**Картотека коммуникативных игр**

1. «Козел»
2. «Друзья»
3. «Волшебный платок»
4. «Ладошки»
5. «Отгадай, чей голосок»
6. «Пассажиры и билетики»
7. «Как у дяди Трифона»
8. «Паровозик «Чух-чух»
9. «Блины»
10. «Бусы»
11. «Пылесос и пылинки»
12. «Шел козел по лесу»
13. «Дрозд»
14. «Пицца»
15. «Семь свечей»
16. «Веселый бубен»
17. «Снежок»
18. «Дружок ремешок»
19. «Невод»
20. «Группа»
21. «Яблочко»
22. «Звукоподражание»
23. «Здравствуйте»
24. «Совушка-сова»
25. «Щепки на реке»
26. Упражнение «Гусеница»
27. «Путаница»
28. «Удержи равновесие»
29. «Животные»
30. «Шарики»
31. «Рисунок на спине»
32. «Кочки»
33. «Пазлы»
34. «Ладони – колени»
35. «Джунгли»
36. «Ладошки»
37. «Строим цифры»
38. «Клубок»
39. «Клубочек»
40. «Мозаика»
41. «Себе-соседу»
42. «Зомби»
43. «Кто быстрее пришьет»
44. Упражнение «Поиск общего»
45. «Поджигатель»
46. «Щепки на реке»
47. «Наши имена»
48. «Два паровозика»
49. «Ёжик»
50. «Объединение»
51. «Я в тебе уверен»
52. «Рукопожатие вслепую»
53. «Счет»
54. «Я люблю»
55. «Тропинка»
56. «Рукавички»
57. «Хлопки»
58. «Бег с карандашом»
59. «Поднять мяч»
60. «Комплимент»
61. «Между лбами»
62. «Мне в тебе нравится ...»
63. «Мы с тобой похожи тем, что...»
64. «Найди пару»
65. «Мечты»
66. «Шарики в воздухе»
67. «Путаница»
68. «Переправа»
69. «Опустить предмет»
70. «Через пороги»
71. «Поезд»
72. «По листикам»
73. «Конверт»
74. «Бег рук»
75. «Тигр, мышь и слон»
76. «Четыре угла – четыре выбора»
77. «Панно»
78. «Японская бабочка»
79. «Бабушкины ключи»
80. «Олени»
81. «Шнурок»
82. «Снежный ком»
83. «Коррида»
84. «Постройтесь по росту!»
85. «Молчащее и говорящее зеркало»
86. «Сбор рукопожатий»
87. **«Козел»**

        Выбирается водящий – «козел», остальные дети сидят на стульчиках и поют:

           Шел козел по лесу,   водящий ходит по залу,

 показывая рожки

           По лесу, по лесу,

           Нашел себе принцессу,   поклоном выбирает себе

 «принцессу»

         Принцессу нашел,             выводит на середину зала,

         Давай с тобой попрыгаем,        прыгают взявшись за руки,

         Попрыгаем, попрыгаем,

         И ножками подвигаем,     выбрасывают ножки в

 стороны,

         Подвигаем, подвигаем,

         И хвостиком помашем,   «крутят хвостиками»,

         Помашем, помашем,

         Ну, а потом попляшем,     кружатся поскоком.

         Попляшем. Эх!

        Песня повторяется, теперь уже два «козлика» ищут себе «принцессу», получается две пары. Песня повторяется до тех пор, пока все дети не будет привлечены в игру.

1. **«Друзья»**

Побежали, побежали парами скорей,

 (парами бегут, взявшись за руку)

И друг другу погрозили: «Ссориться не смей!»

(грозим пальцем)

Хлопнули в ладоши, (выполняем хлопки)

Крепко обнялись

Пару поменяли, (внешний круг меняет партнеров)

За руки взялись.

1. **«Волшебный платок»**

1 часть – веселая музыка, дети бегают по залу.

2 часть – спокойная, дети приседаю, закрывают глаза ладошками, воспитатель накрывает одного ребенка платком.

Воспитатель –         Раз, два, три!

                        Кто же спрятался внутри?

                        Не зевайте, не зевайте,

                        Поскорее отвечайте.

Дети называют имя спрятанного ребенка, платок поднимается, ребенок пляшет.

Сюрпризный момент для праздника – в конце игры воспитатель накрывает корзинку с яблоками (конфетами).

Воспитатель        - Нет! Все ребята тут! Кто же тогда под платком спрятался?

                        Мы платочек поднимаем,

                        Что под ним, сейчас узнаем!

                        Что же это? Корзинка!

                        А в корзинке - …

Дети                        - Яблоки! (Воспитатель раздает угощение).

1. **«Ладошки»**

В парах сесть, закрыть глаза. По команде руки:

1. Находят друг друга
2. Знакомятся
3. Проявляют симпатию
4. Потанцуют
5. Подерутся
6. Попрощаются
7. **«Отгадай, чей голосок»**

        Дети стоят в кругу, в центре круга стоит ребенок-водящий с завязанными глазами, под музыку дети двигаются вправо по кругу, поют песенку:

                Встали дети, встали в круг

                Встали в круг, встали в круг,

                Повернулись разом вдруг,

                Повернулись вдруг.

        Дети останавливаются, воспитатель идет влево по кругу и поет песенку-считалку:

Отгадай чей голосок,

                Голосок, голосок,

                Отгадай чей голосок

                Прозвучит сейчас.

Ребенок, на котором остановилась песенка-считалка, громко произносит имя ребенка–водящего, тот по голосу определяет,  кто его позвал.

1. **«Пассажиры и билетики»**

Играющие встают в 2 круга. Внешний – пассажиры, внутренний – билетики.

В центре кругов – Заяц. Пассажиры и билетики двигаются в разные стороны (круги двигаются противоходом). С окончанием музыки пассажир бежит к своему билетику, которые останавливаются на своих местах, а Заяц старается встать с любым билетиком в пару. Кто не успел встать в пару со своим билетиком, тот становится Зайцем.

1. **«Как у дяди Трифона»**

И. п.         -  Дети становятся в круг, выбирается водящий – дядюшка Трифон, он садится на стул в центру круга, дети поют песню:

Как у дяди Трифона          руками показывают на д. Трифона,

Было семеро детей,        загибают пальчики, «считают»,

        Было семеро детей,

        Было семь сыновей.

        Вот с такими вот ушами,        показывают большие уши,

        Вот с такими вот глазами,        глаза,

        Вот с такими вот рогами,        рожки,

        Вот с такими вот зубами,        зубы,

        Вот с такой головой,         большую голову,

        Вот с такой бородой,        гладят бороду,

        Вот с такими вот ногами,         показывают кривые ноги,

        Вот с такими животами.        Показывают большой живот.         Дядя Трифон не зевай,

        Кого хочешь догоняй.   Дети разбегаются, ведущий догоняет.

1. **«Паровозик «Чух-чух»**

Дети стоят в кругу. Водящий подходит к любому из детей и говорит: «Я – паровозик Чух-чух», а тебя как зовут?». Игрок называет свое имя и присоединяется к паровозику, они едут дальше до следующего игрока, но имя игрока каждый раз повторяют все. Игра продолжается, пока паровозик не прицепит всех играющих.

1. **«Блины»**

И. п.        - дети образуют 3 – 4 кружка, это блины, в середине кружка – водящий, по середине зала стоит воспитатель и держит платочек – это начинка. (Начинка может быть: платочек красного цвета – ягодная, белого – творожная, платочек в цветочек – с изюмом и т.д.).  Все поют:

                Да какой же он круглешенький,

                Да какой же он сладешенький,

                Да какой же он маслешенький,

                Да какой же он вкуснешенький.

