Управление образования администрации Озёрского городского округа

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования

«Дворец творчества детей и молодёжи»

**Копилка игр волонтерского объединения**

 **«От знакомства до сплочения»**

Ольга Леонидовна Коровина,

педагог дополнительного образования

Озерск

2023

Содержание

[Введение 3](#_Toc148548839)

[Игры на знакомство 4](#_Toc148548840)

[Игры с залом 11](#_Toc148548841)

[Игры на поднятие эмоционального фона 23](#_Toc148548842)

[Одноразовые игры 25](#_Toc148548843)

[Подвижные игры 28](#_Toc148548844)

[Игры на сплочение 35](#_Toc148548845)

[Игры на доверие 39](#_Toc148548846)

[Игры на контактность 41](#_Toc148548847)

[Игры дискуссии 45](#_Toc148548848)

# Введение

Игра – это путь к познанию ребенком самого себя. И это понятие многогранно. Существуют разные игры. Одни развивают мышление и кругозор детей, другие - ловкость, терпение и т.д.

Игра – отличное дополнение к учебному процессу, в развитии важнейших психических свойств, необходимых для труда, приобретение высоких моральных качеств, формирование гражданского сознания.

Игра – важное средство развития и воспитания, средство живое, яркое, радостное. Это сотворение собственного мира, в котором можно установить удобные для себя законы, избавиться от многих житейских сложностей, отдаться мечте и радостям физического или интеллектуального напряжения.

Игра может стать самым эффективным инструментом обновления содержания деятельности детских организаций. Возможность объединения ребят и взрослых в единый союз, его привлекательность при выборе разнообразной деятельности, учет интересов каждого.

Детская игра - сфера активного обогащения личности, поскольку представляет свободный выбор разнообразных общественно значимых ролей и положений, обеспечивает деятельностью, развивающей неограниченные возможности детей, их таланты в наиболее целесообразном применении.

Игра - важнейший вид самостоятельной деятельности детей, способствующий их физическому, психологическому, нравственному развитию.

Игровые методики — важное психолого-педагогическое средство. Они не проводятся во имя дурного развлечения и заполнения пустого времени. Их использование всегда содействует цели воспитания детей. Поэтому проведение игры имеет педагогический замысел, а замысел сопровождается предвидением воспитательного результата. Игра настолько многозначна, многоаспектна, что меняющиеся ракурсы её трактовки позволяют одну и ту же игровую форму использовать во всех возрастных группах. Важно только, чтобы педагог отдавал себе профессиональный отчет в назначении игры, в постановке той жизненной проблемы, которая скрыта в игре и которую педагогу следует выявить, предъявить, обозначить, чтобы найти общее решение.

Игра – это особый вид деятельности.

**Во-первых**, потому, что играть приятно, легко, весело, в игре мы проживаем счастливое состояние.

**Во-вторых**, целевое содержание, расположенное в самой игре, внутри игры (игра есть деятельность, цель которой лежит в самой деятельности) придает весомость каждому моменту игры.

**В-третьих**, любая игра содержит в себе элементы других видов деятельности, а значит, обладает возможностью приобщать человека к какому-то виду деятельности, ещё не освоенному человеком.

**В-четвертых**, в игре минимальное количество правил, соблюдать их нетрудно, а всё остальное - поле для свободного проявления индивидуального «Я».

**В-пятых**, игра — самый демократичный вид деятельности: здесь нет начальников и подчиненных, равенство гарантируется ролевым распределением и диктатом фабулы. В игре все равны и все испытывают счастье от равенства, которого так недостаёт в социальном мире.

Содержанием любой игры является столкновение физико-психологических свойств и качеств играющих, а сами играющие всегда располагаются в определенном социальном пространстве отношений. Поэтому любую игру можно характеризовать как социально-психологическую. Но социально-психологическое содержание в традиционных играх всё-таки выступает некоторым фоном, на котором разворачивается фабула игры.

Организация такого рода игр есть не что иное, как введение детей в проживание социально-духовных отношений к объектам жизни.

Продукт игры— проживаемое детьми в течение игры ценностное отношение. Это выявленное отношение и становится исходным для отбора игровой методики или для создания новой оригинальной игры.

В данном разработке представлены различные игры. Естественно, что здесь описан не полный набор всего того, во что сейчас играют. Да это и невозможно. Каждый новый день привносит новые игры.

# Игры на знакомство

Момент, когда дети оказываются в незнакомом коллективе, для них является очень сложным. Чтобы оказать ребятам поддержку, педагоги и проводят игры на знакомство. Детям, которые переживают период адаптации к новому коллективу, такие игры помогут наладить дружеские отношения в короткий срок.

Данная публикация содержит интересные игры на знакомство для детей подросткового возраста. Эти игры помогут превратить знакомство детей в легкий и интересный процесс.

Игры на знакомство всегда будут к месту:

в летнем лагере;

в школьных классах или группах детского сада, сформированных недавно;

в детском организованном коллективе, где ребята еще не знакомы друг с другом.

Они необходимы, если группе детей предстоит продолжительная совместная работа или общее проживание.

**Цель** игр на знакомство – познакомить детей, устранить скованность в общении.

Игры на знакомства способны оказать помощь в решении следующих **задач:**

- создать атмосферу благоприятствующую общению детей, узнаванию нового друг о друге, сближению;

- сформировать чувство общности, атмосферу сотрудничества и поддержки (это особенно важно для тех детей, которые бояться проявить себя, некоторые не могут даже просто поднять руку, чтобы дать ответ учителю);

- снять стресс, напряжение, скованность, сопровождающие в той или иной степени каждого члена нового коллектива.

Педагог, работая с подростками, должен помнить об их ранимости и быть максимально доброжелательным. Нужно учитывать и то, что в этом возрасте важно тактильное взаимодействие и гендерное общение. Если вы будете проводить знакомство с детьми в игровой форме с учетом этих факторов, успех мероприятия гарантирован.

**«Снежный ком»**

Группа встает в круг и первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое. Третий имя первого, второго и свое. Вместе с именем можно изобразить свой любимый жест, назвать свой любимый напиток, личностное качество (вариант - начинающееся на первую букву имени), хобби и т.п.

**«Имена»**

Собраться в группы по именам и хором прокричать свое имя. Люди с уникальными именами объединяются в одну группу и должны прокричать что-нибудь их объединяющее.

**«5 важных вещей»**

Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча жестами, показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. А затем пара жестами представляет друг друга кругу. Возможны варианты: пять самых страшных для меня вещей, самых неприятных и т.п.

**«Три слова»**

Необходимо каждому участнику рассказать о себе в трех словах.

**«Газетка»**

Группа стоит в кругу. Ведущий в центре, у него в руках свернутая «газетка». Называется имя кого-то из круга, и ведущий пытается его осалить газеткой. Чтобы не быть осаленным, названный должен успеть быстро назвать кого-то еще, стоящего в кругу. Если человека осалили до того, как он назвал имя, он становится водящим. Через некоторое время вводится дополнительное правило: бывший ведущий, как только встает в круг должен быстро назвать какое-нибудь имя. А если он не успевает это сделать до того, как его осалит новый ведущий, он становится ведущим опять. В группе, в которой много малознакомых людей иногда целесообразно, чтобы тот, чье имя назвали поднимал руку, так как ведущий может не ориентироваться в именах.

**«Представиться по-разному»**

Каждый человек в кругу должен "представить себя": изобразить жест, сказать слово, прочитать стихотворение и т.п.

**«Клубочек»**

Играющие становятся в круг. Клубочек перебрасывается от одного играющего другому, сообщая своё имя и увлечение. После того как клубочек полностью размотается (не останется играющих без нитки) - клубочек сматывают, по средствам называния имени и увлечения того, от кого пришла нить клубочка. Тот от кого начал разматываться клубочек должен назвать имя и увлечение последнего, кому пришла нить. О правилах сматывания клубочка заранее сообщать нельзя.

**«Мяч по кругу»**

Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

**«Алфавит»**

Построиться по именам в алфавитном порядке.

**«Карточки» (муравейник)**

Группе раздаются карточки, разделенные на квадраты. В каждом квадрате написано какое-то качество человека. (Например: Я люблю петь. У меня есть собака. Мне грустно. и т.п.) Каждый должен найти людей с данными признаками и вписать их имена на свою карточку, чтобы оказались заполнены все клетки. В упражнение следует включать те качества, которые важны педагогу: интерес к профильной деятельности (я люблю театр), группы по увлечениям (я люблю читать фантастику), качества присущие только участнику, которого хочется "выиграть" в рамках упражнения (пишутся под конкретного человека).

**«Перемена мест»**

Несколько ребят становятся в шеренгу и называют водящему свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами и водящий должен правильно назвать их по именам.

**«Животные на спину»**

Каждому человеку на спину вешается картинка (или название) животного так, чтобы он его не видел. Чтобы отгадать, человек может задавать вопросы окружающим, на которые те отвечают да или нет. (Например: "У меня есть перья? Я хищник? Я живу в воде? и т.п.). Желательно, чтобы вопросы задавали всем. Если человек быстро отгадывает животное, ему на спину можно повесить следующее. Вместо животных можно использовать портреты людей из данной группы. Вопросы следует задавать по поводу их личных внутренних качеств.

**«Поздороваться за руку»**

Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку. Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: "Кто поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?" Выявляются несколько лучших.

**«Имена-качества»**

Каждый придумывает какое-либо качество личности, свойство характера и т.д. начинающееся на ту же букву, что и имя (например Лариса – любовь, Сергей - скромность), которое он мог бы привнести в эту группу сегодня. Подходит для более тесного знакомства.

