**Коммуникативные игры.**

**Коммуникативные игры** – так называют игры для развития умения общаться, умения сотрудничать и взаимодействовать с  людьми в разнообразных жизненных ситуациях. В коммуникативные игры можно играть и дома, и во дворе, в детском центре, на празднике или семейной вечеринке, на тренинге или использовать как минутки отдыха после занятий. В статье собраны игры, которые я использую в своем  общении с детьми и которые нами очень любимы. По секрету сообщу, что играла в них и с педагогами, когда проводила с ними  занятия по теме развития общения у детей. И даже «взрослые тети» играли в них с удовольствием!

Желаю Вам радостных игр! Начинайте играть в **коммуникативные игры** вместе с нами.

**Коммуникативная игра 1. «Здравствуйте»**

Нужно успеть за ограниченное время (1 минута или пока звучит музыка) поздороваться с как можно большим количеством присутствующих людей. Заранее оговаривается способ, с  помощью которого мы будем приветствовать друг друга – например, пожать друг другу руки. В конце игры подводятся итоги – сколько раз успели поздороваться, не остался ли кто-то без приветствия, какое сейчас настроение у игроков.

**Коммуникативная игра 2. «Путанка»**

В этой коммуникативной игре может быть два варианта.

Вариант 1. «Путанка в кругу». Игроки встают в круг и берутся за руки. Руки расцеплять нельзя! Игроки запутывают круг – не расцепляя рук, перешагивая через руки, оборачиваясь и так далее. Когда путанка готова, в комнату приглашается водящий. Ему нужно распутать игроков обратно в круг, не расцепляя их рук.

Это очень веселая и увлекательная игра, в которую с огромным удовольствием играют  и малыши, и подростки, и взрослые. Попробуйте – Вам понравится!

Вариант 2. «Змейка» (автор варианта – Н.Ю.  Хрящева). Игроки встают в линию и берутся за руки. Затем они запутываются  ( первый и последний игроки – то есть «голова» и «хвост» змеи проходят под руками игроков, переступают через руки и так далее). Задача  водящего – распутать змею, не расцепляя рук игроков.

**Коммуникативная игра 3. «Паровозик»**

Игроки встают друг за другом. Первый в цепочке – это паровоз. У него глаза открыты. У всех остальных  игроков – «вагончиков» — глаза закрыты. Паровоз везет свой поезд и прямо, и змейкой, и с препятствиями. Задача «вагончиков» – идти за «паровозом» вперед, не расцепляя рук.  Задача «паровоза» — идти так, чтобы не растерять вагончики сзади себя. Если «вагончик» отцепился, то поезд «ремонтируется» и отправляется дальше.

**Коммуникативная игра  4.  «Кенгуру и кенгуренок»**

Авторы – Лютова Е.К., Монина Г.Б. В этой игре игроки учатся двигаться в паре, подстраивая свои действия к действиям партнера.

Играют парами. Один игрок – «кенгуру». Он стоит. Другой игрок – «кенгуренок». Он встает к кенгуру спиной и приседает. Кенгуру и кенгуренок берутся за руки. Задача игроков в паре – дойти до окна (до стены). В игру можно играть даже с самыми маленькими детками и дома, и на прогулке.

**Коммуникативная игра 5. «Зеркало».**

Игроки делятся на пары. Один игрок в паре – это зеркало. «Зеркало» синхронно повторяет все движения второго игрока в паре. Затем они меняются местами. Это не так просто, как кажется на первый взгляд – попробуйте в роли зеркала не отставать от игрока!

Затем, когда дети освоят вариант игры в парах,  можно будет играть в  эту игру и с группой детей.  Дети стоят в линию, а водящий  находится перед ними лицом к игрокам. Водящий показывает движение, а вся группа синхронно за ним повторяет это движение (обратите внимание – группа повторяет зеркально, то есть если водящий поднял правую руку, то «зеркало» поднимает левую руку).

**Коммуникативная игра 6. «Держи мяч»**

В этой игре мы научимся подстраиваться в своих движениях к движениям партнера по игре.

Игроки встают парами и держат один общий большой мяч. Каждый игрок держит мяч двумя руками. По команде игроки должны присесть, не выронив мяч из рук, пройти с ним по комнате, попрыгать вместе. Главная задача – действовать согласованно и не выронить мяч.