Говорят:        - Начиняй, да ешь!

        Водящие каждого кружка устремляются за начинкой, кто быстрее

1. **«Бусы»**

Дети стоят в цепочку, взявшись за руки. Водящий подходит и пытается «разорвать» бусы, когда ему это удается, бусы рассыпаются (дети бегают врассыпную) и водящий их «собирает».  Ловит  первого, берет его за руку, и с ним догоняет, стараясь «осалить» следующего, пока все бусы не будут собраны.

1. **«Пылесос и пылинки»**

 Под музыку дети – пылинки исполняют импровизированный танец (кружатся и др.) С окончанием музыки присаживаются на ковер. Под 2 часть музыки «выезжает» ребенок – пылесос. Он дотрагивается до «пылинки» и она к нему присоединяется, так он обходит всех детей, пока не соберет все пылинки.

1. **«Шел козел по лесу»**

(Игроки образуют круг. В центре – водящий).

Шел козел по лесу, по лесу, по лесу,            (водящий выполняют движения по - тексту)

Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу,  (выбирают себе пару из круга)

Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем,

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем.

И ручками похлопаем…

И ножками потопаем….

Давай с тобой покружимся, и навсегда подружимся!

(Пара расходится и каждый участник становится водящим, выбирая себе новую пару, пока все дети не будут выбраны).

1. **«Дрозд»**

Играющие образуют 2 круга, стоя парами лицом друг к другу.

Я дрозд, и ты – дрозд.

У меня нос, и у тебя – нос.

У меня щечки аленькие, и у тебя щечки аленькие.

У меня губки сладенькие, и у тебя губки сладенькие.

Мы с тобой друзья,

Мы любим друг друга.

Дети выполняют движения по тексту, дотрагиваясь до своего лица, а затем до лица партнера, в конце пожимают руку и обнимаются. Затем внешний круг делает шаг вправо и оказывается лицом с другим партнером.

1. **«Пицца»**

В центре обруч – сковородка. Дети изображают тесто, помидор, огурчик и т.д. Стоят в кругу, держась за руки. Забегают по одному на «сковородку», называют свой продукт, и выбегают. Если не назвал – зажарился.

1. **«Семь свечей»**

И. п.        - дети стоят в двух кругах 5 – 7 детей с красными платочками в маленьком кругу – это свечки. Остальные в большом кругу.

1 часть – дети идут по кругу вправо и поют, дети-свечки кружатся, помахивая платком:

                        Испекли мы торт на праздник,

                        Семь свечей на нем зажгли,

                        Съесть хотели торт, но свечки

                        Потушить мы не смогли.

Пауза – все останавливаются. Дети в большом кругу делают вдох, дуют на свечки. Дети-свечки приседают, плавно опуская платочки на пол.

2 часть – дети в большом кругу танцуют, на последний такт поднимают платочки, кто быстрее. Эти дети становятся свечками.

Игра повторяется.

1. **«Веселый бубен»**

И. п.        - Дети встают в круг.

1 часть музыки – передают бубен из рук в руки и поют:

                Ты катись веселый бубен

                Быстро, быстро порукам,

                У кого веселый бубен,

                Тот в кругу попляшет нам.

2 часть – ребенок с бубном танцует в кругу, все хлопают.

        Игра продолжается.

1. **«Снежок»**

И. п.        - Дети встают в круг.

1 часть музыки – передают из рук в руки 3 – 4 снежка и поют:

                Встанем мы скорей в кружок,

                По рукам пойдет снежок,

                У кого снежок замрет,

                Тот сейчас плясать пойдет.

2 часть – дети, подняв снежок над головой, скачут поскоком по кругу, все хлопают.

        Игра повторяется.

1. **«Дружок ремешок»**

И.П.        - Дети врассыпную по залу изображают сидящих в кроватках детей, поют капризными голосами:

Музыка А –         Раздень меня, разуй меня,

                Уложи меня, поверни меня.

Ребенок-папа (говорит)        - И разденет, и уложит

                                  Мой дружок, ремешок.

Музыка Б -  Дети разбегаются, «папа» слегка касается детей ремешком.

1. **«Невод»**

 Дети – невод (берутся за руки) ловят «рыбок», плавающих в озере

1. **«Группа»**

 1 часть – гуляем

2 часть  - на фразу об опасности собраться в группу, в центре собрав девочек или слабых.

1. **«Яблочко»**

        1 часть музыки – дети встают в круг и передают яблочко из рук в руки под песню:

                        Яблочко золотое

                        По рукам катилось,

                        Яблочко наливное

Вдруг остановилось,

                Повторяется 2 раза.

2 часть - ребенок с яблочком двигается поскоком за кругом, в конце фразы вбегает в круг, задев двух детей, стоящи рядом. Выбранные дети бегут в разные стороны, обегают круг и возвращаются к водящему. Выигрывает ребенок, первым взявший яблоко с ладони водящего.

        Игра повторяется. Первым начинает передавать яблоко выигравший.

1. **«Звукоподражание»**

Дети делятся на группы: «котята», «щенята», «утята» и др.

1 часть – движение врассыпную

2 часть – собраться в свою группу (котята, щенята, утята и др.) выполняя звукоподражание.

1. **«Здравствуйте»**

1 часть музыки – бег или подскоки врассыпную по одному.

2 часть – выбрать себе пару, взяться за руки и сказать «Здравствуйте!»

Можно поздороваться спинками, коленками, мизинцами и т.д.

1. **«Совушка-сова»**

Выбирается водящий – сова, остальные дети встают в круг, и вместе с ней выполняют движения по тексту:

        Совушка-сова,        качают головой,

        Большая голова,        ладони к щекам,

        На пеньке сидит,        полуприсед, ладони назад,

        Головой вертит.        поворачивают голову, присев,

        Глазками хлоп-хлоп,   мигают, сжимая и разжимая пальцы,

        Ножками топ-топ,         топают ногами,

        - Совушка, совушка,         то же,

        Большая головушка,

        Где ты живала?          отводят в сторону правую руку,

        Где ты бывала?          отводят левую руку,

Сова –         Живала я, совушка,                качают головой,

                Большая головушка,                руки к щекам,

                В темных лесищах,                руки вверх,

                В глубоких дуплищах,     соединяют их перед собой,

                Мышек, птичек видала,   ладонь к глазам,

                Ночью всех догоняла.       топает ногами.

Дети убегают, сова их ловит.

14. Игра «Веселый бубен» (2 вариант)

Музыкальное сопровождение гр. «Иван Купала»

песня «Золотая канарейка»

Вступление – дети проговаривают считалку:

                Ты катись веселый бубен,

                Быстро, быстро по рукам,

                У кого веселый бубен,

                Тот сейчас станцует нам.

Куплет        - пока звучит запев песни , дети быстро передают бубен из рук в руки,;

Проигрыш – ребенок с бубном в руках танцует в центре круга;

Игра повторятся.

1. **«Щепки на реке»**

Участники встают в два длинных ряда, один напротив другого. Это – берега реки. Расстояние между ними должно быть больше вытянутой руки. Один из игроков становится «Щепкой», он должен проплыть по реке. Как она будет двигаться, быстро или медленно, крутиться или плыть прямо, с открытыми или закрытыми глазами, «Щепка» решает сама. «Берега» помогают движению «Щепки» ласковыми прикосновениями. Когда «Щепка» проплывает весь путь, она становится краешком берега и становится рядом с другими. В это время следующая «Щепка» начинает свой путь. Эта игра способствует созданию спокойной, доверительной атмосферы в группе. После игры участники делятся своими чувствами, которые они испытывали во время плавания.