**«Я никогда не…»**

Участники по очереди говорят фразу, начинающуюся со слов «Я никогда не…». Например, я никогда не прыгал с парашютом. Остальные участники загибают по одному пальцу на руке, если для них утверждение не верно (т.е. они, прыгали с парашютом). Выигрывает тот, у кого останется последний не загнутый палец на руках. Ведущий заранее говорит, что фразы должны соответствовать реальности, и пальцы загибать надо по честному.

**«Давай познакомимся»**

Играющие образуют два круга. Стоящие во внутреннем круге поворачиваются лицом к внешнему. Звучит музыка, играющие в кругах движутся в противоположные стороны. После прекращения музыки участники игры останавливаются друг перед другом, знакомятся, называя имя. Далее вновь звучит музыка, только уже теперь, двигаясь в разные стороны и пробегая мимо знакомого, махают ему рукой. Музыка перестает играть, появляются новые знакомые. Игра продолжается.

**«Расскажи о себе»**

Играющие разбиваются по парам и в течение определенного времени (около 30 сек.) рассказывают о себе своему напарнику. Затем по одному человеку из пары садятся лицом в круг, а за их спинами становятся напарники, которые за определенное время (около 15 сек.) должны рассказать от своего лица то, что они только что услышали от напарника. Потом напарники меняются местами.

**«Мы идем в поход»**

Вы говорите подросткам: «Я еду на север (юг, запад и т.п.) и хочу, чтобы вы все поехали со мной. Сейчас я буду называть вещи, которые я возьму с собой, а вы попробуйте понять логику и назвать вещь, которую возьмете вы. Если догадаетесь, я возьму вас с собой». Логика проста: каждый должен взять вещь, название которой начинается с первой буквы его имени. Т.е. Ваня возьмет валенки, ватман, вымпел и т.п. Маша - мартышку, морковку, Мерседес и т.п.

**«Одеяло»**

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

**«Бинго»**

Участники образуют два круга - один в другом, с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны, обращённые лицом друг к другу, под слова:

**«Мой лохматый серый пёсик»**

У окна сидит.

Мой лохматый серый пёсик

На меня глядит.

БИНГО (2 раза)

Да, Бинго звать его.

Слова «БИНГО» произносятся раздельно по буквам, причём на каждую букву стоящие во внешнем круге ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву - ладоши нового человека. Последняя буква «О» говорится протяжно (удивлённо - радостно) и последние слова («Да, Бинго звать его») пара произносит вместе, держась за руки. После чего участники представляются друг другу по именам. Так продолжается до тех пор, пока все не перезнакомятся.

**«А я еду, а я тоже, а я заяц»**

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

**«Я змея, змея, змея»**

Участники стоят в круге, через одного - мальчик, девочка. Начинает ведущий, подходя к кому-нибудь со словами: «Я змея, змея, змея, я ползу, ползу, ползу, хочешь быть моим хвостом?». Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берёт левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: «А придётся!», и идёт сцепление. Таким образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

**«Дрозд»**

Участники образуют два круга - внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: «Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга». При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щёчкам, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

**«Шляпа»**

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

**«Паровоз»**

Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я - паровоз. Как тебя зовут?» Участник называет своё имя, «паровоз» повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнёс участник. Кто представился, присоединяется к паровозу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

**«Я знаю пять имён»**

Участники стоят в кругу - мальчик, девочка. По очереди каждый игрок называет 5 имён мальчиков и 5 имён девочек данного коллектива, начиная с фразы: «Я знаю 5 имён…».

**«Любимое занятие»**

Все участники сидят в кругу на стульях. Ведущий в центре, он произносит некую характеристику (например: кто любит танцевать, кто играет на гитаре, кто любит мороженое и др.), относящие её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится ведущим.

**«Молекула – хаос»**

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде ведущего: «Молекула по 2, по 3 и т. д.», игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек. Как только звучит команда: «Хаос», участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.

**«История»**

Ведущий делит ребят на две команды, используя любой вариант разбивки. Определяется время для выполнения первого задания (например 5 минут). За это время каждая команда сочиняет о себе историю, используя реальные данные. Например: "Мы живем в Туле, Казани и Москве. Дома у нас 9 собак, 14 кошек, 2 попугая и 1 черепаха. Трех наших мам зовут Ольгами, а еще у нас два папы по имени Саша" и т.д. По истечении назначенного времени каждая команда выбирает рассказчика, и команды как бы меняются местами, то есть команда «А» рассказывает про команду «Б» и наоборот. Побеждает та команда, которая допустит меньшее количество ошибок.

**«Белка»**

В помещении ставятся две скамьи — друг напротив друга. Ребята рассаживаются на них произвольно. Затем ведущий говорит: «Прошу сесть на правую скамью тех, кто любит эстрадную музыку, а на левую — тех, кто любит классику» Ребята переходят на ту скамью, которая им подходит. Затем ведущий снова дает какое-либо задание, и дети снова пересаживаются. Игра рассчитана на ребят 11–13 лет.

**«Дружба»**

Играющие встают по тройкам в затылок друг другу, образуя круг. За кругом находятся два ведущих (если круг большой – две пары ведущих). Ведущие, обходя круг, выбирают одного из любой тройки, знакомятся с ним, встают новой тройкой в круг. Освободившиеся два человека становятся ведущими. Игра продолжается.

**Калейдоскоп**

Ребята образуют круг. Ведущий озвучивает задание, после чего подает сигнал. Игроки должны выстроиться в порядке, который назвал ведущий.

Построения могут быть:

в алфавитном порядке имен либо фамилий;

по любимым цветам;

по месяцам рождения;

по любимым школьным предметам;

по месту проживания и т.д.

**Поле чудес**

Игрок дает остальным подсказки, чтобы они могли отгадать его имя.

Например:

В моем имени содержится 4 буквы;

Первая буква моего имени – «Е»;

В моем имени 2 согласных (Егор).

Игроку, верно отгадавшему имя, достается 1 очко.

**Влюбленная пара**

Среди желающих выбирают одну девочку и одного мальчика. С помощью жестов и мимики они должны изобразить сцену признания в любви, сюжет можно взять из кинофильма. Произносить разрешается только имена друг друга. Победа достается паре, чье выступление будет самым запоминающимся.

**Гороскоп**

Игроки делятся на группы по гороскопу (Львы со Львами, Тельцы с Тельцами). Каждая группа составляет интересный рассказ о своем знаке зодиака, для этого ребята могут использовать любые источники: книги, журналы, интернет. В каждом выступлении должны быть задействованы все игроки из группы.

**Интервью**

Игроки получают по листу бумаги, на котором записаны имя каждого из участников игры и вопросы для интервью. Вопросы заранее составляются организаторами игры. Игра начинается по сигналу. Игроки должны найти того, чье имя записано на листе, и взять у него интервью, записав ответы на том же листе. Выигрывает самый быстрый игрок.

**На досуге**

Каждому игроку достается список с названиями 10 занятий.

Например:

любит играть в футбол;

любит рисовать;

любит кататься на роликах и т.д.

У каждого игрока список дел свой. Их составляют организаторы игры по результатам предварительного опроса либо анкетирования ребят.

Задача участников игры: напротив каждого занятия написать имя товарища, у которого оно любимое. Для этого игрокам придется разузнать о том, кто что любит, у остальных участников игры. Побеждает игрок, раньше всех выполнивший задание.

**Вернисаж**

Каждому игроку вручают лист бумаги и карандаш. Отсчет времени начинается по команде ведущего. Каждый должен придумать для себя эмблему и девиз (крылатое выражение, цитата из известного произведения литературы или кинофильма и т.д.). На листе бумаги нужно нарисовать эмблему и подписать девиз. Когда отведенное время закончится, работы собираются, и из них организуется выставка, где каждый из ребят рассказывает про свое произведение.

**Попутчик**

Игроки разбиваются по парам «попутчиков». Ребятам дается 3 минуты времени на то, чтобы расспросить друг друга о характере, увлечениях, привычках и т.д. Затем все рассаживаются в круг, и каждый сообщает то, что он узнал о своем «попутчике».

Главное в игре – насколько подробным и интересным получится этот рассказ.

**Фанты**

Игроки вытягивают каждый по одной карточке. В карточке записаны 2 задания.

Например:

исполнить песню;

исполнить танец;

рассказать анекдот или смешной случай из жизни;

рассказать о своих увлечениях, друзьях и т.п.

**Знакомство на улице**

Игроки разбиваются по парам. Каждая пара должна сыграть сцену уличного знакомства. Один из напарников играет роль того, кто пытается познакомиться, делать это он должен как можно настойчивей, проявляя всю свою находчивость. Ему требуется узнать имя своего напарника («незнакомца») и его любимое занятие. Задача «незнакомца» - вежливо уходить и увиливать от ответа. Среди желающих познакомиться выигрывает самый напористый, а среди «незнакомцев» - самый изворотливый. Победителей определяют сами игроки.

**Ассоциации**

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

Например:

Я - тезка полководца Македонского (Александр);

Так же звали и сына Юрия Лермонтова (Михаил);

Мое имя – русская версия имени певца Маккартни (Павел);

Мое имя отражает веру во что-то лучшее (Надежда);

Моим именем назван цветок (Лилия);

Мое имя имеет общий корень с названием месяца (Марта) и т.д.

**Минута славы**

Включается музыка, ребята становятся в круг и начинают танцевать. В середину круга вызываются все Димы и Оли. Они танцуют, а остальные хором под музыку называют их имена. Далее в центр вызываются обладатели других имен. Танцы продолжаются до тех пор, пока в середине круга не побывают все ребята.