Когда игроки без проблем будут держать мяч двумя руками,  задача усложняется – мяч нужно  будет удержать только одной рукой у каждого игрока в паре.

**Коммуникативная игра 7. «Любимая игрушка»**

Все встают в круг. В руках у  ведущего игры мягкая игрушка. Он говорит о ней несколько слов – комплиментов: «Здравствуй, мышонок! Ты такой веселый. Мы очень любим с тобой играть. Поиграешь с нами?». Далее  ведущий предлагает детям поиграть с игрушкой.

Игрушку передают  в кругу, и каждый игрок, получивший ее, говорит об игрушке ласковые слова: «У тебя такая симпатичная мордочка», «Мне так нравится твой длинный хвостик», « Ты очень забавный», « У тебя такие красивые  и мягкие ушки».

Игру можно проводить даже с маленькими детьми – предлагая им начало фразы, которую закончит малыш: «Ты очень…», « У тебя красивые…».

**Коммуникативная игра 8. «Приветствие» («Хлопушка»).**

Я очень люблю разные ритуалы, придуманные с детьми. Нам, взрослым, очень часто кажется, что это мелочь, ерунда. Но как же важны они для детей!

Мы с детьми делаем  при встрече «хлопушку». Все встают в круг,  руки вытягиваем вперед. Я открываю ладонь, дети  кладут на мою ладошку свои ладошки одна на другую (получается «горка»  из наших ладошек). Затем мы поднимаем эту «горку» вверх и все вместе делаем по команде «хлопушку». Я говорю: «Раз, два, три» (на эти слова мы поднимаем руки и тянемся вверх – причем тянемся очень высоко как только можем достать, не разъединяя рук) . «Хлоп!» На слово «хлоп» наша общая хлопушка хлопает к всеобщей радости – руки быстро разводятся в стороны «фонтаном».

Если детей мало, то во время круга до хлопка мы приветствуем друг друга: «Здравствуй, Таня (Танины ладошки легли в нашу «хлопушку»), здравствуй, Саша» и так далее.

**Коммуникативная игра 9. «Иголочка и ниточка» (народная игра).**

Все игроки становятся друг за другом. Один игрок – иголка. Другие игроки – нитка. «Иголка» бегает, меняя направление движения – и прямо, и змейкой, и по кругу, с резкими поворотами и плавно. Остальные игроки должны не отставать и подстраиваться в своих действиях под свою команду.

**Коммуникативная игра 10. «Что изменилось?»**

Игроки делятся на две группы. Одна группа будет загадывать, другая – отгадывать. Те, кто будет отгадывать, выходят из комнаты. Игроки, оставшиеся в комнате, вносят несколько изменений в свой внешний вид. Например, можно взять чужую сумочку себе на плечо или расстегнуть одну пуговицу на рубашке, завязать новую резиночку на косичку, поменяться местами, изменить прическу. Когда игроки готовы, они зовут товарищей в комнату. Другая команда должна угадать, что изменилось. Затем команды меняются местами. В игру можно играть не только командой, но и даже парой.

Хорошо, если в комнате, где будут происходить изменения, будет зеркало – это очень удобно. Но можно обойтись и без него и поиграть в эту игру даже в турпоходе. Получается очень весело. Припасите для этой игры реквизит (платочки на шею, ремешки, заколки и другие вещи, с помощью которых можно вносить изменения в свой внешний вид).

**Коммуникативная игра 11. «Комплименты».**

Все игроки стоят в кругу и по очереди говорят друг другу комплименты. В комплиментах можно отметить и настроение, и внешний вид, и личные качества и многое другое.

Это очень приятная игра – попробуйте.

**Коммуникативная игра 12.  «Угадай»**

Все игроки сидят на ковре. Один игрок – водящий – поворачивается ко всем спиной. Игроки по очереди поглаживают его по спине. Задача водящего – отгадать, кто  его сейчас погладил. Затем игроки меняются местами, чтобы каждый смог побыть в роли ведущего. Игру можно проводить  не только на ковре, но и стоя (например, на прогулке).

Аналогичную игру можно провести в другом варианте – позвать водящего по имени – получится игра «Угадай, кто позвал».