1. **Упражнение «Гусеница»**

Участники группы встают плотно друг за другом, руками держатся за пояс впереди стоящего и слегка приседают на колени сзади стоящему. Получившаяся «гусеница» должна пройти какое-то расстояние.

1. **«Путаница»**

Все, стоя в кругу с плотно закрытыми глазами, протягивают руки вперед и сцепляются ими с теми людьми, на которых наткнулись. Открыв глаза и не расцепляясь, надо распутать получившуюся путаницу.

1. **«Удержи равновесие»**

Цели: Эта игра способствует развитию чувства доверия участников друг к другу и формированию в группе атмосферы взаимной поддержки. Когда дети пытаются удержать равновесие, поодиночке или в парах, им становится очевидно, что для этого необходимо постоянно вносить некоторые коррективы в положение своего тела. При этом надо быть очень собранными и внимательными.

Инструкция: Кто из вас хотя бы раз балансировал, стоя на стволе дерева? Кто из вас хотя бы раз балансировал, стоя на высокой каменной стене? Видели ли вы в цирке акробата, который идет по тонкому качающемуся канату? Когда мы так балансируем, нам надо быть очень внимательными и все время двигать руками и телом так, чтобы удержать равновесие.

Объединитесь в пары и встаньте лицом друг к другу. Возьмите друг друга за руки или за локти. Присядьте немножко, а затем вернитесь в исходное положение, так чтобы вес одного партнера уравновешивал положение другого...

Попробуйте другие положения, в которых надо уравновешивать друг друга: держитесь, друг за друга только одной рукой, скрестите руки, попробуйте присесть и встать, держа спину прямо...

Теперь сядьте на пол друг против друга. Возьмитесь за руки и изобразите работу пилы...

Теперь развернитесь и сядьте спиной к спине. Попытайтесь вместе встать, опираясь только на спину партнера. Как только вам удастся встать, попробуйте таким же образом сесть. Повторите это несколько раз...

Сейчас разойдитесь по четыре человека. Двое становятся рядом, плечо к плечу. Двое других прислоняются к ним спиной. Пары соприкасаются друг с другом лишь спинами. Сядьте в таком положении вместе на пол, а затем попытайтесь встать.

Возможно, для того чтобы игра проходила успешно, детям нужно будет сцепиться руками и ввести сигнал, обозначающий начало приседания.

1. **«Животные»**

Это упражнение служит для поддержания работоспособности группы.

Каждый участник называет любое животное, при этом остальные должны запомнить, кто какое животное назвал. Затем все запоминают ритм, который будет сопровождать выполнение упражнения: два хлопка в ладоши – на каждый хлопок называется свое животное, и два удара ладонями по коленям – одновременно называется животное другого участника.

Первый игрок два раза называет свое животное, делая одновременно два хлопка, и сразу в том же темпе два раза хлопает себя по коленям, произнося дважды название того игрока, кому хочет передать ход. Этот игрок подхватывает заданный темп, дважды хлопая в ладоши, дважды произносит название своего животного и, хлопая по коленям, называет следующего игрока. Тот, кто сбивается с ритма, начинает выполнять это же задание, но изображая только звуки своего животного.

1. **«Шарики»**

Описание упражнения: Участники, объединившиеся в тройки, получают задание: сначала как можно быстрее надуть 3 воздушных шарика, а потом добиться, чтобы они лопнули, зажав их между своими телами. При этом нельзя наступать на них, использовать какие-либо острые предметы, ногти, детали одежды.Психологический смысл упражнения: Сплочение, ломка пространственных барьеров между участниками.

1. **«Рисунок на спине»**

Описание упражнения: Участники делятся произвольно на три команды и строятся в три колонки параллельно. Каждый участник смотрит при этом в спину своего товарища. Упражнение выполняется без слов. Ведущий рисует какую-нибудь простую картинку и прячет ее. Затем эта же картинка рисуется пальцем на спине каждого последнего члена команд. Задание – почувствовать и передать как можно точнее этот рисунок дальше. В конце, стоящие первыми в командах, рисуют, то, что они почувствовали, на листах бумаги и показывают всем. Ведущий достает свою картинку и сравнивает.

Участникам предлагается обсудить в командах ошибки и находки, которые были в процессе упражнения. Сделать выводы, затем, с учетом этих выводов повторить упражнение. При этом первые и последние члены команд меняются местами.

Обсуждение в общем кругу.

Что помогало понимать и передавать ощущения?

Что чувствовали первые и последние члены команд в первом и во втором случае?

Что мешало выполнять упражнение?

Психологический смысл упражнения: Развитие коммуникативных навыков, ответственности, сплоченности внутри команды. Осознать, насколько важно настроиться на понимание другого человека, а также само желание понять другого. Демонстрация возможности адекватного обмена информацией без использования слов, развитие и навыков невербального общения.

1. **«Кочки»**

Описание упражнения: Каждому участнику выдается листок бумаги А4. Все собираются на одном конце комнаты и ведущий поясняет, что впереди – болото, листы – это кочки, все участники – лягушки, а ведущие – крокодилы. Задача группы – не потеряв ни одной лягушки, добраться до противоположного конца комнаты. Наступать можно только на кочки. Крокодилы могут топить (забирать) оставленные без присмотра кочки. Наступать можно только на кочки. Если лягушка оступилась, или не все лягушки смогли перебраться на другой берег, потому что не осталось кочек, то выиграли крокодилы, и игра начинается сначала.

Обсуждение: Обсуждение в общем кругу. Участники рассказывают, что помогало или, наоборот, мешало выполнению задания. Что чувствовали те лягушки, которые шли первыми, а что чувствовали те, кто замыкали цепочку.

Психологический смысл упражнения: Развитие коммуникативных навыков, сплоченности членов группы; Осознание важности этих качеств для эффективной работы группы; Развивает умение идти на уступки, сотрудничать и действовать сообща.

1. **«Пазлы»**

Описание упражнения: Группа делится произвольно на команды по 5 человек и каждому члену команды выдается по пазлу. (Ведущий заранее разрезает лист бумаги, с какой-нибудь яркой крупной картинкой на части и таким образом получаются пазлы для этого упражнения). Задача команды - собрать картинку, как можно быстрее.

Обсуждение: Обсуждение в общем кругу. Каждая команда рассказывает, что помогало или, наоборот, мешало выполнению задания.

Психологический смысл упражнения: Развитие коммуникативных навыков, сплоченности внутри команды, умение согласовывать свои действия с другими, и решать поставленные задачи.

1. **«Ладони – колени»**

 Сидя в кругу, положите ладони на колени соседей: правую – на левое колено соседа слева, левую – на правое колено соседа справа. Играющие передают хлопок от колена к колену (для этого надо внимательно следить за тем, чья рука лежит на следующем колене по кругу, и не перепутать очередность своего хлопка).

Когда устоится ритм хлопков, можно усложнить упражнение – два хлопка по одному колену будут обозначать движение в обратную сторону, то есть теперь играющим нужно следить и за тем, чья рука хлопает по колену, и за направлением движения хлопков.

1. **«Джунгли»**

Материал: карточки с представленными на них названиями животных, прикрепленные к спинке стула.

Ведущий до занятия к обратной стороне стула прикрепляет листочки с написанными на них названиями животных, например: обезьяна, крокодил, верблюд, бегемот. Названия животных на листочках должны повторяться в таком количестве, чтобы на их основе можно было разделить группу на нужное число микрогрупп по 3-4 человека.