**Шарики**

Участники получают по воздушному шарику, который нужно надуть и написать на нем свое имя. Подростки встают в подгруппы по 3–4 человека и держатся за руки. Задача участников – удерживать шарики в воздухе, не разжимая рук. К примеру, их можно подкидывать головой и дуть на них. Если какой-нибудь шарик падает, участники должны хором позвать ведущего, прокричав имя на упавшем шарике. По отмашке педагога руки можно расцепить, подхватить шарик и продолжить игру.

**Перемена мест**

Педагог, который стоит в центре круга, называет какое-то умение и предлагает поменяться местами тем, кто умеет это делать. К примеру, говорит: «Танцевать». При этом в момент перемены мест ведущий занимает одно из мест, которое освободилось. Тот, кто остался без места, называет следующее умение. После окончания игры все припоминают, кто менялся местами вместе с ними, называя участников по имени.

# Игры с залом

Очень часто, перед началом дела, представления, концерта, детей, сидящих в зале необходимо “разогреть” – настроить на адекватное восприятие предполагаемого действа. Здесь-то и могут пригодиться следующие игры. Они очень близки к играм-кричалкам, (кстати, их тоже можно использовать для этой цели) и вместе с тем отличаются, так как рассчитаны на сидящего человека.

Начиная играть со сцены, помните, что некоторые игры настраивают детей и подростков на шутливый лад, а это может не состыковываться со сценарием дела. Поэтому, прежде чем выйти играть с залом, поинтересуйтесь, что будет за действие после вас? Сколько у вас есть времени? Какие игры уже знакомы детям?

Так же помните про этику и эстетику. Вы поднимаетесь на сцену. Вы демонстрируете детям образец для подражания. Тут не лишним будет оговорить с ними правила поведения в зале. И раз вы играете, то и сделайте это в шутливой форме.

**«Гол - мимо»**

Зал делится на две половины. Ведущий поочерёдно показывает то левую, то правую руку. Дети, исходя из того, какая рука показывается, кричат:

Правая половина зала - Гол! (поднята правая рука)

Левая половина зала - Мимо! (поднята левая рука)

Если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат – «штанга»

Главное для игроков, не запутаться, так как ведущий может поднять правую руку, но показать ею на левую половину зала.

**«Слон»**

Ведущий: - Вы знаете как чихает слон? А хотите узнать?

Зал делится на три равные части, и каждая группа разучивает свое слово:

Первая группа - ящики.

Вторая группа - хрящики.

Третья группа - потащили.

И затем по взмаху руки ведущего, все дети кричат одновременно - но каждая группа свое слово. Вот так чихает слон.

**«Мы с тобой одна семья»**

Мы с тобой - одна семья:

Вы, мы, ты, я.

Потрогай нос соседу справа.

Потрогай нос соседу слева.

Мы с тобой - друзья.

Мы с тобой - одна семья:

Вы, мы, ты, я.

Обними соседа справа.

Обними соседа слева.

Мы с тобой - друзья.

Мы с тобой одна семья:

Вы, мы, ты, я.

Ущипни соседа справа.

Ущипни соседа слева.

Мы с тобой друзья.

Мы с тобой одна семья:

Вы, мы, ты, я.

Поцелуй соседа слева.

Поцелуй соседа справа.

Мы с тобой - друзья.

**«У тети Моти…»**

Ребята повторяют за ведущим движения и слова:

У тети Моти четыре сына.

Четыре сына у тети Моти.

Они не ели, они не пили.

А только пели один куплет. Правая рука".

После этого ребята вытягивают вслед за ведущим правую руку вперед, и повторяют тот же текст, помахивая рукой.

Затем ребята повторяют слова, только в конце добавляют левую руку. К движениям рук добавляются движения ног, плеч, живота, головы и пр.

**«Паровоз»**

Зал делится на две половины. По взмаху руки ведущего одна половина хлопает в ладоши обычно. Вторая часть детей хлопает в ладоши, сложив их «лодочкой». Ведущий поочерёдно взмахивает то левой, то правой рукой. Реагируя на взмах руки - зал поочерёдно хлопает, изображая стук колёс поезда, постепенно убыстряя темп. Если ведущий поднимает вверх над головой обе руки - дети кричат "ТУ-ТУ"!!!

**«Загадки – нескладушки»**

Ребята должны правильно продолжить предложение.

Ведущий:

Ночью, голову задрав,

Воет серый злой (*отвечают дети*)

Кто в малине знает толк?

Ну конечно серый (*отвечают дети*)

Кто любит по ветвям носиться?

Конечно, рыжая (*отвечают дети*)

Все преграды одолев,

Бьёт копытом верный (*отвечают дети*)

Зимой кору с деревьев ест?

Ну конечно серый (*отвечают дети*)

Дубовый жёлудь любит он.

Конечно - это дикий (*отвечают дети*)

**«Джон – Браун – Бой»**

Данная игра-песня разучивается с детьми заранее, и пропевается. По мере пения слова (с конца фразы) заменяются хлопками в ладоши (количество хлопков соответствует количеству слогов).

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз (*3 раза*).

И уехал на Кавказ.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок) (*3 раза*).

И уехал на Кавказ.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи (хлопок, хлопок)

Джон-Браун-Бой намазал (хлопок, хлопок, хлопок)

И так далее...

**«Чайничек»**

Чайничек - ладони параллельно друг другу

Крышечка - ладошка правой руки - крышечкой

Шишечка - кулачок

Дырочка - пальцы кольцом (знак ОК)

Пар идет - указательным пальцем делаются круги по возрастающей.

По мере пения слова заменяются словом - Ля-ля-ля и движениями рук.

Чайничек c крышечкой.

Крышечка с шишечкой.

Шишечка с дырочкой...

В дырочке пар идет.

Пар идет в дырочку.

Дырочка в шишечке...

Шишечка в крышечке.

Крышечка с чайничком.

**«Колокола»**

Зал делится на пять частей, и каждой группе раздаются свои слова:

1 группа - Блин-н-н-н-н

2 группа - Полблина

3 группа - Четверть блина

4 группа - Нет блинов, одна сметана

5 группа - Блинчики-блинчики

Каждое слово произносится в определённой тональности и в определённом размере, причем увеличивается тон от первого слова к последнему (Блинчики-блинчики - 1/16). Если одновременно произносить эти слова всем залом и правильно выдерживать тон и частоту, то в зале создается ощущение колокольного звона.

**«Качели»**

Слова игры разучиваются с детьми заранее и в первый раз просто поются.

**Ведущий Дети**

Лучшие качели? - Дикие лианы.

Это с колыбели - Знают обезьяны.

Кто весь век качается? - Да! Да! Да!

Тот не огорчается - Никогда!

После того как дети запомнили свои слова, к каждой фразе добавляется свое движение:

1 строка - дети ничего не делают;

2 строка - дети на свои слова хлопают в ладоши;

3 строка - дети на свои слова подпрыгивают на месте;

4 строка - дети и хлопают и подпрыгивают.

После этой игры ведущий вполне может поблагодарить детей за доставленное зрелище - увидеть столько обезьянок в одном месте.

**«Иностранные языки»**

Ведущий предлагает взять всем известную песню:

Жили у бабуси

Два веселых гуся.

Один серый, другой белый.

Два веселых гуся.

И попробовать спеть ее на другом языке. Все гласные в словах необходимо поменять на какую-нибудь одну. Если заменить все гласные на "А", то на английском языке эта песня будет выглядеть так:

Жала а бабаса

Два васалах гаса.

Адан сарай, драгай балай.

Два васалах гаса.

Польский – «Э»; Испанский – «И»; Французский – «Ю»; Немецкий – «У»; Английский – «А»; Японский – «Я»;

**«Охотник»**

Играющие вслед за ведущим повторяют слова и движения.

|  |  |
| --- | --- |
| **Слова** | **Действия** |
| Собрался охотник на охоту. Надел шляпу, сапоги, взял ружье и |
| пошел по дороге, | *Топают ногами.* |
| затем по песочку, | *Потирают ладонью о ладонь.* |
| по бревнышкам через мостик, | *Ударяют кулаками в грудь.* |
| по болоту с кочки на кочку, | *Хлопают в ладоши.* |
| по тропинке. | *Хлопают по коленям.* |
| Устал. «Уфффф!» Сел на пенек, осмотрелся, увидел за кустом медведя, испугался и побежал обратно.  |
| по тропинке, | *Хлопают по коленям.* |
| по болоту с кочки на кочку, | *Хлопают в ладоши.* |
| по бревнышкам через мостик, | *Ударяют кулаками в грудь.* |
| затем по песочку, | *Потирают ладонью о ладонь.* |
| пошел по дороге. | *Топают ногами.* |
| Прибежал домой, снял сапоги, шляпу, ружье. Устал. «Уфффф!», рассказал жене, как пошел  |
| по дороге, | *Топают ногами.* |
| затем по песочку, | *Потирают ладонью о ладонь.* |
| по бревнышкам через мостик, | *Ударяют кулаками в грудь.* |
| по болоту с кочки на кочку, | *Хлопают в ладоши.* |
| по тропинке. | *Хлопают по коленям.* |

**«Орлятский дождик»**

1. По левой ладошке легко постукиваем указательным пальцем правой руки.

2. Потом добавляем второй палец и постукиваем двумя.

3. Затем три пальца.

4. Четыре.

5. Пять.

6. Хлопаем всей ладонью.

7. Хлопаем только пальцами.

8. Убираем один палец и стучи четырьмя.

9. Три пальца.

10. Два.

11. Один.

 **«Картошка»**

Пусть на любой ваш вопрос ребята отвечают: «Картошка». Вопросы могут быть обращены ко всем, а иногда лучше спросить одного. Например: «Что у тебя на этом месте?» (показав на нос). Реакцию зала нетрудно представить. Вот несколько вопросов, которые можно задать:

1. Что вы кушали сегодня на обед?
2. А что вы хотели бы съесть на ужин?
3. А кто это опаздывает и сейчас входит в зал?
4. Что привезла вам в подарок мама?
5. О чем вы мечтаете ночью?
6. Как зовут твою любимую собаку?... и так далее.