**Коммуникативная игра 13. «Найди своего ребенка»**

Это игра для семейных групп и семейных праздников. Игра любимая, замечательная, веселая, уже много раз сыгранная нами. Очень ее люблю!

Игроки делятся на две команды. В одной  команде — родители, в другой – их дети. Родителям по очереди завязываются глаза, и им нужно найти своего ребенка среди всех других детей на ощупь.  Детям запрещено при этом что-либо говорить и подсказывать. Наоборот, нужно запутать родителей – например, поменять кофту или снять бантик с волос, перебежать в другое место комнаты, присесть (чтобы не догадались по росту) и так далее. Как только родитель угадал своего малыша, он говорит: «Вот Аня!» (называет имя ребенка) и снимает повязку. Если родитель не угадал – то он получает фант, который отыгрывается в конце игры.

Игра  замечательная, всегда играем с удовольствием. Поиграйте с друзьями!

**Коммуникативная игра 14. «Хромая уточка»**

Уточка сломала лапку, и теперь плохо ходит. Ее роль выполняет один из детей. Ребенок, играя роль, уточки, старается показать, как ему больно, плохо и грустно. Все другие дети его утешают,  гладят, говорят ласковые слова, обнимают, поддерживают. Можно  играть так, чтобы дети сами выполняли роли, а можно использовать игрушки и говорить  за них. В этой коммуникативной игре малыши учатся проявлять сочувствие.

**Коммуникативная игра 15. «Ищу друга».**

В эту игру можно играть только в большой группе детей. Вам понадобится набор картинок или набор игрушек (2-3 мишки, 2-3 зайчика, 2-3 куклы, 2-3 уточки и так далее). Каждому ребенку выдается одна игрушка или одна картинка, у которой есть «друзья» — такие же картинки.

Детям предлагается найти друзей для своей игрушки (найти парные игрушки, то есть для зайчика найти других зайчиков, для мишки – других мишек). Под музыку дети ищут друзей. Когда друзья для игрушки найдены, дети с игрушками  дружно и весело танцуют под музыку.

Это игра для маленьких детей, которые еще только учатся взаимодействовать друг с другом.

**Коммуникативная игра 16. «Поймай взгляд»**

Эта игра развивает взаимопонимание. Ведет игру взрослый.

Игроки сидят на ковре или на стульях. Ведущий смотрит на игроков, а потом на ком-то из них останавливает взгляд на несколько мгновений, как бы подозвав его к себе. Тот,  на ком остановился взгляд ведущего, должен встать. Задача игроков – по взгляду угадать, когда тебя вызывает ведущий игры.

Затем , когда игроки освоятся с правилами игры, водят дети и пытаются по взгляду понять  друг друга.

В игру можно играть не только с группой детей, но и в семье.

**Коммуникативная игра 17. «Поменяйтесь местами»**

Все мы разные, но у нас столько общего! В этом мы убедимся в ходе игры.

Игроки либо стоят в кругу, либо сидят на стульях. Ведущий игры предлагает поменяться местами тем, кто …. (Далее идут задания: «Поменяйтесь местами те, кто любит конфеты», «Кто каждый день убирает свою постель», «У кого дома есть кошка» и так далее).

Read more: [http://rodnaya-tropinka.ru/kommunikativny-e-igry/#ixzz3QZytwLJR](http://rodnaya-tropinka.ru/kommunikativny-e-igry/" \l "ixzz3QZytwLJR)

**Семейно-социологический опрос**

**Данное игровое упражнение состоит из трех взаимосвязанных этапов:**

**1-й этап:** Каждый из игроков, "вооружившись" ручкой и бумагой, в течение определенного времени обходит всех участников праздника, задавая каждому один и тот же вопрос, записывая ответ, имя, фамилию и еще какие-либо данные (знак Зодиака, хобби, любимая телепередача и т.п.) отвечающего.

Таким образом, если на празднике, к примеру, пятнадцать человек, то у каждого "семейного социолога" должно быть четырнадцать ответов. В опрос можно включить также и тех, кто непосредственно не участвует в игре.

То есть у незнакомых людей в первые же минуты нахождения на празднике появляется "официальный повод" для общения и знакомства и они получают первую информацию друг о друге, на основе которой начинают или продолжают строиться их дальнейшие взаимоотношения.

