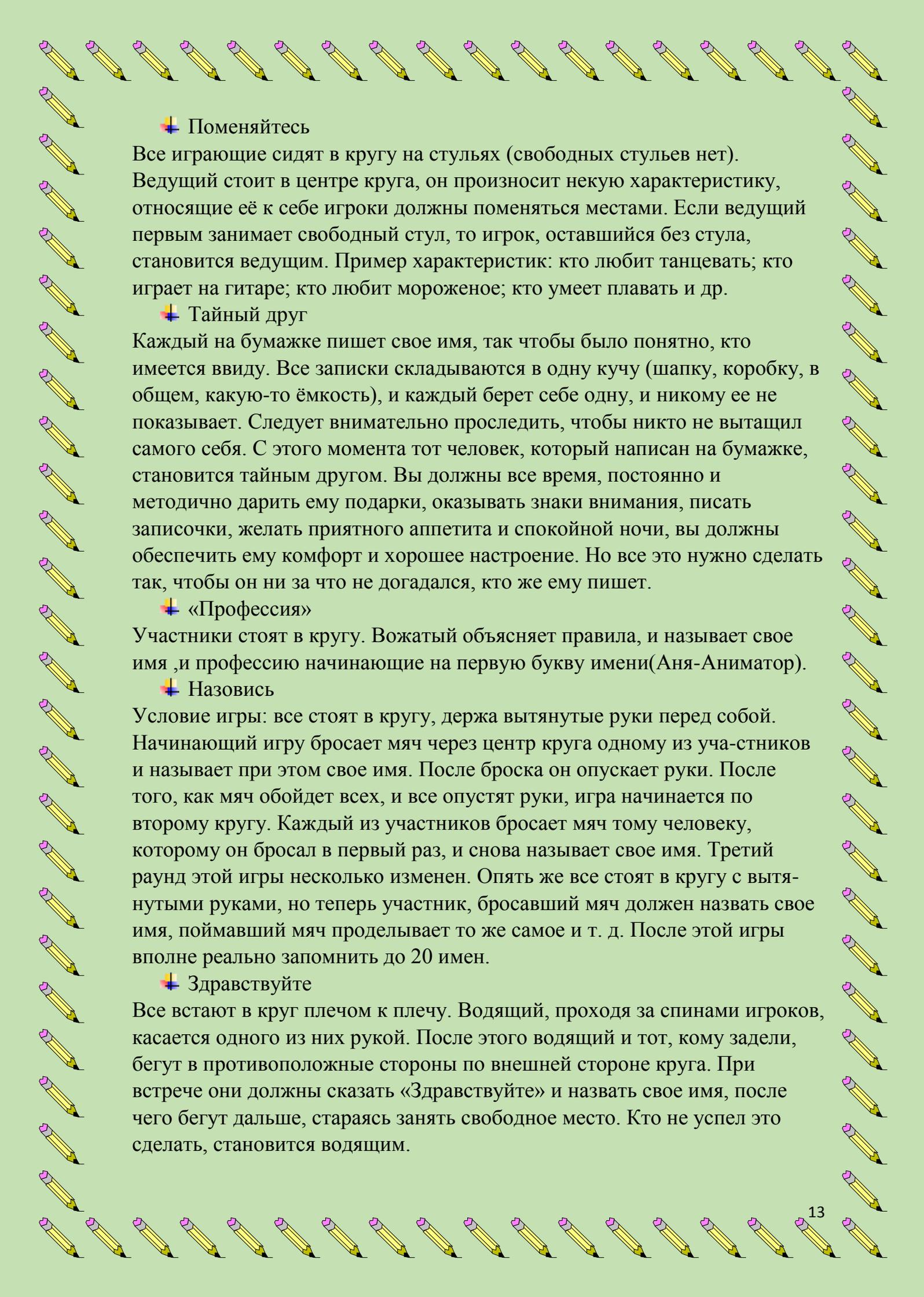
Или что вам еще придет на ум...

 Руки вверх

Игроки встают в круг. Ведущий ходит внутри круга и, остановившись перед кем-нибудь говорит ему громко: "Руки вверх!" Тот, к кому он обратился, должен стоять спокойно, а его соседи должны быстро поднять руки: сосед справа - левую, а сосед слева - правую. Кто ошибётся (а таких бывает немало), тот сменяет ведущего.

Все в кругу, взявшись за руки. Один человек называет свое имя и поднимает правую руку и т.д.

Когда очередь снова дойдет до него, он называет своего левого соседа, себя и правого и опускает руку и т.д.



✚ Поменяйтесь

Все играющие сидят в кругу на стульях (свободных стульев нет). Ведущий стоит в центре круга, он произносит некую характеристику, относящиеся её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок, оставшийся без стула, становится ведущим. Пример характеристик: кто любит танцевать; кто играет на гитаре; кто любит мороженое; кто умеет плавать и др.

✚ Тайный друг

Каждый на бумажке пишет свое имя, так чтобы было понятно, кто имеется ввиду. Все записки складываются в одну кучу (шапку, коробку, в общем, какую-то ёмкость), и каждый берет себе одну, и никому ее не показывает. Следует внимательно проследить, чтобы никто не вытащил самого себя. С этого момента тот человек, который написан на бумажке, становится тайным другом. Вы должны все время, постоянно и методично дарить ему подарки, оказывать знаки внимания, писать записочки, желать приятного аппетита и спокойной ночи, вы должны обеспечить ему комфорт и хорошее настроение. Но все это нужно сделать так, чтобы он ни за что не догадался, кто же ему пишет.

✚ «Профессия»

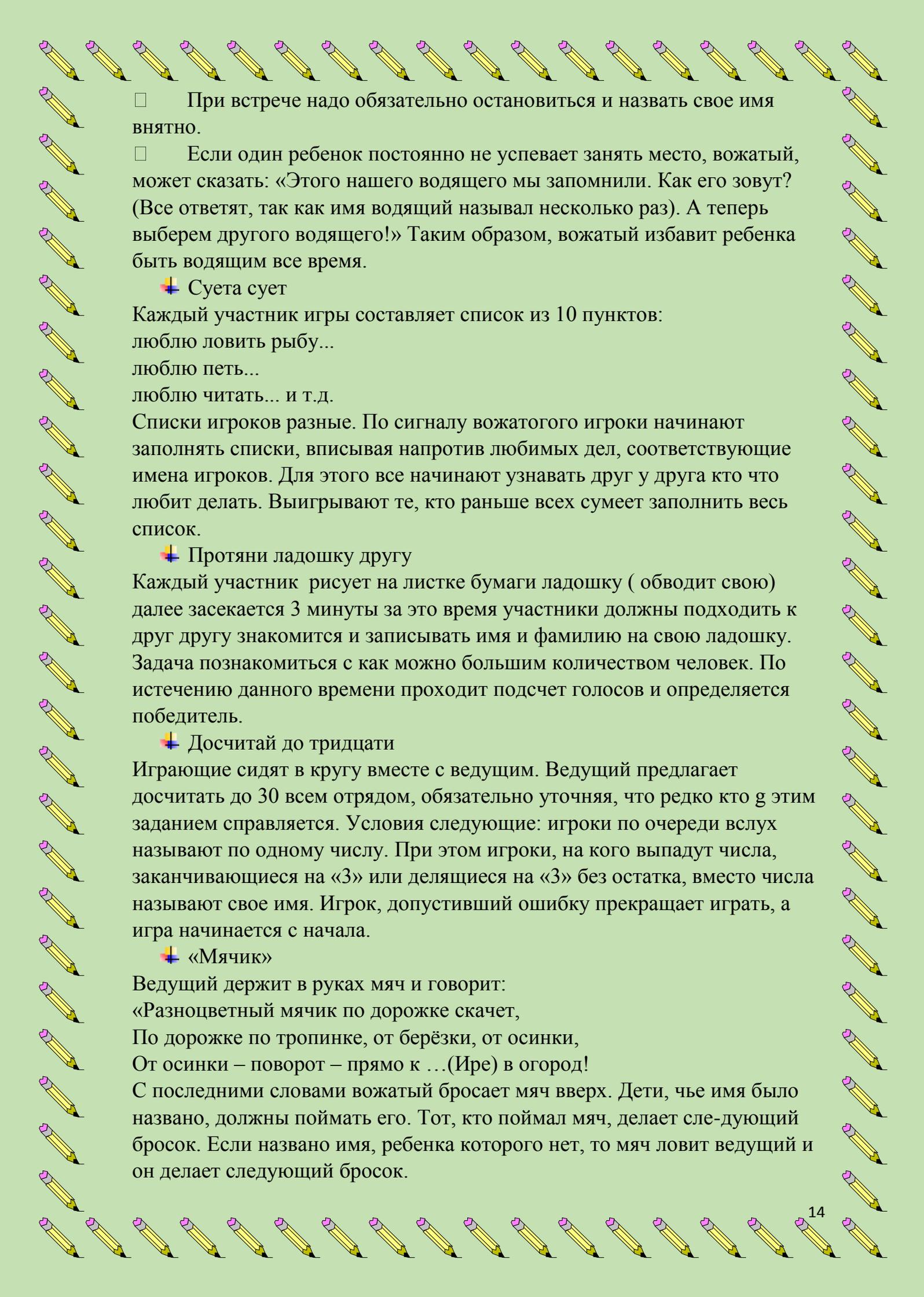
Участники стоят в кругу. Вожатый объясняет правила, и называет свое имя, и профессию начинающие на первую букву имени (Аня-Аниматор).

✚ Назовись

Условие игры: все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинаящий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом свое имя. После броска он опускает руки. После того, как мяч обойдет 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 свое имя. Третий раунд этой игры несколько изменен. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросивший мяч должен назвать свое имя, поймавший мяч проделывает то же самое и т. д. После этой игры вполне реально запомнить до 20 имен.

✚ Здравствуйте

Все встают в круг плечом к плечу. Водящий, проходя за спинами игроков, касается одного из них рукой. После этого водящий и тот, кому задела, бегут в противоположные стороны по внешней стороне круга. При встрече они должны сказать «Здравствуйте» и назвать свое имя, после чего бегут дальше, стараясь занять свободное место. Кто не успел это сделать, становится водящим.



□ При встрече надо обязательно остановиться и назвать свое имя внятно.

□ Если один ребенок постоянно не успевает занять место, вожатый, может сказать: «Этого нашего водящего мы запомнили. Как его зовут? (Все ответят, так как имя водящий называл несколько раз). А теперь выберем другого водящего!» Таким образом, вожатый избавит ребенка быть водящим все время.

Суета сует

Каждый участник игры составляет список из 10 пунктов:

люблю ловить рыбу...

люблю петь...

люблю читать... и т.д.

Списки игроков разные. По сигналу вожатого игроки начинают заполнять списки, вписывая напротив любимых дел, соответствующие имена игроков. Для этого все начинают узнавать друг у друга кто что любит делать. Выигрывают те, кто раньше всех сумеет заполнить весь список.

Протяни ладошку другу

Каждый участник рисует на листке бумаги ладошку (обводит свою) далее засекается 3 минуты за это время участники должны подходить к друг другу знакомится и записывать имя и фамилию на свою ладошку. Задача познакомиться с как можно большим количеством человек. По истечению данного времени проходит подсчет голосов и определяется победитель.

Досчитай до тридцати

Играющие сидят в кругу вместе с ведущим. Ведущий предлагает досчитать до 30 всем отрядом, обязательно уточняя, что редко кто с этим заданием справляется. Условия следующие: игроки по очереди вслух называют по одному числу. При этом игроки, на кого выпадут числа, заканчивающиеся на «3» или делящиеся на «3» без остатка, вместо числа называют свое имя. Игрок, допустивший ошибку прекращает играть, а игра начинается с начала.

«Мячик»

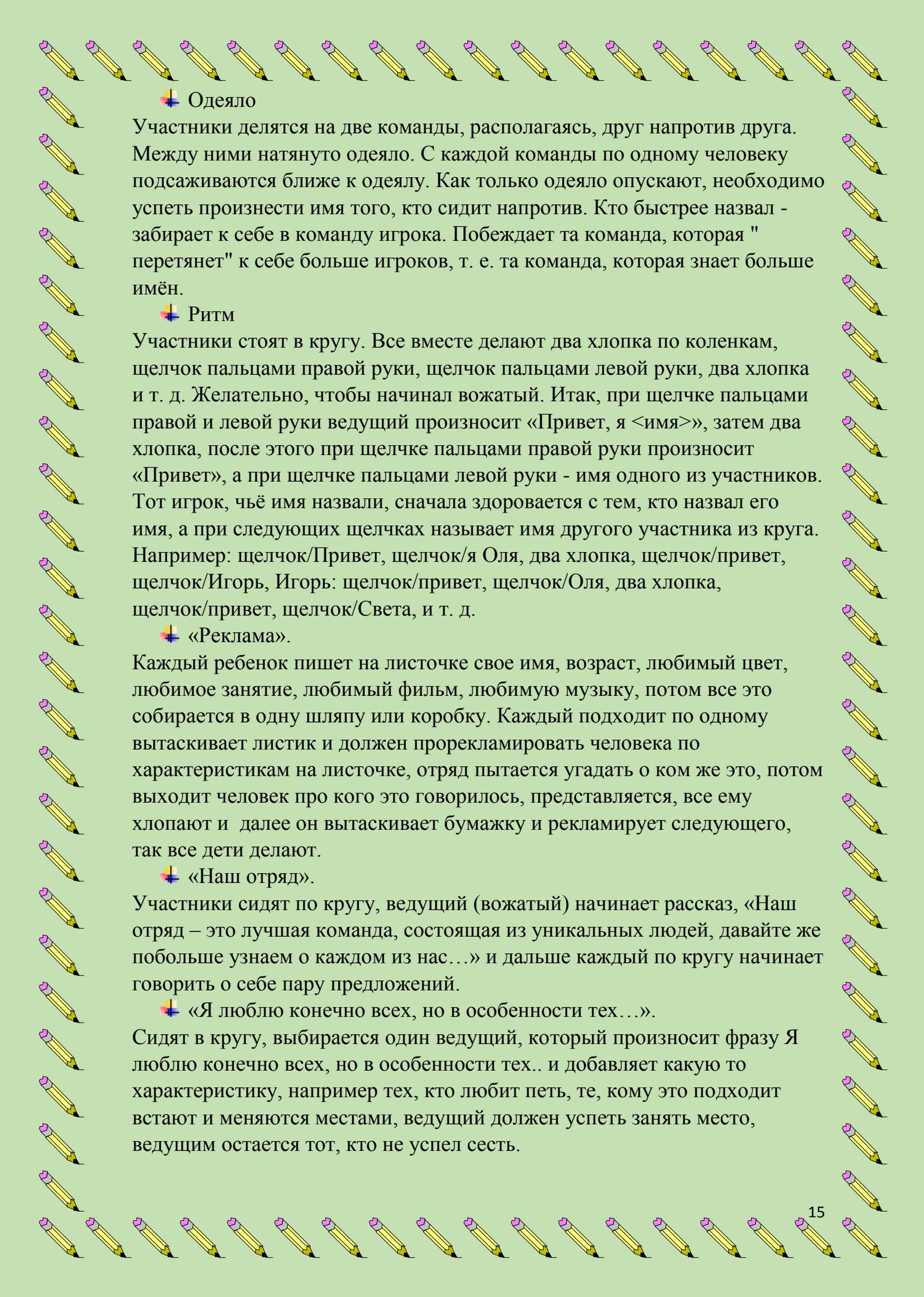
Ведущий держит в руках мяч и говорит:

«Разноцветный мячик по дорожке скачет,

По дорожке по тропинке, от берёзки, от осинки,

От осинки – поворот – прямо к ... (Ире) в огород!

С последними словами вожатый бросает мяч вверх. Дети, чье имя было названо, должны поймать его. Тот, кто поймал мяч, делает следующий бросок. Если названо имя, ребенка которого нет, то мяч ловит ведущий и он делает следующий бросок.



Одеяло

Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянута одеяло. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал - забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая "перетянет" к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имён.

Ритм

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка по коленкам, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал вожатый. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит «Привет, я <имя>», затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит «Привет», а при щелчке пальцами левой руки - имя одного из участников. Тот игрок, чьё имя назвали, сначала здоровается с тем, кто назвал его имя, а при следующих щелчках называет имя другого участника из круга. Например: щелчок/Привет, щелчок/я Оля, два хлопка, щелчок/привет, щелчок/Игорь, Игорь: щелчок/привет, щелчок/Оля, два хлопка, щелчок/привет, щелчок/Света, и т. д.

«Реклама».

Каждый ребенок пишет на листочке свое имя, возраст, любимый цвет, любимое занятие, любимый фильм, любимую музыку, потом все это собирается в одну шляпу или коробку. Каждый подходит по одному вытаскивает листик и должен прорекламирровать человека по характеристикам на листочке, отряд пытается угадать о ком же это, потом выходит человек про кого это говорилось, представляется, все ему хлопают и далее он вытаскивает бумажку и рекламирует следующего, так все дети делают.

«Наш отряд».

Участники сидят по кругу, ведущий (вожатый) начинает рассказ, «Наш отряд – это лучшая команда, состоящая из уникальных людей, давайте же побольше узнаем о каждом из нас...» и дальше каждый по кругу начинает говорить о себе пару предложений.

«Я люблю конечно всех, но в особенности тех...».

Сидят в кругу, выбирается один ведущий, который произносит фразу Я люблю конечно всех, но в особенности тех.. и добавляет какую то характеристику, например тех, кто любит петь, те, кому это подходит встают и меняются местами, ведущий должен успеть занять место, ведущим остается тот, кто не успел сесть.

Игры на сплочение

Обнималки

Половина отряда закрывают (завязывают) глаза и стоят с распростёртыми руками в ожидании объятий. Другая половина отряда подходит к любому и обнимает его, шепча на ухо комплимент. Потом группы меняются местами.

Счет до 5

Вожатый говорит задания, которые дети выполняют молча, пока вожатый считает до 5 (н-р, весь отряд сядьте на скамью, весь отряд постройте пирамиду, весь отряд спойте песню хором).

Слепые котята

В отряде выбираются 5 желающих. Для них делается путь с преградами. Группа должна этот путь пройти с закрытыми глазами, с помощью отряда.

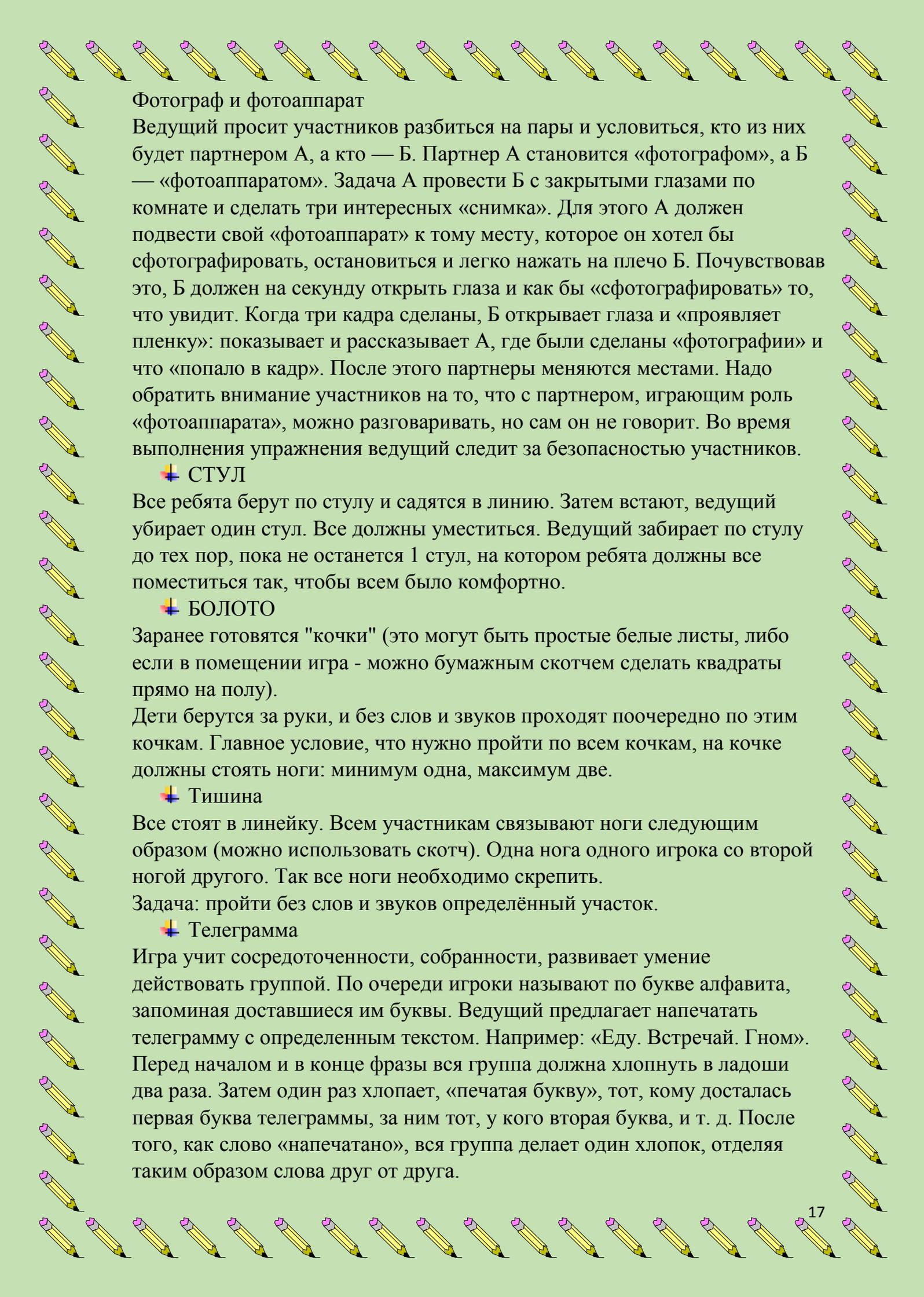
Кораблекрушение

Команда разбита на группы по 10 человек. Предыстория: все мы плывем на корабле, но никто не обратил внимания на то, что это «Титаник». Удар айсберга. Но не все потеряно, у вас есть три плоты, на которых вам надо продержаться до прилета самолета. Каждая команда получает по 3 коврика. 1) Группы должны договориться и как-то уместиться на своих плотях (ноги участников команды не должны касаться пола) и продержаться в течение 1 минуты. Время на договоренность и построение не ограничено. Ведущий периодически спрашивает о готовности команд. 2) Уже темнеет. Чтобы игроков нашел самолет, им важно не потеряться в темноте. Задача: уместиться на плотях, соединить их (с помощью рук, ног, одежды) и в такой связке продержаться 1 минуту. 3) Море разбушевалось, поэтому плоты начинают постепенно разваливаться. У участников остается по 2 коврика. Необходимо уместиться на них, сделать связку из плотов и продержаться еще в течение 1 минуты.

Лава

Две команды двигаются навстречу друг другу. Самолеты забрали игроков с плотов, но, к сожалению, они смогли их доставить только до острова, а на нем происходит извержение вулкана. Можно спастись, только перебравшись через лаву, соблюдая определенные условия.

Каждая команда получает по 4 маленьких «огнеупорных» коврика, с помощью которых можно перебраться на другую сторону. Вставлять можно только на коврики. Если коврик на полу (на земле) и в какой-то момент на нем никого нет, он сгорает.



Фотограф и фотоаппарат

Ведущий просит участников разбиться на пары и условиться, кто из них будет партнером А, а кто — Б. Партнер А становится «фотографом», а Б — «фотоаппаратом». Задача А провести Б с закрытыми глазами по комнате и сделать три интересных «снимка». Для этого А должен подвести свой «фотоаппарат» к тому месту, которое он хотел бы сфотографировать, остановиться и легко нажать на плечо Б. Почувствовав это, Б должен на секунду открыть глаза и как бы «сфотографировать» то, что увидит. Когда три кадра сделаны, Б открывает глаза и «проявляет пленку»: показывает и рассказывает А, где были сделаны «фотографии» и что «попало в кадр». После этого партнеры меняются местами. Надо обратить внимание участников на то, что с партнером, играющим роль «фотоаппарата», можно разговаривать, но сам он не говорит. Во время выполнения упражнения ведущий следит за безопасностью участников.

СТУЛ

Все ребята берут по стулу и садятся в линию. Затем встают, ведущий убирает один стул. Все должны уместиться. Ведущий забирает по стулу до тех пор, пока не останется 1 стул, на котором ребята должны все поместиться так, чтобы всем было комфортно.

БОЛОТО

Заранее готовятся "кочки" (это могут быть простые белые листы, либо если в помещении игра - можно бумажным скотчем сделать квадраты прямо на полу).

Дети берутся за руки, и без слов и звуков проходят поочередно по этим кочкам. Главное условие, что нужно пройти по всем кочкам, на кочке должны стоять ноги: минимум одна, максимум две.