После инструкции ведущего участники отодвигают свои стулья, освобождая пространство для движения, и находят листочки с представленными названиями животных. Не обсуждая с другими участниками содержание карточки, по команде все начинают двигаться, изображая свое животное. Задача, стоящая перед участниками, – собраться в группы всем «бегемотам», «обезьянам», «крокодилам» и «верблюдам».

1. **«Ладошки»**

 Участники садятся в круг и кладут ладони на колени соседей: правую ладонь на левое колено соседа справа, а левую ладонь на правое колено соседа слева. Смысл игры заключается в том, чтобы ладошки поднимались поочередно, т.е. пробегала «волна» из поднимающихся ладошек. После предварительной тренировки ладошки, поднятые не вовремя или не поднятые в нужный момент, выбывают из игры.

1. **«Строим цифры»**

Играющие свободно двигаются по помещению. По команде ведущего: «Я буду считать до 10, а вы за это время должны выстроить все вместе из себя цифру 1 (2, 3, 5 и т.д.)», дети выполняют задание.

Замечание: Если дети справляются с заданием быстро, то можно считать быстрее, то есть сократить время построения.

Ведущий усложняет задание: «Пока я буду считать до 10, вы сделаете в уме сложение или вычитание и построите из себя все вместе цифру-ответ. Например: 5 + 2, вы построите 7; 8 – 3, вы построите цифру 5».

1. **«Клубок»**

 Веревка связывается в кольцо. Водящий выходит из комнаты или отворачивается, а остальные, держась двумя руками за веревку, запутываются, образуя живой клубок, который водящий должен распутать. Его задача – снова образовать

круг.

1. **«Клубочек»**

 Возраст: для детей с 6 лет.

Игра полезна в компании малознакомых детей. Дети садятся в круг, ведущий, держа в руках клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, задает любой, интересующий его вопрос участнику игры (Например: «Как тебя зовут, хочешь ли ты со мной дружить, что ты любишь, чего ты боишься» и т.д.), тот ловит клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, отвечает на вопрос, а затем задает свой следующему игроку. Таким образом, в конце клубочек возвращается ведущему. Все видят нити, связывающие участников игры в одно целое, определяют, на что фигура похожа, многое узнают друг о друге, сплачиваются.

Замечание: Если ведущий вынужден помогать затрудняющемуся ребенку, то он берет при этом клубочек себе назад, подсказывает и опять кидает ребенку. В результате можно увидеть детей, испытывающих затруднения в общении, у ведущего с ними будут двойные, тройные связи.

1. **«Мозаика»**

Цель: изучение групповой сплоченности, успешности групповой работы, можно использовать в оценке персонала.

Взять паззл, не показывая картинки того, что должно получиться, разделить наугад элементы между 3-4 участниками группы и дать задание на время – сложить картину, при этом переговариваться нельзя, пользоваться можно только своими кусочками.

1. **«Себе-соседу»**

Цель: Разминочная игра, сближает участников, помогает работать сообща.

Участники становятся в круг. Один водит, находится в кругу. Участники круга левую руку держат ладонью вверх, правую – соединяя все пальцы, как для того чтобы посалить, 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.

1. **«Зомби»**

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

1. **«Кто быстрее пришьет»**

 Две команды должны пришить всех членов команды друг к другу. Вместо иголки используется ложка, к которой привязана бечевка. Отдых, сплочение, осознание себя членом группы.

1. **Упражнение «Поиск общего»**

Группа делится на двойки, и два человека находят определенное количество общих признаков, затем двойки объединяются в четверки с той же целью и т.д. Ведущий по своему усмотрению может остановить процесс на четверках, восьмерках и т.д.

1. **«Поджигатель»**

Все берутся за руки цепочкой и закручивают вокруг одного человека в плотный клубок. Один из участников «поджигатель» предлагает группе «огонек». Сначала все отказываются, затем соглашаются и когда «поджигатель» дотрагивается до крайнего участника, цепочка раскручивается с целью поймать в круг «поджигателя». Когда поймают – издают громкий вопль. У некоторых участников игры тесный физический контакт внутри «клубка» может вызывать напряжение.

1. **«Щепки на реке»**

Участники встают в два длинных ряда, один напротив другого. Это – берега реки. Расстояние между ними должно быть больше вытянутой руки. Один из игроков становится «Щепкой», он должен проплыть по реке. Как она будет двигаться, быстро или медленно, крутиться или плыть прямо, с открытыми или закрытыми глазами, «Щепка» решает сама. «Берега» помогают движению «Щепки» ласковыми прикосновениями. Когда «Щепка» проплывает весь путь, она становится краешком берега и становится рядом с другими. В это время следующая «Щепка» начинает свой путь. Эта игра способствует созданию спокойной, доверительной атмосферы в группе. После игры участники делятся своими чувствами, которые они испытывали во время плавания.

1. **«Наши имена»**

 Цель: Знакомство и повышение уровня внутригрупповой работоспособности.

Материалы: Бумага, ручка.

Необходимое время: 10-15мин. В зависимости от численности группы.

Подготовка: Специальной подготовки не требует.

Описание: Все участники тренинга сидят в кругу и после команды тренера, делятся на группы по принадлежности к собственному имени (Например: все участники с именем Наташа садятся слева от тренера и т.д.) Если повторяющегося имени нет, то участник с редким именем в группе, будет выполнять упражнение самостоятельно.

После того, как все группы будут сформированы, тренер дает задание.

Инструкция: Каждой группе нужно представить их общее имя. Для этого необходимо вспомнить любую информацию, которая связана с их именем (какого происхождения и как переводится имя, какие его основные характеристики). Если такой информации нет, то можно рассказать, почему Вас назвали именно так, и кто придумал для Вас это имя. Какое производное от Вашего имени Вам нравиться больше всего.

1. **«Два паровозика»**

 Участники разбиваются на команды, по 5-6 человек и встают «паровозиком». Голова паровозика зрячая, все остальные слепые. Паровозики двигаются, не задевая друг друга. Ведущий дотрагиваясь до последнего «вагона» и он переходит на место паровоза. Сплочение, опыт ответственности и беспомощности, доверия к другим участникам. Просторное, безопасное помещение, ведущий следит за безопасностью.

1. **«Ёжик»**

 Цель: преодоление трудностей общения, присоединение к группе на равных правах, преодоление стеснительности и робости.

Процедура: Участники располагаются по кругу или иначе, но чтоб соблюдалась последовательность. Может игру начать тренер, тихим шепотом,еле слышно позвать: «Ёжик!», далее в строгой очередности участники тренинга должны незначительно повышая голос, причем каждый следующий должен сказать немного громче предыдущего, дойти до крика. Игра проходит несколькими кругами и длится до тех пор, пока тренер не решит, что громче участники уже не могут.

Закончить можно поделившись чувствами в виде короткого сообщения.

1. **«Объединение»**

 Цель: Повышение уровня внутригрупповой сплоченности.

Необходимое время: 15 минут.

Материалы: Нет.

Подготовка: Специальной подготовки не требуется.

Процедура: Ведущий просит найти друг друга тем, у кого одинаковый цвет глаз (варианты: «тем у кого день рождения летом», «тем, в чьем имени пять букв» и т.д.).

1. **«Я в тебе уверен»**

 Цель: развитие навыков социальной перцепции.

Необходимое время: 20 минут.

Материалы: Нет.

Подготовка: Специальной подготовки не требуется.

Процедура: Участники объединяются в пары и садятся напротив друг друга. Каждый по очереди высказывается, начиная фразу словами: «Я уверен, что ты…» (например: я уверен что ты не скажешь обо мне плохо).

1. **«Рукопожатие вслепую»**

 Цель: установление более тесного межличностного контакта между участниками тренинга, получение обратной связи, развитие навыка анализировать свои ощущения от другого человека.