Здесь, как и в любом другом игровом упражнении, возможны различные подходы: 1) организатор игры может заранее подготовить какие-то вопросы для участников, ответы на которые могут пригодиться ему в дальнейшем, например, для проведения какой-нибудь викторины или любого другого конкурса;

2) сами участники определяют вопрос, ответ на который они хотели бы узнать у всех (данный подход безусловно "силен" тем, что игроки могут проявить инициативу, заинтересованность и самостоятельность, но, с другой стороны, существуют здесь и различные "минусы", например, не исключено, что многие вопросы у разных участников могут повторяться, а это может сделать сам процесс и результаты игры менее привлекательными).

**2-й этап:** Анализ полученных результатов, в ходе которого участники готовят короткое выступление перед всеми по своему вопросу (вернее, по ответам на него), т.е. они могут подсчитать процентное соотношение ответов, просто количество одинаковых ответов; систематизировать ответы по возрастному, половому, семейному и прочим признакам; сделать какие-либо свои выводы (в том числе шутливые), основанные на полученных данных и т.п.

**3-й этап:** Непосредственно выступление с докладом, т.е. у выступающих появляется возможность "показать себя", а у "зрителей" - просмотреть небольшую творческую программу.

Данные "социологического опроса" можно использовать затем при подготовке различных стенгазет или остроумных информационных листков, вывешиваемых здесь же, на празднике и т.п.

**Моя "визитная карточка"**

Это игровое упражнение по форме проведения напоминает всем известную игру "Снежный ком".

Участники игры садятся в круг. Один из них, например, говорит "Меня зовут Миша, я люблю пельмени"; следующий говорит "Меня зовут Андрей, пельмени я тоже люблю, особенно со сметаной, но еще я люблю играть на гитаре"; третий говорит "Меня зовут Сергей Владимирович, пельмени я не люблю, так как недавно съел их очень много; на гитаре играть не умею, хотя мечтаю научиться, но зато я хорошо играю в футбол" и т.д. То есть каждый из участников, выступающих с "визиткой", сначала повторяет все вышесказанное, но по отношению к себе, а затем добавляет еще что-то свое. Таким образом, все имеют возможность сказать о себе и узнать о других.

Варианты:

**Компот.**

Участники располагаются в кругу. Их задача - приготовить некий "компот". Сделать это можно следующим образом: первый участник называет какой-либо фрукт (или ягоду), который он кладет в "коллективный компот", при этом называемый им фрукт (или ягода) должен начинаться на ту же букву, что и его имя (или фамилия), например, Ира - ирга, Гена - груша, Лена - лимон и т.д. Каждый участник должен сначала назвать имена тех, кто уже положили в "компот" что-либо и что именно они туда положили, а потом уже назвать своё имя и тот фрукт (или ягоду), который он собирается положить, например: "Сергей положил смородину, Аня - абрикос, Кирилл - калину, Илья - изюм, меня зовут Антон и я положу в "компот" алычу".

**Суп.**

Участники называют компоненты, необходимые для приготовления "супа": Михаил - мясо, Павел - перец, Владимир - воду, Люба - лавровый лист, Коля - крупу, Рита - рыбу, Оля - огурцы и т.д.

**Кругосветное путешествие.**

Участники называют страны, которые они хотели бы посетить: Игорь - Италия, Галя - Греция, Саша - Судан, Петр - Парагвай, Маша - Мексика, Лена - Люксембург, Яна - Япония и т.д. Можно дополнительно поставить условие, что участники должны называть только те страны, которые они действительно хотели бы посетить.

**Профессиональное обучение.**

Участники называют профессии (специальности), которым они хотели бы обучиться: Слава - сантехник, Полина - педагог, Андрей - актер, Женя - журналист, Оксана - окулист и т.д. Здесь также можно дополнительно поставить условие, согласно которому участники должны называть только те профессии, которым они действительно хотели бы обучиться.

**Я возьму с собой в поход**

Участники называют предметы, которые могут быть необходимы в туристическом походе: Роман - рюкзак, Костя - коврик, Петр - палатку, Таня - топор и т.д.