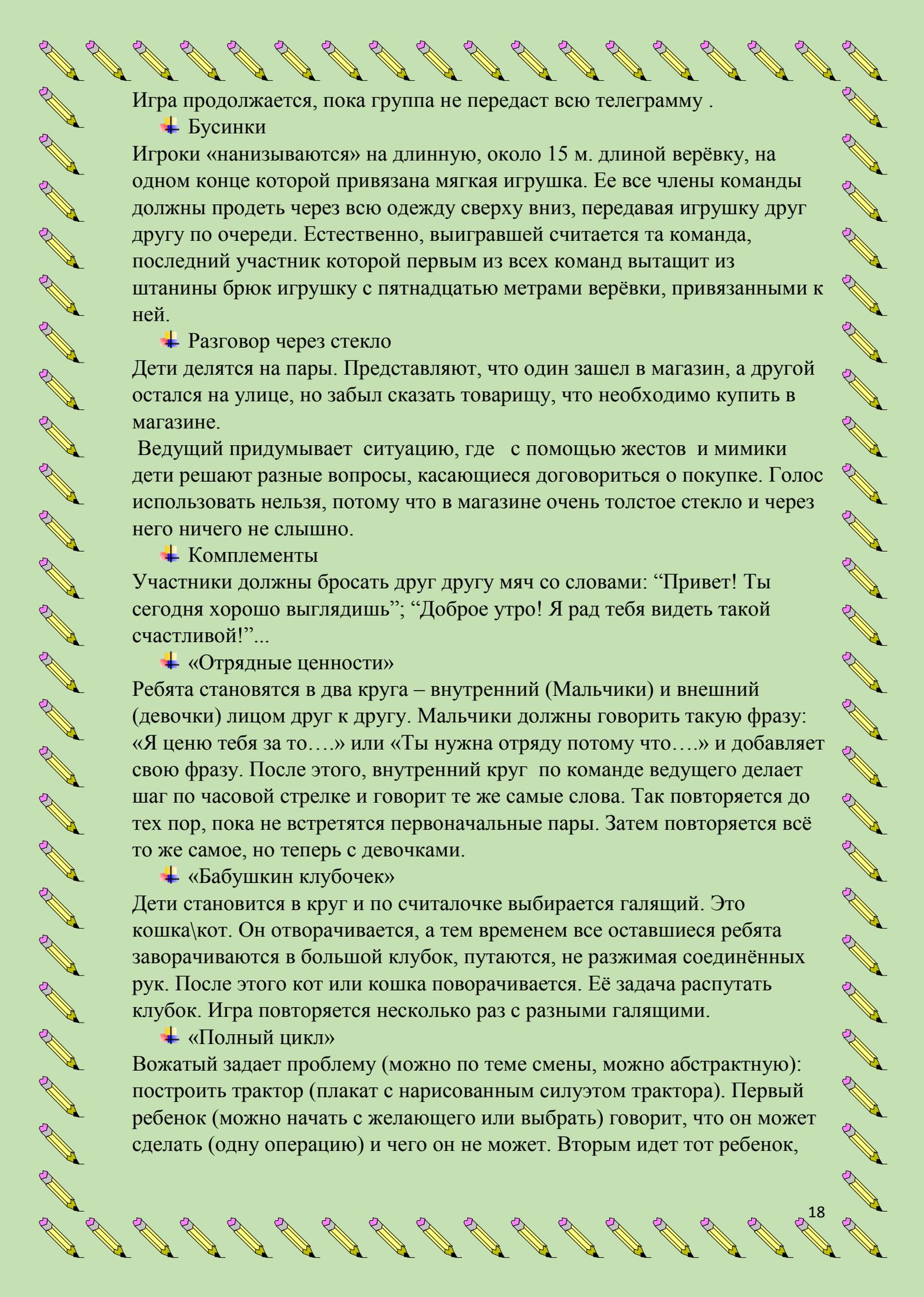
Тишина

Все стоят в линейку. Всем участникам связывают ноги следующим образом (можно использовать скотч). Одна нога одного игрока со второй ногой другого. Так все ноги необходимо скрепить.

Задача: пройти без слов и звуков определённый участок.

Телеграмма

Игра учит сосредоточенности, собранности, развивает умение действовать группой. 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 таким образом слова друг от друга.



Игра продолжается, пока группа не передаст всю телеграмму .

Бусинки

Игроки «нанизываются» на длинную, около 15 м. длиной верёвку, на одном конце которой привязана мягкая игрушка. Ее все члены команды должны продеть через всю одежду сверху вниз, передавая игрушку друг другу по очереди. Естественно, выигравшей считается та команда, последний участник которой первым из всех команд вытащит из штанины брюк игрушку с пятнадцатью метрами верёвки, привязанными к ней.

Разговор через стекло

Дети делятся на пары. Представляют, что один зашел в магазин, а другой остался на улице, но забыл сказать товарищу, что необходимо купить в магазине.

Ведущий придумывает ситуацию, где с помощью жестов и мимики дети решают разные вопросы, касающиеся договориться о покупке. Голос использовать нельзя, потому что в магазине очень толстое стекло и через него ничего не слышно.

Compliments

Участники должны бросать друг другу мяч со словами: “Привет! Ты сегодня хорошо выглядишь”; “Доброе утро! Я рад тебя видеть такой счастливой!”...

«Отрядные ценности»

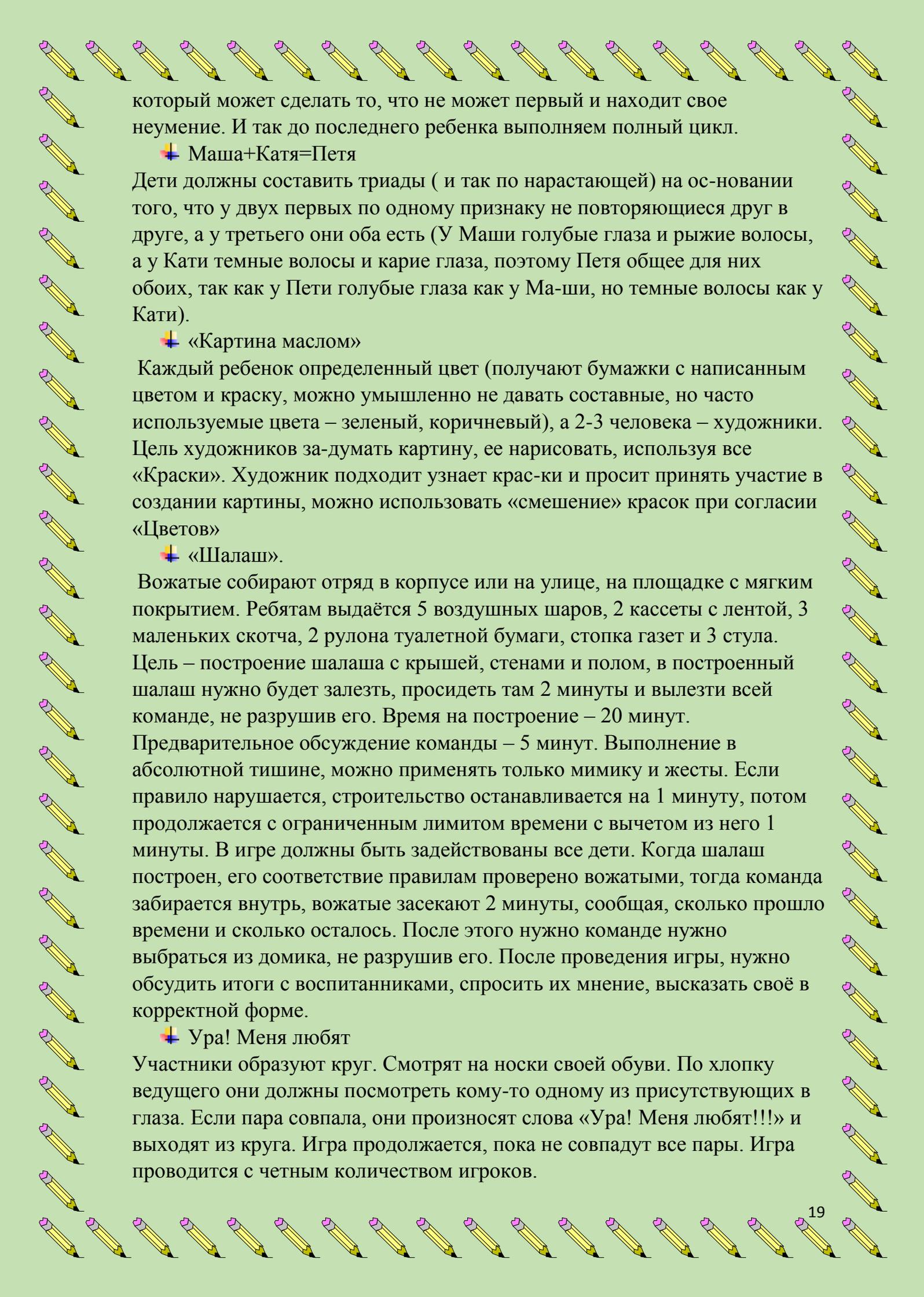
Ребята становятся в два круга – внутренний (Мальчики) и внешний (девочки) лицом друг к другу. Мальчики должны говорить такую фразу: «Я ценю тебя за то...» или «Ты нужна отряду потому что...» и добавляет свою фразу. После этого, внутренний круг по команде ведущего делает шаг по часовой стрелке и говорит те же самые слова. Так повторяется до тех пор, пока не встретятся первоначальные пары. Затем повторяется всё то же самое, но теперь с девочками.

«Бабушкин клубочек»

Дети становится в круг и по считалочке выбирается галящий. Это кошка\кот. Он отворачивается, а тем временем все оставшиеся ребята заворачиваются в большой клубок, путаются, не разжимая соединённых рук. После этого кот или кошка поворачивается. Её задача распутать клубок. Игра повторяется несколько раз с разными галящими.

«Полный цикл»

Вожатый задает проблему (можно по теме смены, можно абстрактную): построить трактор (плакат с нарисованным силуэтом трактора). Первый ребенок (можно начать с желающего или выбрать) говорит, что он может сделать (одну операцию) и чего он не может. Вторым идет тот ребенок,



который может сделать то, что не может первый и находит свое неумение. И так до последнего ребенка выполняем полный цикл.

 Маша+Катя=Петя

Дети должны составить триады (и так по нарастающей) на основании того, что у двух первых по одному признаку не повторяющиеся друг в друге, а у третьего они оба есть (У Маши голубые глаза и рыжие волосы, а у Кати темные волосы и карие глаза, поэтому Петя общее для них обоих, так как у Пети голубые глаза как у Маши, но темные волосы как у Кати).

 «Картина маслом»

Каждый ребенок определенный цвет (получают бумажки с написанным цветом и краску, можно умышленно не давать составные, но часто используемые цвета – зеленый, коричневый), а 2-3 человека – художники. Цель художников задумать картину, ее нарисовать, используя все «Краски». Художник подходит узнает краски и просит принять участие в создании картины, можно использовать «смешение» красок при согласии «Цветов»

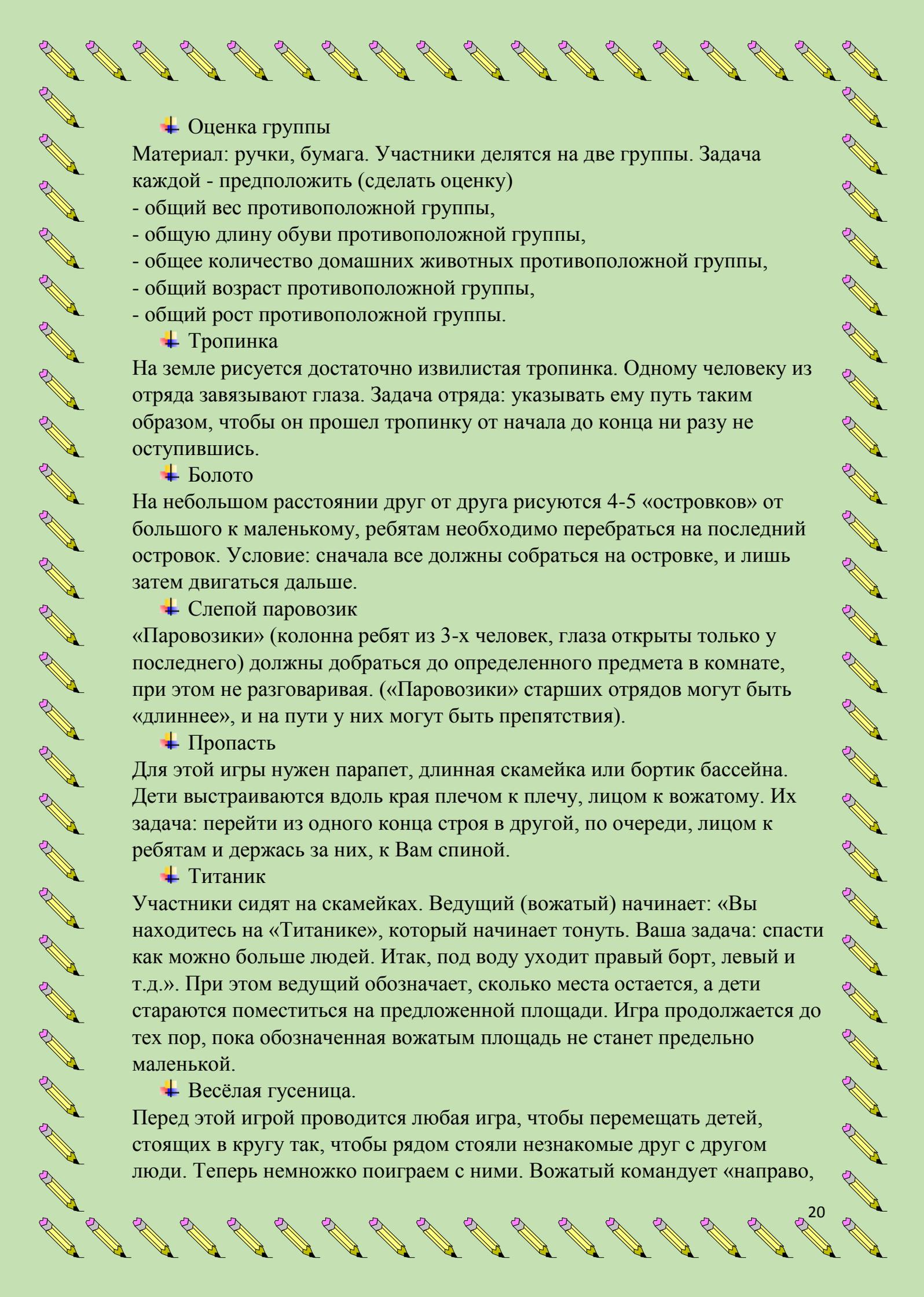
 «Шалаш».

Вожатые собирают отряд в корпусе или на улице, на площадке с мягким покрытием. Ребятам выдаётся 5 воздушных шаров, 2 кассеты с лентой, 3 маленьких скотча, 2 рулона туалетной бумаги, стопка газет и 3 стула. Цель – построение шалаша с крышей, стенами и полом, в построенный шалаш нужно будет залезть, просидеть там 2 минуты и вылезти всей команде, не разрушив его. Время на построение – 20 минут.

Предварительное обсуждение команды – 5 минут. Выполнение в абсолютной тишине, можно применять только мимику и жесты. Если правило нарушается, строительство останавливается на 1 минуту, потом продолжается с ограниченным лимитом времени с вычетом из него 1 минуты. В игре должны быть задействованы все дети. Когда шалаш построен, его соответствие правилам проверено вожатыми, тогда команда забирается внутрь, вожатые засекают 2 минуты, сообщая, сколько прошло времени и сколько осталось. После этого нужно команде нужно выбраться из домика, не разрушив его. После проведения игры, нужно обсудить итоги с воспитанниками, спросить их мнение, высказать своё в корректной форме.

 Ура! Меня любят

Участники образуют круг. Смотрят на носки своей обуви. По хлопку ведущего они должны посмотреть кому-то одному из присутствующих в глаза. Если пара совпала, они произносят слова «Ура! Меня любят!!!» и выходят из круга. Игра продолжается, пока не совпадут все пары. Игра проводится с четным количеством игроков.



Оценка группы

Материал: ручки, бумага. Участники делятся на две группы. Задача каждой - предположить (сделать оценку)

- общий вес противоположной группы,
- общую длину обуви противоположной группы,
- общее количество домашних животных противоположной группы,
- общий возраст противоположной группы,
- общий рост противоположной группы.

Тропинка

На земле рисуется достаточно извилистая тропинка. Одному человеку из отряда завязывают глаза. Задача отряда: указывать ему путь таким образом, чтобы он прошел тропинку от начала до конца ни разу не оступившись.

Болото

На небольшом расстоянии друг от друга рисуются 4-5 «островков» от большого к маленькому, ребятам необходимо перебраться на последний островок. Условие: сначала все должны собраться на островке, и лишь затем двигаться дальше.

Слепой паровозик

«Паровозики» (колонна ребят из 3-х человек, глаза открыты только у последнего) должны добраться до определенного предмета в комнате, при этом не разговаривая. («Паровозики» старших отрядов могут быть «длиннее», и на пути у них могут быть препятствия).

Пропать

Для этой игры нужен парапёт, длинная скамейка или бортик бассейна. Дети выстраиваются вдоль края плечом к плечу, лицом к вожатому. Их задача: перейти из одного конца строя в другой, по очереди, лицом к ребятам и держась за них, к Вам спиной.

Титаник

Участники сидят на скамейках. Ведущий (вожатый) начинает: «Вы находитесь на «Титанике», который начинает тонуть. Ваша задача: спасти как можно больше людей. Итак, под воду уходит правый борт, левый и т.д.». При этом ведущий обозначает, сколько места остается, а дети стараются поместиться на предложенной площади. Игра продолжается до тех пор, пока обозначенная вожатым площадь не станет предельно маленькой.

Весёлая гусеница.

Перед этой игрой проводится любая игра, чтобы перемещать детей, стоящих в кругу так, чтобы рядом стояли незнакомые друг с другом люди. Теперь немножко поиграем с ними. Вожатый командует «направо,



налево, круг и т.д. В итоге ребята должны стоять в кругу, глядя спина в спину. Необходимо присесть на колено сзади стоящего, не падая, очень аккуратно. Далее группа должна прошагать немного со словами «мы веселые букашки, мы смешные таракашки».

Суперчеловеки

Группа становится в линию. Каждый кладет одну руку на плечо игрока стоящего впереди и поднимает одну ногу. Второй рукой подхватывают ногу игрока, стоящего позади. Задача группы - попрыгать без разрыва определенное расстояние при этом можно петь любую песню.

Печатная машинка.

По очереди игроки называют по букве алфавита, запоминая доставшиеся им буквы. Ведущий предлагает напечатать телеграмму с определенным текстом. 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 таким образом слова друг от друга. Игра продолжается, пока группа не передаст всю телеграмму «Печатная машинка» проводится молча.

Темп.

Ведущий задает темп: два хлопка по коленкам, два щелчка пальцами. Все повторяют. Как только удастся установить единый ритм, вводятся слова. Ударяя два раза по коленкам, ведущий произносит два раза своё имя и делает два щелчка пальцами; затем, хлопнув по коленкам первый раз, произносит своё имя, после второго — произносит имя игрока, которому передает слово. Теперь игрок, чье имя назвали, не выходя из общего темпа, ведет игру.

Шторм.

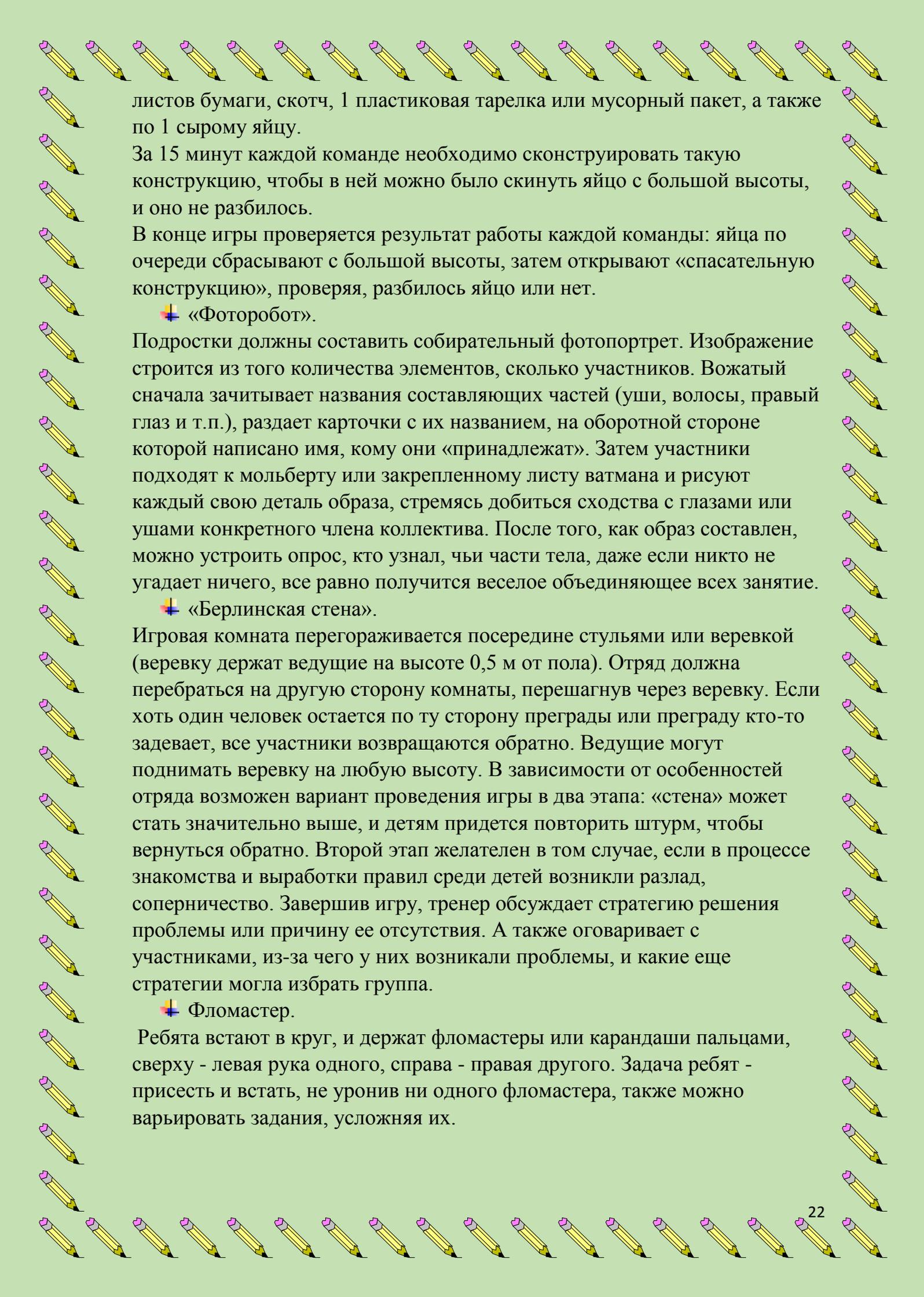
Ведущий произносит фразу: шторм сносит того, кто родился в июле, того, кто умеет петь... Эти люди выходят из круга выполняют фант вместе с ведущим и занимают места, кто последний становится ведущим.

«Воздушные замки»

Участники делятся на мини-группы по 3-6 человек. В центре комнаты кладется пачка бумаги и озвучивается следующая инструкция: «Каждой команде необходимо за следующие 15 минут построить из этой бумаги башню. Ничего кроме бумаги использовать нельзя. Башня должна быть выше одного метра в высоту. Побеждает команда, которая построит самую высокую башню.

«Летающее яйцо»

Участники делятся на мини-группы по 3-6 человек. Каждой группе выдается набор для сооружения «спасательной конструкции»: 2 пластиковых стаканчика, несколько пластмассовых трубочек, несколько



листов бумаги, скотч, 1 пластиковая тарелка или мусорный пакет, а также по 1 сырому яйцу.

За 15 минут каждой команде необходимо сконструировать такую конструкцию, чтобы в ней можно было скинуть яйцо с большой высоты, и оно не разбилось.

В конце игры проверяется результат работы каждой команды: яйца по очереди сбрасывают с большой высоты, затем открывают «спасательную конструкцию», проверяя, разбилось яйцо или нет.

«Фоторобот».