Победителям — самым внимательным ребятам — вручите в конце игры шуточный приз — картофелину.

**«Пол, нос, потолок»**

Правой рукой покажите на пол и назовите: «Пол». Затем покажите на нос, скажите «Нос», а потом поднимите руку вверх и произнесите: «Потолок». Ваша цель запутать ребят. Ребята должны внимательно слушать и показывать правильно.

**«Пожалуйста»**

Попросите ребят выполнять все ваши команды, но при условии — вы будете предельно вежливы — после команды вы скажете слово «пожалуйста». Если вы это слово не скажете, команда не выполняется. Итак, «Поднимите правую руку вверх, пожалуйста... левую руку тоже поднимите, вверх, пожалуйста. Пожалуйста, сцепите руки... и теперь дружно расцепите...» Увидели, сколько в зале невнимательных? Весело прокомментируйте итоги игры.

**«Ежики»**

Все сидящие в зале должны повторять за вами слова изображая некоторые из них движениями рук:

Прибежали, прибежали (*имитируете движения бегуна*)

Ежики, ежики,

Наточили, наточили (*изображаете руками заточку*)

Ножики, ножики,

Прискакали, прискакали (*делаете скачущие движения*)

Зайчики, зайчики.

Ну-ка, вместе, ну-ка, дружно:

Девочки! — Мальчики!

**«Поехали...»**

Все должны хлопать по коленям и хором приговаривать: «Поехали, поехали, поехали...» При этом игроки смотрят на ведущего и слушают его. Он, прерывая «движение», называет и показывает части тела (затылок, нос, глаза и т.д.). Ребята вслед за ведущим должны показать у себя ту же часть, которую он назвал. Нужно быть внимательным, так как ведущий может обмануть, показав одно, а сказав другое.

**«Кто? С кем? Куда? Зачем?»**

Все, на кого вы показываете, должны мгновенно среагировать и ответить на ваш вопрос. Только при этом отвечать нужно словами, начинающимися на одну букву. Например, на букву «М».

Вы: Кто? 1 ребёнок: «Мама».

Вы: С кем? 2 ребенок: «С Машей»

Вы: Куда? 3 ребенок: «В Москву»

Вы: Зачем? 4 ребенок: «За молоком»

Вы объявляете очередную букву, быстро задаете вопросы и показываете, кому они адресованы. На размышление – доли секунды.

**«Гиппопотам»**

Дети повторяют каждую фразу за ведущим и выполняют действия.

Меня укусил гиппопотам (*разводят руки в стороны*)

От страха я на дерево залез (*показывают, как лезут на дерево*)

И вот я здесь (*показывают руками на себя*)

А рука моя там (*одну руку отводят в сторону*)

Меня укусил гиппопотам (*разводят руки в стороны, но отведенную на предыдущей фразе руку не возвращают, а держат ее в этом положении до самого конца игры*)

И так далее про все части тела, не забывая про то, что уже гиппопотам «откусил»

**«Два гнома»**

Зал заранее делится на две половины. Каждая группа разучивает свои слова. Когда ведущий, после своей фразы - вопроса, показывает правую руку, то кричит "Петька", когда левую - кричит "Васька". Когда поднимаются обе руки, то кричат две команды. Кто дружнее? Кто громче?

***Ведущий:*** На солнечной поляночке стоит красивый дом. А рядом с этим домом стоит весёлый гном. Гном, гном, как тебя зовут?

***Дети:*** Васька, у меня рубашка в клетку.

Я пришёл к вам детки, что бы съесть конфетку.

***Ведущий:*** На солнечной поляночке стоит красивый дом. А рядом с этим домом стоит весёлый гном. Гном, гном, как тебя зовут?

***Дети***: Петька, у меня штаны в горошек.

Я пришёл из сказки, потому что я хороший.

**«Ку-ку»**

Во время этой игры руками делаются движения: щелчок пальцами рук, удар по коленям, хлопок в ладоши. Дети произносят слово КУ-КУ столько раз, сколько пальцев показывает ведущий. При продолжительной игре, ведущий показывает большее количество пальцев, и когда дети начинают дружно КУ-КУкать, ведущий крутит указательном пальцем у виска.

**«Голова – рамена»**

Слова данной игры заранее разучиваются с детьми. Ведущий поет вместе со всеми песню, по очереди показывая на те части тела, которые упоминаются:

Голова – голова; рамена – плечи; колена – колени; пальцы - щёлкает пальцами; очи – глаза; уши – уши; уста – губы; нос - нос

И постепенно увеличивает темп, произнося слова:

Голова – рамена – колена - пальцы,

Колена – пальцы – колена - пальцы,

Голова – рамена – колена - пальцы,

Очи, уста, уши, нос.

Задача играющих успеть за ведущим и не сбиться в последовательности.

**«Мы музыканты»**

Это польская игра. Слова сопровождаются движениями, характерными тому музыкальному инструменту, про который поется. Если поется про часть тела, то по ней похлопывают. На последней фразе при слове “Хей” правая рука резко отводится в сторону и вверх.

Старайтесь делать ударение в словах на первый слог. Все слова и движения повторяются за вожатым

Мы музыканты-кепиа-таланты

Мы умэм грать

Я умэм грать

На чипчицах (*скрипка*)

(*руки ставятся на воображаемую скрипку*)

Чип-чи-дари-вэри-вэрчи (*3 раза*)

Чип-чи-дари-хей

Мы музыканты-кепиа-таланты

Мы умэм грать

Я умэм грать

На пьянино (*пианино*)

(*изображается игра на пианино*)

А-пьянино-ино-ино (*3 раза*)

А-пьянино-хей

Мы музыканты-кепиа-таланты

Мы умэм грать

Я умэм грать

На пузе (*живот*)

(*стучат по животу*)

Пуза-таки-пуза-таки (*3 раза*)

Пуза-таки-хей

Мы музыканты-кепиа-таланты

Мы умэм грать

Я умэм грать

На нервах (*нервы - поётся протяжно*)

(*руки разводятся в стороны из центра груди*)

Нэрва-таки-нэрва-таки (*3 раза*)

Нэрва-таки-хей

**«Колпак»**

Во время проведения игры слова одно за другим заменяются на движения.

Колпак мой треугольный,

Треугольный мой колпак,

А если он не треугольный,

То это не мой колпак.

Колпак – руки ставятся конусом над головой;

Мой – правая рука кладется на грудь;

Треугольный – указательными и большими пальцами рук показывается треугольник;

Он – рукой указывают вперед;

Не – машут правой рукой перед собой;

**«Шар»**

Во время проведения игры слова одно за другим заменяются на движения.

Летит, летит по небу шар

По небу шар летит,

Но знаем мы, до неба шар,

Никак не долетит

Летит – показываются взмахи руками, изображается полет;

По небу – указательный палец правой руки поднимают вверх;

Шар – руками обводится круг перед собой;

Но знаем – руки прислоняются к груди;

Мы – руки разводятся перед собой;

Никак не – руки перекрещиваются;

**«Барыня»**

Зал делится на три части. Каждая группа разучивает свои слова:

Первая группа - В бане веники мочёны.

Вторая группа - Веретёна не точёны.

Третья группа - А солома не сушёна.

Все вместе разучивают - Барыня - барыня, сударыня – барыня.

По команде ведущего, та часть детей, на которую он показывает рукой говорит свои слова. Если ведущий поднимает вверх обе руки все дети поют последнюю строчку. У вас получится прекрасный большой хор, способный выступать на любом представлении.

**«Кавалерия»**

Играющие вслед за ведущим повторяют слова и движения, постепенно увеличивая общий темп.

|  |  |
| --- | --- |
| **Слова** | **Действия** |
| Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь!  | Топают ногами. |
| Трах-трах-пулемет! | Сжатыми кулаками изображают стрельбу. |
| Выше-выше самолет! | Подбрасывают ладонями к верху невидимый шар. |
| Бум, артиллерия! | Хлопают в ладоши. |
| Несется кавалерия! Ура! | Размахивают воображаемой шашкой. |

**«Ипподром»**

Играющие вместе с ведущим размеренно хлопают по коленям, имитируя топот копыт.

Ведущий: Кони выходят на старт. Трибуны ревут.

Играющие имитируют крики и возгласы поддержки.

Ведущий: Внимание! На старт! Марш!

Играющие вместе с ведущим постепенно убыстряют «бег».

Ведущий: Барьер!

Играющие делают один хлопок сразу двумя ладонями.

Ведущий: Двойной барьер!

Играющие делают два хлопка сразу двумя ладонями.

Ведущий: Бежим по мостовой.

Играющие вместе с ведущим поочередно ударяют себя кулаками в грудь.

Ведущий: Бежим по траве.

Играющие трут ладонью о ладонь.

Ведущий: Трибуны пани.

Девочки кричат слова поддержки свои коням: «Давай, давай!», «Эгей!» и так далее.

Ведущий: Трибуны панов.

Мальчики кричат слова поддержки свои коням: «Давай, давай!», «Эгей!» и так далее.

Ведущий: Скоро финиш.

Играющие вместе с ведущим убыстряют удары по коленям.

Ведущий: Финиш! Награждение победителей!

Все хлопают в ладоши.

**«Цирк не приехал»**

Реквизиты игры: карточки с заданиями, фонограммы песен, мячики, шнурки. Суть игры: в город не приехал цирк, а зрители уже собрались в зале и ждут начала представления. Что делать?! Конферансье предлагает сидящим в зале самим устроить представление. На столе или на полу раскладываются карточки с заданиями, надписью вниз. Выходит доброволец и вытягивает любую карточку.