**Пресс-конференция**

Всем участникам игрового упражнения выдаются небольшие карточки, на которых они пишут по одному вопросу (или несколько), обращенному к кому-либо из участников праздника. Затем все карточки собираются организатором игры, который зачитывает вопросы, а те из игроков, кому адресованы эти вопросы, всячески на них отвечают.

Вопросы могут не подписываться - в этом случае игру можно назвать "Анонимная пресс-конференция". Данный момент позволяет делать игру более интересной, так как (об этом свидетельствует опыт) вопросы становятся более интересными и прямыми, особенно, когда дети задают вопросы своим родителям, но тогда педагогу необходимо отслеживать, чтобы не прозвучало вопросов, которые могли бы обидеть кого-либо из участников игры, типа

"Почему Аня такая толстая?" и т.п. Организатор игры, в зависимости от ситуации, может комментировать вопросы или ответы, но, делая это, необходимо быть корректным и чутким, чтобы случайно не обидеть кого-нибудь из участников.

**Цифровая биржа**

Игра рассчитана на 10-15 человек. Каждому участнику выдается определенное количество (например, десять) небольших карточек (это могут быть просто мелко нарезанные бумажки), на каждой из которых проставлены или проставляются участниками цифры от 1 до 10.

Задача игроков заключается в том, чтобы собрать 10 карточек с одной какой-нибудь цифрой. Побеждает тот, кто сделает это самым первым.

Как показывает опыт, данная задача усложняется, в первую очередь, тем, что иногда несколько человек начинают собирать одну и ту же цифру, в результате чего обязательно проигрывают, если кто-то не уступит.

В процессе игры необходимо договариваться с людьми, у которых есть собираемая цифра, осуществляя своеобразный "бартер", т.е. меняя "ненужные" цифры на "нужные".

Варианты:

**Коллекция.**

Каждому участнику выдается по 10 небольших карточек, после чего ведущий называет 10 различных областей (фрукты, птицы, рыбы, страны, напитки и т.д.), из которых участники и выбирают то, что написать на карточках. Например, ведущий говорит "Овощи", следовательно, каждый участник может написать на одной из карточек название того или иного овоща. После того, как участники заполняют все 10 карточек, организатор игры ставит перед ними задачу: собрать посредством обмена (так же, как и в предыдущем упражнении) какую-либо определенную область: 10 карточек с названиями фруктов, 10 карточек с названиями птиц, 10 карточек с названиями рыб и т.д.

При этом можно, в зависимости от количества и (или) потенциальных возможностей участников, ставить различные условия выполнения поставленной игровой задачи, например, собирать можно только неповторяющиеся названия (если участник собирает названия фруктов, то у него не должно быть нескольких карточек "яблоки" или "киви", а только неповторяющиеся названия) - в этом случае, конечно, выполнить задание будет значительно сложнее, но при этом участники должны стараться быть по-возможности оригинальными, используя достаточно необычные варианты. Опыт проведения данной игры показывает, что если в первый раз, выбирая, к примеру, какое-либо дерево, многие из участников пишут на карточках преимущественно "береза", "дуб", "тополь", т.е. наиболее известные участникам деревья, то затем, в последующих играх, они стараются быть более оригинальными, выбирая менее привычные для них породы деревьев: бук, граб, ясень, баобаб и т.п.

**Собери картинку (текст).**

Для этой игры необходимо заранее приготовить несколько старых журналов и газет (так, чтобы на каждого участника приходилось по одному листу из какого-либо одного журнала). Каждый лист разрезается на 10 (можно больше или меньше) частей. Затем все получившиеся части перемешиваются и каждый участник вытягивает 10 частей из общей кучки. После того, как все части будут вытянуты, организатор игры дает команду и участники начинают собирать тот или иной из разрезанных журнальных листов, обмениваясь (как и в предыдущих упражнениях) по принципу "один на один".

Можно попросить участников, чтобы они написали на листах какие-либо тексты, например, стихи или поздравления имениннику. В этом случае, после того, как листы будут разрезаны и розданы, каждый должен собрать именно свой лист или (что, конечно же, значительно сложнее и предполагает знание почерков друг друга) лист какого-либо определенного человека.

Побеждает тот, кто первым правильно сложит лист.