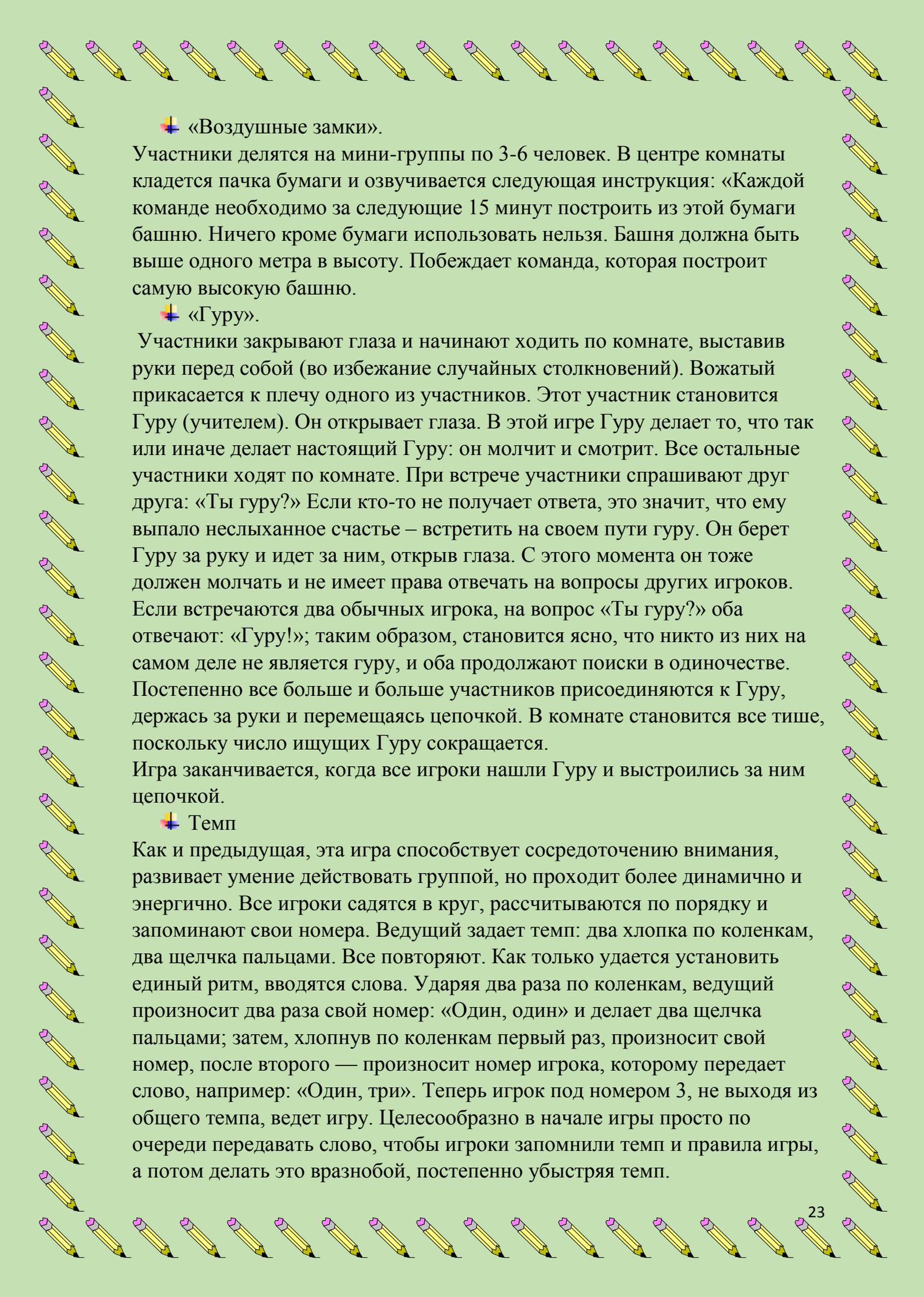
Подростки должны составить собирательный фотопортрет. Изображение строится из того количества элементов, сколько участников. Вожатый сначала зачитывает названия составляющих частей (уши, волосы, правый глаз и т.п.), раздает карточки с их названием, на оборотной стороне которой написано имя, кому они «принадлежат». Затем участники подходят к мольберту или закрепленному листу ватмана и рисуют каждый свою деталь образа, стремясь добиться сходства с глазами или ушами конкретного члена коллектива. После того, как образ составлен, можно устроить опрос, кто узнал, чьи части тела, даже если никто не угадает ничего, все равно получится веселое объединяющее всех занятие.

«Берлинская стена».

Игровая комната перегораживается посередине стульями или веревкой (веревку держат ведущие на высоте 0,5 м от пола). Отряд должен перебраться на другую сторону комнаты, перешагнув через веревку. Если хоть один человек остается по ту сторону преграды или преграду кто-то задевает, все участники возвращаются обратно. Ведущие могут поднимать веревку на любую высоту. В зависимости от особенностей отряда возможен вариант проведения игры в два этапа: «стена» может стать значительно выше, и детям придется повторить штурм, чтобы вернуться обратно. Второй этап желателен в том случае, если в процессе знакомства и выработки правил среди детей возникли разлад, соперничество. Завершив игру, тренер обсуждает стратегию решения проблемы или причину ее отсутствия. А также оговаривает с участниками, из-за чего у них возникали проблемы, и какие еще стратегии могла избрать группа.

Фломастер.

Ребята встают в круг, и держат фломастеры или карандаши пальцами, сверху - левая рука одного, справа - правая другого. Задача ребят - присесть и встать, не уронив ни одного фломастера, также можно варьировать задания, усложняя их.



«Воздушные замки».

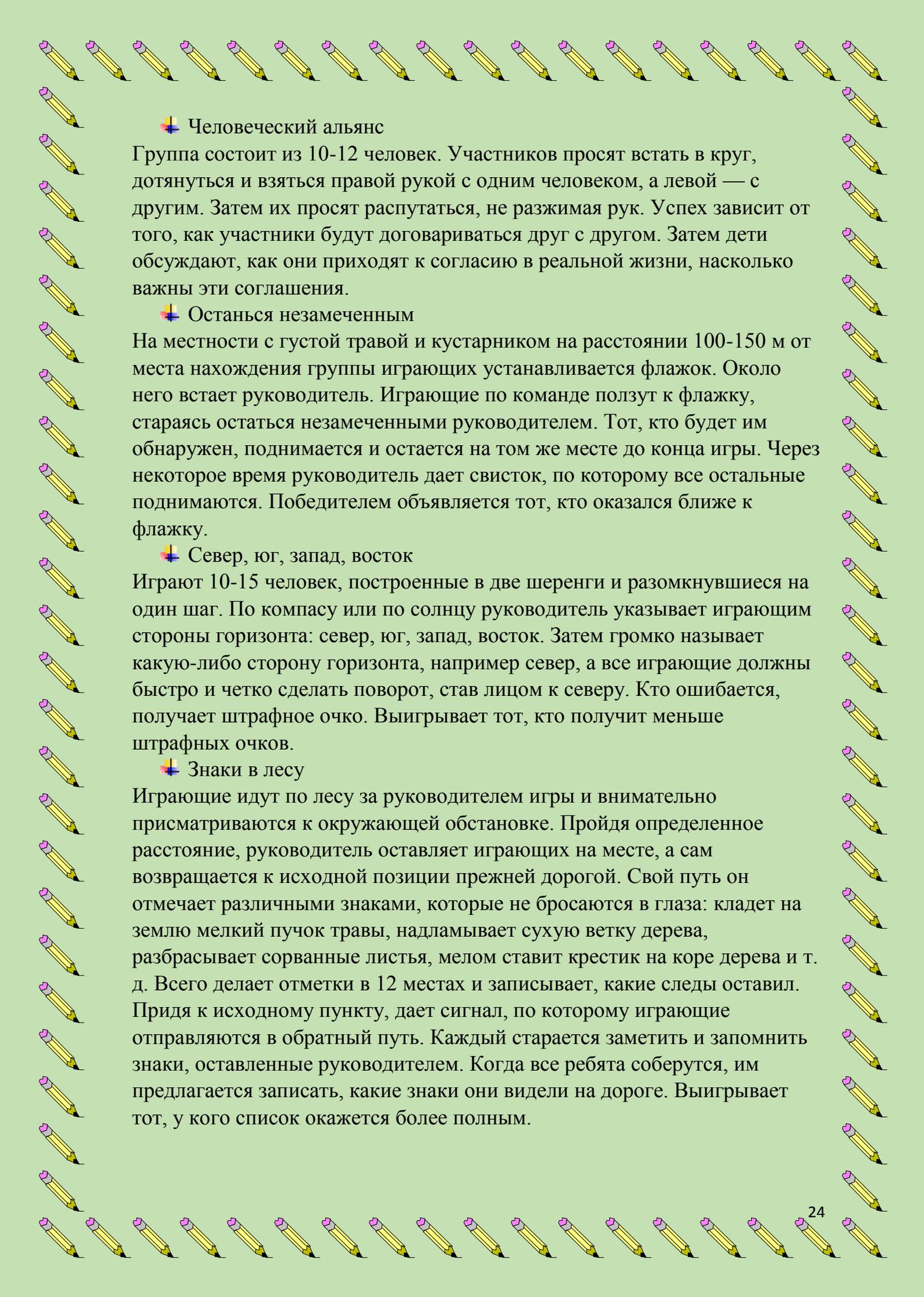
Участники делятся на мини-группы по 3-6 человек. В центре комнаты кладется пачка бумаги и озвучивается следующая инструкция: «Каждой команде необходимо за следующие 15 минут построить из этой бумаги башню. Ничего кроме бумаги использовать нельзя. Башня должна быть выше одного метра в высоту. Побеждает команда, которая построит самую высокую башню.

«Гуру».

Участники закрывают глаза и начинают ходить по комнате, выставив руки перед собой (во избежание случайных столкновений). Вожатый прикасается к плечу одного из участников. Этот участник становится Гуру (учителем). Он открывает глаза. В этой игре Гуру делает то, что так или иначе делает настоящий Гуру: он молчит и смотрит. Все остальные участники ходят по комнате. При встрече участники спрашивают друг друга: «Ты гуру?» Если кто-то не получает ответа, это значит, что ему выпало неслыханное счастье – встретить на своем пути гуру. Он берет Гуру за руку и идет за ним, открыв глаза. С этого момента он тоже должен молчать и не имеет права отвечать на вопросы других игроков. Если встречаются два обычных игрока, на вопрос «Ты гуру?» оба отвечают: «Гуру!»; таким образом, становится ясно, что никто из них на самом деле не является гуру, и оба продолжают поиски в одиночестве. Постепенно все больше и больше участников присоединяются к Гуру, держась за руки и перемещаясь цепочкой. В комнате становится все тише, поскольку число ищущих Гуру сокращается. Игра заканчивается, когда все игроки нашли Гуру и выстроились за ним цепочкой.

Темп

Как и предыдущая, эта игра способствует сосредоточению внимания, развивает умение действовать группой, но проходит более динамично и энергично. Все игроки садятся в круг, рассчитываются по порядку и запоминают свои номера. Ведущий задает темп: два хлопка по коленкам, два щелчка пальцами. Все повторяют. Как только удастся установить единый ритм, вводятся слова. Ударяя два раза по коленкам, ведущий произносит два раза свой номер: «Один, один» и делает два щелчка пальцами; затем, хлопнув по коленкам первый раз, произносит свой номер, после второго — произносит номер игрока, которому передает слово, например: «Один, три». Теперь игрок под номером 3, не выходя из общего темпа, ведет игру. Целесообразно в начале игры просто по очереди передавать слово, чтобы игроки запомнили темп и правила игры, а потом делать это вразнобой, постепенно убыстряя темп.



Человеческий альянс

Группа состоит из 10-12 человек. Участников просят встать в круг, дотянуться и взяться правой рукой с одним человеком, а левой — с другим. Затем их просят распутаться, не разжимая рук. Успех зависит от того, как участники будут договариваться друг с другом. Затем дети обсуждают, как они приходят к согласию в реальной жизни, насколько важны эти соглашения.

Останься незамеченным

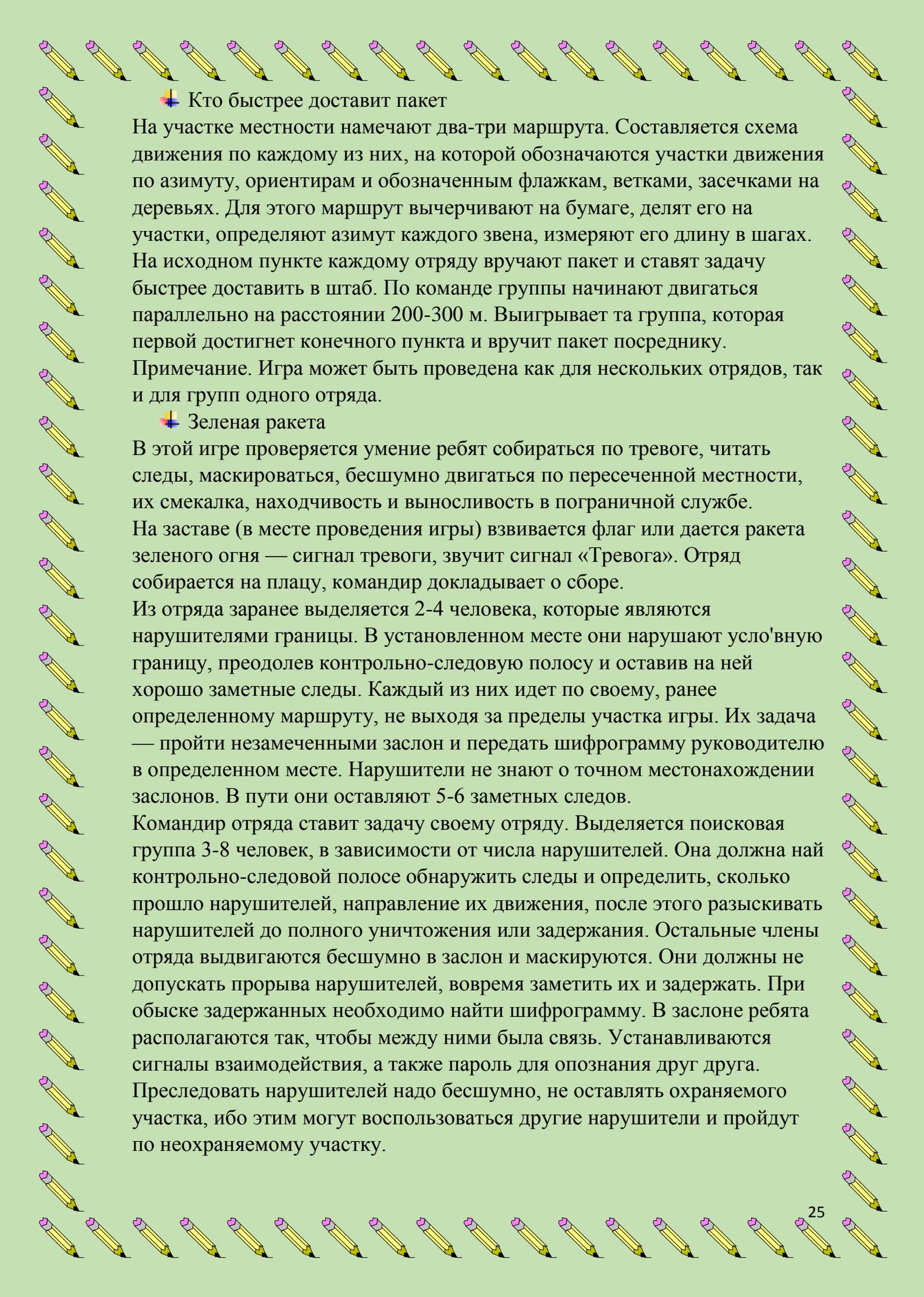
На местности с густой травой и кустарником на расстоянии 100-150 м от места нахождения группы играющих устанавливается флажок. Около него встает руководитель. Играющие по команде ползут к флажку, стараясь остаться незамеченными руководителем. Тот, кто будет им обнаружен, поднимается и остается на том же месте до конца игры. Через некоторое время руководитель дает свисток, по которому все остальные поднимаются. Победителем объявляется тот, кто оказался ближе к флажку.

Север, юг, запад, восток

Играют 10-15 человек, построенные в две шеренги и разомкнувшиеся на один шаг. По компасу или по солнцу руководитель указывает играющим стороны горизонта: север, юг, запад, восток. Затем громко называет какую-либо сторону горизонта, например север, а все играющие должны быстро и четко сделать поворот, став лицом к северу. Кто ошибается, получает штрафное очко. Выигрывает тот, кто получит меньше штрафных очков.

Знаки в лесу

Играющие идут по лесу за руководителем игры и внимательно присматриваются к окружающей обстановке. Пройдя определенное расстояние, руководитель оставляет играющих на месте, а сам возвращается к исходной позиции прежней дорогой. Свой путь он отмечает различными знаками, которые не бросаются в глаза: кладет на землю мелкий пучок травы, надламывает сухую ветку дерева, разбрасывает сорванные листья, мелом ставит крестик на коре дерева и т. д. Всего делает отметки в 12 местах и записывает, какие следы оставил. Придя к исходному пункту, дает сигнал, по которому играющие отправляются в обратный путь. Каждый старается заметить и запомнить знаки, оставленные руководителем. Когда все ребята соберутся, им предлагается записать, какие знаки они видели на дороге. Выигрывает тот, у кого список окажется более полным.



Кто быстрее доставит пакет

На участке местности намечают два-три маршрута. Составляется схема движения по каждому из них, на которой обозначаются участки движения по азимуту, ориентирам и обозначенным флажкам, ветками, засечками на деревьях. Для этого маршрут вычерчивают на бумаге, делят его на участки, определяют азимут каждого звена, измеряют его длину в шагах. На исходном пункте каждому отряду вручают пакет и ставят задачу быстрее доставить в штаб. По команде группы начинают двигаться параллельно на расстоянии 200-300 м. Выигрывает та группа, которая первой достигнет конечного пункта и вручит пакет посреднику.

Примечание. Игра может быть проведена как для нескольких отрядов, так и для групп одного отряда.

Зеленая ракета

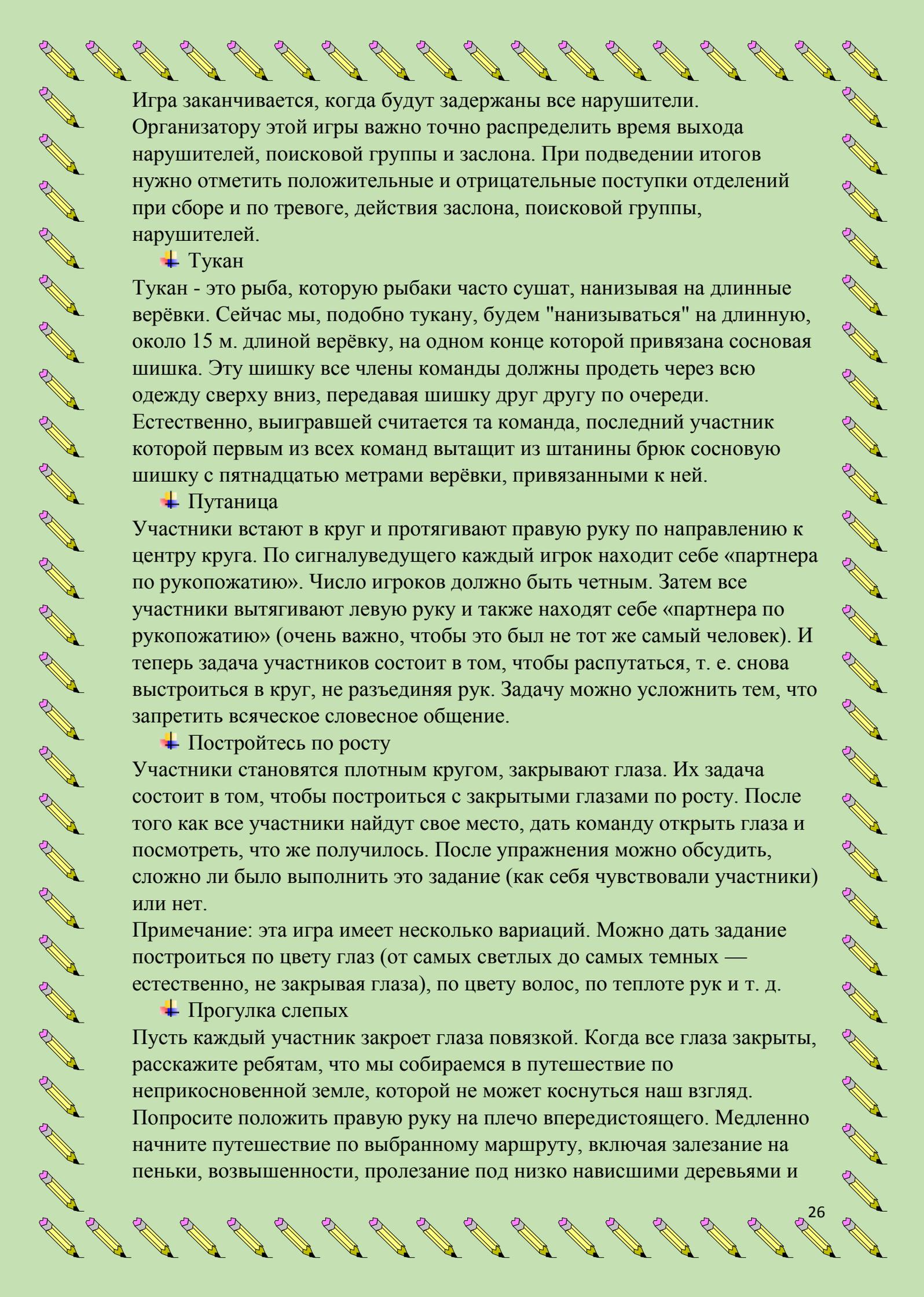
В этой игре проверяется умение ребят собираться по тревоге, читать следы, маскироваться, бесшумно двигаться по пересеченной местности, их смекалка, находчивость и выносливость в пограничной службе.

На заставе (в месте проведения игры) взвигается флаг или дается ракета зеленого огня — сигнал тревоги, звучит сигнал «Тревога». Отряд собирается на плацу, командир докладывает о сборе.

Из отряда заранее выделяется 2-4 человека, которые являются нарушителями границы. В установленном месте они нарушают условную границу, преодолев контрольно-следовую полосу и оставив на ней хорошо заметные следы. Каждый из них идет по своему, ранее определенному маршруту, не выходя за пределы участка игры. Их задача — пройти незамеченными заслон и передать шифрограмму руководителю в определенном месте. Нарушители не знают о точном местонахождении заслонов. В пути они оставляют 5-6 заметных следов.

Командир отряда ставит задачу своему отряду. Выделяется поисковая группа 3-8 человек, в зависимости от числа нарушителей. Она должна на контрольно-следовой полосе обнаружить следы и определить, сколько прошло нарушителей, направление их движения, после этого разыскивать нарушителей до полного уничтожения или задержания. Остальные члены отряда выдвигаются бесшумно в заслон и маскируются. Они должны не допускать прорыва нарушителей, вовремя заметить их и задержать. При обыске задержанных необходимо найти шифрограмму. В заслоне ребята располагаются так, чтобы между ними была связь. Устанавливаются сигналы взаимодействия, а также пароль для опознания друг друга.

Преследовать нарушителей надо бесшумно, не оставлять охраняемого участка, ибо этим могут воспользоваться другие нарушители и пройдут по неохраняемому участку.



Игра заканчивается, когда будут задержаны все нарушители. Организатору этой игры важно точно распределить время выхода нарушителей, поисковой группы и заслона. При подведении итогов нужно отметить положительные и отрицательные поступки отделений при сборе и по тревоге, действия заслона, поисковой группы, нарушителей.

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.

Путаница

Участники встают в круг и протягивают правую руку по направлению к центру круга. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию». Число игроков должно быть четным. Затем все участники вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатию» (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.

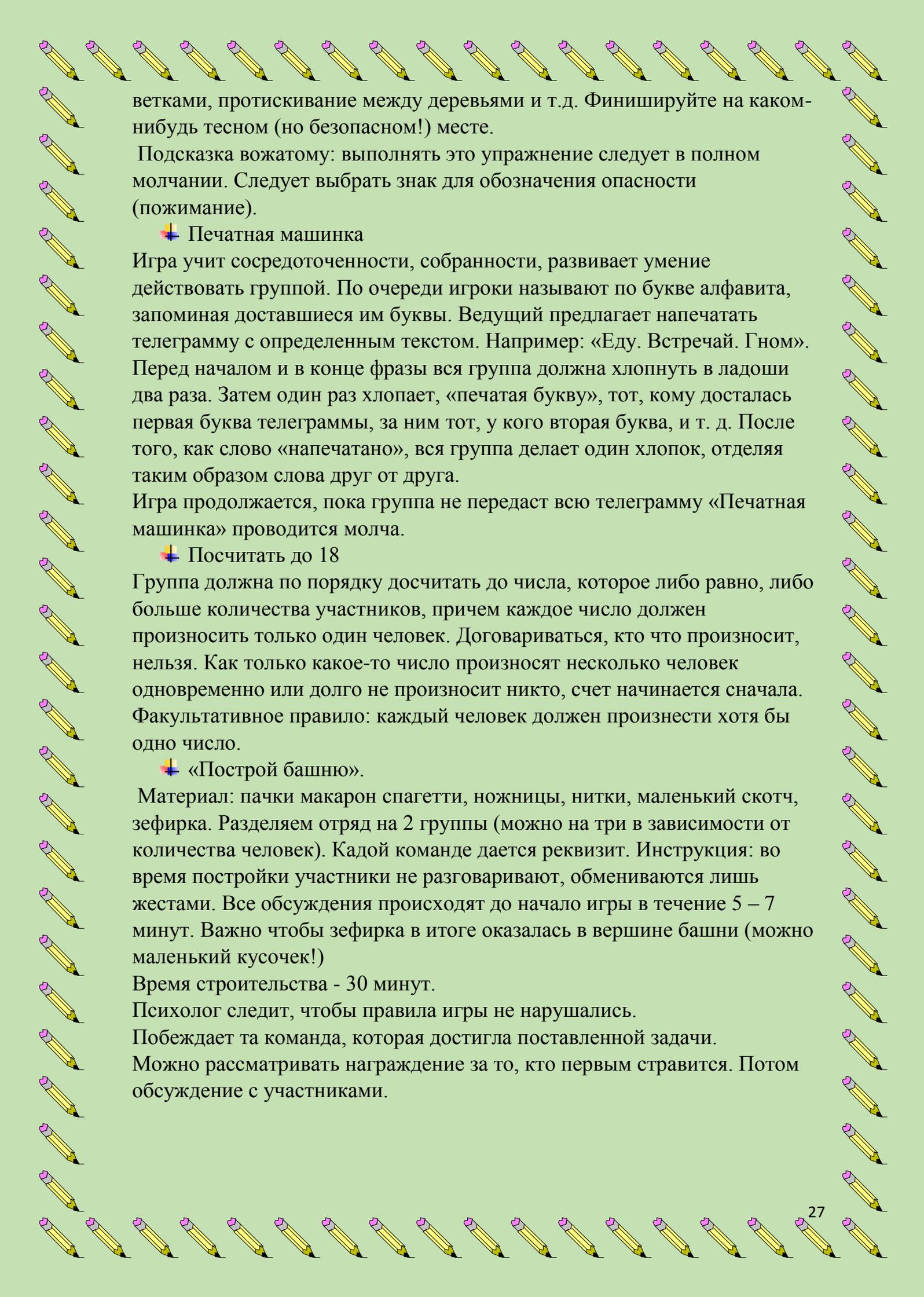
Постройтесь по росту

Участники становятся плотным кругом, закрывают глаза. Их задача состоит в том, чтобы построиться с закрытыми глазами по росту. После того как все участники найдут свое место, дать команду открыть глаза и посмотреть, что же получилось. После упражнения можно обсудить, сложно ли было выполнить это задание (как себя чувствовали участники) или нет.