Одному из участников завязывают глаза и усаживают в центр комнаты. Остальные по очереди кладут свои ладони на его руки. Водящий должен описать свое ощущение от этих рук и постараться угадать участника. Затем игроки меняются местами.

1. **«Счет»**

 Цель: снятие внутреннего напряжения участников, сплочение группы путем совместного и одновременного выполнения упражнения.

Ход проведения: Ведущий называет какое-либо число, не превышающее количество человек в группе. Названное количество участников встает. В выполнении упражнения необходимо добиться синхронности, участники не должны совещаться.

1. **«Я люблю»**

 Возраст: дошкольный, младший школьный.

Материалы: обруч.

Ход игры: Дети стоят вокруг обруча. Ведущий говорит фразу: «Я люблю … (что-либо)», тот из детей, кто это любит, заходит в обруч. Каждый ребенок должен побывать в роли ведущего.

1. **«Тропинка»**

 Возраст: для детей 6-7 лет.

Дети делятся на две команды с одинаковым количеством учащихся. Каждая команда берется за руки, образуя два круга, и по сигналу ведущего начинают движение по кругу в правую сторону до тех пор, пока не прекратится музыка (пауза в музыке через разное количество тактов: 6, 12, 18 и т.д.). После чего ведущий дает задание, которое выполняется обеими командами. Если ведущий говорит: «Тропинка!», участники каждой команды, становясь друг за другом, кладут руки на плечи впереди стоящего, приседают, наклоняя голову чуть-чуть вниз. Если ведущий говорит: «Копна!», все участники игры направляются к центру своего круга, соединив руки в центре.

Если «Кочки!», то все участники игры приседают, положив руки на голову. Эти задания чередуются ведущим. Кто быстрее выполнит задание, тот получит очко.

Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

Игра сопровождается русской народной песней «Кума».

1. **«Рукавички»**

 Возраст: дошкольный, младший школьный.

Для занятия нужны вырезанные из бумаги рукавички с различным незакрашенным узором. Количество их пар должно соответствовать количеству пар участников. Каждому ребенку дается одна вырезанная из бумаги рукавичка, и детям предлагается найти свою пару, т.е. рукавичку с точно таким же узором. Когда пара одинаковых рукавичек встретится, дети должны как можно быстрее и (главное!) одинаково раскрасить рукавички. Каждой паре дается только три карандаша разного цвета.

1. **«Хлопки»**

 Цель: направлено на групповое взаимодействие.

Участники группы встают в линию, колонну, круг. По команде, начиная с первого, каждый участник последовательно делает один хлопок. Хлопки должны идти друг за другом. Один участник делает только один хлопок, ни больше, ни меньше. Оптимальное время выполнения группой из 20 человек составляет 3 секунды.

1. **«Бег с карандашом»**

 Цель: Упражнение учит координировать свои действия с партнером, а также брать инициативу на себя, руководить этими действиями (если в паре никто не берет на себя руководящую роль – она проигрывает).

Описание упражнения:Участники разбиваются на пары. Каждой паре понадобится карандаш (можно использовать также закрывающийся колпачком фломастер или авторучку с убирающимся стержнем). Пары встают около одной из стен помещения и поднимают каждая свой карандаш, зажав его между указательными пальцами правых рук партнеров. По команде ведущего они начинают движение до противоположной стены помещения, а потом назад, продолжая зажимать карандаш между пальцами. Кто роняет его – выбывает из игры. Побеждает пара, преодолевшая дистанцию быстрее всего.

Можно модифицировать упражнение: зажимать одновременно два карандаша (один между указательными пальцами правой, а второй – левой руки), бегать по сложным траекториям, в тройках, организовать эстафету.

Обсуждение:

Какие качества важнее всего для успешного выполнения этого упражнения?

Что способствовало его выполнению, а что, наоборот, препятствовало?

1. **«Поднять мяч»**

Цель: Обучение координации совместных действий, выработка уверенности поведения в необычных ситуациях, связанных с межличностным взаимодействием.

Описание упражнения: Два добровольца ложатся животами на пол головами по направлению друг к другу. Между их головами кладется мяч, который они зажимают лбами. Их задача – вместе подняться, не выронив этот мяч. Его нельзя придерживать с помощью рук или еще каким-нибудь способом, он должен держаться только за счет зажатия между лбами участников.

Обсуждение:

Возможно ли выполнить задание, действуя индивидуально, не соотнося свои усилия с партнером?

Что помогает координировать совместные действия?

1. **«Комплимент»**

 Участники выстраиваются в два круга – внутренний и внешний, лицом друг к другу.

Количество человек в обоих кругах одинаковое. Участники, стоящие напротив, говорят друг другу комплименты. Затем по команде ведущего внутренний круг сдвигается (по часовой стрелке), партнеры меняются. Процедура повторяется до тех пор, пока каждый участник внутреннего круга не повстречается с каждым участником внешнего круга.

1. **«Между лбами»**

 Цель: Обучение координации совместных действий, уверенному поведению в необычной ситуации.

Описание упражнения: Участники делятся на пары, каждая пара получает один лист бумаги формата А4. Их задача: совместно переместиться по заданной ведущим траектории (в простейшем случае это прямая от одной стены до другой), зажав лист между лбами. Руки при этом за спиной, придерживать лист губами, зубами, деталями одежды и т.д. нельзя. Если лист падает, пара возвращается на исходную позицию и начинает движение сначала. Когда участники немножко освоятся с таким способом перемещения, можно разделить их на 2-3 команды и организовать эстафету.

Обсуждение: Чем, с точки зрения участников, определяется успех в выполнении этого упражнения? Каким реальным жизненным ситуациям можно его уподобить?

1. **«Мне в тебе нравится ...»**

 Вариант 1. Все встают в круг. Ведущий бросает мяч одному из участников, говоря при этом: «Мне в тебе нравится...» и называя понравившееся качество (или несколько качеств). Участник, получивший мяч, бросает его другому человеку и называет понравившиеся ему в нем качества. Мяч должен побывать у всех участников.

Вариант 2. Это упражнение можно сделать в парах.

1. **«Мы с тобой похожи тем, что...»**

 Участники выстраиваются в два круга – внутренний и внешний, лицом друг к другу. Количество участников в обоих кругах одинаковое. Участники внешнего круга говорят своим партнерам напротив фразу, которая начинается со слов: «Мы с тобой похожи тем, что...». Например: что живем на планете Земля, учимся в одном классе и т.д. Участники внутреннего круга отвечают: «Мы с тобой отличаемся тем, что...» Например: что у нас разный цвет глаз, разная длина волос и т.д. Затем по команде ведущего участники внутреннего круга передвигаются (по часовой стрелке), меняя партнера. Процедура повторяется до тех пор, пока каждый участник внутреннего круга не повстречается с каждым участником внешнего круга.

1. **«Найди пару»**

 Цель: Развитие прогностических возможностей и интуиции; формирование у членов группы установки на взаимопонимание.

Ход упражнения: Каждому участнику при помощи булавки на спину прикрепляется лист бумаги. На нем написано имя сказочного героя или литературного/исторического персонажа, имеющего свою пару. Скажем: Крокодил Гена и Чебурашка, Ильф и Петров, Дедал и Икар и т.д. Каждый участник должен отыскать свою «половину», опрашивая группу. При этом запрещается задавать прямые вопросы, например: «Что написано на моем листе?» Отвечать на вопросы можно только словами «да» и «нет». Участники расходятся по комнате и беседуют друг с другом.