**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.

Эту игру можно использовать и как составную часть или этап каких-либо более продолжительных игр и упражнений (см. игровое упражнение "Социальные роли") или мероприятий (например, когда на каком-либо празднике большое количество людей нужно быстро разбить на команды по 5 человек в каждой).

**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.

Варианты:

**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.

Данные игры не требуют какой-либо специальной подготовки и проводить их могут сами ребята. Проходят они, как правило, в веселой и непринужденной обстановке и очень нравятся как детям и подросткам, так и молодым людям и даже взрослые в них играют с удовольствием.

**Остров.**

При подходе к проведению данной игры также возможны различные варианты и, в первую очередь, это касается вопроса разделения (или не разделения) участников на группы, то есть, либо все участники праздника могут участвовать в создании одного Острова (в этом случае желательно, чтобы количество участников не превышало 10 - 15 человек), либо группа может быть разделена на две или несколько микрогрупп. Организатором этого игрового упражнения определяется:

* количество микрогрупп и участников игры в каждой микрогруппе;
* какие участники и в какую микрогруппу попадают, например, женская и мужская группы, детская и взрослая, каждая семья - это отдельная микрогруппа и др.;
* внести ли в игру дополнительный элемент соревновательности (т.е. сделать что-то вроде конкурса на "самый-самый" Остров), чтобы таким образом стимулировать творчество и активность участников или играть "на интерес".

Суть игры: Каждой микрогруппе выдается лист ватмана и карандаши (ручки, фломастеры) и ставится задача - создать (нарисовать вид сверху) остров. То есть участники определяют и рисуют его форму (конфигурацию), ландшафт (ручьи, горы, реки, озера, леса), какие-то объекты (населенные пункты, отдельные дома и строения, стратегические и промышленные объекты и т.п.). Ими также определяется и фиксируется количество и состав людей, населяющих остров, общественный строй и государственное устройство, полезные ископаемые, промышленность, сельское хозяйство и многое другое.

Если над созданием острова работала одна группа, то представитель ее или все участники должны защищать свой проект перед "специальной комиссией", состоящей из тех, кто не принял участие в игре и отвечая на их вопросы. Если же микрогрупп было две или несколько, то защита проектов может проходить перед оппонентами, которые также могут комментировать защищаемый проект и задавать его создателям различные, в том числе и каверзные, вопросы. Во втором случае возможны следующие подходы к финалу игры: либо перед членами всех групп ставится задача - на основе уже имеющихся проектов создать единый проект (сделать это будет очень нелегко, особенно в том случае, если проекты будут различаться между собой по каким-то принципиально важным признакам), либо выбрать из всех проектов "самый-самый" (возможны также всякого рода номинации: "самый отдыхающий остров", "самый красивый остров" и т.п. и каким-то образом поощрить их создателей (например, дать им самый большой кусок праздничного пирога).

**Волшебные тройки**

Участники игры разбиваются на группы по три человека в каждой (сделать это можно, сыграв в "Атомы - молекулы"). Затем организатор игры сообщает задание: тройка должна выработать общее решение, например, когда, где все члены тройки должны встретиться, для того, чтобы купить какой-либо (какой?) подарок и пойти к кому-либо (к кому именно?) в гости. Но ситуация осложняется тем, что каждый участник лишен одного из каналов восприятия или передачи информации: один слепой, зато он слышит и говорит; другой глухой, но может видеть и двигаться; третий немой: он все видит и слышит, но при этом не может говорить. Для полноты ощущений можно предложить участникам завязать глаза, заткнуть уши, закрыть рот ладонью и т.д.

Игра учит ценить то, к обладанию чему многие привыкли - различные каналы восприятия мира. Кроме того, игра развивает взаимопонимание, стремление искать и способность находить выходы из тупиковых ситуаций.

**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.

Лучшие (на взгляд ведущего, жюри или самих участников) картины могут быть награждены. Все картины можно вывесить где-нибудь здесь же украсив таким образом пространство праздника.

Кудашов Г.Н., Заместитель директора по научно-методической работе ГАУ ДОД ТО "Областной центр дополнительного образования детей и молодежи", преподаватель ТюмГУ, руководитель молодёжного социально-творческого объединения "Искра", кандидат педагогических наук.

[Наверх...](http://www.tvoyrebenok.ru/kommunikativnie_igri.shtml#top)