Примечание: эта игра имеет несколько вариаций. Можно дать задание построиться по цвету глаз (от самых светлых до самых темных — естественно, не закрывая глаза), по цвету волос, по теплоте рук и т. д.

Прогулка слепых

Пусть каждый участник закроет глаза повязкой. Когда все глаза закрыты, расскажите ребятам, что мы собираемся в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться наш взгляд. Попросите положить правую руку на плечо впереди стоящего. Медленно начните путешествие по выбранному маршруту, включая залезание на пеньки, возвышенности, пролезание под низко нависшими деревьями и



ветками, протискивание между деревьями и т.д. Финишируйте на каком-нибудь тесном (но безопасном!) месте.

Подсказка водителю: выполнять это упражнение следует в полном молчании. Следует выбрать знак для обозначения опасности (пожимание).

Печатная машинка

Игра учит сосредоточенности, собранности, развивает умение действовать группой. 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 таким образом слова друг от друга.

Игра продолжается, пока группа не передаст всю телеграмму «Печатная машинка» проводится молча.

Посчитать до 18

Группа должна по порядку досчитать до числа, которое либо равно, либо больше количества участников, причем каждое число должен произносить только один человек. Договариваться, кто что произносит, нельзя. Как только какое-то число произносят несколько человек одновременно или долго не произносит никто, счет начинается сначала. Факультативное правило: каждый человек должен произнести хотя бы одно число.

«Построй башню».

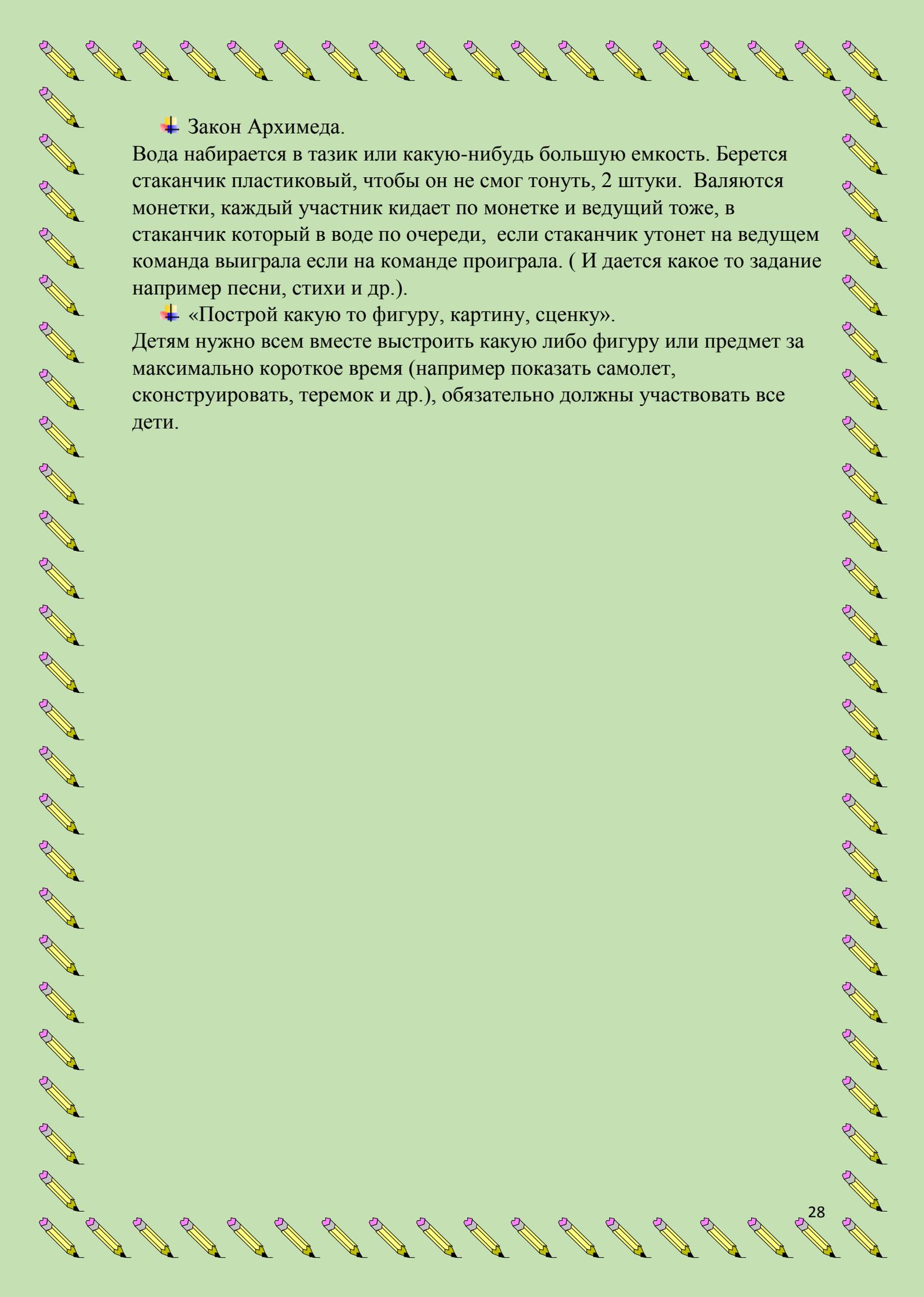
Материал: пачки макарон спагетти, ножницы, нитки, маленький скотч, зефирка. Разделяем отряд на 2 группы (можно на три в зависимости от количества человек). Каждой команде дается реквизит. Инструкция: во время постройки участники не разговаривают, обмениваются лишь жестами. Все обсуждения происходят до начала игры в течение 5 – 7 минут. Важно чтобы зефирка в итоге оказалась в вершине башни (можно маленький кусочек!)

Время строительства - 30 минут.

Психолог следит, чтобы правила игры не нарушались.

Побеждает та команда, которая достигла поставленной задачи.

Можно рассматривать награждение за то, кто первым справится. Потом обсуждение с участниками.



 Закон Архимеда.

Вода набирается в тазик или какую-нибудь большую емкость. Берется стаканчик пластиковый, чтобы он не смог тонуть, 2 штуки. Валяются монетки, каждый участник кидает по монетке и ведущий тоже, в стаканчик который в воде по очереди, если стаканчик утонет на ведущем команда выиграла если на команде проиграла. (И дается какое то задание например песни, стихи и др.).

 «Построй какую то фигуру, картину, сценку».

Детям нужно всем вместе выстроить какую либо фигуру или предмет за максимально короткое время (например показать самолет, сконструировать, теремок и др.), обязательно должны участвовать все дети.

Игры у столовой

Съедобное буриме

Детям необходимо сочинить короткие четверостишия из предложенных рифм (н-р, еда-череда, морковь-приготовь; картошка-матрешка, греча-встреча)

Съедобная математика

Отряд встает в круг и начинает счет, если цифра делиться на 2, то участник должен назвать свое любимое блюдо, а не цифру.

Рецепт

Отряду предлагается придумать рецепт нового блюда. При этом начинает говорить один человек, когда вожатый говорит «стоп», следующий должен продолжить. И так пока весь отряд не внесет свою лепту в создание нового рецепта.

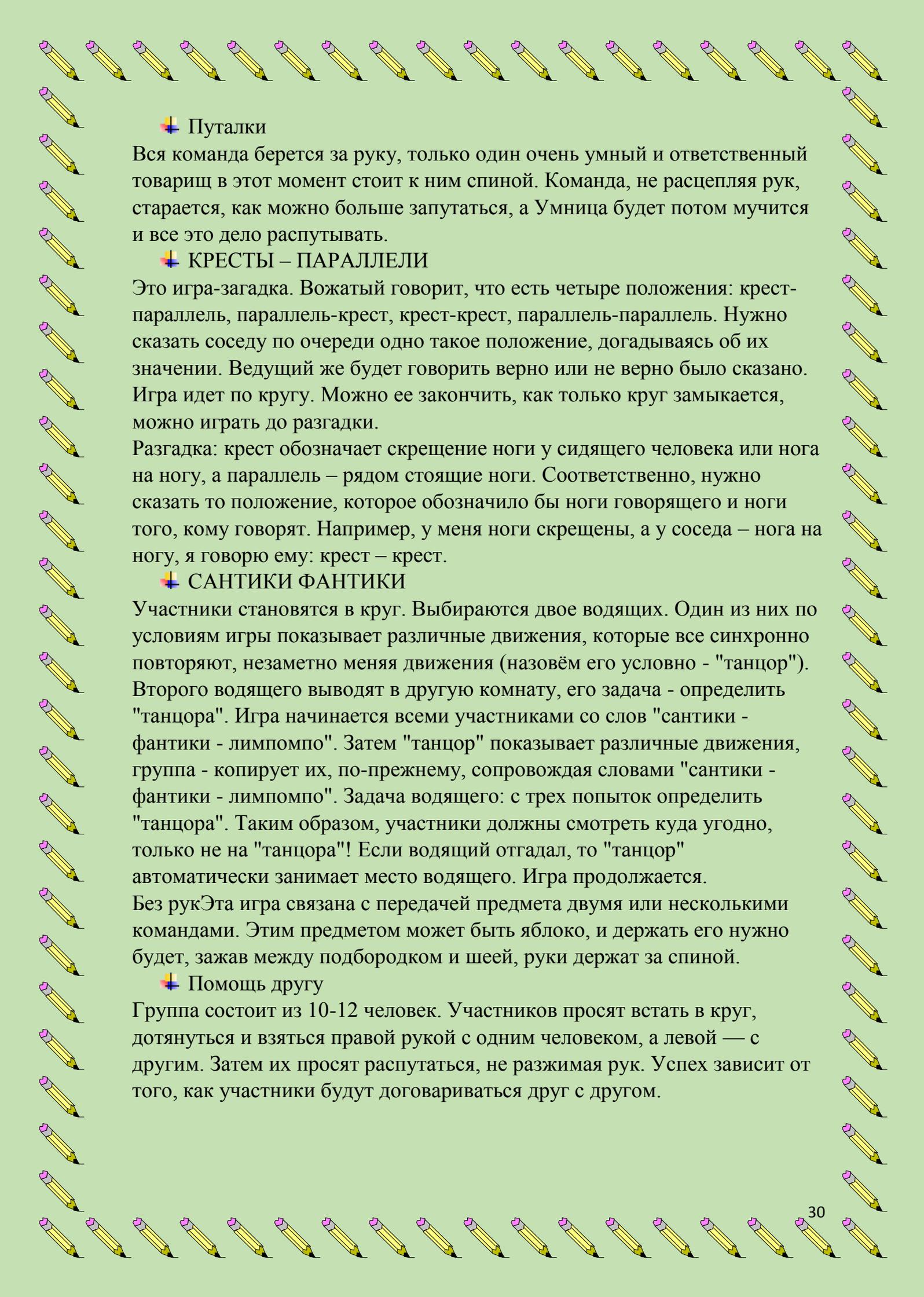
Сосиска-Кетчуп-Кока-Кола

Весь отряд становится друг за другом паравозиком. Обязательно в таком порядке: мальчик-девочка-мальчик-девочка. Начало и конец "позда" соединяются. Таким образом, получается круг. Каждый держится руками за пояс впереди стоящего участника. Ведущий говорит слова, а все делают определенные движения:

"Сосиска" - все делают шаг правой ногой; "Кетчуп" - все делают шаг левой ногой; "Кока-кола" - все делают вращательное движение тазом в правую сторону. Поэтому эта комбинация слов повторяется несколько раз. Далее ведущий просит всех сделать один шаг в круг, таким образом, круг становится меньше. Далее все повторяется сначала. После того, как круг станет очень плотный и каждый игрок будет держать за талию не того, кто перед ним, а через одного, ведущий просит присесть всех на колени того, кто стоит сзади. Далее опять повторяются все те же волшебные слова: "Сосиска-Кетчуп-Кока-Кола". Как показывает практика, после двух-трех повторений этих слов на коленках друг друга вся эта конструкция заваливается со страшным смехом.

Треугольник, квадрат

Все встают в круг и берутся за руки. Затем все закрывают глаза. Ведущий просит: "Ребята! В полной тишине, без слов, постройте мне треугольник... квадрат... ромб и т.д



✚ Пугалки

Вся команда берется за руку, только один очень умный и ответственный товарищ в этот момент стоит к ним спиной. Команда, не расцепляя рук, старается, как можно больше запутаться, а Умница будет потом мучиться и все это дело распутывать.

✚ КРЕСТЫ – ПАРАЛЛЕЛИ

Это игра-загадка. Вожатый говорит, что есть четыре положения: крест-параллель, параллель-крест, крест-крест, параллель-параллель. Нужно сказать соседу по очереди одно такое положение, догадываясь об их значении. Ведущий же будет говорить верно или не верно было сказано. Игра идет по кругу. Можно ее закончить, как только круг замыкается, можно играть до разгадки.

Разгадка: крест обозначает скрещение ноги у сидящего человека или нога на ногу, а параллель – рядом стоящие ноги. Соответственно, нужно сказать то положение, которое обозначило бы ноги говорящего и ноги того, кому говорят. Например, у меня ноги скрещены, а у соседа – нога на ногу, я говорю ему: крест – крест.

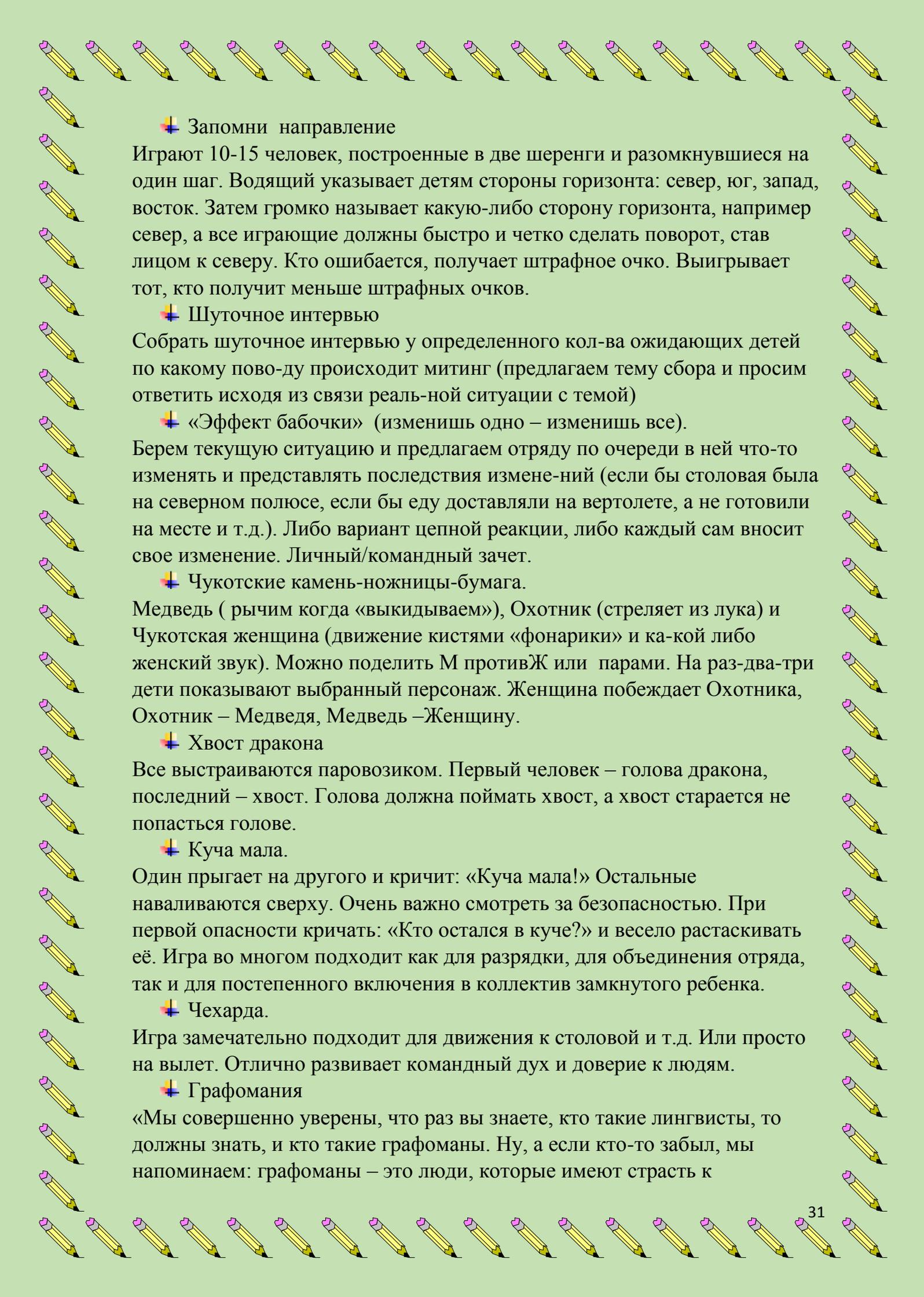
✚ САНТИКИ ФАНТИКИ

Участники становятся в круг. Выбираются двое водящих. Один из них по условиям игры показывает различные движения, которые все синхронно повторяют, незаметно меняя движения (назовём его условно - "танцор"). Второго водящего выводят в другую комнату, его задача - определить "танцора". Игра начинается всеми участниками со слов "сантики - фантики - лимпомпо". Затем "танцор" показывает различные движения, группа - копирует их, по-прежнему, сопровождая словами "сантики - фантики - лимпомпо". Задача водящего: с трех попыток определить "танцора". Таким образом, участники должны смотреть куда угодно, только не на "танцора"! Если водящий отгадал, то "танцор" автоматически занимает место водящего. Игра продолжается.

Без рук Эта игра связана с передачей предмета двумя или несколькими командами. Этим предметом может быть яблоко, и держать его нужно будет, зажав между подбородком и шеей, руки держат за спиной.

✚ Помощь другу

Группа состоит из 10-12 человек. Участников просят встать в круг, дотянуться и взяться правой рукой с одним человеком, а левой — с другим. Затем их просят распутаться, не разжимая рук. Успех зависит от того, как участники будут договариваться друг с другом.



✚ Запомни направление

Играют 10-15 человек, построенные в две шеренги и разомкнувшиеся на один шаг. Водящий указывает детям стороны горизонта: север, юг, запад, восток. Затем громко называет какую-либо сторону горизонта, например север, а все играющие должны быстро и четко сделать поворот, став лицом к северу. Кто ошибается, получает штрафное очко. Выигрывает тот, кто получит меньше штрафных очков.

✚ Шуточное интервью

Собрать шуточное интервью у определенного кол-ва ожидающих детей по какому пово-ду происходит митинг (предлагаем тему сбора и просим ответить исходя из связи реаль-ной ситуации с темой)

✚ «Эффект бабочки» (изменишь одно – изменишь все).

Берем текущую ситуацию и предлагаем отряду по очереди в ней что-то изменять и представлять последствия изменений (если бы столовая была на северном полюсе, если бы еду доставляли на вертолете, а не готовили на месте и т.д.). Либо вариант цепной реакции, либо каждый сам вносит свое изменение. Личный/командный зачет.

✚ Чукотские камень-ножницы-бумага.

Медведь (рычим когда «выкидываем»), Охотник (стреляет из лука) и Чукотская женщина (движение кистями «фонарики» и ка-кой либо женский звук). Можно поделить М против Ж или парами. На раз-два-три дети показывают выбранный персонаж. Женщина побеждает Охотника, Охотник – Медведя, Медведь – Женщину.

✚ Хвост дракона

Все выстраиваются паровозиком. Первый человек – голова дракона, последний – хвост. Голова должна поймать хвост, а хвост старается не попасться голове.

✚ Куча мала.

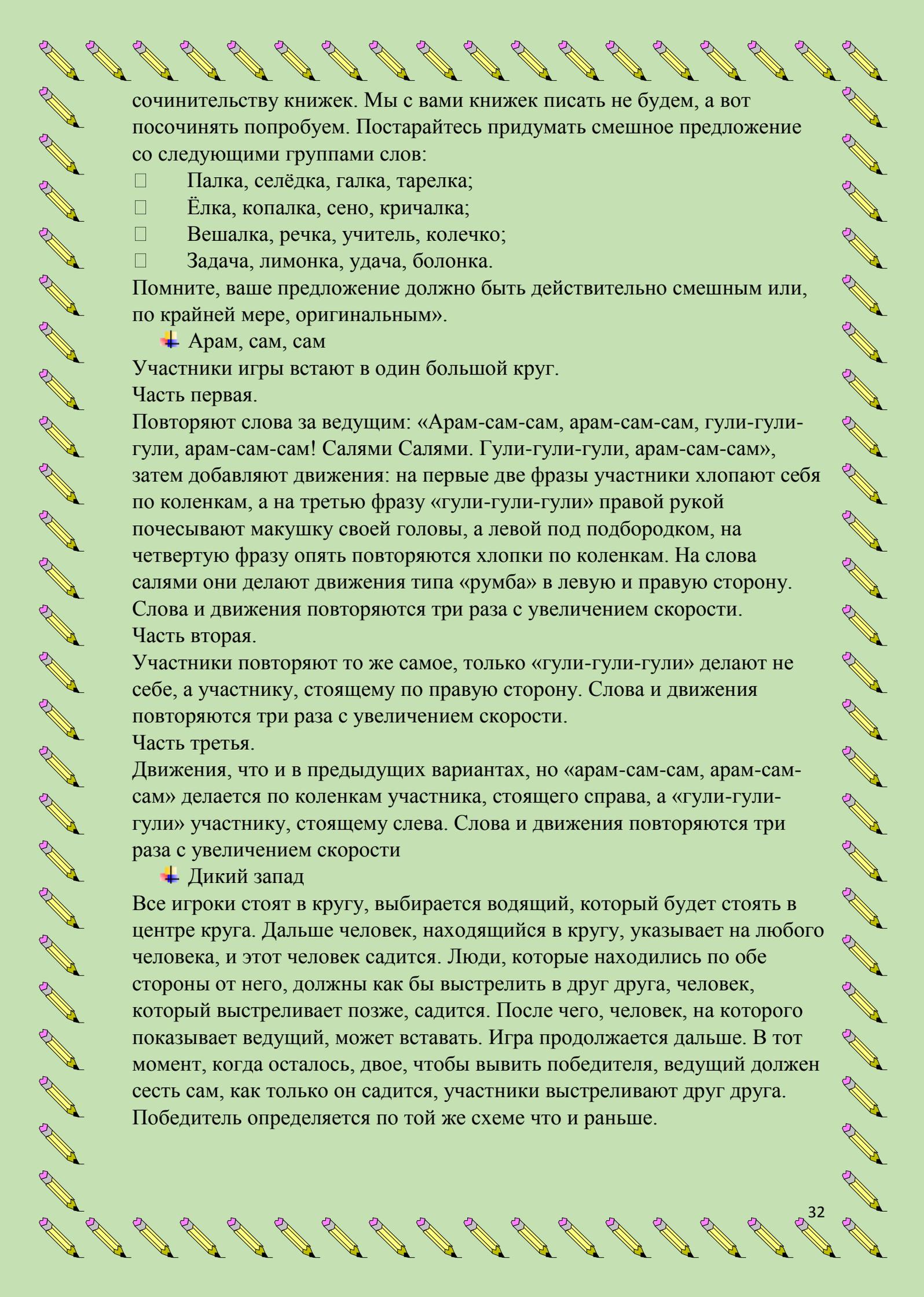
Один прыгает на другого и кричит: «Куча мала!» Остальные наваливаются сверху. Очень важно смотреть за безопасностью. При первой опасности кричать: «Кто остался в куче?» и весело растаскивать её. Игра во многом подходит как для разрядки, для объединения отряда, так и для постепенного включения в коллектив замкнутого ребенка.

✚ Чехарда.

Игра замечательно подходит для движения к столовой и т.д. Или просто на вылет. Отлично развивает командный дух и доверие к людям.

✚ Графомания

«Мы совершенно уверены, что раз вы знаете, кто такие лингвисты, то должны знать, и кто такие графоманы. Ну, а если кто-то забыл, мы напоминаем: графоманы – это люди, которые имеют страсть к



сочинительству книжек. Мы с вами книжек писать не будем, а вот посочинять попробуем. Постарайтесь придумать смешное предложение со следующими группами слов:

- Палка, селёдка, галка, тарелка;
- Ёлка, копалка, сено, кричалка;
- Вешалка, речка, учитель, колечко;
- Задача, лимонка, удача, болонка.

Помните, ваше предложение должно быть действительно смешным или, по крайней мере, оригинальным».

 Арам, сам, сам

Участники игры встают в один большой круг.

Часть первая.

Повторяют слова за ведущим: «Арам-сам-сам, арам-сам-сам, гули-гули-гули, арам-сам-сам! Салями Салями. Гули-гули-гули, арам-сам-сам», затем добавляют движения: на первые две фразы участники хлопают себя по коленкам, а на третью фразу «гули-гули-гули» правой рукой почесывают макушку своей головы, а левой под подбородком, на четвертую фразу опять повторяются хлопки по коленкам. На слова салями они делают движения типа «румба» в левую и правую сторону. Слова и движения повторяются три раза с увеличением скорости.