Ему дается время на подготовку, а потом под гром аплодисментов он выполняет задание. И так - пока не закончатся задания. Примеры заданий: спеть песню под фонограмму, показать фокус, жонглировать мячами и т. п.

**«Ой – ля – калина»**

Я буду показывать движения и напевать слова, а вы должны повторять вместе со мной.

Слова такие:

Шпивай-мо (нараспев, протяжно)

(Ритмично хлопает по коленям.)

Ой (хлопает по коленям)

Ля (Хлопает в ладоши)

Калина (щелкает пальцами)

Ой (хлопает по коленям)

Ля (хлопает в ладоши)

Ку-ку (щелкает пальцами).

Повторять три раза, темп можно менять. В ходе игры каждый раз увеличивается количество слов "ку-ку" от одного до пяти (не забывая щелкать пальцами), а потом уменьшать от пяти до нуля. Когда слово "ку-ку" не поется (на нуле), делают просто паузу.

**«Капуста – морковка»**

Ведущий: Давайте вспомним, как растут морковка и капуста. Морковка вверх, капуста вниз.

Показывает: руки вытянуты вперед. Итак, вытягиваем руки, как я. Когда я говорю «морковка», руки вниз, а когда «капуста», руки вверх. Внимательно слушайте меня, потому что мои руки будут показывать, когда правильно, когда неправильно.

Ведущий в быстро говорит то «морковка», то «капуста».

**«У оленя дом большой»**

Ведущий напевает следующие слова:

- У оленя дом большой (*поднимает скрещенные руки над головой, изображая рога оленя*).

- Он глядит в свое окошко (*имитирует окошечко*).

- Заяц по полю бежит (*изображает бег на месте*).

- В дверь к нему стучит (*стучит в воображаемую дверь*).

- Тук, тук, дверь открой (*имитирует стук в дверь и тянет на себя ручку воображаемой двери*).

Там в лесу охотник злой (*показывает большим пальцем назад, затем имитирует ружье*).

- Заяц, заяц забегай (*машут руками над головой, изображая уши зайца, затем делают приглашающий жест*).

— Лапу мне давай (*сцепляют руки в замок*).

**«Мы охотимся на льва»**

- Мы охотимся за львом (*хлопают руками по коленям*)

- Не боимся мы его (*покачивают головой*)

- Будем драться насмерть с ним (*хлопают руками по коленям*)

- И, конечно, победим, ух! (*победно выбрасывают вверх руку*)

- Ой, кто же там? (*прикладывают руку козырьком к голове*)

- А, это лес!

- Над ним не пролетишь (*поднимают руки вверх и описывают дугу*)

- Под ним не проползешь (*описывают дугу снизу вверх*)

- Вокруг не обойдешь (*как будто охватывают руками большой надувной мяч*)

- Надо ж напрямик! (*взмах рукой вперед*)

Далее слова повторяются сначала, но слово "лес" заменяется словами: пруд, тополь, нора, хвост, постепенно понижая интонацию.

(Ребята копируют интонацию ведущего.)

После слов:

— А, это хвост...

Над ним не пролетишь,

Под ним не проползешь,

Вокруг не обойдешь,

Надо ж напрямик.

Побежали! (*Ударяя руками по коленям, ребята изображают быстрый бег*.)

Далее звонким голосом ребята проигрывают первый куплет до слов: - И, конечно, победим, ух!

**«Возьми приз»**

Руководитель объясняет, что при слове три надо взять приз и начинает свой рассказ:

Однажды щуку мы поймали,

Распотрошили, а внутри,

Рыбешек мелки увидали,

Да не одну а целых … пять!

Мечтает мальчик закаленный

Стать олимпийским чемпионом,

Смотри на старте не хитри,

А жди команду: «раз, два, … марш!

Когда стихи запомнить хочешь,

Их не зубри до поздней ночи,

А про себя их повтори,

Разок, другой, а лучше … пять!

Недавно поезд на вокзале

Мне три часа пришло прождать.

Ну что ж, друзья, вы приз не взяли,

Когда была возможность взять!

**«Ежики 2»**

Два прихлопа (*хлопки*)

Два притопа (*топает ногами*)

Ежики, ежики (*руками показывает клубочки*)

Бег на месте – 2 раза (*движения рук вперед, назад*)

Ножницы, ножницы (*движение скрещенных рук*)

Наковальня, наковальня (ударяем кулаком об кулак)

Зайчики, зайчики (*показываем ушки зайчат*)

Ну-ка, дружно, (*кричат девочки*)

Ну-ка, вместе (*кричат мальчики*)

Девочки, мальчики (*все вместе*)

**«Три фразы»**

Ведущий: «Ребята, я назову сейчас три фразы. Сумеете ли вы их повторить?»

- Сегодня хорошая погода… (*все повторяют*)

- У нас прекрасное настроение… (*все повторяют*)

- А вот вы уже и проиграли… (*ребята спрашивают «Почему?»)*

В этом их ошибка, т.к. это была третья фраза.

**«Покупки бабушки»**

*Слова повторяются за ведущим.*

Купила бабушка себе курочку.

Курочка по зернышку кудах-тах-тах (*показывает руками как клюет курочка*).

Купила бабушка себе уточку.

Уточка тюрюх-тюх-тюх (*показывает руками, как плывет уточка*).

Курочка по зернышку кудах-тах-тах (*слова сопровождаются движениями*).

Купила бабушка себе индюшонка.

Индюшонок фалды-балды (*на слова фалды – рука вправо, на слова балды – рука влево*).

Уточка тюрюх-тюх-тюх.

Курочка по зернышку кудах-тах-тах.

Купила бабушка себе кисоньку.

А кисуня – мяу-мяу (*кистью руки показывает как умывается кошка*).

Индюшонок фалды-балды.

Уточка тюрюх-тюх-тюх.

Курочка по зернышку кудах-тах-тах

(*слова сопровождаются соответствующими движениями*).

Купила бабушка себе собачонку.

Собачонка гав-гав (*кистями рук показывает как лает собака*).

А кисуня – мяу-мяу.

Индюшонок фалды-балды.

Уточка тюрюх-тюх-тюх.

Курочка по зернышку кудах-тах-тах

(*слова сопровождаются соответствующими движениями*).

Купила бабушка себе коровенку.

Коровенку муки-муки (*руками показывает какие рога у коровы*).

Собачонка гав-гав.

А кисуня – мяу-мяу.

Индюшонок фалды-балды.

Уточка тюрюх-тюх-тюх.

Курочка по зернышку кудах-тах-тах

(*слова* *сопровождаются соответствующими движениями*).

Купила бабушка себе поросенка.

Поросенок хрюки-хрюки *(рукой показывает, какой пятачок у поросенка*).

Коровенка муки-муки.

Собачонка гав-гав.

А кисуня – мяу-мяу.

Индюшонок фалды-балды.

Уточка тюрюх-тюх-тюх.

Курочка по зернышку кудах-тах-тах

(*слова сопровождаются соответствующими движениями*)

Купила бабушка себе телевизор.

Телевизор время – факты (*руками показывает экран телевизора*).

Дикторша ля-ля-ля-ля-ля.

**«Эхо»**

Ведущий: Можно ли стать эхом? А как? Скажите, как отвечает эхо? Если я спрошу: «Сколько времени сейчас?» Что оно мне ответит? «Час! Час!» – правильно. А может ли ответить эхо: «Одиннадцать часов пятнадцать минут»? Конечно нет. Итак, правила игры вам понятны? Начинаем играть.

Собирайся детвора! - Ра! – Ра!

Начинается игра! - Ра! – Ра!

Да ладошек не жалей! - Лей! – Лей!

Бей в ладоши веселей! - Лей! – Лей!

Сколько времени сейчас? - Час! – Час!

Сколько будет через час? - Час! – Час!

И неправда: будет два! - Два! – Два!

Думай, думай, голова! - Ва! – Ва!

Как поет в селе петух? - Ух! – Ух!

Да не филин, а петух! - Ух! – Ух!

Вы уверены, что так? - Так! – Так!

А на самом деле как? - Как! – Как!

***Если дети закукарекают – штраф и игра продолжается***

Сколько будет дважды два? - Два! - Два!

Ходит кругом голова! - Ва! – Ва!

Это ухо или нос? - Нос! – Нос!

*Ведущий держится за ухо*

Или может сена воз? - Воз! – Воз!

Это локоть и глаз? - Глаз! – Глаз!

*Ведущий показывает на локоть*

А вот это, что у нас? - Нас! – Нас!

*Ведущий показывает на нос. За ошибку – штраф.*

Вы хорошие всегда? - Да! – Да!

Или только иногда? - Да! – Да!

Не устали отвечать? - Чать! – Чать!

*При ответе «нет» – штраф*.

Разрешаю помолчать

А этими небольшими конкурсами можно заполнить паузы между представлениями либо провести внутри какого-нибудь глобального конкурса.

* **Кольцовка** - участники должны по очереди называть слова на заданную тему: это может быть предметы одежды, музыкальные инструменты, или просто комплименты даме. Тот, кто не может продолжить - проигрывает. На ответ каждому из участников даётся секунд 5-10, которые громко и страшным голосом отсчитываются. Это приводит участника в полнейшее смятение, и вымывает из головы последние мысли.
* **Яблочко** - эта игра связана с передачей предмета двумя или несколькими командами. Этим предметом будет яблоко, и держать его нужно будет, зажав между подбородком и шеей, спрятав руки за спину. Начали! Команда, через которую яблоко прошло первым, выигрывает.