1. **«Мечты»**

 Цель: Развить солидарность и понимание, создать атмосферу доверия среди участников и сплотить группу.

Материалы: Листы бумаги и маркеры по числу участников.

Ход упражнения: Участникам предлагается подумать в течение нескольких минут о том, каким каждый из них видит свое будущее. Ведущий просит поделиться своими мечтами или даже изобразить их на бумаге. Пусть каждый участник определит, какие три конкретные вещи, или действия, или человека могут помочь, а какие три – помешать осуществить мечту, и что нужно делать/сделать, чтобы мечта сбылась.

Примечание: Это упражнение проходит очень хорошо, если к обмену мечтами подойти творчески. Тем, кому трудно рассказать о своей мечте или нарисовать ее, можно предложить сыграть нечто вроде сценки. Пусть участники пофантазируют, каким образом можно изобразить свою мечту. При творческом подходе любые средства выражения предпочтительнее, нежели устный или написанный текст.

1. **«Шарики в воздухе»**

 Цель упражнения: Разминка, обучение координации совместных действий, уверенному поведению при необходимости адекватно реагировать на быстро меняющуюся ситуацию.

Описание упражнения: Участники объединяются в команды по 3-4 человека и встают в круги, взявшись за руки. Каждая команда получает по 5 надутых резиновых шариков. Нужно удержать их в воздухе в течение 5 минут не расцепляя рук. При этом нельзя просто положить их на что-либо или зажать между телами, они должны все время именно летать в воздухе. Упавшие шары поднимать нельзя. Побеждает команда, которая сумеет удержать больше шаров.

Обсуждение: Какие качества нужно проявлять участникам, чтобы успешно справиться с таким заданием?

1. **«Путаница»**

 Цель: Повысить тонус группы и сплотить участников.

Ход упражнения: Участники встают в круг и протягивают правую руку к центру. По сигналу ведущего каждый игрок находит себе «партнера по рукопожатию» (число игроков должно быть четным). Затем все вытягивают левую руку и также находят себе «партнера по рукопожатию» (очень важно, чтобы это не был тот же самый человек). И теперь задача участников состоит в том, чтобы распутаться, т.е. снова выстроиться по кругу, не разъединяя рук. Задачу можно усложнить, запретив всякое словесное общение.

1. **«Переправа»**

 Цель: Сплочение, «ломка» пространственных барьеров между участниками, тренировка уверенного поведения в ситуации вынужденного физического сближения, необходимости решить нетривиальную задачу в межличностном взаимодействии.

Описание упражнения: Участники стоят плечом к плечу на полосе шириной 20-25 см. Игра проходит интереснее, если эта полоса представляет собой не просто линию на полу, а небольшое возвышение: например, гимнастическую скамейку, бордюрный камень на обочине дороги или бревно на лесной поляне. Каждый участник поочередно переправляется с одного конца шеренги на другой. Ни ему, ни тем, кто стоит в шеренге, нельзя касаться ничего за пределами той полосы, на которой стоят участники.

Обсуждение:

Какие психологические качества участников проявились при выполнении этого упражнения?

Если у кого-то упражнение вызвало дискомфорт, то с чем конкретно он связан, как его можно было бы преодолеть?

1. **«Опустить предмет»**

 Цель: Тренировка умения действовать решительно и, в то же время, координировать собственную активность с действиями других людей. Сплочение, улучшение взаимопонимания участников.

Описание упражнения: 6-10 участникам дают гимнастический обруч и просят держать его горизонтально на указательных пальцах вытянутых рук. Вместо обруча можно использовать и другие предметы подходящих размеров и веса (например, швабру или сделанную из плотного картона настенную таблицу размером приблизительно 1х1 м).

Задача участников – опустить предмет в указанное ведущим место. При этом он должен постоянно лежать на указательных пальцах всех участников; если чей-то палец теряет контакт с предметом или он падает, игра начинается заново.

Обсуждение:

Возникли ли сложности при выполнении такого, простого на первый взгляд, задания?

Если да, то с чем они связаны, как их удалось преодолеть?

Если нет, то, что помогло сразу скоординировать совместные действия?

1. **«Через пороги»**

 Цель: Развитие доверия, тренировка умения управлять другим человеком и действовать по командам партнера при невозможности самостоятельно получить нужную информацию, необходимости положиться на него.

Описание упражнения: Участники садятся в свободный круг диаметром не менее 4-5 метров. Один доброволец изображает «корабль, идущий через каменистые пороги», второй – «капитана корабля». Пороги изображаются с помощью 5-6 стульев, выставленных в середине круга, туда же выходят еще несколько желающих, изображающих «скалы».

Задача «корабля» – пройти с закрытыми или завязанными глазами через эти препятствия в «гавань» (к участнику, расположенному с противоположной стороны круга). «Капитан» руководит его движениями, подавая команды с помощью голоса. Потом партнеры меняются ролями.

Игра может повторяться несколько раз с различными добровольцами.

Обсуждение:

Кому больше понравилась роль «корабля», а кому «капитана», чем именно?

Какие эмоции возникали в одной и в другой роли?

Что за качества должен проявлять один и другой партнер для успешного выполнения этого задания, в каких реальных жизненных ситуациях нужны такие же качества?

1. **«Поезд»**

 Цель: Сплочение, повышение взаимного доверия участников, тренировка уверенности поведения при необходимости действовать в условиях недостатка информации, положившись на партнеров.

Описание упражнения: 6-8 участников изображают «поезд», встав в колонну и положив руки на плечи стоящим впереди. Все, кроме первого, закрывают глаза. Этому «поезду» нужно проехать через препятствия, которые изображают другие участники. При малом количестве играющих часть препятствий можно изобразить с помощью стульев.

Задача «поезда» – проследовать от одной стены помещения до другой, по пути обязательно объехав по кругу 3-4 препятствия (ведущий указывает, какие именно) и, не столкнувшись с остальными. Препятствия, изображенные с помощью других игроков (желательно, чтобы те, которые нужно объехать по кругу, были именно из их числа), при приближении к ним «вагонов поезда» на опасно-близкое расстояние могут издавать предостерегающие звуки – например, начинать шипеть.

Игра повторяется несколько раз, чтобы дать возможность каждому побыть и в роли препятствий, и в составе «поезда».

Если участников много и позволяют размеры помещения, можно сделать игру более динамичной, запуская одновременно по два «поезда».

Обсуждение:

Кому кем больше понравилось быть — «локомотивом», «вагонами», препятствиями; с чем это связано?

Какие эмоции у кого возникали при движении в составе «поезда»?

Каким реальным жизненным ситуациям можно уподобить эту игру?

1. **«По листикам»**

 Цель: Обучение координации совместных действий, а также тренировка уверенности в ситуации управления другими людьми.

Для успешного выполнения упражнения каждый должен на некоторое время взять на себя управляющую роль и довести других участников до «своего» листка.

Описание упражнения: Каждый участник пишет на небольшом листе бумаги свое имя и кладет этот лист на пол в любом месте помещения. После этого участники встают в шеренгу и берутся за руки. Дается следующее задание: каждый должен добраться до своего листа и хотя бы один раз наступить на него. Размыкать руки при этом нельзя, движется вся шеренга.

Если участников больше, чем 9-10, то целесообразно разделить их на 2-3 команды, которые будут работать параллельно.

Обсуждение:

Кому что было легче – следовать за другими участниками или самому вести их в нужном направлении?

А что для вас ближе в обычной жизни – стремиться управлять другими людьми, или подчиняться им?

Какие плюсы и минусы у тех, кто стремится быть лидером и у тех, кто предпочитает позицию ведомого?