Часть вторая.

Участники повторяют то же самое, только «гули-гули-гули» делают не себе, а участнику, стоящему по правую сторону. Слова и движения повторяются три раза с увеличением скорости.

Часть третья.

Движения, что и в предыдущих вариантах, но «арам-сам-сам, арам-сам-сам» делается по коленкам участника, стоящего справа, а «гули-гули-гули» участнику, стоящему слева. Слова и движения повторяются три раза с увеличением скорости

 Дикий запад

Все игроки стоят в кругу, выбирается водящий, который будет стоять в центре круга. Дальше человек, находящийся в кругу, указывает на любого человека, и этот человек садится. Люди, которые находились по обе стороны от него, должны как бы выстрелить в друг друга, человек, который выстреливает позже, садится. После чего, человек, на которого показывает ведущий, может вставать. Игра продолжается дальше. В тот момент, когда осталось, двое, чтобы вывить победителя, ведущий должен сесть сам, как только он садится, участники выстреливают друг друга. Победитель определяется по той же схеме что и раньше.



Ирландская дуэль

Все участники разбиваются по парам, у каждого у них есть меч, это указательный палец правой руки. А также щит, раскрытая ладонь, левой. Левую руку, они заносят за спину, и оставляют там, в неподвижном положении, сжимать ее в кулак и двигать запрещено. Задача участников выиграть дуэль, для этого нужно попасть в ладошку своего оппонента, своим указательным пальцем.

«Кто там?».

Одним из игроков назначается ведущим и садится спиной к играющим. После этого какой-нибудь другой игрок подходит к нему сзади и хлопает по плечу. «Кто там? – спрашивает ведущий. В ответ стучащий должен, сильно изменив голос, чтобы водящий его не узнал, ответить: «Это я!» Если водящий узнал того, кто хлопнул его по плечу, то он становится новым ведущим и игра продолжается снова. Если ведущий ошибся, то выходит и хлопает его по плечу другой игрок, и так далее.

«Логическая связь».

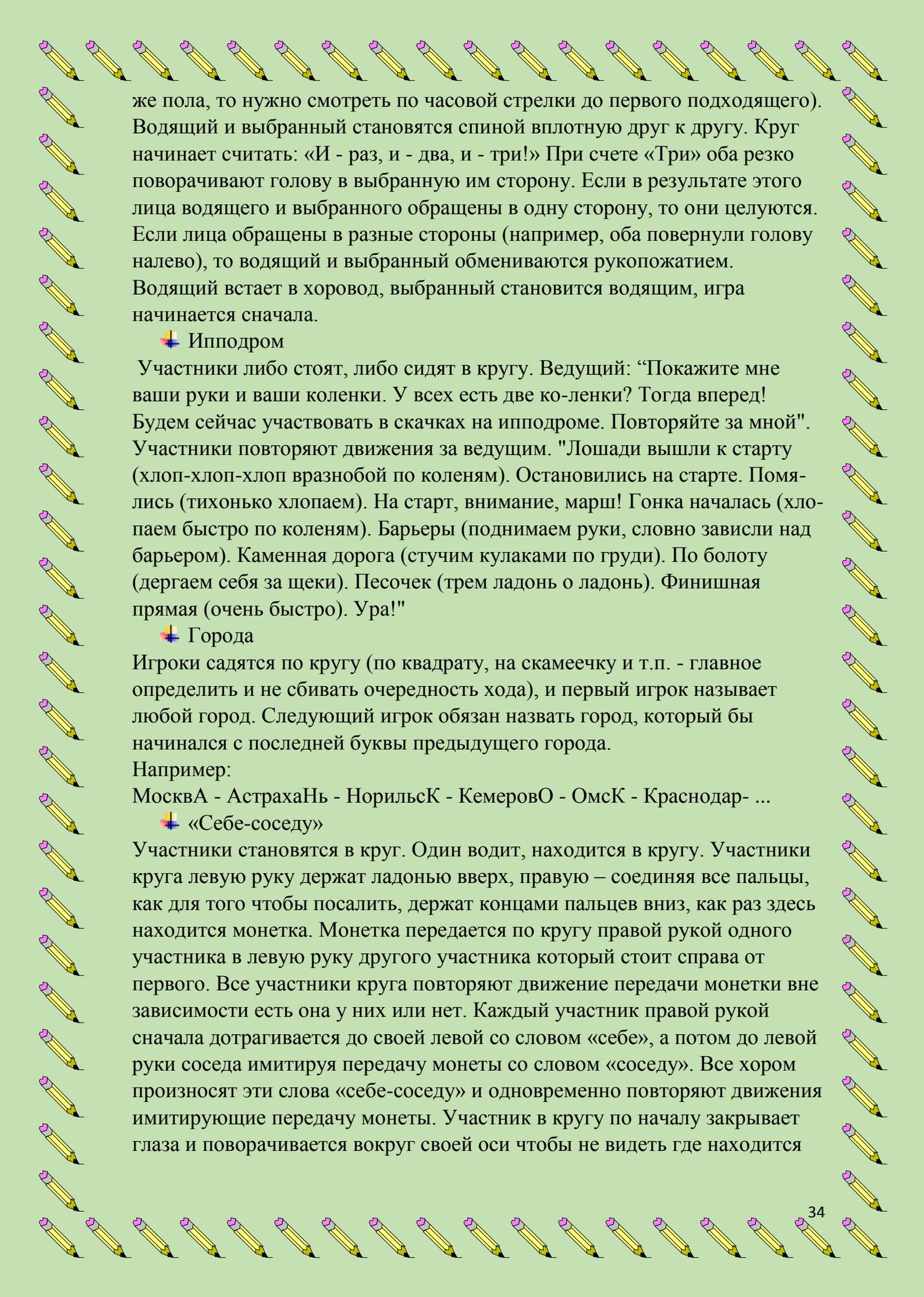
Вожатый (ведущий) называет слово, дети должны подобрать к нему слово, связанное с ним логически и объяснить свой выбор.

Пиф-Паф

Сначала ведущий называет имя любого игрока. Названный должен присесть. А его соседи справа и слева начинают дуэль. Ее принцип очень прост. Надо вытянуть руку в виде пистолета в сторону противника и сказать: "Пиф-Паф". Проигрывает тот, кто сделает это чуть позже своего противника или вместо "Пиф-Паф" скажет, например, "Птыж" (что случается очень часто). Если человек, имя которого назвали, вовремя не присел, то он убит, т.к. он оказывается между двумя стреляющими. Убитый (проигравший) выходит из круга. Выигравший поединок называет чье-нибудь имя и все повторяется. Нельзя называть имена своих соседей. Победители - двое оставшихся в круге. При желании можно устроить дуэль и между ними. Спорные моменты (если выстрелили одновременно) можно решать следующим образом: если игроков много - убиты оба, мало - переигрывается.

Арам–шим–шим

В центре круга стоит водящий с закрытыми глазами и вытянутой рукой. Остальные начинают водить вокруг него хоровод, громко говоря (водящий крутится на одном месте в обратную сторону): «Арам- шим-шим, Арам -шим -шим, Арамия - Зульфия, посмотри-ка на меня!» Круг и водящий по окончании слов сразу останавливаются. Тот, на кого указывает рука водящего, выходит из круга. Это должно быть лицо противоположного пола. (Если вдруг рука остановилась на человеке того



же пола, то нужно смотреть по часовой стрелки до первого подходящего). Водящий и выбранный становятся спиной вплотную друг к другу. Круг начинает считать: «И - раз, и - два, и - три!» При счете «Три» оба резко поворачивают голову в выбранную им сторону. Если в результате этого лица водящего и выбранного обращены в одну сторону, то они целуются. Если лица обращены в разные стороны (например, оба повернули голову налево), то водящий и выбранный обмениваются рукопожатием. Водящий встает в хоровод, выбранный становится водящим, игра начинается сначала.

Ипподром

Участники либо стоят, либо сидят в кругу. Ведущий: "Покажите мне ваши руки и ваши коленки. У всех есть две ко-ленки? Тогда вперед! Будем сейчас участвовать в скачках на ипподроме. Повторяйте за мной". Участники повторяют движения за ведущим. "Лошади вышли к старту (хлоп-хлоп-хлоп вразной по коленям). Остановились на старте. Помялись (тихонько хлопаем). На старт, внимание, марш! Гонка началась (хлопаем быстро по коленям). Барьеры (поднимаем руки, словно зависли над барьером). Каменная дорога (стучим кулаками по груди). По болоту (дергаем себя за щеки). Песочек (трем ладонь о ладонь). Финишная прямая (очень быстро). Ура!"

Города

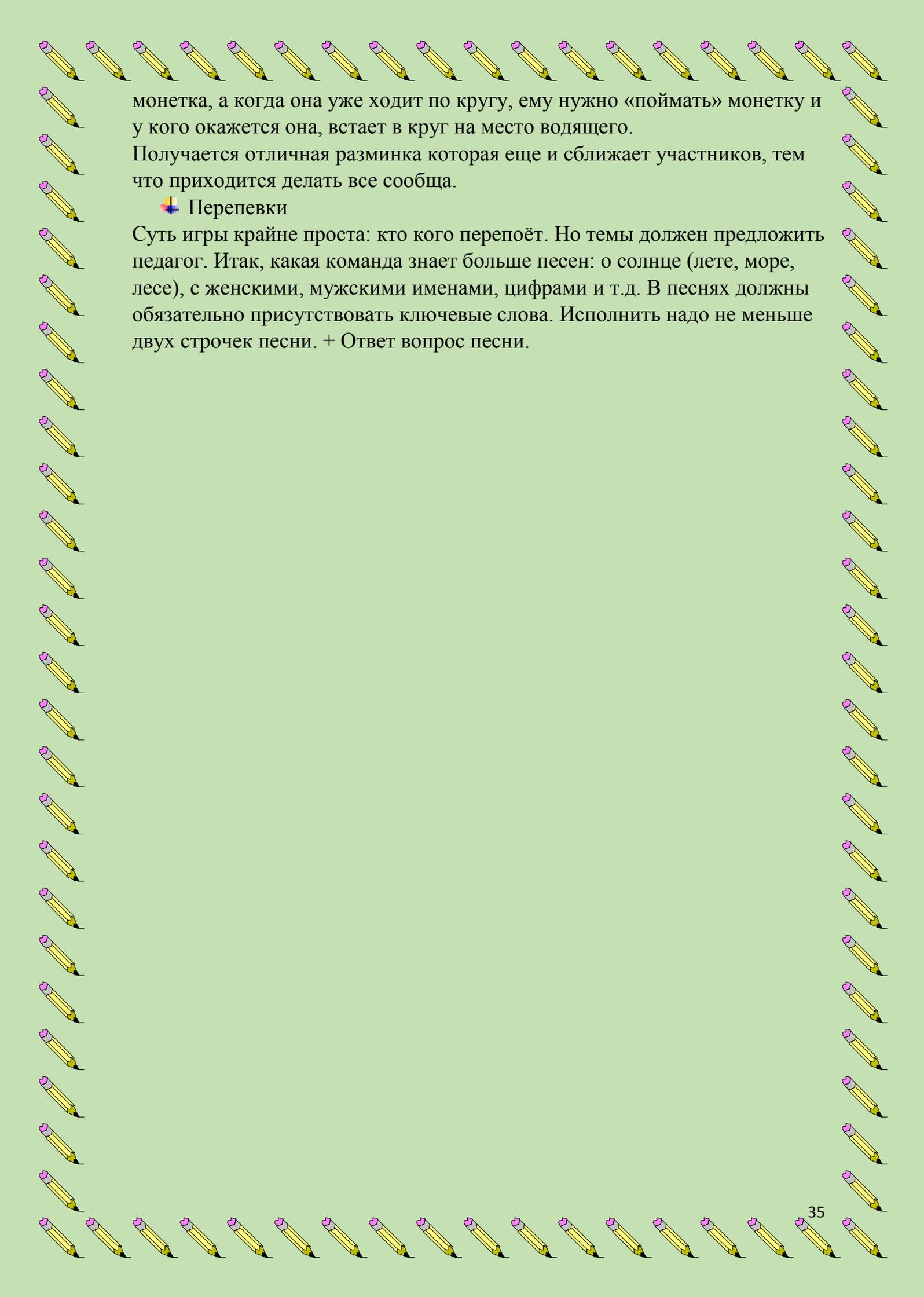
Игроки садятся по кругу (по квадрату, на скамеечку и т.п. - главное определить и не сбивать очередность хода), и первый игрок называет любой город. Следующий игрок обязан назвать город, который бы начинался с последней буквы предыдущего города.

Например:

Москва - Астрахань - Норильск - Кемерово - Омск - Краснодар - ...

«Себе-соседу»

Участники становятся в круг. Один водит, находится в кругу. Участники круга левую руку держат ладонью вверх, правую – соединяя все пальцы, как для того чтобы послать, держат концами пальцев вниз, как раз здесь находится монетка. Монетка передается по кругу правой рукой одного участника в левую руку другого участника который стоит справа от первого. Все участники круга повторяют движение передачи монетки вне зависимости есть она у них или нет. Каждый участник правой рукой сначала дотрагивается до своей левой со словом «себе», а потом до левой руки соседа имитируя передачу монеты со словом «соседу». Все хором произносят эти слова «себе-соседу» и одновременно повторяют движения имитирующие передачу монеты. Участник в кругу по началу закрывает глаза и поворачивается вокруг своей оси чтобы не видеть где находится



монетка, а когда она уже ходит по кругу, ему нужно «поймать» монетку и у кого окажется она, встает в круг на место водящего.

Получается отличная разминка которая еще и сближает участников, тем что приходится делать все сообща.

Перепевки

Суть игры крайне проста: кто кого перепеёт. Но темы должен предложить педагог. Итак, какая команда знает больше песен: о солнце (лете, море, лесе), с женскими, мужскими именами, цифрами и т.д. В песнях должны обязательно присутствовать ключевые слова. Исполнить надо не меньше двух строчек песни. + Ответ вопрос песни.

Игры в свободное время

✚ Сказочники

Отряд делится на 2 группы. Каждая из них пишет на листочке 10 любых слов. Задача: сочинить сказку, используя 10 слов команды-соперницы.

✚ Письма

Детям предлагается написать на бумаге письмо родителям о том, как им живется в лагере. А в родительский день можно эти письма вручить.

✚ Дорисуй

Вожатый на ватмане рисует деталь рисунка, каждый ребенок подходит и подрисовывает свой элемент. Игра проходит в полной тишине.

✚ Мафия

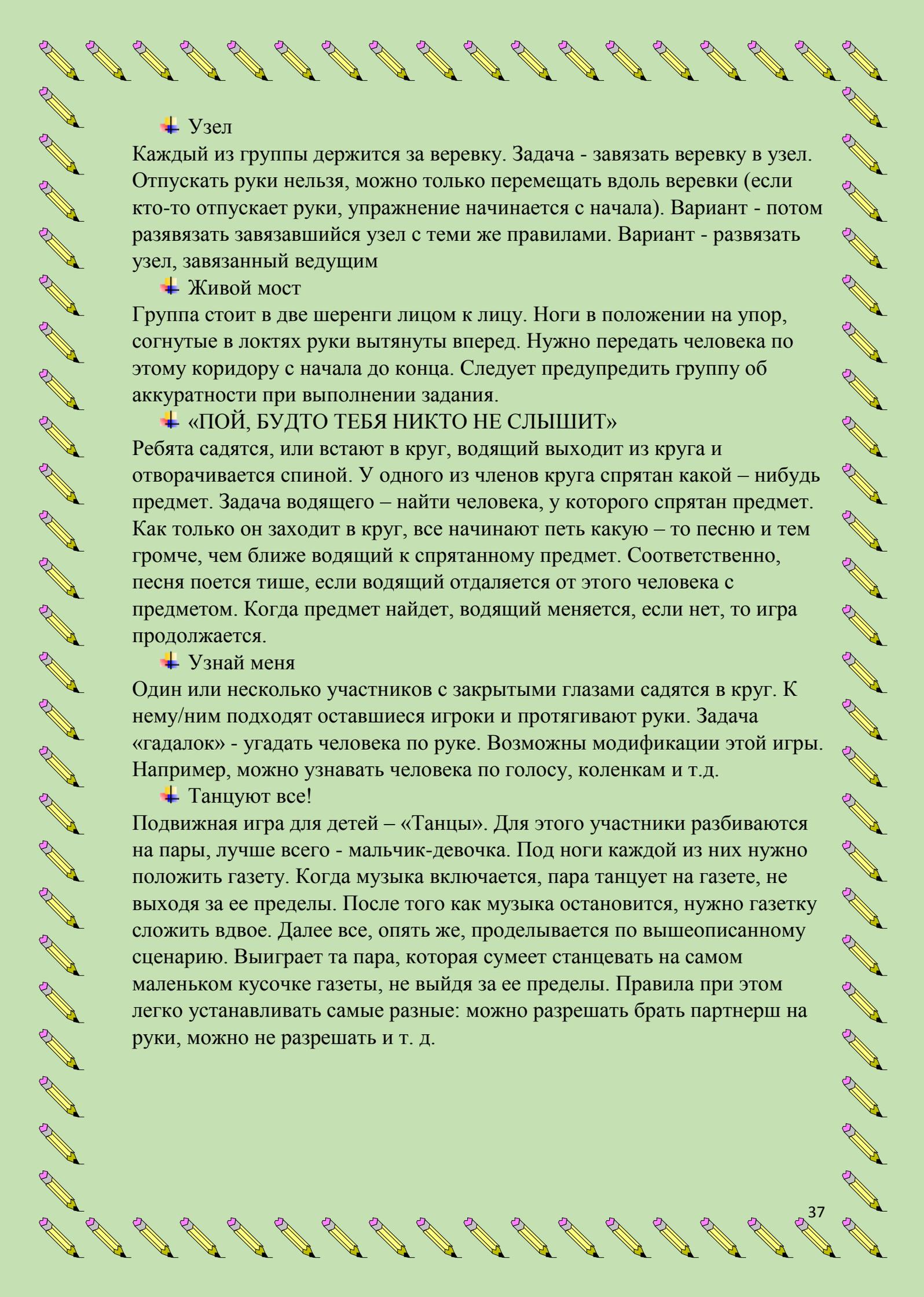
Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Все рассаживаются кружком, но не вплотную друг к другу. Выбирается один ведущий. Далее игроки тянут жребий, организованный ведущим. По результатам определяется один (1) комиссар Каттани, несколько мафиози (их ненамного меньше половины играющих) и добропорядочные граждане, коих большинство. Результаты жребия, т.е. кто кем оказался, необходимо сохранять в тайне.

Далее начинаются будни. Сначала день. Все сидят с открытыми глазами, пытаются угадать, кто же из них мафиози. Если кто-то признан таковым единогласным решением, то тут же приводится в исполнение наказание — человек выбывает из игры. Если консенсуса нет, то просто наступает ночь. Ночь. Все закрывают глаза. Затем ведущий объявляет о выходе мафии. Оставшиеся в живых мафиози открывают глаза и знаками (не голосом!) решают, кого они "убьют" сегодня. Закрывают глаза. Далее выход комиссара Каттани. Он прикидывает, кто же может быть мафией. Если угадал, то одним мафиози становится меньше, если нет, то выходит осечка. Далее снова начинается день.

Игра ведется до полной победы честных граждан или мафии. Замечания: комиссар Каттани — вполне добропорядочный гражданин, т.е. может быть казнен общим собранием или убит мафией. По ходу игры ведущий комментирует происходящее, сохраняя анонимность действующих лиц.



Узел

Каждый из группы держится за веревку. Задача - завязать веревку в узел. Отпускать руки нельзя, можно только перемещать вдоль веревки (если кто-то отпускает руки, упражнение начинается с начала). Вариант - потом развязать завязавшийся узел с теми же правилами. Вариант - развязать узел, завязанный ведущим

Живой мост

Группа стоит в две шеренги лицом к лицу. Ноги в положении на упор, согнутые в локтях руки вытянуты вперед. Нужно передать человека по этому коридору с начала до конца. Следует предупредить группу об аккуратности при выполнении задания.

«ПОЙ, БУДТО ТЕБЯ НИКТО НЕ СЛЫШИТ»

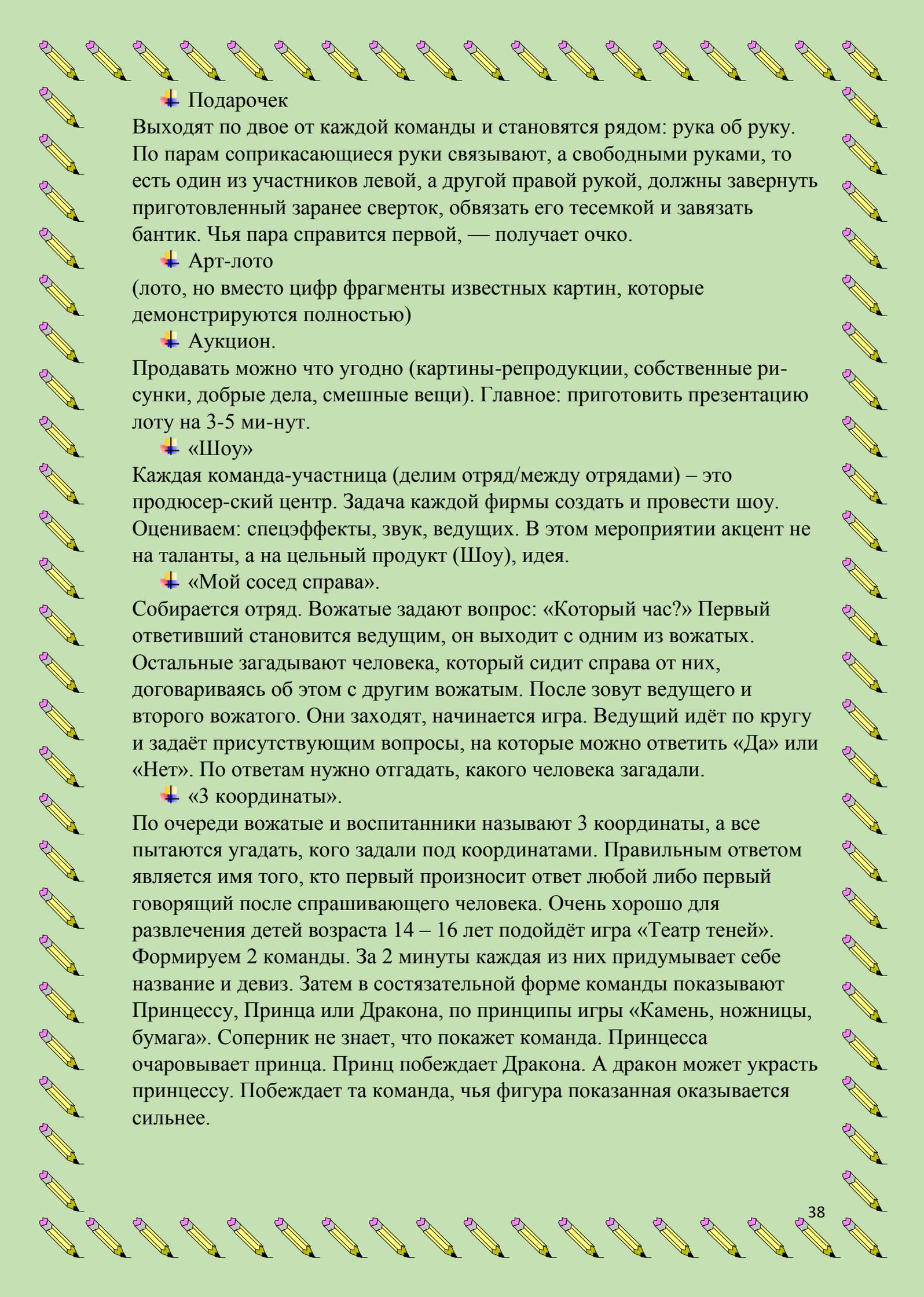
Ребята садятся, или встают в круг, водящий выходит из круга и отворачивается спиной. У одного из членов круга спрятан какой –нибудь предмет. Задача водящего – найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую – то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному предмет. Соответственно, песня поется тише, если водящий отдаляется от этого человека с предметом. Когда предмет найдет, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

Узнай меня

Один или несколько участников с закрытыми глазами садятся в круг. К нему/ним подходят оставшиеся игроки и протягивают руки. Задача «гадалок» - угадать человека по руке. Возможны модификации этой игры. Например, можно узнавать человека по голосу, коленкам и т.д.

Танцуют все!

Подвижная игра для детей – «Танцы». Для этого участники разбиваются на пары, лучше всего - мальчик-девочка. Под ноги каждой из них нужно положить газету. Когда музыка включается, пара танцует на газете, не выходя за ее пределы. После того как музыка остановится, нужно газетку сложить вдвое. Далее все, опять же, прodelывается по вышеописанному сценарию. Выигрывает та пара, которая сумеет станцевать на самом маленьком кусочке газеты, не выйдя за ее пределы. Правила при этом легко устанавливать самые разные: можно разрешать брать партнерш на руки, можно не разрешать и т. д.



Подарочек

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 подготовленный заранее сверток, обвязать его тесемкой и завязать бантик. Чья пара справится первой, — получает очко.

Арт-лото

(лото, но вместо цифр фрагменты известных картин, которые демонстрируются полностью)

Аукцион.

Продавать можно что угодно (картины-репродукции, собственные рисунки, добрые дела, смешные вещи). Главное: приготовить презентацию лоту на 3-5 ми-нут.