Регулятор громкости. Очень простой способ быстро успокоить зрительный зал и установить тишину, когда все друг с другом разговаривают и на обычные просьбы уже не реагируют. Встаёте на сцене лицом к залу и объявляете, что ваши вытянутые руки являются своеобразным регулятором громкости в зале. Горизонтальное положение (руки в стороны) - тишина, веритикальное (одна вверх, другая вниз - максимум). В печении пол - минуты крутите руки, поднимая и опуская громкость зала, обязательно дав возможность вдоволь покричать "с разрешения" ведущего. Потом резко ставите руки в горизонтальное положение, и в результате полная тишина в зале.

# Игры на поднятие эмоционального фона

**Брейн - ринг**

Группа делится на несколько команд. От каждой команды к ведущему подходит по человеку и он им на ухо говорит слово, которое они должны жестами донести до своей команды. Кто быстрее. Показывать на сам предмет нельзя.

**МПС**

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

**«Ха-ха-ха»**

Задача игроков состоит в том, чтобы не засмеяться. Играющие садятся или становятся в круг и один из участников произносит как можно серьезнее: «Ха!». Следующий говорит: «Ха-ха!». Третий: «Ха-ха-ха!» и так далее. Тот кто произнесет неправильное количество «Ха!» или засмеется – становится зрителем. Зрители могут смешить остальных участников игры. Игра заканчивается тогда, когда засмеется последний участник игры.

**«Учреждения»**

*Оборудование:* карточки с названиями.

*Продолжительность игры*: 10 минут.

*Предполагаемое количество игроков*: любое.

Ведущий приглашает нескольких участников, выстраивает их в одну линию, говоря: "Где вы сегодня были, в каких учреждениях, сейчас узнаем мы". Затем просит игроков повернуться на 180?, и следя за тем, чтобы игроки не смогли прочесть надписи, вешает им на спину таблички с надписями: "Баня", "Вытрезвитель", "Роддом", "ЗАГС" и пр. Ведущий задает вопросы, на которые просит поочередно отвечать каждого участника:

1. Как вы попали в данное учреждение?

2. С кем там были?

3. Что вам особенно понравилось?

4. Как долго там пробыли?

5. Часто туда будете приходить?

6. Друзьям посоветуете побывать?

Участники ни в коем случае не должны знать, что написано на их "спинах". Для пущей верности можно даже завязать игрокам глаза платками.

**«Ньеман папарушка»**

Играющие становятся в круг, руки кладут друг другу на плечи (можно просто взяться за руки). Разучиваются следующие слова:

Ньеман, ньеман, ньеман, папарушка,

Ньеман, ньеман, ньеман, папасан,

Ньеман, ньеман, ньеман, папарушка,

Ньеман, ньеман, ньеман, папасан,

О-о-о-о-о-о-о-о-о, Yes!

Произнося первую и третью строчку, участники двигаются приставными шагами вправо; произнося вторую и четвертую – влево. «О-о-о-о-о-о-о-о-о», - напевается на мотив «Катюши» с наклонами вперед-назад. «Yes!»,- выполняется с характерным движением руки и ноги. Затем игра повторяется с ускорением.

**«Идет бычок качается»**

Под стихи Агнии Барто «Идет бычок качается»(1 четверостишие) играющие идут по кругу простыми шагами. Потом идет повтор того же четверостишия, на которое все идут в обратную сторону, согнув в коленях. А руки положив себе на плечо. И так далее.

Играющие встают в одну шеренгу. Плечо к плечу. Ведущий стоит первым и спрашивает рядом стоящего: Ты не видел медведя?! И немного сгибает колени. Тот говорит: Нет! Задает тот же вопрос следующему и т.д. Последний игрок спрашивает первого. Далее ведущий задает вопрос: А он очень страшный? И садится на корточки. Ему отвечают: Не знаю. И так далее. Последний спрашивает ведущего и тот отвечает: Очень! Так почему же мы не убегаем?! После этих слов ведущий толкает всю шеренгу.

**Взглядом поменяться**

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

# Одноразовые игры

**Верблюд**

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

**«Аплодисменты»**

Все становятся в круг. Несколько человек (участники) отходят на небольшое расстояние. Их задача: сделать что-то необычное, чтобы все им зааплодировали. Задача все, кто стоит в кругу: повторять все движения за участниками. Аплодисменты прозвучат только после того, как участники сами зааплодируют.

**Дикая обезьяна**

Эта игра еще известна под названием "Бухарский осел". несколько желающих выводится из зала или просто подальше от места расположения общего круга, чтобы они не видел и не слышали оставшихся. Ведущий говорит: "Один участник вернется, а мы скажем, что здесь симпозиум самых диких обезьян и ему нужно определить, кто же самая дикая. Для этого, - скажем мы, - ты должен спросить: "Кто здесь самая дикая обезьяна?" Все закричат? "Я! Я!" С двух попыток ты должен угадать, кто же эта обезьяна. А самая дикая - эта та, кто громче всех кричит и сильнее бьет себя кулаком в грудь. Итак, две попытки. Он будет спрашивать, а мы орать. После двух попыток он на кого-нибудь укажет. Мы все как бы удивимся и скажем, что он угадал. Тот на кого показали, как на самую дикую обезьяну, выходит. Мы кого-то загадываем вроде бы по-настоящему, и когда вернется второй ведущий и начнет спрашивать, первый раз мы закричим, а второй \_ наберем воздух для крика и \_ станет ясно. Игра протекает согласно данной инструкции.

**Да – нет – да**

Из зала вызывается три мальчика и три девочки. Ведущий оставляет себе одного участника противоположного пола из шести. А остальных уводят, чтобы они не подслушивали и не подглядывали. С оставшимся участником договариваются, что он будет отвечать на вопрос в последовательности "Да" \_ "Нет" \_ "Да". И так три раза на три ответа.

Ведущий задает такие вопросы:

* Ты знаешь, что это?
* Ты знаешь, для чего это?
* А хочешь узнать?

В первой серии ведущий показывает на ладонь, и после согласия узнать, для чего она нужна, пожимает ладонь участника. Во второй серии ведущий показывает на плечо и после 3-го ответа нежно обнимает за плечо участника. В третьей серии ведущий показывает на губы и после 3-го ответа, вытягивает свои губы к участнику как бы хочет поцеловать, и потом играет на губе как маленький. После ведущий садится в зал, а на его место встает 1-й участник. И для него вызывается второй участник противоположного пола. Так по очереди проходят все шесть участников.

**Знаешь ли ты Яцека?**

Желающих человек 8-10, выстраивают в колонну и очень тесно сжимают плечами. Ведущий подстраивается перед первым и спрашивает: "Знаешь ли ты Яцека? Яцек вот такой!" И показывает, вытягивая руки на уровень головы. Первый спрашивает у второго: и повторяет движение ведущего. Второй - у третьего и т.д. Причем, руки остаются в том же положении. Затем ведущий снова начинает круг, но руки остаются на уровне живота. Опять повтор - руки на уровне коленей. И, наконец, руки почти касаются пола. Когда все оказываются в таком неудобном положении, ведущий говорит: "Знаешь ли ты Яцека? Яцек вот такой!" И с этими словами сильно толкает корпусом первого играющего.

**Любовный рассказ**

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

**Палата номер 6**

Двух желающих выводят за пределы слышимости. Вожатый говорит, что все - пациенты-психи из палаты номер 6. Вышедшие - доктора- должны определить синдром нашей болезни. Они, проходя по кругу, будут задавать по одному вопросу. Но отвечать на вопрос, который был задан игроку, должен тот, кто сидит от него через одного человека, то есть четвертый в круге отвечает на вопрос, заданный второму, пятый \_ третьему и т.д. Первые двое отвечают: "Сам дурак" или что-то в этом духе. Когда входят "доктора", во-первых, говорят, что они - врачи, а вокруг - больные из палаты №6. Объясняют, что им нужно задавать по одному вопросу, чтобы понять синдром болезни: сдвиги по фазе в левую сторону на два такта.

**Идти по часам**

У группы собираются часы и прочие небольшие, но ценные предметы и раскладываются по полу. Человека выводят на край комнаты, просят хорошенько запомнить расположение предметов и завязывают глаза. Его задача - дойти до другого конца комнаты. Тем временем часы незаметно убирают (а на их место можно положить что-то типа орехов): подсказывают человеку "как аккуратно идти" и громко "переживают" от "раздавленных" часов. Пока он снимает повязку, часы укладываются на место.

**Кисочки (каляка-маляка)**

Участники располагаются по кругу на корточках, руки держат на полу перед собой, причём большие пальцы правой и левой руки присоединены друг к другу, а мизинцы к мизинцам соседей. Дети друг у друга спрашивают ласково по кругу: «Наташенька, ты знаешь игру «Кисочки»? Наташенька отвечает ласково: «Нет, Зиночка, я не знаю игру «Кисочки», но сейчас спрошу у Юрочки. Юрочка, ты знаешь игру «Кисочки»? и т. д., пока все не спросят. Когда спрашивают у первого (он же ведущий), тот отвечает: «Нет, не знаю, сейчас спрошу у всех. Ребята, вы знаете игру «Кисочки»? Дети отвечают: «Нет». Ведущий говорит: «А зачем тогда здесь сидите?», при этом слегка толкает плечом тех, кто сидит рядом. Таким образом, весь круг падает.

**«Свисток»**

Игра начинается с того, что нескольких человек, не знающих этой игры, ведущий просит выйти из комнаты. Оставшиеся участники встают в круг, а ведущий надевает себе на шею свисток на веревочке таким образом, чтобы сам свисток оказался у него на спине. После этого в комнату приглашают одного из вышедших (водящего), его задача – найти у кого из игроков свисток. Вначале водящий закрывает глаза, а ведущий тем временем подходит к одному из игроков, чтобы тот просвистел. Далее ведущий продолжает перемещаться по кругу (достаточно быстро), игроки при этом незаметно свистят, а водящий, уже с открытыми глазами, пытается определить у кого из игроков свисток.