1. **«Конверт»**

 Каждый квартет получает конверт с пятью разными предметами и придумывает историю о человеке, которому эти вещи могли бы принадлежать.

Время проведения: 60 минут.

Материалы: Бумага, карандаши, конверты формата А5.

Игроки делятся на команды по четыре человека и садятся вместе. Каждой группе вручается по большому конверту. Игроки выкладывают на стол разные предметы, которые у них при себе есть: монеты, билетик на автобус, пилку для ногтей, фотографию, губную номаду, телефонную карту, спички. Потом они отбирают пять вещиц, которые кажутся особенно интересными, и кладут их в конверт.

Каждая команда передает свой конверт другой группе, и сама получает новый конверт. Участники представляют себе, что вещи, которые лежат в конверте, принадлежат одному человеку. Они должны придумать, что это за человек, и сочинить о нем историю. В рассказе должны упоминаться все предметы, находящиеся в конверте.

У каждой группы есть полчаса, чтобы сочинить историю, записать и озаглавить ее.

В работе должны принять участие все игроки.

После этого все команды собираются вместе и зачитывают получившиеся рассказы.

1. **«Бег рук»**

 Время проведения: 5 минут.

Участники разбиваются на команды по шесть человек.

Каждая команда образует круг. Все игроки вытягивают правые руки к центру и кладут ладони одна на другую.

Теперь участники перекладывают ладони: самая нижняя рука начинает путешествие наверх, за ней следует рука второго игрока, которая теперь оказалась снизу, и т.п. Руки должны перемещаться строго по очереди, причем в один и тот же момент двигать рукой может только один игрок.

После того как члены команд научатся работать быстро и слаженно, начинается соревнование между командами: кто быстрее изменит расположение рук. Как только команда успешно завершит перегруп­пировку, все ее игроки должны будут закричать в один голос: «Готово!»

Сыграйте в эту игру два или три раза и в заключение спросите, изменились ли у играющих ощущения от рук партнеров.

В пылу соревнования часто бывает трудно определить момент окончания состязания, поэтому для удобства можно пометить руку первого игрока, например, крестиком. Если у Вас достаточно времени, проведите соревнование с левыми руками и, что довольно трудно, с обеими. В последнем случае руки одного и того же участника не должны лежать одна на другой. Успех игры во многом зависит от того, насколько развиты у игроков способность к сосредоточению и координация движений.

1. **«Тигр, мышь и слон»**

Игра, в которую легко вовлекаются даже самые, робкие участники. Участники делятся на две равные команды.

В каждом круге игры каждая команда выбирает одного из трех зверей: тигра, мышь или слона. Выигрывает та команда, чей зверь может прогнать другого: тигр прогоняет мышь, слон прогоняет тигра, мышь прогоняет слона. Животных можно изобразить следующим образом:

тигр – руки вытянуты вперед, словно лапы, угрожающе рычит;

мышь – передвигается присев, руки на голове (подрагивают, как дрожащие ушки), негромко попискивает;

слон – туловище слегка наклонено вперед, руки со сложенными ладонями раскачиваются вперед-назад, словно хобот, исполнен достоинства и молчалив.

Команды собираются у противоположных стен помещения, за минуту участники должны договориться между собой, какого зверя они будут представлять в первом раунде.

Когда решение принято, все начинают громко считать: раз.., два...

На счет «три» члены обеих команд быстро принимают позы, символизирующие выбранного зверя. Теперь становится ясно, какой «зверь» в состоянии прогнать другого. Если обе команды выбрали одно и то же животное, победителя нет. Команда, выигравшая три раза подряд, получает аплодисменты.

1. **«Четыре угла – четыре выбора»**

 Время првоедения: 30 минут.

Подготовка: Отставьте в сторону стулья и столы, чтобы дети могли свободно ходить по помещению. На время игры для каждого раунда Вам понадобятся по четыре больших листа бумаги (формат АЗ) и скотч. Прикрепите в четырех углах комнаты листы бумаги и напишите на них названия цветов (красный, синий, зеленый, желтый).

Листы крепятся на видных местах. Участники становятся на середину комнаты.

Объявите детям, что в ходе игры они смогут лучше узнать друг друга. Сначала все ходят по комнате, затем каждый останавливается у того листа бумаги, который кажется ему самым подходящим.

Все участники, собравшиеся в одном углу, рассказывают друг другу, почему они выбрали именно этот цвет. Каждый должен запомнить всех, кто находится в этом же углу (3 минуты).

Во втором раунде можно написать на новых листах четыре времени года.

В третьем раунде Вы можете использовать названия четырех музыкальных инструментов, например: скрипка, саксофон, арфа, барабан.

В четвертом нарисуйте на бумаге геометрические фигуры (по одной на каждом листе), например, треугольник, квадрат, круг и фигуру неправильной формы.

После каждого раунда игроки собираются в середине комнаты. Порядок игры соблюдается четко: участники должны останавливаться возле того листа бумаги, надпись на котором нравится им больше всего. При этом они запоминают всех остановившихся рядом.

В конце игры подведите итоги, задав участникам следующие вопросы:

Какие участники чаще всего оказывались в одной и той же группе?

Какие игроки оказались в одной группе редко или вообще ни разу?

Что интересного каждый из вас узнал о других членах группы?

1. **«Панно»**

 Каждый участник приносит три личных вещи. В течение трех раундов из этих предметов составляется необычное панно.

Время проведения: 45 минут.

Объясните детям, что игра состоит из трех раундов, и каждый из участников должен внести в игру свой вклад: какие-нибудь три вещи, которые ему необходимы и которые он обычно носит с собой.

Игроки сидят на стульях по кругу. Один за другим они встают, выходят в середину круга, молча показывают один из трех принесенных предметов и кладут его на пол в середину круга. Порядок выхода игроков произвольный: каждый сам решает, в какой момент и какой предмет он выложит перед группой.

По окончании первого раунда все поднимаются со своих мест и рассматривают составленное панно с разных позиций. Затем каждый садится на новое место.

Второй и третий раунды проходят так же, как и первый. Игроки дополняют панно с помощью других принесенных ими предметов. После каждого раунда в течение нескольких минут игроки рассматривают коллективный «шедевр».

В конце игры подводятся итоги. Предложите членам отряда ответить на вопросы:

Какие связи возникают между предметами?

Как характеризует панно нашу группу?

Какие чувства я испытывал во время этой игры?

Как можно назвать панно?

Что я хотел сказать группе с помощью предложенных мной предметов?

Как бы интерпретировал наш «шедевр» внешний наблюдатель?

1. **«Японская бабочка»**

 Цель: вовлечение участников в групповую работу.

Время проведения: 10 минут.

Подготовка: Отставьте столы и стулья в сторону.

Выберите участник, который будет играть роль «тори». «Тори» – это по-японски «птица». Все остальные – «бабочки».

Тори стоит с закрытыми глазами и вытянутыми руками в центре круга. Его кисти раскрыты, ладони указывают вверх. Бабочки идут по кругу вокруг Тори.

Время от времени одна из Бабочек останавливается перед Тори и слегка касается его ладоней. Тори пытается поймать руку этого игрока.

Как только Бабочка поймана, она тоже становится в центр круга, закрывает глаза и точно так же вытягивает руки с раскрытыми ладонями. Теперь участники дразнят двух Тори, а те пытаются поймать следующую Бабочку.

Игра продолжается до тех пор, пока на свободе не останется только одна Бабочка.

Эта Бабочка становится новым Тори во втором раунде, но Вы можете закончить игру и на этом. В таком случае Бабочка описывает еще один круг вокруг группы и приветствует каждого Тори на японский манер (легкий поклон, руки по бокам).