«Шоу»

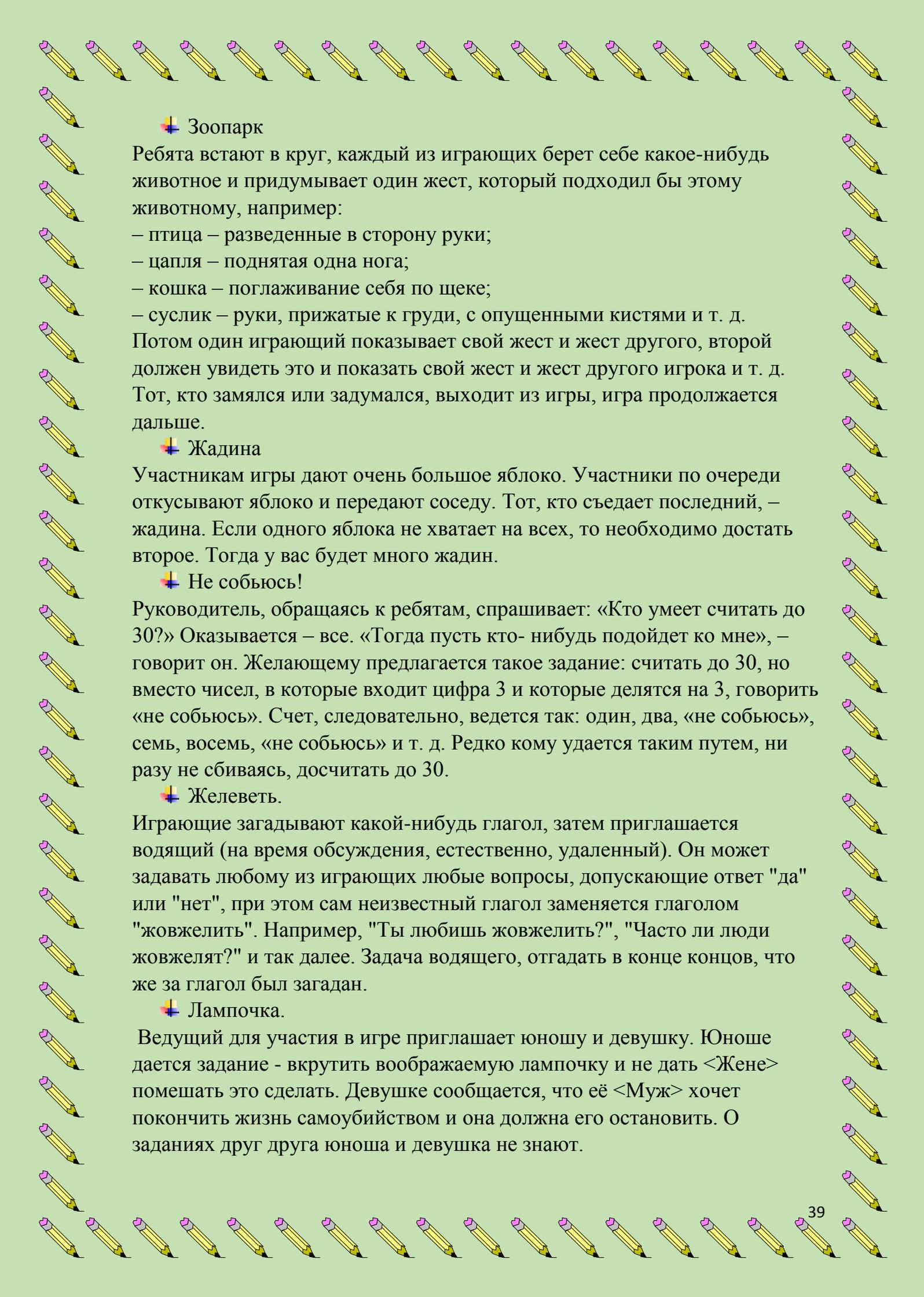
Каждая команда-участница (делим отряд/между отрядами) – это продюсер-ский центр. Задача каждой фирмы создать и провести шоу. Оцениваем: спецэффекты, звук, ведущих. В этом мероприятии акцент не на таланты, а на цельный продукт (Шоу), идея.

«Мой сосед справа».

Собирается отряд. Вожатые задают вопрос: «Который час?» Первый ответивший становится ведущим, он выходит с одним из вожатых. Остальные загадывают человека, который сидит справа от них, договариваясь об этом с другим вожатым. После зовут ведущего и второго вожатого. Они заходят, начинается игра. Ведущий идёт по кругу и задаёт присутствующим вопросы, на которые можно ответить «Да» или «Нет». По ответам нужно отгадать, какого человека загадали.

«3 координаты».

По очереди вожатые и воспитанники называют 3 координаты, а все пытаются угадать, кого задали под координатами. Правильным ответом является имя того, кто первый произносит ответ любой либо первый говорящий после спрашивающего человека. Очень хорошо для развлечения детей возраста 14 – 16 лет подойдёт игра «Театр теней». Формируем 2 команды. За 2 минуты каждая из них придумывает себе название и девиз. Затем в состязательной форме команды показывают Принцессу, Принца или Дракона, по принципы игры «Камень, ножницы, бумага». Соперник не знает, что покажет команда. Принцесса очаровывает принца. Принц побеждает Дракона. А дракон может украсть принцессу. Побеждает та команда, чья фигура показанная оказывается сильнее.



Зоопарк

Ребята встают в круг, каждый из играющих берет себе какое-нибудь животное и придумывает один жест, который подходил бы этому животному, например:

- птица – разведенные в сторону руки;
- цапля – поднятая одна нога;
- кошка – поглаживание себя по щеке;
- суслик – руки, прижатые к груди, с опущенными кистями и т. д.

Потом один играющий показывает свой жест и жест другого, второй должен увидеть это и показать свой жест и жест другого игрока и т. д. Тот, кто замылся или задумался, выходит из игры, игра продолжается дальше.

Жадина

Участникам игры дают очень большое яблоко. Участники по очереди откусывают яблоко и передают соседу. Тот, кто съедает последний, – жадина. Если одного яблока не хватает на всех, то необходимо достать второе. Тогда у вас будет много жадин.

Не собьюсь!

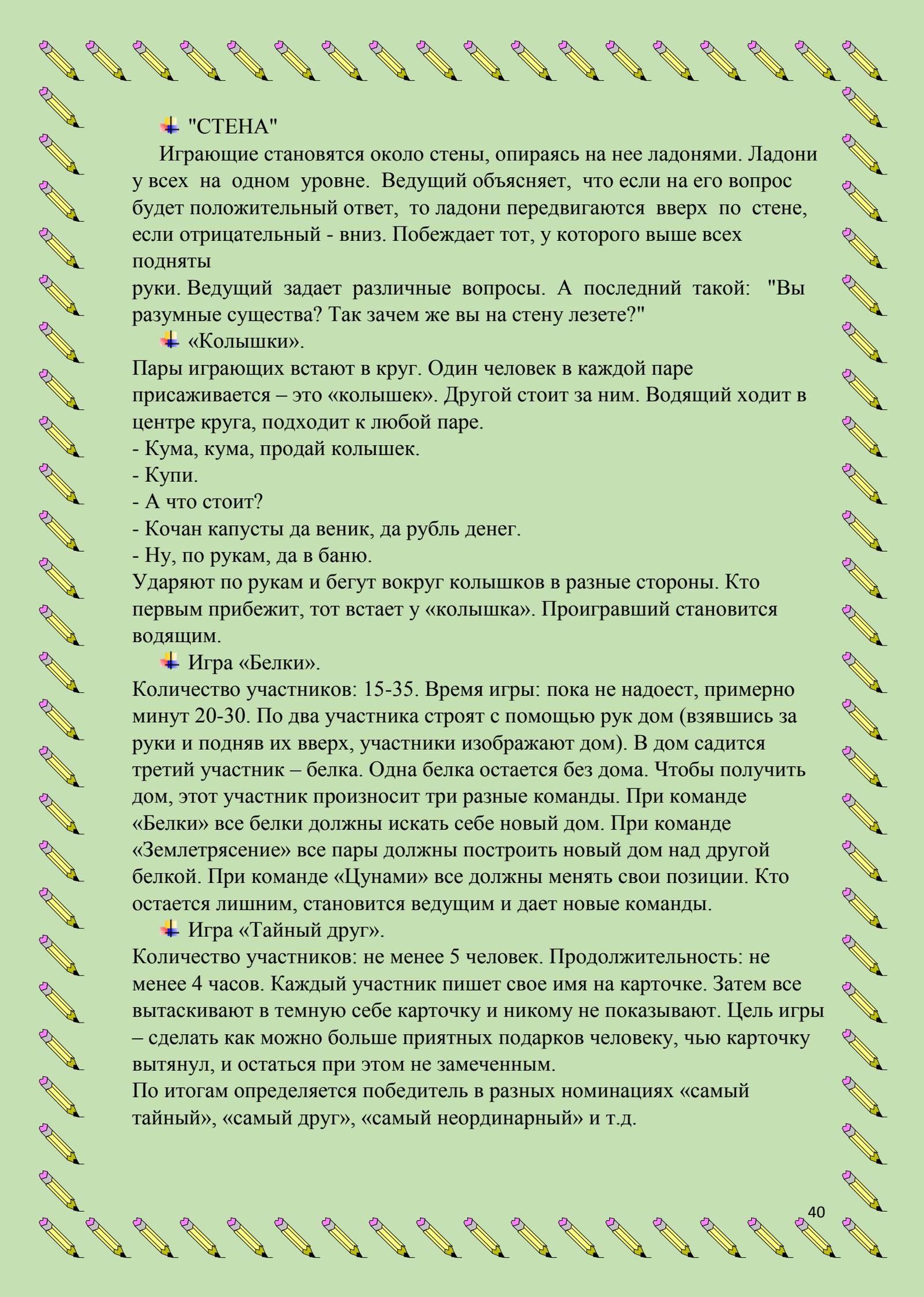
Руководитель, обращаясь к ребятам, спрашивает: «Кто умеет считать до 30?» Оказывается – все. «Тогда пусть кто-нибудь подойдет ко мне», – говорит он. Желающему предлагается такое задание: считать до 30, но вместо чисел, в которые входит цифра 3 и которые делятся на 3, говорить «не собьюсь». Счет, следовательно, ведется так: один, два, «не собьюсь», семь, восемь, «не собьюсь» и т. д. Редко кому удастся таким путем, ни разу не сбиваясь, досчитать до 30.

Желеветь.

Играющие загадывают какой-нибудь глагол, затем приглашается водящий (на время обсуждения, естественно, удаленный). Он может задавать любому из играющих любые вопросы, допускающие ответ "да" или "нет", при этом сам неизвестный глагол заменяется глаголом "жовжелить". Например, "Ты любишь жовжелить?", "Часто ли люди жовжелют?" и так далее. Задача водящего, отгадать в конце концов, что же за глагол был загадан.

Лампочка.

Ведущий для участия в игре приглашает юношу и девушку. Юноше дается задание - вкрутить воображаемую лампочку и не дать <Жене> помешать это сделать. Девушке сообщается, что её <Муж> хочет покончить жизнь самоубийством и она должна его остановить. О заданиях друг друга юноша и девушка не знают.



✚ "СТЕНА"

Играющие становятся около стены, опираясь на нее ладонями. Ладони у всех на одном уровне. Ведущий объясняет, что если на его вопрос будет положительный ответ, то ладони передвигаются вверх по стене, если отрицательный - вниз. Побеждает тот, у которого выше всех подняты

руки. Ведущий задает различные вопросы. А последний такой: "Вы разумные существа? Так зачем же вы на стену лезете?"

✚ «Колышки».

Пары играющих встают в круг. Один человек в каждой паре присаживается – это «колышек». Другой стоит за ним. Водящий ходит в центре круга, подходит к любой паре.

- Кума, кума, продай колышек.
- Купи.
- А что стоит?
- Кочан капусты да веник, да рубль денег.
- Ну, по рукам, да в баню.

Ударяют по рукам и бегут вокруг колышков в разные стороны. Кто первым прибежит, тот встает у «колышка». Проигравший становится водящим.

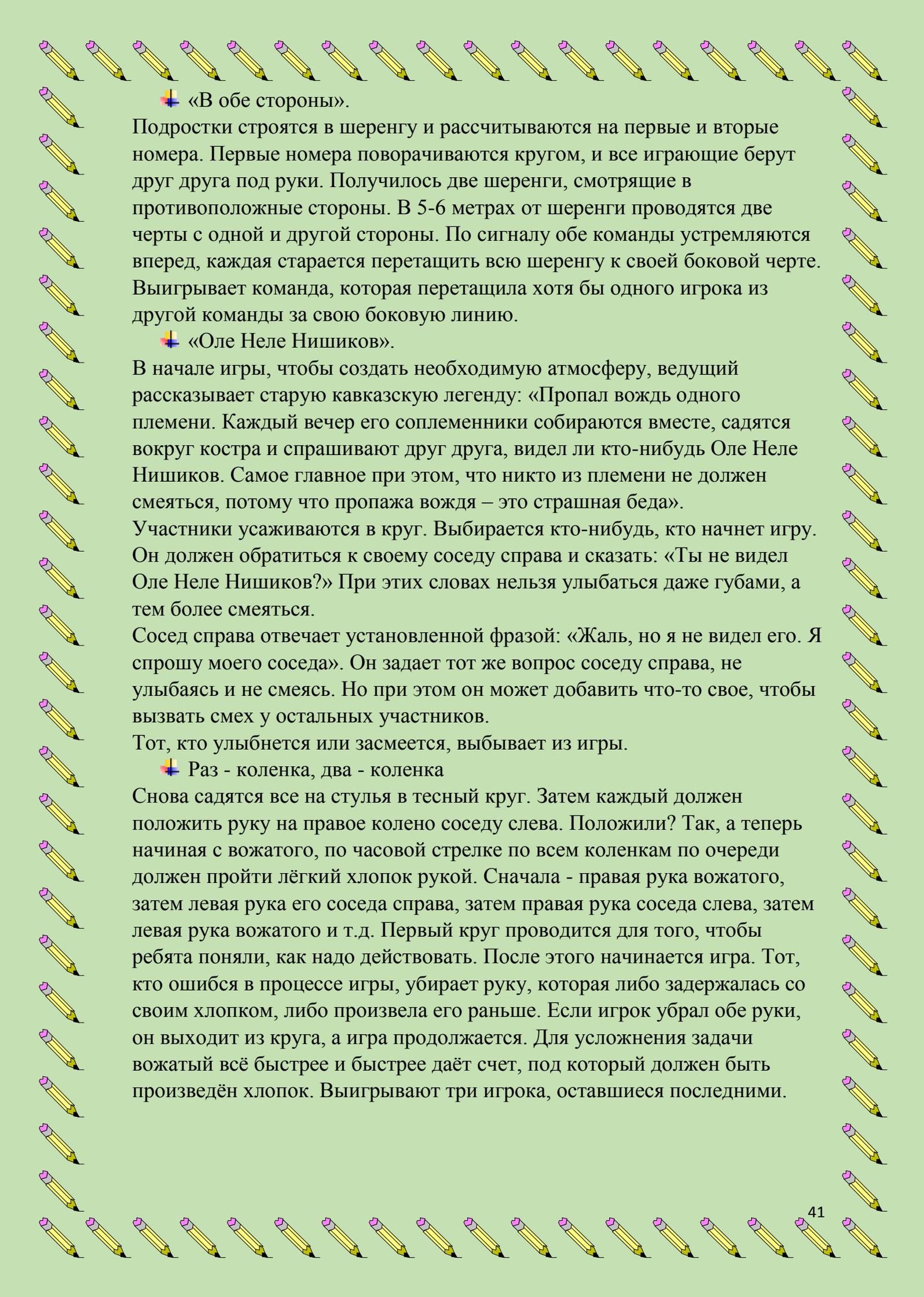
✚ Игра «Белки».

Количество участников: 15-35. Время игры: пока не надоест, примерно минут 20-30. По два участника строят с помощью рук дом (взявшись за руки и подняв их вверх, участники изображают дом). В дом садится третий участник – белка. Одна белка остается без дома. Чтобы получить дом, этот участник произносит три разные команды. При команде «Белки» все белки должны искать себе новый дом. При команде «Землетрясение» все пары должны построить новый дом над другой белкой. При команде «Цунами» все должны менять свои позиции. Кто остается лишним, становится ведущим и дает новые команды.

✚ Игра «Тайный друг».

Количество участников: не менее 5 человек. Продолжительность: не менее 4 часов. Каждый участник пишет свое имя на карточке. Затем все вытаскивают в темную себе карточку и никому не показывают. Цель игры – сделать как можно больше приятных подарков человеку, чью карточку вытянул, и остаться при этом не замеченным.

По итогам определяется победитель в разных номинациях «самый тайный», «самый друг», «самый неординарный» и т.д.



✚ «В обе стороны».

Подростки строятся в шеренгу и рассчитываются на первые и вторые номера. Первые номера поворачиваются кругом, и все играющие берут друг друга под руки. Получилось две шеренги, смотрящие в противоположные стороны. В 5-6 метрах от шеренги проводятся две черты с одной и другой стороны. По сигналу обе команды устремляются вперед, каждая старается перетащить всю шеренгу к своей боковой черте. Выигрывает команда, которая перетащила хотя бы одного игрока из другой команды за свою боковую линию.

✚ «Оле Неле Нишиков».

В начале игры, чтобы создать необходимую атмосферу, ведущий рассказывает старую кавказскую легенду: «Пропап вождь одного племени. Каждый вечер его соплеменники собираются вместе, садятся вокруг костра и спрашивают друг друга, видел ли кто-нибудь Оле Неле Нишиков. Самое главное при этом, что никто из племени не должен смеяться, потому что пропажа вождя – это страшная беда».

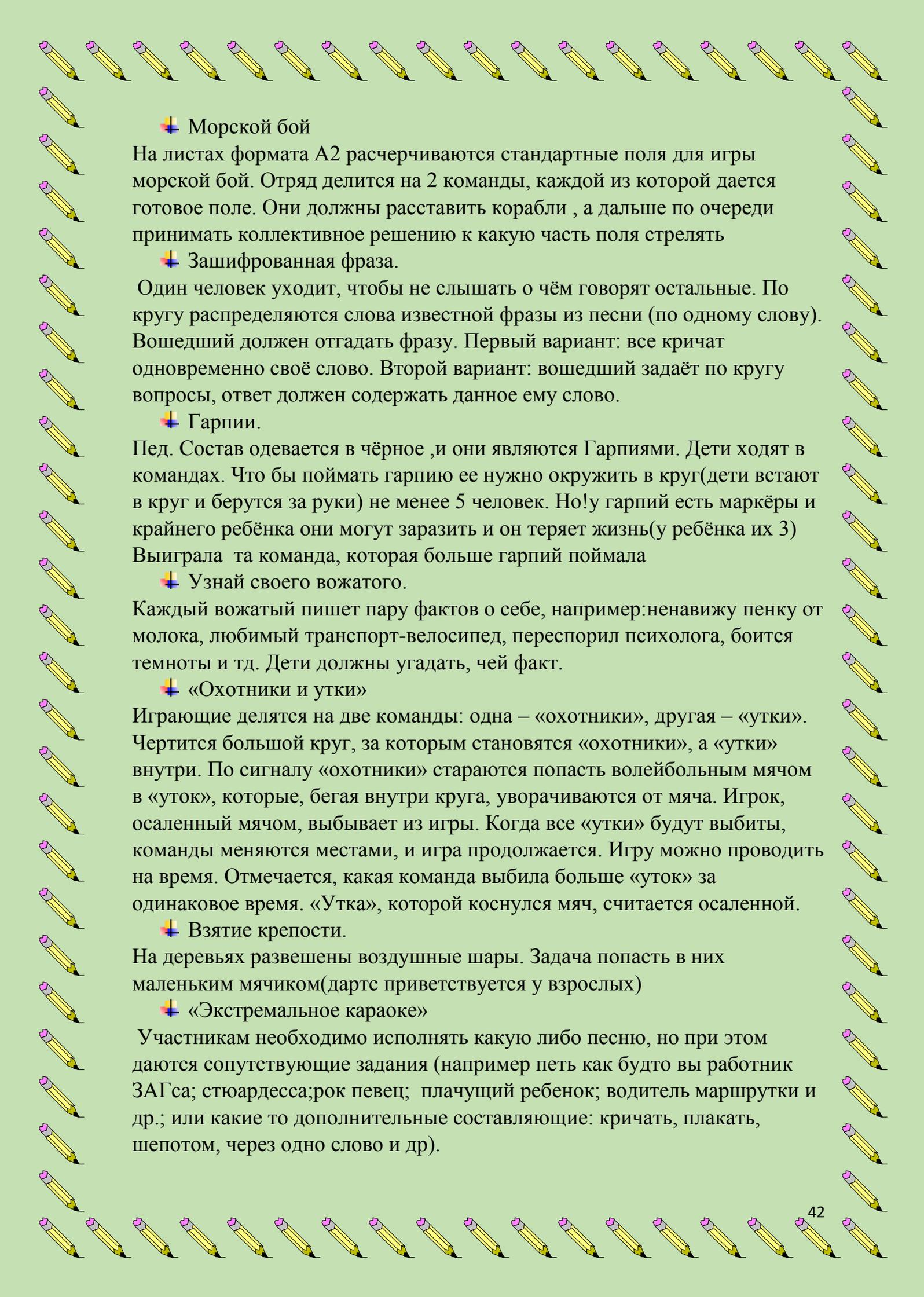
Участники усаживаются в круг. Выбирается кто-нибудь, кто начнет игру. Он должен обратиться к своему соседу справа и сказать: «Ты не видел Оле Неле Нишиков?» При этих словах нельзя улыбаться даже губами, а тем более смеяться.

Сосед справа отвечает установленной фразой: «Жаль, но я не видел его. Я спрошу моего соседа». Он задает тот же вопрос соседу справа, не улыбаясь и не смеясь. Но при этом он может добавить что-то свое, чтобы вызвать смех у остальных участников.

Тот, кто улыбнется или засмеется, выбывает из игры.

✚ 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 вожатого, по часовой стрелке по всем коленкам по очереди должен пройти лёгкий хлопок рукой. Сначала - правая рука вожатого, затем левая рука его соседа справа, затем правая рука соседа слева, затем левая рука вожатого и т.д. Первый круг проводится для того, чтобы ребята 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.



✚ Морской бой

На листах формата А2 расчерчиваются стандартные поля для игры морской бой. Отряд делится на 2 команды, каждой из которой дается готовое поле. Они должны расставить корабли, а дальше по очереди принимать коллективное решение к какую часть поля стрелять

✚ Зашифрованная фраза.

Один человек уходит, чтобы не слышать о чём говорят остальные. По кругу распределяются слова известной фразы из песни (по одному слову). Вошедший должен отгадать фразу. Первый вариант: все кричат одновременно своё слово. Второй вариант: вошедший задаёт по кругу вопросы, ответ должен содержать данное ему слово.

✚ Гарпии.

Пед. Состав одевается в чёрное, и они являются Гарпиями. Дети ходят в командах. Что бы поймать гарпию ее нужно окружить в круг (дети встают в круг и берутся за руки) не менее 5 человек. Но! у гарпий есть маркёры и крайнего ребёнка они могут заразить и он теряет жизнь (у ребёнка их 3) Выиграла та команда, которая больше гарпий поймала

✚ Узнай своего вожатого.

Каждый вожатый пишет пару фактов о себе, например: ненавижу пенку от молока, любимый транспорт-велосипед, переспорил психолога, боится темноты и тд. Дети должны угадать, чей факт.

