|  |  |
| --- | --- |
| **Атомы и молекулы**  **Игру рекомендуется проводить на улице или в достаточно просторном помещении.**  **Участники произвольно двигаются по игровой площадке, изображая "броуновское движение". Они - "атомы". По команде ведущего "Молекулы по три!" все участники быстро разбиваются на группы по три человека в каждой. "Атомы", не успевшие стать частью "молекул", либо выходят из игры (в этом случае игра продолжается до тех пор, пока не останется два-три игрока), либо выполняют какие-то творческие задания.** | **Фруктовый салат**  **Эта веселая игра рассчитана минимум на 12 человек. Участники игры должны сесть в круг так, чтобы у каждого было свое определенное место, например, если участников игры 12 человек (не считая организатора), то и стульев должно быть столько же. Ведущий становится в центр круга и называет 3-4 (в зависимости от количества участников) вида фруктов: бананы, яблоки, апельсины, груши. Каждый участник должен выбрать себе один из видов (можно раздать участникам игры карточки, на которых обозначен какой-либо фрукт, чтобы предотвратить неравное деление). После того, как каждый участник игры выбрал себе какой-либо фрукт, ведущий начинает игру.**  **Ход игры: Ведущий громко называет какой-либо из обозначенных фруктов, после чего те игроки, что выбрали названный ведущим фрукт, должны быстро поменяться местами. Ведущий стремится занять освободившееся место. Участник игры, которому не хватило места, становится ведущим. Если ведущий говорит слова "Салат" или "Тарелка", то местами должны поменяться все участники игры.** |
| **Букет.**  **Участникам предлагается выбрать один из 4-х (либо больше) названных ведущим цветков (например, "розы", "ромашки", "фиалки" и "пионы"). Далее игра развивается так же, как и предыдущая, т.е. ведущий быстро называет какой-либо из цветков, после чего те из участников, кто выбрал названный цветок, должны быстро поменяться местами. Если ведущий говорит "Букет", то местами меняются все. Задача организатора игры также состоит в том, чтобы успеть занять освободившееся место.** | **Почта.**  **Как и в предыдущей игре, участники сидят или стоят в кругу, в центре которого располагается ведущий. Каждый участник игры называет какой-либо город: Москва, Тюмень, Париж, Сочи и др. Названия городов не должны повторяться. Ведущий громко и быстро говорит: "Я пишу письмо из Тюмени в Москву", после чего игроки, выбравшие эти города, должны успеть поменяться местами. "Успеть", потому что ведущий, в свою очередь, тоже стремится занять освободившееся место. Участник игры, оставшийся без места, становится ведущим.** |
| **"Оё-ёй!"**  **Всем участникам, стоящим или сидящим в кругу, даются номера, то есть, если участников - 12 человек (вместе с ведущим), то и номеров тоже должно быть 12 (с 1 до 12). Номера не должны повторяться. Ведущий называет два каких-либо номера (из тех, что задействованы в игре). Участники, играющие под названными номерами, чтобы увидеть друг друга, должны громко закричать "Оё-ёй!", хлопая себя при этом по ногам или в ладоши, после чего они должны успеть поменяться местами. Ведущий стремится занять освободившееся место. Участник игры, не успевший занять какое-либо место, становится ведущим.** | **"Поменяйтесь местами те, кто..."**  **Ведущий громко говорит "Поменяйтесь местами те, кто умеет водить машину (умеет плавать, считает себя умным, делает по утрам зарядку, любит читать фантастику, больше трех раз смотрел фильм "Служебный роман", пишет стихи, умеет играть на гитаре, серьезно занимается спортом и многое другое)". Преимущество данного варианта, в сравнении с вышеприведенными, состоит в том, что, во-первых, в данной игре невозможно предугадать то, сколько человек в той или иной ситуации пожелает поменять место (ведь невозможно заранее предсказать, сколько человек (и кто) считают себя умными людьми), что делает игру более напряженной и интересной, а, во-вторых, участники игры или наблюдающие за ней, могут узнать друг о друге много интересного.** |
| **Молчаливое рисование**  **Участники игры делятся на несколько групп по 5-7 человек (желательно, чтобы количество участников в группах было равным). Каждой группе выдается по листу ватмана. Листы ватмана прикрепляются скотчем к столам, за которыми участники игры работают (если столов нет или их мало, то можно прикреплять листы к полу или к стенам). Всем участникам выдаются кисточки и краски (можно давать цветные карандаши, фломастеры, маркеры, но кисточки с красками - это самый лучший вариант).**  **По условию игры участники должны (ни в коем случае не договариваясь заранее) молча (можно предложить, чтобы они одной рукой закрывали рот) в течение определенного времени (5-10 минут) нарисовать что-либо.