**«Кенгуру»**

Перед началом игры, ведущий просит несколько человек, не знающих данной игры выйти в другую комнату. В это время все остальные игроки вместе с ведущим загадывают какое-нибудь животное. После этого в комнату приглашается один из игроков и ведущий говорит ему на ухо название животного, загаданного ранее участниками. Самое главное, чтобы игрок не понял, что все остальные уже знают название этого животного. Задача игрока – при помощи мимики и жестов, не прибегая к словам, объяснить всем остальным, что же это за животное. Задача остальных игроков – называть различные варианты кроме правильного. Если объясняющий уже устал, по сигналу ведущего игроки хором громко называют животное. После этого можно приглашать следующего участника и продолжать игру.

**«Стеночка»**

Играющие встают около стены и кладут на нее руки. Ведущий задает вопросы. Если играющий отвечает «Да», то он передвигает руки вверх, а если он отвечает «Нет», то вниз. Последний вопрос ведущий задает такой: Вы умные люди?! Так чего на стенку лазите?!

**«Школа огородных пугал»**

Играющие повторяют за ведущим все движения. Ведущий: Сейчас мы с вами проведем небольшую разминку. Поднимите правую руку вверх, потрясите кистью, поднимите вверх левую руку, покачайте руками. Пошумите, как шумят березы ш-ш-ш! Помашите руками, как птицы, покричите: Кыш-Кыш! Разведите руками в стороны, пожужжите, как самолеты. Поздравляю вас, вы прошли школу огородных пугал!

**«Подумай»**

Ответь на вопросы:

На руках 10 пальцев. Сколько пальцев на 10 руках?

1 велосипедист выехал из Москвы, другой на 30 минут позже из Малоярославца. Оба едут навстречу друг другу. Один делает по 22, другой по 26 километров в час. Кто из них будет находиться дальше от Москвы, когда они встретятся?

4 человека ждали поезд 8 часов. Сколько времени ждал каждый?

10 вагонов поезда проехали 50 километров. Сколько километров проехал каждый вагон?!

# Подвижные игры

Там, где подвижная игра, нет места скуке. Эти игры помогают сделать эмоциональную разведку, лучше познакомиться с ребятами. Подвижные игры всегда требуют от играющих двигательных усилий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах. Особенность подвижных игр – их соревновательный, творческий коллективный характер. В них проявляется умение действовать вместе с командой в непрерывно меняющихся условиях.

**«Заяц без логова»**

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

**«Золотое зернышко»**

Играющие выбирают водящего и разбиваются на пары, которые становятся в круг, одна пара недалеко от другой. Водящий начинает игру. Он подходит к какой-либо паре и говорит:

-Добрый День! Что у тебя?

-Золотое зернышко - отвечает 1 из пары.

-Что за него?!

-Гору снега и озера вод!

Ответив, стоящие разбегаются в разные стороны и бегут по кругу, а водящий становится на их место. Тот из игроков, кто 1 вернется на свое место, становится в пару с водящим, а опоздавший начинает водить, отправляясь с вопросами к другой паре.

**«Не зевай!»**

Играющие сидят на стульях вдоль стены. Водящий, стоя перед ними, придумывает рассказ (импровизацию) с приключениями. Внезапно, обрывая рассказ в интересном месте, он восклицает: «НЕ ЗЕВАЙ!»

Все играющие должны вскочить, добежать до противоположной стены, дотронуться до нее рукой и вернутся на свое место. Водящий бежит вместе со всеми и стремится поскорее занять одно из свободных мест. Тот, кто останется без стула, становится водящим и продолжает начатый рассказ.

**«Сантики-сантики-лим-по-по»**

Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние... За это время играющие выбирают, кто будет «показывающим» (будет показывать разные движения(. Все остальные играющие должны тут же повторять его движения. После того, как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает всем движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом на протяжении всей игры хором произносятся слова «Сантики-сантики-лим-по-по». В незаметный для водящего момент показывающий демонстрирует новое движение, все должны мгновенно его перенять. У водящего может быть несколько попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.

**«Японец»**

Все встают в круг лицом по двое (один встает за другого). Водящий идет по внешней стороне круга, подходит к любой паре. И стучит по плечу стоящего во внутреннем круге (это домик). Начинается диалог:

- (ведущий) Тук – тук

- Кто тама (отвечает играющий, стоящий во внешнем круге)

- Это я – японец. Пойдем на Фудзияму (гора такая) погуляем?

- Пойдем, погуляем.

Играющие разбегаются в разные стороны, при встрече пожимают руки и говорят: «посикоку – посикоку», Потом они бегут дальше, пытаясь занять место перед освободившимся домиком. Тот, кто остался без места, становится водящим.

**«Отгадай, чей голосок?»**

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встает в круг и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со словами: «Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, а как скажем «Скок, скок, скок». (эти слова произносит один человек), отгадай, чей голосок». Водящий открывает глаза и отгадывает, кто из ребят сказал «Скок, скок, скок». Если это ему удается, он меняется с говорившим местами. Можно дать водящему три попытки. Если он все же не угадывает, игра начинается сначала.

**«Вороны и воробьи»**

На расстоянии 1—1,5 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 4—5 метров и прочерчиваются еще по линии. Первые две линии — это линии старта, вторые — «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, т.е. на расстоянии 1 — 1,5 метров. Команд две, одна из них называется «воробьи», а вторая — «вороны». Ведущий встает между командами и называет слова: воробьи или вороны. Если ведущий сказал «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать за вторую линию, т. е. спрятаться в «домик». Все пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий говорит «воробьи», то воробьи бегут и ловят ворон. Игра может продолжаться до тех пор, пока в одной команде не останется играющих. Или игра идет определенное количество раз, и тогда побеждает команда, в которой больше играющих.

**«Белки, орехи, шишки»**

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя «беличье гнездо». Между собой они договариваются, кто будет «белкой», кто — «орехом», кто — «шишкой». Водящий один, гнезда у него нет. Есть в этой игре еще и ведущий, который произносит слова: «белки», «шишки», «орехи». Если он сказал «белки», то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если ведущий говорит: «орехи», то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, становится орехом.

**«Поймай хвост дракона»**

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают «дракона». Первый в колонне — это голова дракона, последний — хвост. По команде ведущего «дракон» начинает двигаться. Задача «головы» — поймать «хвост». А задача «хвоста», в свою очередь, — убежать от «головы». Туловище дракона не должно разрываться, т. е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».

**«Невод»**

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое играющих берутся за руки, образуя «невод». Их задача — поймать как можно больше «плавающих рыб», т.е. остальных игроков. Задача «рыб» — не попасться в «невод». Если «рыбка» не смогла увильнуть и оказалась в «неводе», то она присоединяется к водящим и сама становится частью «невода». «Рыбки» не имеют права рвать «невод», т.е. расцеплять руки у водящих. Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой «проворной рыбкой».

**«Капканы»**

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы «захлопываются», т. е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами. В этой игре выясняется самый ловкий и быстрый из ребят — тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.

**«Берег и река»**

На земле чертятся две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими линиями «река», а по краям — «берег». Все ребята стоят на «берегах». Ведущий подает команду: «РЕКА», и все ребята прыгают в «реку». По команде «БЕРЕГ» все выпрыгивают на «берег». Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Например: «БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, РЕКА...». Если по команде «БЕРЕГ» кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды «РЕКА» оказались на «берегу». Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник.

**«Волки во рву»**

На площадке чертится коридор («ров») шириной до одного метра. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире. Во рву располагаются водящие — «волки». Их немного — всего два или три. Все остальные играющие — «зайцы» — стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться осаленными. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или становится «волком». «Волки» могут осалить «зайцев» только находясь во рву. «Зайцы» ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога «зайца» коснулась территории рва, это значит, что он «провалился в ров» и в этом случае также выбывает; из игры.

**«А я не тормоз»**

Все играющие стоят в кругу плечом к плечу и повернувшись лицом к центру. Они рассчитываются по порядку, и каждый запоминает свой номep. Водящий стоит в центре круга, у него нет своего места, но есть номер — например, ноль. Он должен быстро назвать два номера. Играющие, номера, которых назвали, должны поменяться. А ведущий должен успеть занять место одного из игроков. Тот, кто остался без места становится ведущим при этом он говорит: «А я не тормоз», остальные отвечают: «А мы заметили», после чего игра продолжается и называются два других числа.

**«Подмигиши»**

Все играющие стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены вниз. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной нет партнера. Он должен подмигнуть кому-нибудь из игроков первой линии. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получиться, потому что игрок второй линии внимательно следит за водящим и если видит, что подмигнули его партнеру, может удержать его. Если он успел это сделать, водящий вынужден подмигивать до тех пор, пока его подмигивание не окончится результативно. Если же игрок второй линии не среагировал вовремя и не успел схватить первого игрока, он становится водящим, т. е. встает в первую линию и сам начинает подмигивать.

**«Тайландский бокс»**

Два человека на ринге с завязанными глазами сражаются мешками, набитыми мягкими тряпками. Возможны и различны варианты: можно одному дать колокольчик, а другому мешок - он бьет на звук, человек с колокольчиком уклоняется, можно дать мешки обоим, и ввести двух посредников - они направляют своих игроков короткими командами.

**«Туалетная бумага»**

Раскладывается лента из туалетной бумаги, нужно пробежать по ней ни разу не оступившись.

**«Эстафета»**

Группа выстраивается в несколько колонн. Перед каждой стоит ряд кеглей. Первый человек закрывает глаза и пытается петляя их обойти, а группа подсказывает ему направление движения. Сложность состоит в том, что когда все группы начинают кричать одновременно, выделить из общего шума команды своей группы крайне проблематично.