✚ «Охотники и утки»

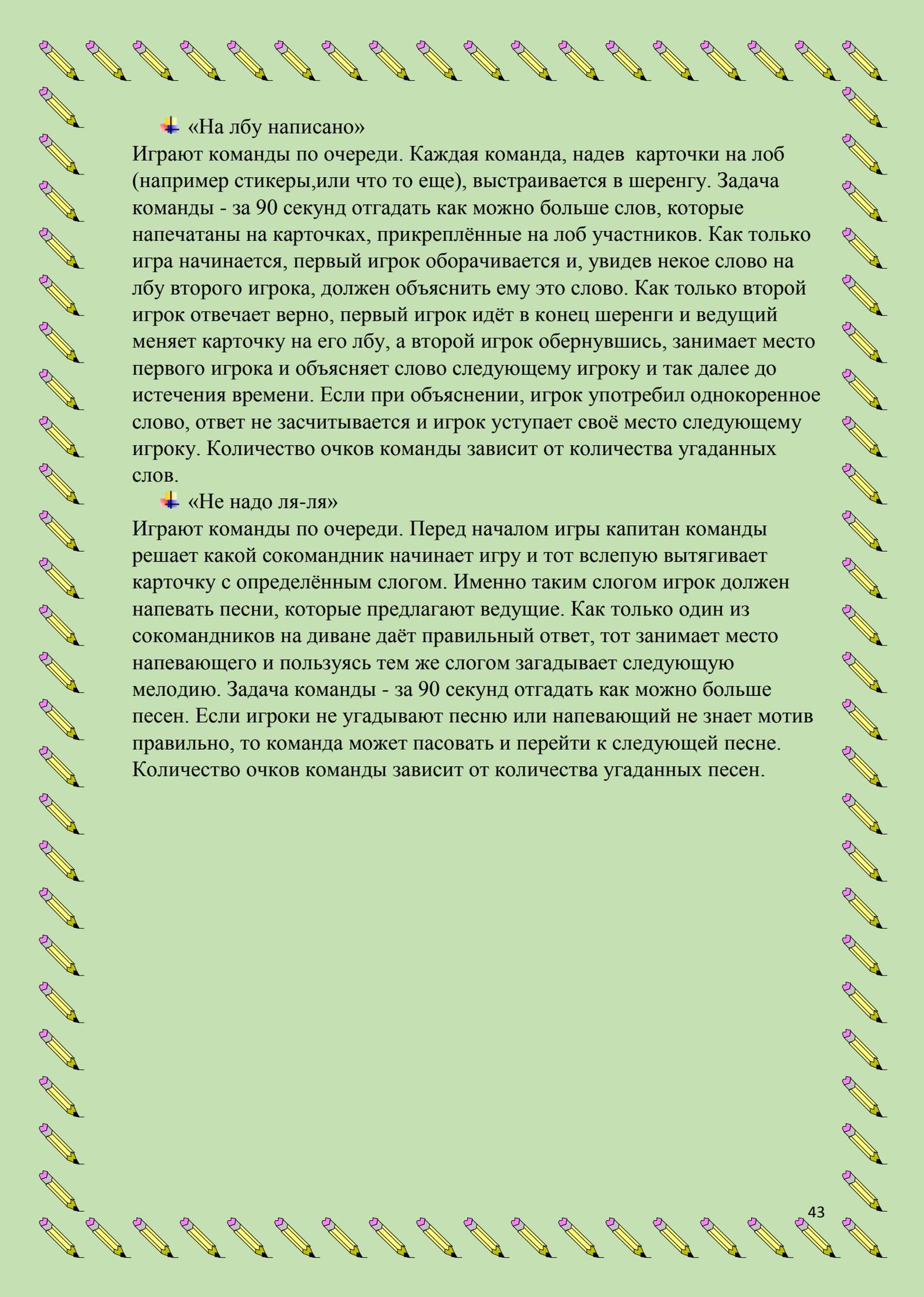
Играющие делятся на две команды: одна – «охотники», другая – «утки». Чертится большой круг, за которым становятся «охотники», а «утки» внутри. По сигналу «охотники» стараются попасть волейбольным мячом в «уток», которые, бегая внутри круга, уворачиваются от мяча. Игрок, осаленный мячом, выбывает из игры. Когда все «утки» будут выбиты, команды меняются местами, и игра продолжается. Игру можно проводить на время. Отмечается, какая команда выбила больше «уток» за одинаковое время. «Утка», которой коснулся мяч, считается осаленной.

✚ Взятие крепости.

На деревьях развешены воздушные шары. Задача попасть в них маленьким мячиком (дартс приветствуется у взрослых)

✚ «Экстремальное караоке»

Участникам необходимо исполнять какую либо песню, но при этом даются сопутствующие задания (например петь как будто вы работник ЗАГСа; стюардесса; рок певец; плачущий ребенок; водитель маршрутки и др.; или какие то дополнительные составляющие: кричать, плакать, шепотом, через одно слово и др).



✚ «На лбу написано»

Играют команды по очереди. Каждая команда, надев карточки на лоб (например стикеры, или что то еще), выстраивается в шеренгу. Задача команды - за 90 секунд отгадать как можно больше слов, которые напечатаны на карточках, прикрепленные на лоб участников. Как только игра начинается, первый игрок оборачивается и, увидев некое слово на лбу второго игрока, должен объяснить ему это слово. Как только второй игрок отвечает верно, первый игрок идёт в конец шеренги и ведущий меняет карточку на его лбу, а второй игрок обернувшись, занимает место первого игрока и объясняет слово следующему игроку и так далее до истечения времени. Если при объяснении, игрок употребил однокоренное слово, ответ не засчитывается и игрок уступает своё место следующему игроку. Количество очков команды зависит от количества угаданных слов.

✚ «Не надо ля-ля»

Играют команды по очереди. Перед началом игры капитан команды решает какой сокомандник начинает игру и тот вслепую вытягивает карточку с определённым слогом. Именно таким слогом игрок должен напевать песни, которые предлагают ведущие. Как только один из сокомандников на диване даёт правильный ответ, тот занимает место напевающего и пользуясь тем же слогом загадывает следующую мелодию. Задача команды - за 90 секунд отгадать как можно больше песен. Если игроки не угадывают песню или напевающий не знает мотив правильно, то команда может пасовать и перейти к следующей песне. Количество очков команды зависит от количества угаданных песен.

Психологические игры

✚ «Мой жизненный путь» (25 мин).

Участникам предлагается нарисовать свою «карту жизни», на которой изображаются основные, запоминающиеся события своей жизни. В начале карты ставится дата рождения, все остальное может изображаться символами или подписываться.

По окончании рисования (примерно 15 мин) участники выбирают партнеров, садятся по парам и рассказывают друг другу о своих жизненных событиях.

✚ «Уровень счастья» (5 мин).

Членам группы предлагается определить по 100-балльной шкале уровень счастья в своей жизни в целом. Это нужно сказать вслух для всей группы и отметить в своей карте. По ходу игры возможны вопросы друг к другу. Говорить - чередуясь: первый говорит о положительных качествах, второй - об отрицательных, третий — снова о положительных и т. д.

✚ «Мы похожи?..» (25 мин).

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...

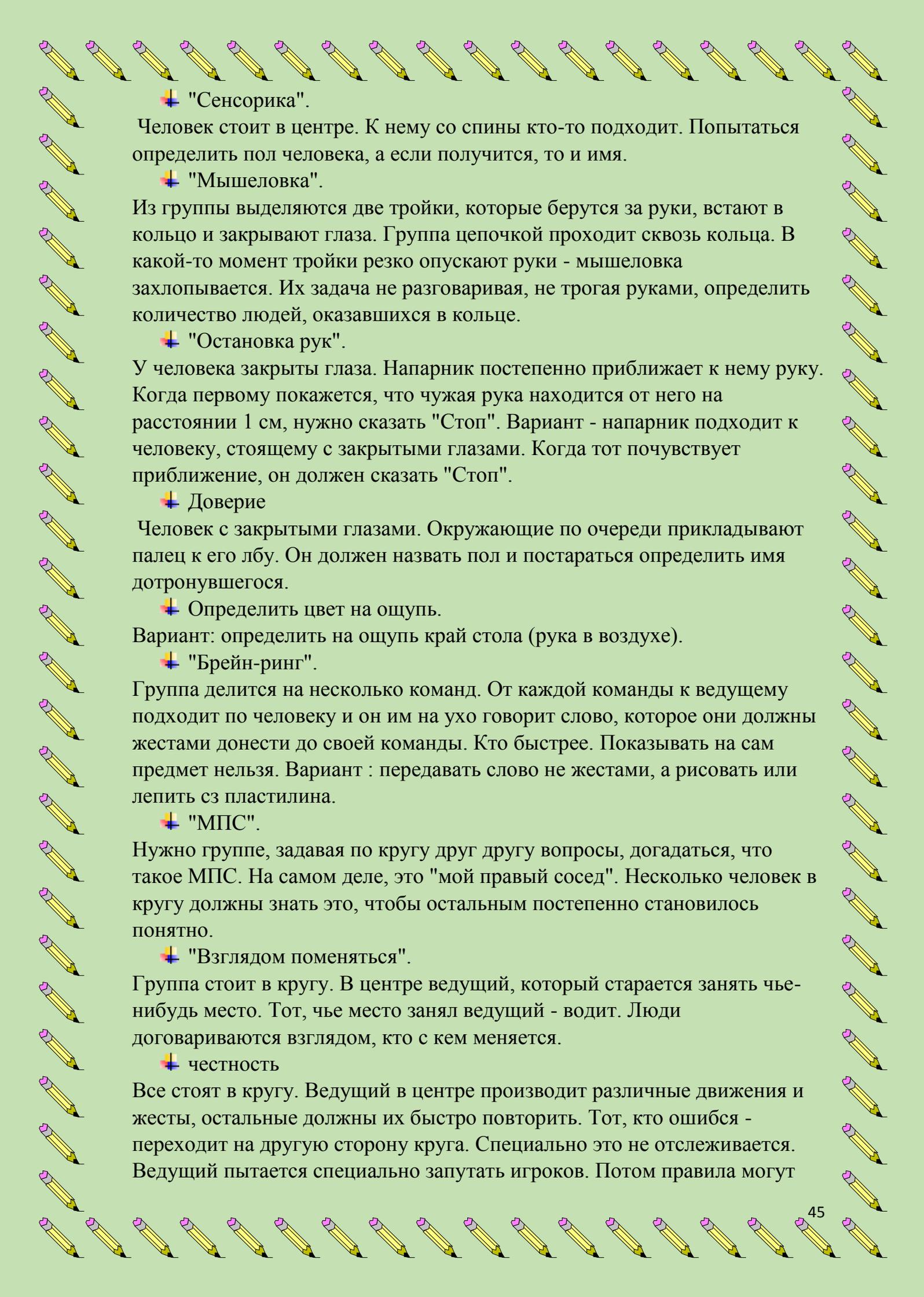
Другой вариант: В парах 4 минуты вести разговор на тему «Чем мы похожи»; затем 4 минуты - на тему «Чем мы отличаемся». По окончании игры проводится обсуждение, обращается внимание на то, что было легко и что трудно делать, какие были открытия. В итоге делается вывод о том, что все мы, в сущности, похожи и в то же время разные, но мы имеем право на эти отличия, и никто не может нас заставить быть другими.

✚ "Ладочки".

Люди в парах. Один закрывает глаза и протягивает ладони вперед. Второй молча пытается касаниями ладоней и пальцев передать какую-то картинку. (Например: осень, дождь, снегопат, фонари, двое на лавочке и т.п.) Потом пары меняются. На обсуждении рассказывается, кто что хотел передать, насколько это получилось и почему.

✚ "Телепатия".

Делается по парам. Человек, сосредоточившись, пытается передать напарнику несложный образ (например: закат). Обычно угадывание чужих мыслей действительно может происходить. Важно, чтобы в группе соблюдалась тишина.



✚ "Сенсорика".

Человек стоит в центре. К нему со спины кто-то подходит. Попытаться определить пол человека, а если получится, то и имя.

✚ "Мышеловка".

Из группы выделяются две тройки, которые берутся за руки, встают в кольцо и закрывают глаза. Группа цепочкой проходит сквозь кольца. В какой-то момент тройки резко опускают руки - мышеловка захлопывается. Их задача не разговаривая, не трогая руками, определить количество людей, оказавшихся в кольце.

✚ "Остановка рук".

У человека закрыты глаза. Напарник постепенно приближает к нему руку. Когда первому покажется, что чужая рука находится от него на расстоянии 1 см, нужно сказать "Стоп". Вариант - напарник подходит к человеку, стоящему с закрытыми глазами. Когда тот почувствует приближение, он должен сказать "Стоп".

✚ Доверие

Человек с закрытыми глазами. Окружающие по очереди прикладывают палец к его лбу. Он должен назвать пол и постараться определить имя дотронувшегося.

✚ Определить цвет на ощупь.

Вариант: определить на ощупь край стола (рука в воздухе).

✚ "Брейн-ринг".

Группа делится на несколько команд. От каждой команды к ведущему подходит по человеку и он им на ухо говорит слово, которое они должны жестами донести до своей команды. Кто быстрее. Показывать на сам предмет нельзя. Вариант : передавать слово не жестами, а рисовать или лепить сз пластилина.

✚ "МПС".

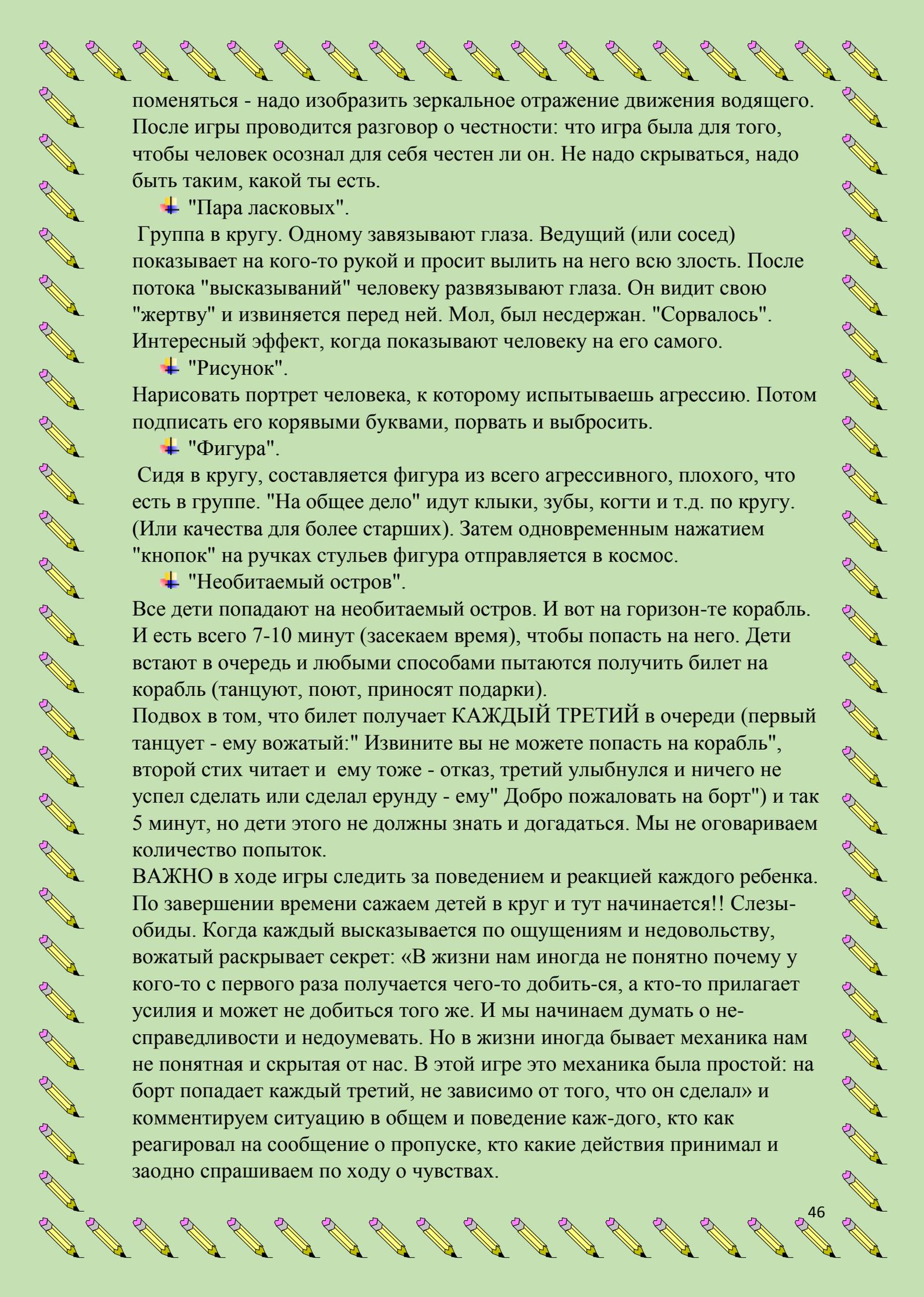
Нужно группе, задавая по кругу друг другу вопросы, догадаться, что такое МПС. На самом деле, это "мой правый сосед". Несколько человек в кругу должны знать это, чтобы остальным постепенно становилось понятно.

✚ "Взглядом поменяться".

Группа стоит в кругу. В центре ведущий, который старается занять чье-нибудь место. Тот, чье место занял ведущий - водит. Люди договариваются взглядом, кто с кем меняется.

✚ честность

Все стоят в кругу. Ведущий в центре производит различные движения и жесты, остальные должны их быстро повторить. Тот, кто ошибся - переходит на другую сторону круга. Специально это не отслеживается. Ведущий пытается специально запутать игроков. Потом правила могут



поменяться - надо изобразить зеркальное отражение движения водящего. После игры проводится разговор о честности: что игра была для того, чтобы человек осознал для себя честен ли он. Не надо скрываться, надо быть таким, какой ты есть.

✚ "Пара ласковых".

Группа в кругу. Одному завязывают глаза. Ведущий (или сосед) показывает на кого-то рукой и просит вылить на него всю злость. После потока "высказываний" человеку развязывают глаза. Он видит свою "жертву" и извиняется перед ней. Мол, был несдержан. "Сорвалось". Интересный эффект, когда показывают человеку на его самого.

✚ "Рисунок".

Нарисовать портрет человека, к которому испытываешь агрессию. Потом подписать его корявыми буквами, порвать и выбросить.

✚ "Фигура".

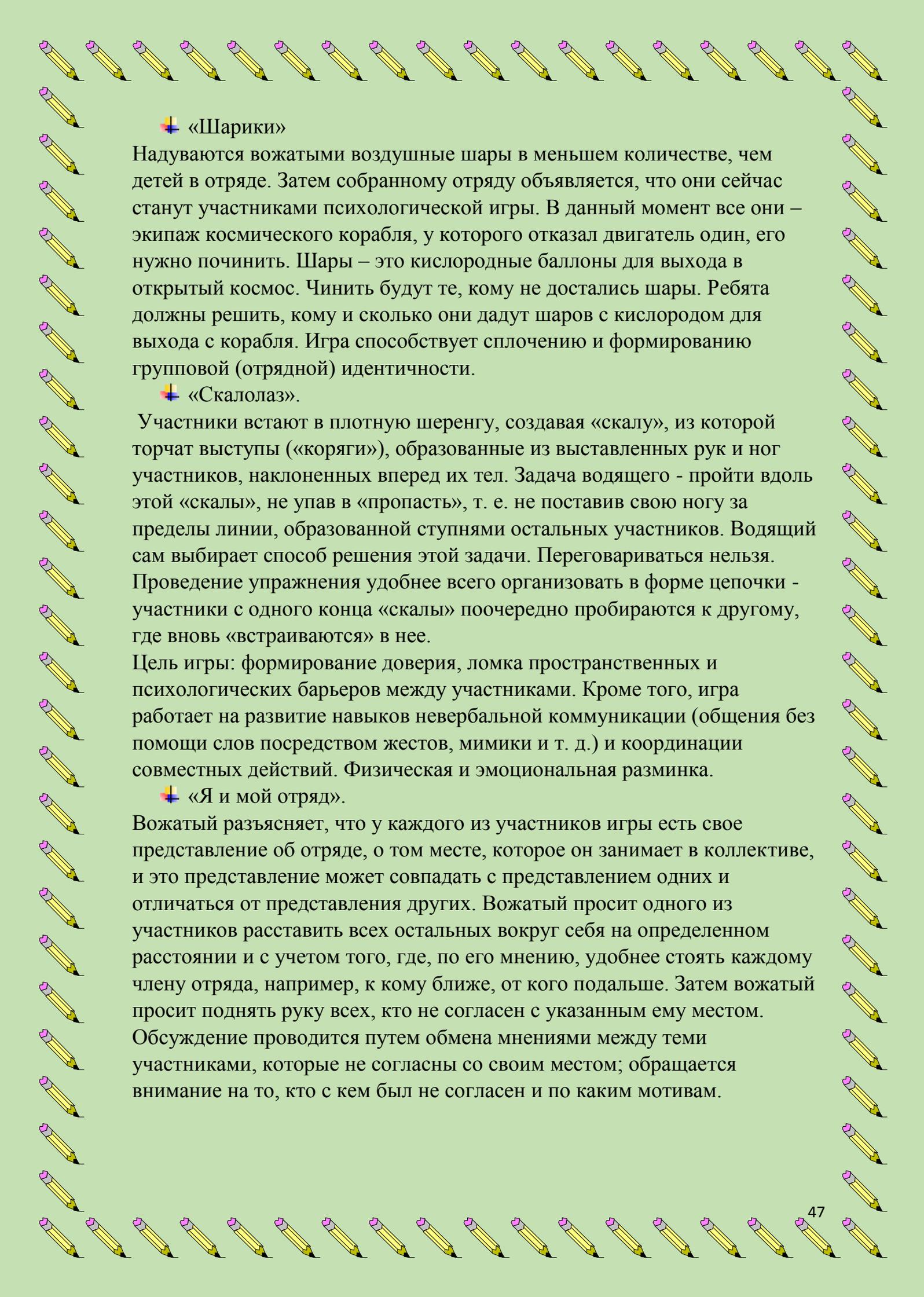
Сидя в кругу, составляется фигура из всего агрессивного, плохого, что есть в группе. "На общее дело" идут клыки, зубы, когти и т.д. по кругу. (Или качества для более старших). Затем одновременным нажатием "кнопок" на ручках стульев фигура отправляется в космос.

✚ "Необитаемый остров".

Все дети попадают на необитаемый остров. И вот на горизонте корабль. И есть всего 7-10 минут (засаеваем время), чтобы попасть на него. Дети встают в очередь и любыми способами пытаются получить билет на корабль (танцуют, поют, приносят подарки).

Подвох в том, что билет получает КАЖДЫЙ ТРЕТИЙ в очереди (первый танцует - ему вожатый: "Извините вы не можете попасть на корабль", второй стих читает и ему тоже - отказ, третий улыбнулся и ничего не успел сделать или сделал ерунду - ему "Добро пожаловать на борт") и так 5 минут, но дети этого не должны знать и догадаться. Мы не оговариваем количество попыток.

ВАЖНО в ходе игры следить за поведением и реакцией каждого ребенка. По завершении времени сажаем детей в круг и тут начинается!! Слезы-обиды. Когда каждый высказывается по ощущениям и недовольству, вожатый раскрывает секрет: «В жизни нам иногда не понятно почему у кого-то с первого раза получается чего-то добиться, а кто-то прилагает усилия и может не добиться того же. И мы начинаем думать о несправедливости и недоумевать. Но в жизни иногда бывает механика нам не понятная и скрытая от нас. В этой игре это механика была простой: на борт попадает каждый третий, не зависимо от того, что он сделал» и комментируем ситуацию в общем и поведение каждого, кто как реагировал на сообщение о пропуске, кто какие действия принимал и заодно спрашиваем по ходу о чувствах.



✚ «Шарики»

Надуваются вожатыми воздушные шары в меньшем количестве, чем детей в отряде. Затем собранному отряду объявляется, что они сейчас станут участниками психологической игры. В данный момент все они – экипаж космического корабля, у которого отказал двигатель один, его нужно починить. Шары – это кислородные баллоны для выхода в открытый космос. Чинить будут те, кому не достались шары. Ребята должны решить, кому и сколько они дадут шаров с кислородом для выхода с корабля. Игра способствует сплочению и формированию групповой (отрядной) идентичности.

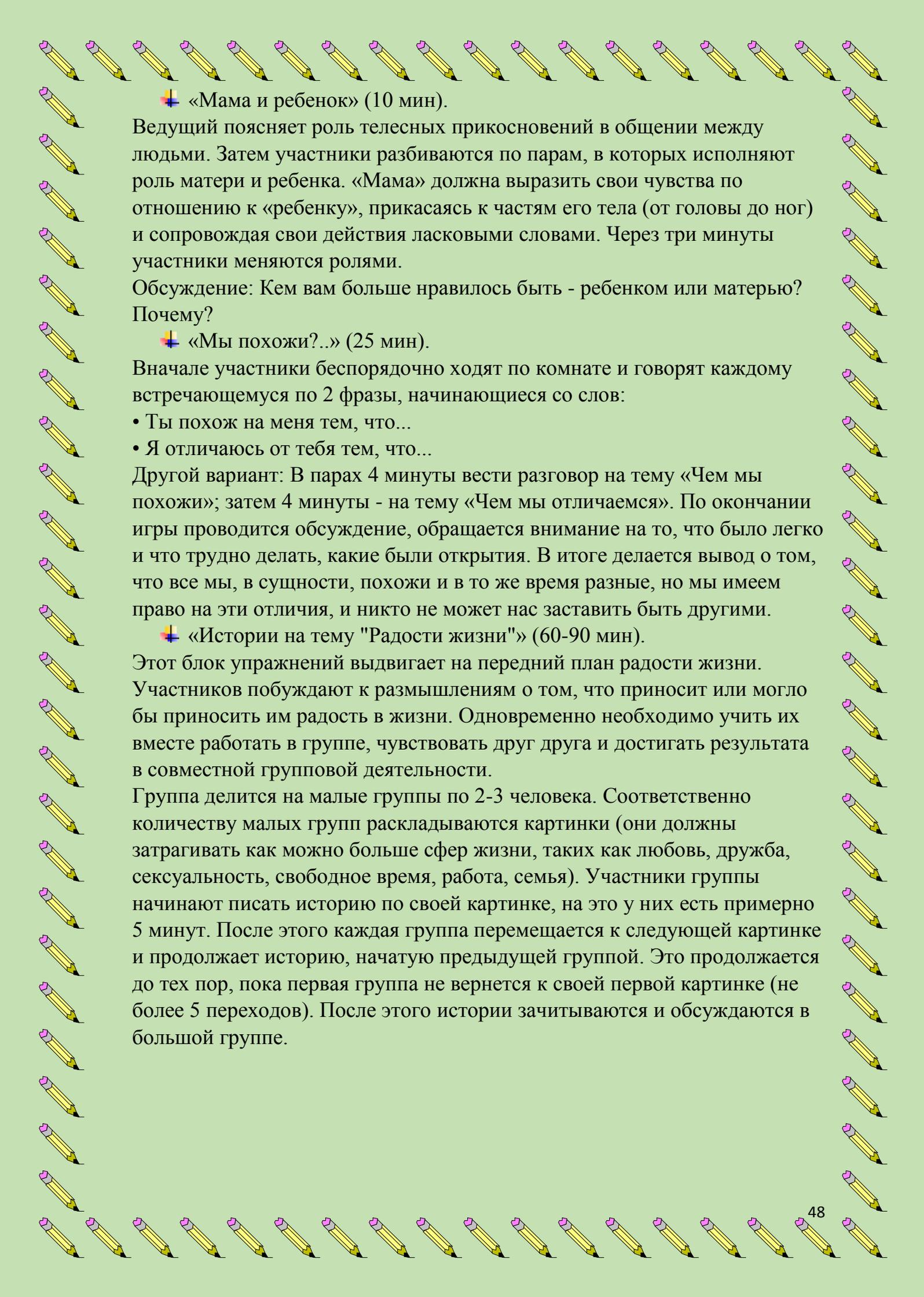
✚ «Скалолаз».