**  **Можно поставить условие, что картина должна быть целостной, а не состоять из отдельных и ничем не связанных рисунков. Также можно заранее оговорить тематику групповых картин ("Лето", "Космос", "Идеальный дом", "Наша квартира", "Наша семья" и др.). Желательно, чтобы процесс "молчаливого рисования" сопровождался какой-либо музыкой (например, рок-н-роллом), подходящей к ситуации.**  **По окончании работы участники должны придумать названия к своим картинам. Также необходимо, чтобы все участники (внутри групп или все, если их немного) рассказали о своих ощущениях и впечатлениях, которые у них были вызваны данной игрой.** | **Игра «Щепка на реке»**  **Игроки должны выстроиться в два ряда лицом друг к другу на расстоянии вытянутой руки. Это будут «берега реки». Один из участников начинает движение между «берегов» с закрытыми глазами. Это «щепка». Дети, стоящие в рядах, должны прикосновениями помогать этому игроку двигаться. В конце «щепка» становится элементом «берега» и следующий игрок начинает движение. Эта игра способствует развитию доверительных отношений в группе.** |
| **Игра «На развитие общих тем»**  **Ведущий даёт задание присутствующим найти «себе подобных». Например, найти человека с таким же цветом глаз, как у тебя; определить у кого из участников день рождения в то же время года, что и твой, и т.д.** | **Круг рукопожатий**  **Все встают в круг и берутся за руки. Ведущий говорит: «Я пожму руку моему соседу, который стоит справа от меня, он передаст мое рукопожатие по кругу, и я получу его от соседа слева. В то же время я пожму руку моему соседу слева, он тоже пошлет мое рукопожатие по кругу, и я получу это рукопожатие от соседа справа. Оба рукопожатия я пошлю по кругу одновременно». Игра начинается и завершается тогда, когда оба рукопожатия «возвращаются» к ведущему. После этого предложите каждому познакомиться со своими соседями справа и слева, назвав свое имя и пожав им руки.** |
| **Путаница**  **Предложите участникам игры образовать круг и вытянуть вперед руки. Затем попросите каждого закрыть глаза и соединить свои руки с руками разных людей, стараясь ухватиться за руки, находящиеся как можно дальше. Нельзя сцеплять руки с рядом стоящими игроками! После того как все руки найдут себе пары, предложите участникам открыть глаза, не отпуская рук. У вас получится путаница, из которой всей группе надо выбраться (т.е. образовать «хоровод»), не расцепляя руки. Примечание: можно перешагивать через сцепленные руки, выворачиваться, приседать и т.д., но ни в коем случае не разжимать рук! После того как группа восстановит круг, скажите, что эта игра дает представление о том, что из каждой, казалось бы, безнадежной ситуации, всегда можно найти выход!** | **Игры с веревкой**  **Разделите всех присутствующих на несколько групп и раздайте каждой группе по веревке длиной примерно полтора - два метра. Предложите выполнить несколько заданий: построить треугольник, затем - пятиугольник и т.д. Внимательно наблюдайте за выполнением заданий, отмечая поведение каждого члена группы. После того как группы выполнят все задания, попросите всех высказать предположения о том, какие вы преследовали цели, давая задания. Подведите участников игры к выводу о том, что аналогичные задания нужны для выявления лидеров и исполнителей. Оцените работоспособность группы при различных вариантах: в группе несколько лидеров; в группе собрались только исполнители при отсутствии лидера.** |
| **«Не упади в пропасть»**  **Цель: сплотить коллектив, развить взаимопонимание в группе.**  **Материалы: 1 доска (узкая).**  **Ход игры. Группа делится на 2 команды. Посередине кладется доска – это «мостик», перекинутый над «пропастью».**  **Задача группы – перебраться на противоположный берег**  **На «мостике» умещается 1 человек по ширине доски. Задача двух групп-команд – кто быстрее переберется на другой «берег».**  **Это становится возможным при тесном контакте участников двух команд между собой, иначе они будут сталкиваться и «падать в пропасть»** | **Взаимодействие «Перейди на противоположную сторону»**  **Все встают в круг. Внутри круга ставится несколько стульев.**  **Цель: за минуту (можно 30 секунд и т.д.) всем поменяться местами с человеком напротив, не задев стулья. Продолжать игру, пока не получится.**  **Вывод: выиграет каждый при взаимодействии друг с другом.** |
| **«Заяц и лиса»**  **Цель: взаимодействие группы участников.**  **Материал: мяч большой и мяч маленький.**  **Ход игры. Ребята становятся в круг (чем больше участников, тем игра интереснее). Большой мяч (лиса) идет из рук в руки каждого участника. Передавать мяч (лису) через игрока или двух игроков нельзя. Маленький мяч (заяц) прыгает, т.е. можно передавать мяч любому участнику игры.**  **Игра заключается в том, чтобы лиса поймала зайца.** |  |