1. **«Бабушкины ключи»**

 Эта расслабляющая игра требует слаженной групповой работы.

Время проведения: 15-30 минут.

Подготовка: Отставьте в сторону стулья и столы. Кроме того, Вам понадобятся лента и связка ключей.

Один игрок берет на себя роль бабушки. Он становится в углу комнаты и поворачивается лицом к стене. За бабушкой, прямо возле ее ног, лежит маленькая связка ключей, которую можно спрятать в одной руке.

Остальные игроки становятся на расстоянии, по меньшей мере, 6 м позади бабушки. Обозначьте с помощью ленты линию старта, чтобы «воришки ключей» знали, куда им возвращаться.

Каждый раз, когда бабушка оборачивается, остальные участники должны замереть.

Если бабушка заметит движение какого-нибудь игрока, он должен будет вернуться на стартовую пинию. Бабушка оборачивается без предупреждения.

Цель игры заключается в том, чтобы взять ключи и принести их обратно на линию старта. При этом бабушка не должна видеть ключей. Они должны оставаться только в руке игрока.

Когда игрок захватил связку ключей, он должен дотронуться до каждого игрока, прежде чем достигнет линии старта.

Если бабушка увидит связку или заметит, как движется игрок с ключами, то ключи возвращают бабушке. Попавшийся игрок отправляется на линию старта.

Ход игры трудно предсказать. Ее можно остановить через заранее определенное время, например, через 15 минут. Однако если игроки получают большое удовольствие, продлите время до тех пор, пока они не «обманут бабушк

1. **«Олени»**

 Участники встают в два круга (внешний и внутренний), лицом друг к другу. Ведущий спрашивает: «Вы когда-нибудь видели, как здороваются олени? Хотите узнать, как они это делают? Это целый ритуал: правым ухом вы третесь о правое ухо своего партнера, затем левым ухом о левое ухо партнера, а в завершение приветствия нужно потопать ногами!»

После исполнения этого ритуала внешний круг смещается на одного человека, и церемония повторяется. Передвижение продолжается до тех пор, пока все участники не «поздороваются» друг с другом, как олени, и не займут свое исходное положение.

Это упражнение не подходит для разрозненной группы малознакомых людей, так как им может быть неприятен телесный контакт.

1. **«Шнурок»**

 Группа становится в узкий круг и вытягивает руки вперед. Тренер привязывает в произвольном порядке к кистям шнурки. Задача группы – распутаться. При этом нельзя разговаривать. Можно изобретать всякие звуковые сигналы, жесты.

Запрещается вербальное общение.

После завершения упражнение проводится обсуждение: каждый из группы делится своими впечатлениями, высказывает свое мнение о работе группы, например, почему сразу не получилось сделать что-то, что удалось и т.д.

1. **«Снежный ком»**

 Правила проведения: Упражнение подходит для микрогрупп 6-8 человек. Группе предлагают рассказать историю, но так, чтобы каждый человек по очереди высказывал всего одно слово. Тема истории может быть любой, ее может предложить ведущий, например: «Пища», «Путешествие», «Хобби» или «Спорт». Как правило, рассказ принимает чрезвычайно забавные и причудливые повороты

Упражнение «Неожиданные картинки»

Цель: показать каждому участнику, какой вклад вносит каждый член группы в общий рисунок.

Оборудование: цветные карандаши, бумага формата А4 на каждого участника тренинга.

Ход игры: Каждому участнику тренинга раздается по листу бумаги и цветные карандаши.

Ведущий: «Рисуйте то, что вам хочется – это рисунок на свободную тему. После моего знака, я попрошу вас поменяться рисунками друг с другом. И далее следующий участник будет продолжать работу над вашим рисунком. Через 2-3 минуты вы опять поменяетесь рисунками. Так каждый из вас сможет внести какой-то вклад в работу над рисунком. В конце у вас получится много групповых рисунков».

1. **«Коррида»**

 Цель: разминочное упражнение, вызывающее снятие напряжения среди участников тренинга.

Ход упражнения:

Несколько человек (7-8) выходят за дверь. Первому участнику ведущий говорит фразу: «Каратист убил быка одним ударом». Входит один участник, первый ему без помощи слов объясняет эту фразу, тот записывает её на бумаге так, как понял, не озвучивая. Затем показывает следующему то, что понял сам (записал на бумаге) и т.д. В финале упражнения все фразы зачитываются в обратном порядке их написания.

1. **«Постройтесь по росту!»**

 Цель: Преодолеть барьеры в общении между участниками, раскрепостить их.

Ход упражнения: Участники становятся плотным кругом и закрывают глаза. Их задача состоит в том, чтобы построиться в ряд по росту с закрытыми глазами. Когда все участники найдут свое место в строю, надо 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: Игра имеет несколько вариантов. Можно дать задание построиться по цвету глаз (от самых светлых до самых темных, разумеется, не закрывая глаза), по цвету волос, по теплоте рук и т.д.

1. **«Молчащее и говорящее зеркало»**

 Ведущий предлагает выйти в круг добровольцу, который будет «смотреть в зеркало».

Твоя задача только по отражению в «зеркале», точнее в двух «зеркалах», определить, кто из членов группы подошел к тебе сзади. Эти два «зеркала» будут живыми. Одно будет молчащим: оно сможет объяснить тебе, кто находится за спиной, только с помощью мимики и жестов. Второе зеркало – говорящее. Оно будет объяснять, что за человек, конечно не называя его имени. Выбери из группы тех двоих, кто станет молчащим и говорящим «зеркалом».

После того, как игрок сделал выбор, ведущий дает «зеркалам» более подробную инструкцию:

«Зеркала» встают рядом у стены. Основной игрок – перед ними. Все остальные участники группы располагаются за его спиной и по одному бесшумно подходят к нему сзади. Отражение зеркалами происходит по очереди. Сначала работает молчащее «зеркало». Если основной игрок не может угадать человека стоящего за спиной, то вступает «говорящее зеркало» и произносит одну фразу. Если игрок опять не угадывает, то снова можно по-другому – отражает молчащее «зеркало» и так далее. Задача игрока угадать человека за спиной как можно быстрее.

Для «зеркал» есть определенное условие – не акцентироваться только на изображении чисто внешних особенностей людей и тем более подчеркивать какие-то физические характеристики.

Можно обсудить такие вопросы:

Кому из игроков потребовалось меньше всего зеркальных «отражений», чтобы определить, кто находиться за его спиной?

В чем секрет такой прозорливости?

Кто из участников группы оказался самым талантливым «зеркалом»? Что ему в этом помогло?

Кто из участников удивлен тем, как был отражен «зеркалами»?

Что вы почувствовали, когда увидели свое отражение?

1. **«Сбор рукопожатий»**

 Ведущий дает задание участникам группы – собрать как можно больше рукопожатий у всех присутствующих. По окончании выделяется победитель.

Анализ: Кто сколько собрал? Почему? Чем отличается тот, кто много собрал от остальных?

Рефлексивная диагностика «Портрет идеального человека»

Цель: способствовать сближению группы посредством совместной работы.

Время: 20 минут

Материалы: нарезанные полоски бумаги, по 6 на каждого участника.

Процедура: Каждый участник получает 6 полосок бумаги, на них он пишет идеальные качества, которые он бы хотел бы иметь. Затем участники собираются в группы по 4 человека, синтезируют качества (если какое-то качество повторяется, то одно убирают, другое оставляют) Следующий шаг: объединение групп в одну, синтез всех имеющихся качеств. В итоге кто-либо из группы зачитывает собранные качества идеального человека.

Обсуждение.

***Картотека***

***коммуникативных игр***