Участники встают в плотную шеренгу, создавая «скалу», из которой торчат выступы («коряги»), образованные из выставленных рук и ног участников, наклоненных вперед их тел. Задача водящего - пройти вдоль этой «скалы», не упав в «пропасть», т. е. не поставив свою ногу за пределы линии, образованной ступнями остальных участников. Водящий сам выбирает способ решения этой задачи. Переговариваться нельзя. Проведение упражнения удобнее всего организовать в форме цепочки - участники с одного конца «скалы» поочередно пробираются к другому, где вновь «встраиваются» в нее.

Цель игры: формирование доверия, ломка пространственных и психологических барьеров между участниками. Кроме того, игра работает на развитие навыков невербальной коммуникации (общения без помощи слов посредством жестов, мимики и т. д.) и координации совместных действий. Физическая и эмоциональная разминка.

✚ «Я и мой отряд».

Вожатый разъясняет, что у каждого из участников игры есть свое представление об отряде, о том месте, которое он занимает в коллективе, и это представление может совпадать с представлением одних и отличаться от представления других. Вожатый просит одного из участников расставить всех остальных вокруг себя на определенном расстоянии и с учетом того, где, по его мнению, удобнее стоять каждому члену отряда, например, к кому ближе, от кого подальше. Затем вожатый просит поднять руку всех, кто не согласен с указанным ему местом. Обсуждение проводится путем обмена мнениями между теми участниками, которые не согласны со своим местом; обращается внимание на то, кто с кем был не согласен и по каким мотивам.



 «Мама и ребенок» (10 мин).

Ведущий поясняет роль телесных прикосновений в общении между людьми. Затем участники разбиваются по парам, в которых исполняют роль матери и ребенка. «Мама» должна выразить свои чувства по отношению к «ребенку», прикасаясь к частям его тела (от головы до ног) и сопровождая свои действия ласковыми словами. Через три минуты участники меняются ролями.

Обсуждение: Кем вам больше нравилось быть - ребенком или матерью? Почему?

 «Мы похожи?..» (25 мин).

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...

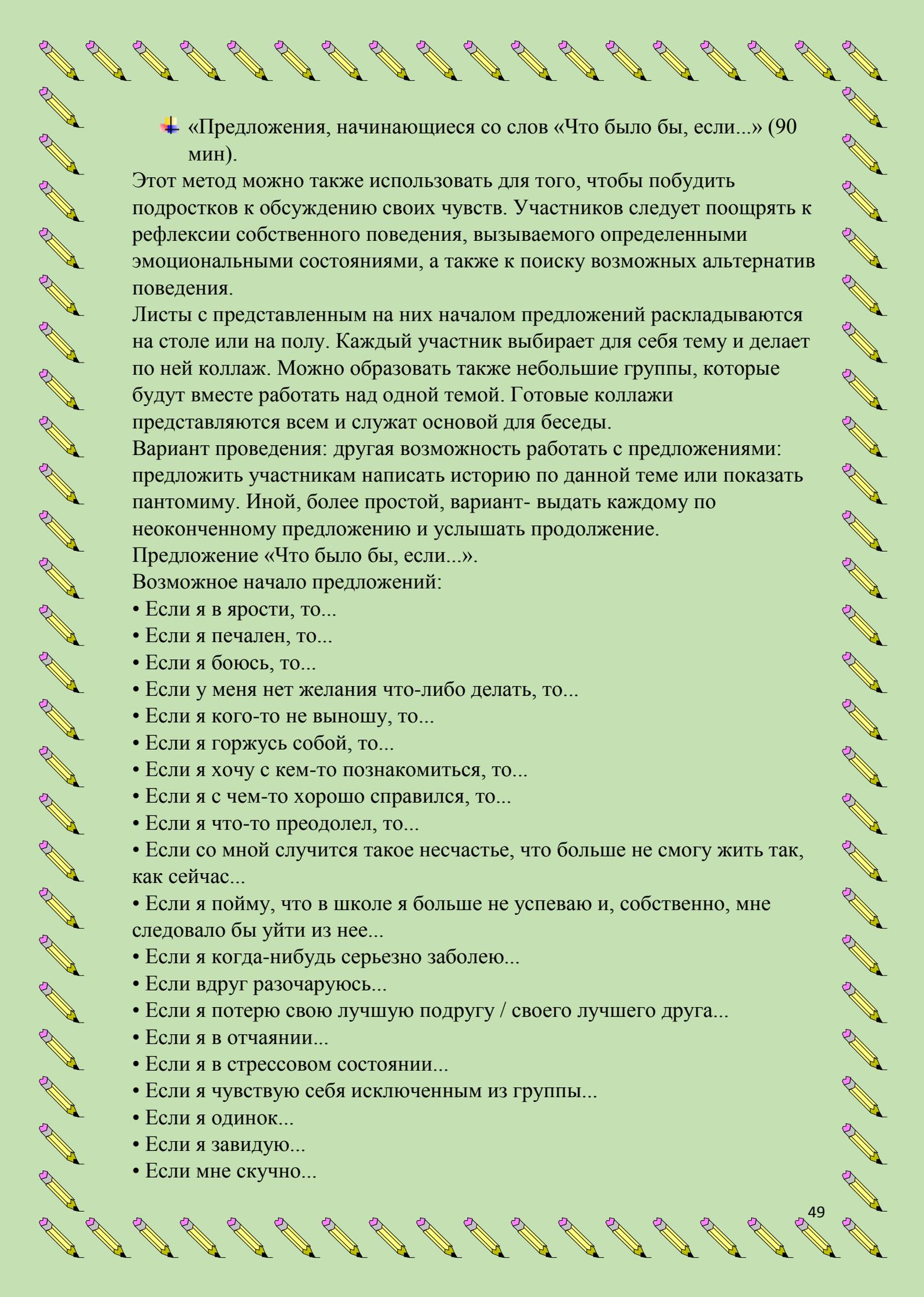
Другой вариант: В парах 4 минуты вести разговор на тему «Чем мы похожи»; затем 4 минуты - на тему «Чем мы отличаемся». По окончании игры проводится обсуждение, обращается внимание на то, что было легко и что трудно делать, какие были открытия. В итоге делается вывод о том, что все мы, в сущности, похожи и в то же время разные, но мы имеем право на эти отличия, и никто не может нас заставить быть другими.

 «Истории на тему "Радости жизни"» (60-90 мин).

Этот блок упражнений выдвигает на передний план радости жизни.

Участников побуждают к размышлениям о том, что приносит или могло бы приносить им радость в жизни. Одновременно необходимо учить их вместе работать в группе, чувствовать друг друга и достигать результата в совместной групповой деятельности.

Группа делится на малые группы по 2-3 человека. Соответственно количеству малых групп раскладываются картинки (они должны затрагивать как можно больше сфер жизни, таких как любовь, дружба, сексуальность, свободное время, работа, семья). Участники группы начинают писать историю по своей картинке, на это у них есть примерно 5 минут. После этого каждая группа перемещается к следующей картинке и продолжает историю, начатую предыдущей группой. Это продолжается до тех пор, пока первая группа не вернется к своей первой картинке (не более 5 переходов). После этого истории зачитываются и обсуждаются в большой группе.



 «Предложения, начинающиеся со слов «Что было бы, если...» (90 мин).

Этот метод можно также использовать для того, чтобы побудить подростков к обсуждению своих чувств. Участников следует поощрять к рефлексии собственного поведения, вызываемого определенными эмоциональными состояниями, а также к поиску возможных альтернатив поведения.

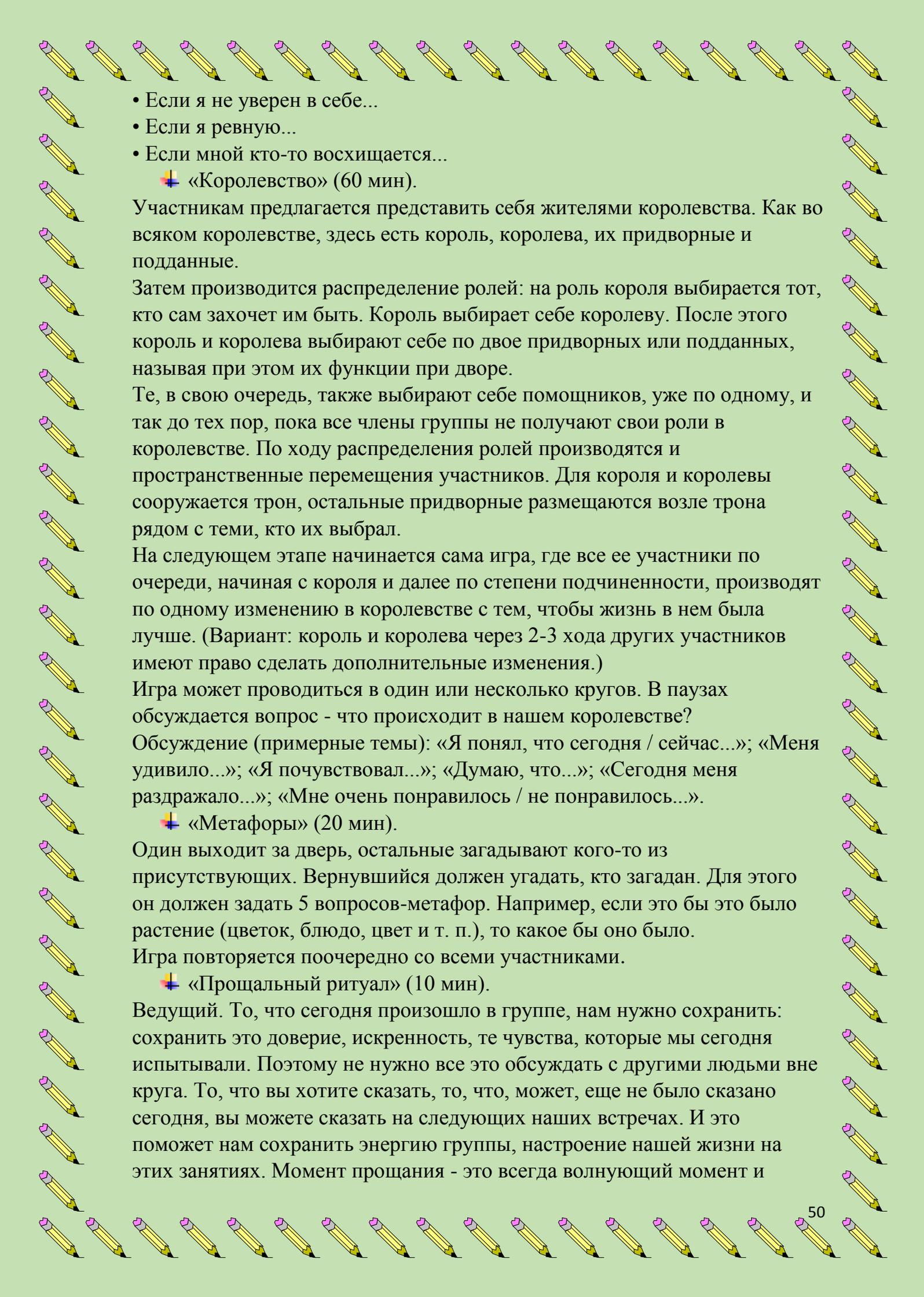
Листы с представленным на них началом предложений раскладываются на столе или на полу. Каждый участник выбирает для себя тему и делает по ней коллаж. Можно образовать также небольшие группы, которые будут вместе работать над одной темой. Готовые коллажи представляются всем и служат основой для беседы.

Вариант проведения: другая возможность работать с предложениями: предложить участникам написать историю по данной теме или показать пантомиму. Иной, более простой, вариант - выдать каждому по неоконченному предложению и услышать продолжение.

Предложение «Что было бы, если...».

Возможное начало предложений:

- Если я в ярости, то...
- Если я печален, то...
- Если я боюсь, то...
- Если у меня нет желания что-либо делать, то...
- Если я кого-то не выношу, то...
- Если я горжусь собой, то...
- Если я хочу с кем-то познакомиться, то...
- Если я с чем-то хорошо справился, то...
- Если я что-то преодолел, то...
- Если со мной случится такое несчастье, что больше не смогу жить так, как сейчас...
- Если я пойму, что в школе я больше не успеваю и, собственно, мне следовало бы уйти из нее...
- Если я когда-нибудь серьезно заболею...
- Если вдруг разочаруюсь...
- Если я потеряю свою лучшую подругу / своего лучшего друга...
- Если я в отчаянии...
- Если я в стрессовом состоянии...
- Если я чувствую себя исключенным из группы...
- Если я одинок...
- Если я завидую...
- Если мне скучно...

- 
- Если я не уверен в себе...
 - Если я ревную...
 - Если мной кто-то восхищается...

 «Королевство» (60 мин).

Участникам предлагается представить себя жителями королевства. Как во всяком королевстве, здесь есть король, королева, их придворные и подданные.

Затем производится распределение ролей: на роль короля выбирается тот, кто сам захочет им быть. Король выбирает себе королеву. После этого король и королева выбирают себе по двое придворных или подданных, называя при этом их функции при дворе.

Те, в свою очередь, также выбирают себе помощников, уже по одному, и так до тех пор, пока все члены группы не получают свои роли в королевстве. По ходу распределения ролей производятся и пространственные перемещения участников. Для короля и королевы сооружается трон, остальные придворные размещаются возле трона рядом с теми, кто их выбрал.

На следующем этапе начинается сама игра, где все ее участники по очереди, начиная с короля и далее по степени подчиненности, производят по одному изменению в королевстве с тем, чтобы жизнь в нем была лучше. (Вариант: король и королева через 2-3 хода других участников имеют право сделать дополнительные изменения.)

Игра может проводиться в один или несколько кругов. В паузах обсуждается вопрос - что происходит в нашем королевстве?

Обсуждение (примерные темы): «Я понял, что сегодня / сейчас...»; «Меня удивило...»; «Я почувствовал...»; «Думаю, что...»; «Сегодня меня раздражало...»; «Мне очень понравилось / не понравилось...».

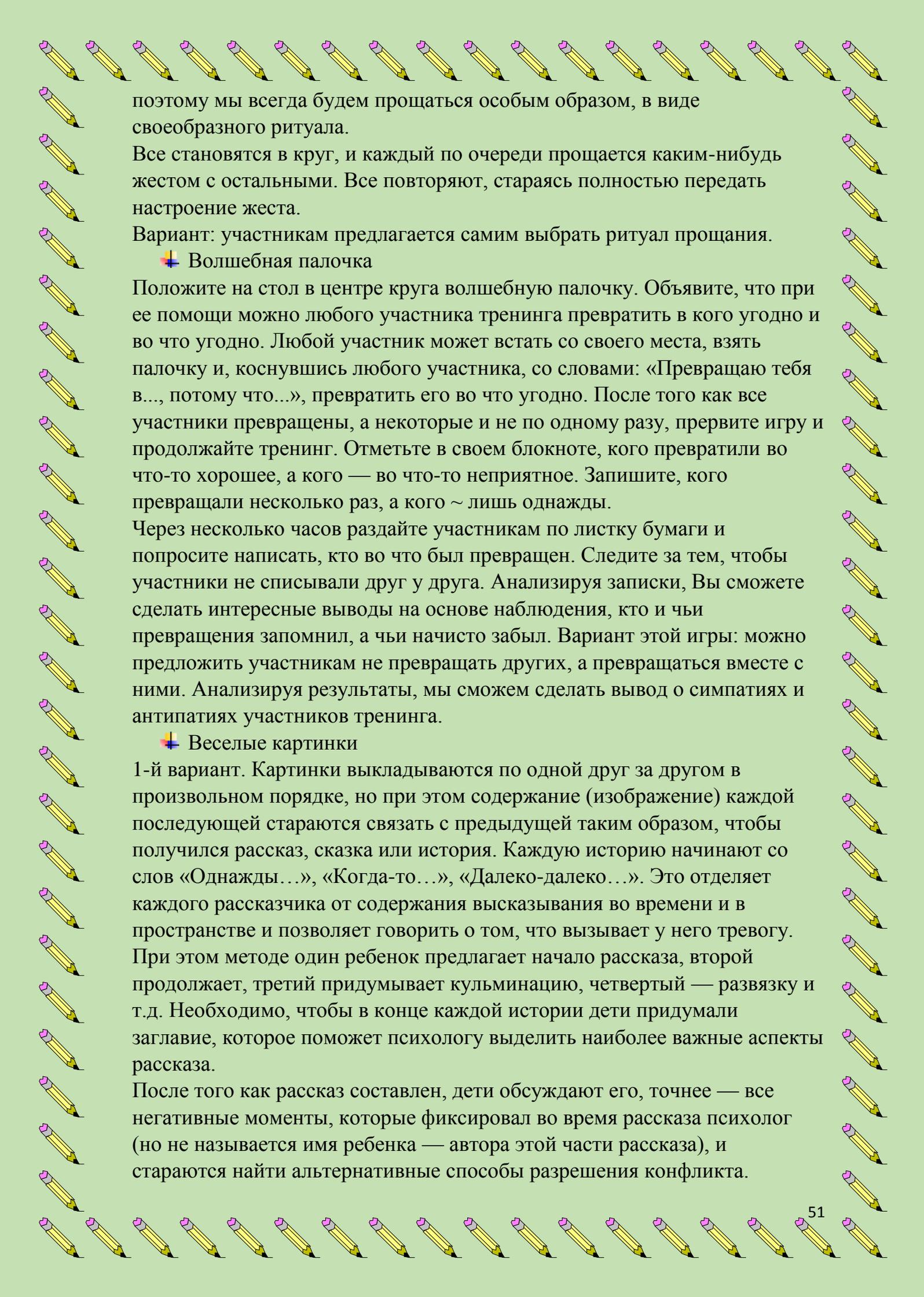
 «Метафоры» (20 мин).

Один выходит за дверь, остальные загадывают кого-то из присутствующих. Вернувшийся должен угадать, кто загадан. Для этого он должен задать 5 вопросов-метафор. Например, если это бы это было растение (цветок, блюдо, цвет и т. п.), то какое бы оно было.

Игра повторяется поочередно со всеми участниками.

 «Прощальный ритуал» (10 мин).

Ведущий. То, что сегодня произошло в группе, нам нужно сохранить: сохранить это доверие, искренность, те чувства, которые мы сегодня испытывали. Поэтому не нужно все это обсуждать с другими людьми вне круга. То, что вы хотите сказать, то, что, может, еще не было сказано сегодня, вы можете сказать на следующих наших встречах. И это поможет нам сохранить энергию группы, настроение нашей жизни на этих занятиях. Момент прощания - это всегда волнующий момент и



поэтому мы всегда будем прощаться особым образом, в виде своеобразного ритуала.

Все становятся в круг, и каждый по очереди прощается каким-нибудь жестом с остальными. Все повторяют, стараясь полностью передать настроение жеста.

Вариант: участникам предлагается самим выбрать ритуал прощания.

Волшебная палочка

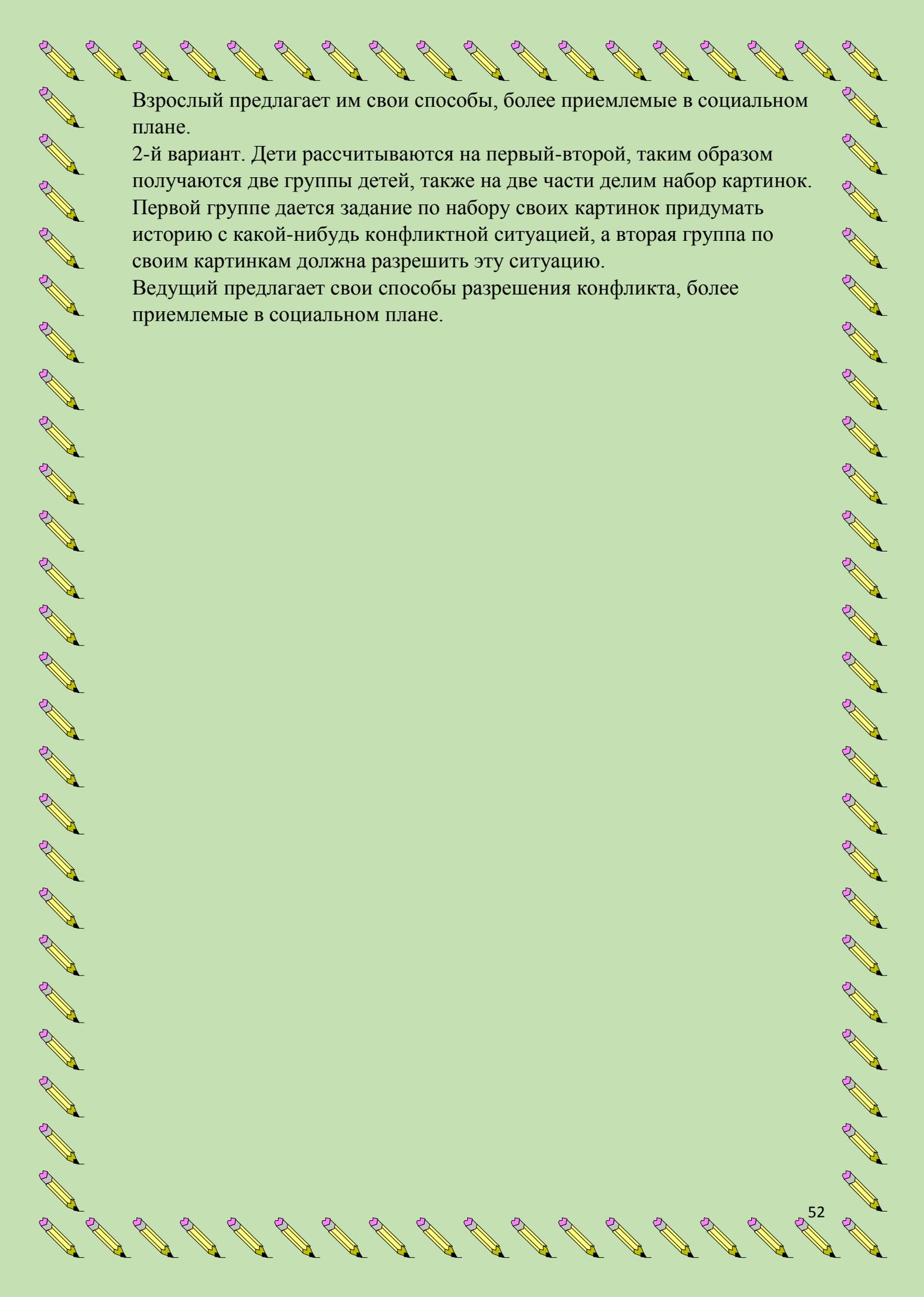
Положите на стол в центре круга волшебную палочку. Объявите, что при ее помощи можно любого участника тренинга превратить в кого угодно и во что угодно. Любой участник может встать со своего места, взять палочку и, коснувшись любого участника, со словами: «Превращаю тебя в..., потому что...», превратить его во что угодно. После того как все участники превращены, а некоторые и не по одному разу, прервите игру и продолжайте тренинг. Отметьте в своем блокноте, кого превратили во что-то хорошее, а кого — во что-то неприятное. Запишите, кого превращали несколько раз, а кого ~ лишь однажды.

Через несколько часов раздайте участникам по листку бумаги и попросите написать, кто во что был превращен. Следите за тем, чтобы участники не списывали друг у друга. Анализируя записки, Вы сможете сделать интересные выводы на основе наблюдения, кто и чьи превращения запомнил, а чьи начисто забыл. Вариант этой игры: можно предложить участникам не превращать других, а превращаться вместе с ними. Анализируя результаты, мы сможем сделать вывод о симпатиях и антипатиях участников тренинга.

Веселые картинки

1-й вариант. Картинки выкладываются по одной друг за другом в произвольном порядке, но при этом содержание (изображение) каждой последующей стараются связать с предыдущей таким образом, чтобы получился рассказ, сказка или история. Каждую историю начинают со слов «Однажды...», «Когда-то...», «Далеко-далеко...». Это отделяет каждого рассказчика от содержания высказывания во времени и в пространстве и позволяет говорить о том, что вызывает у него тревогу. При этом методе один ребенок предлагает начало рассказа, второй продолжает, третий придумывает кульминацию, четвертый — развязку и т.д. Необходимо, чтобы в конце каждой истории дети придумали заглавие, которое поможет психологу выделить наиболее важные аспекты рассказа.

После того как рассказ составлен, дети обсуждают его, точнее — все негативные моменты, которые фиксировал во время рассказа психолог (но не называется имя ребенка — автора этой части рассказа), и стараются найти альтернативные способы разрешения конфликта.



Взрослый предлагает им свои способы, более приемлемые в социальном плане.

2-й вариант. Дети рассчитываются на первый-второй, таким образом получаются две группы детей, также на две части делим набор картинок. Первой группе дается задание по набору своих картинок придумать историю с какой-нибудь конфликтной ситуацией, а вторая группа по своим картинкам должна разрешить эту ситуацию.

Ведущий предлагает свои способы разрешения конфликта, более приемлемые в социальном плане.