**«Два кольца»**

Группа стоит взявшись за руки вокруг нарисованного на земле кольца. Внутри этого большого кольца находится маленькое. Человек может находиться только либо вне большого кольца, либо внутри малого. Задача каждого - заставить других наступить на запретную территорию и при этом удержаться самому.

**«Бежать в связке»**

Нужно пробежать расстояние с связанными ногами. Можно в парах или даже несколько человек.

**«Американский треугольник»**

Все разбиваются на четверки. Трое образуют треугольник. Оставшийся - водящий. Его задача - осалить одного из треугольника. Задача остальных двоих в треугольники - защитить своего товарища. Салить, протягивая руку через круг нельзя, можно лишь обегать треугольник вокруг. Когда водящему удается осалить, осаленный становится водящим, постепенно все меняются ролями.

**«Эстафета – паровозик»**

Несколько команд из 4 человек.

Минимум 2 черты (старт и финиш), расположенные в 10 метрах на свободной площадке.

*Правила*: Игроки размещены на линии отправления. Первый игрок каждой команды – «локомотив», его партнеры – «вагончики». По сигналу «локомотив» бежит до вокзала (линия финиша прибытия), потом возвращается, пятясь задом к линии старта, где к нему цепляется первый «вагончик». Затем двое игроков направляются к вокзалу бегом или шагом, потом, пятясь, возвращаются, цепляют второй «вагон» и так далее. Выигрывает команда, первой сформировавшая весь состав и прибывшая затем на вокзал.

**«Три подскока»**

2 команды. Площадка, разделенная на 2 части и перегороженная нейтральной зоной. 1 мяч.

*Цель*: заставить подскочить не менее 3 раз мяч в лагере противника.

*Правила:* Игроки должны бросать мяч только из своего лагеря, не заходя в нейтральную зону, команда противника должна стараться перехватить мяч прежде, чем он сделает 3 подскока. Если мячу это удалось, команда получает очко. Мяч бросается в другой лагерь с того места, где он был пойман или сделал третий подскок.

**«Гвардейцы и мушкетеры»**

Разбить группу участников игры на две команды: гвардейцы (красные жетоны). На жетонах указаны различия: капитан, лейтенант, рядовой. Отдельно выбираются де Тревиль и Ришелье. Кому какое звание достанется, в том звании он играет.

В определенное время, обговоренное всеми играющими, команды собираются, выбирают место штаба, придумывают пароль. Паролем является любая строчка из известной песни, причем каждый участник команды запоминает только одно слово из пароля. После того, как обе команды собрались в штаба, выбрали и распределили пароль, начинается игра. Суть игры заключается в следующем: необходимо поймать всех противников, выяснить местонахождение штаба и пароль. В штабах постоянно находятся де Тревиль и Ришелье. Только они имеют право «допрашивать пленных». «Допрос» ведется следующим образом: тот, кто находится в штабе, задает «пленному» один любой вопрос. Например: Что вы ели сегодня на завтрак?» Пленный должен ответить на заданны вопрос, включив в свой ответ то слово из пароля, которое он запомнил, но не выделяя его интонационно.

«Брать в плен» необходимо тоже по правилам, обговоренным всеми участниками. Например:

1 капитан может взять в плен двух рядовых или одно лейтенанта;

2 рядовых – одного рядового;

1 лейтенант – одного рядового и т.д.

Игра основана на взаимной честности и порядочности. Действует правило: в группы больше двух не собираться. Если игра не закончилась, то ее заканчивает ведущий, объявляя ничью.

**«Невидимки»**

Игра проводится в густом лесу. Играющие образуют большой круг, в центре которого встает руководитель, а рядом с ним – водящий. По сигналу руководителя все поворачиваются спиной к водящему, расходятся от него на 100 шагов в разные стороны и маскируются так, чтобы их не видел водящий. Затем они поворачиваются лицом к водящему (находясь в замаскированном месте) и ожидают условного сигнала руководителя

Описание игры: По свистку руководителя «невидимки» (замаскированные игроки) начинают осторожно приближаться к водящему, чтобы он их не заметил. Через некоторое время руководитель подает второй сигнал (свисток). Все должны подняться во весь рост. Побеждает тот, кто сумел подойти к водящему ближе всех. Игроки, замеченные водящим до второго свистка, в расчет не принимаются.

*Правила:*

1. Если водящий заметит и узнает кого-либо из игроков, он сообщает об этом руководителю, а тот записывается имя игрока.
2. Игрок считается замеченным лишь в том случае, если будет узнан (по цвету костюма и т.п.)
3. Игрокам разрешается пользоваться любыми способами передвижения, но запрещается искусственно маскироваться (делать головные уборы и костюмы из веток и т.д.

**«Погоня за лисицами»**

*Подготовка:* после 1,5-2 км с кустарником. Выбирают 2-3 «лисицы», им дают сумки с мелко нарезанной цветной бумагой. Остальные играющие – «охотники» – собираются на старте.

*Описание игры:* по сигналу руководителя «лисицы» выбегают со старта в одном направлении. Пробежав 50-100 м, они начинают оставлять следы (бумагу, солому) через каждый 500-100 шагов. Через 5 минут по следу выбегают «охотники». Пробежав 1,5 км, «лисицы» прячутся в 30-50 м от последнего следа. «Охотники» ищут «лисицу» (30-40 минут), после чего дается сигнал горном об окончании игры. Если «охотники» за установленное время найдут «лисицу» – они победители, если нет – проиграли. Новыми «лисицами» становятся те, кто нашел «лисицу» первым. Если «лисицы не найдены, то они убегают второй раз.

*Правила:*

1. «Лисицы» обязаны оставлять следы через 5-10 шагов. Если это правило не соблюдается , «лисицы» проигрывают.
2. Убегая, «лисицы» могут передвигаться не вместе, но обязательно в одном направлении.
3. Каждая «лисица» оставляет следы самостоятельно.
4. «Лисицы» прячутся не дальше, чем 30-50 м от последнего следа (по договоренности) в пределах установленных границ поля игры.
5. «Охотники» могут искать «лисиц» все вместе, поодиночке и группами.
6. «Лисица» считается пойманной, если «охотник» ее осалит.
7. Можно ввести правило, по которому «лисицы» убегают до заранее установленного «финиша» (река, канава, дорога и т.п.). В этом случае «охотники» выбегают через минуту после «лисиц» и ловят их до установленной границы. Если будет поймано треть лисиц, «охотники» выиграли, если меньше, то проиграли.

**«Ромбы» (красные и синие)**

Участники игры делятся на две группы путем вытягивания синих или красных карточек. На обратной стороне этих карточек написаны числа: 10, 20, 30, 45, 75, 100. Необходимо поймать всех противников и, кроме того, набрать как можно больше очков.

Игра ограничена на условно ограниченной территории. Если встречаются два участника одного цвета или с одинаковым количеством очков, то они мирно расходятся в разные стороны. Если встретились красный и синий, то пленником становится тот, у кого меньшее количество очков. Тот, у кого очков больше, забирает карточку «пленника» и приплюсовывает его очки себе. Игра продолжается до тех пор, пока карточки не соберутся у нескольких игроков – победителей.

**«Золотые ворота»**

*Количество участников*: 16 -20 человек (четное количество).

*Возраст участников*: 9 -13 лет.

Двое ведущих становятся лицом друг к другу и, взявшись за руки, поднимают их вверх - это «ворота».

Остальные игроки образуют цепочку, крепко взявшись за руки.

«Ворота» произнося считалочку:

Золотые ворота,

Пропускают иногда

Пропускаем раз,

Пропускаем два,

А на третий раз

Не пропустим вас!

Цепочка игроков в то время, пока ведущие произносят слова, должна быстро пройти сквозь «ворота». Проходить через ворота игроки должны, пока не закончились слова.

Произнося самые последние слова считалки, «ворота закрываются» - участники резко отпускают руки. Те игроки, которые оказались внутри, «укрепляют ворота» - покидают своих друзей и начинают вместе с ведущими ловить оставшихся участников. Постепенно количество участников в воротах увеличивается, а цепочка становится все меньше и меньше. Два игрока, оставшихся последними, - победители, они и станут новыми «воротами».

**«Перестрелка»**

*Возраст участников*: от 12 и старше.

*Количество участников*: от 8 до 40 человек.

Играющие делятся на две команды, каждая команда выбирает своего капитана.

Команды строятся друг против друга на расстоянии 15-20 метров. Впереди каждой команды очерчивается круг 1 – 1,5 м в диаметре – это аванпосты. Третий круг делится посредине между двумя другими. Капитаны становятся на аванпосты, остальные игроки располагаются за ними в произвольном порядке.

Тот капитан, которому выпал жребий начинать игру, берет мяч и старается попасть им в капитана команды противника. Тот может увертываться от удара, но не должен выходить за границу аванпоста. Если капитан промахнулся, то мяч переходит к противнику. Игроки, стоящие позади, ловят мяч, который брошен в их капитана. Если им это удается, то их капитан получает право перейти в центральный круг и бросать мяч оттуда.

Когда один из капитанов будет выбит другим, то на аванпост встает другой игрок команды и вступает в перестрелку с капитаном противника. Капитан, которого выбили, присоединяется к игрокам своей команды и тоже ловит мячи. Когда и второй игрок будет запятнан, наступает очередь третьего и т.д.

*Правила:*

1. Капитан или игрок, даже случайно покинувший аванпост считается запятнанным.
2. Мяч перебрасывается из лагеря в лагерь поочередно и не может быть брошен два раза подряд.
3. Если играющие поймают мяч на лету или он один раз ударится о землю, то игрок, бросающий мяч, переходит в центральный круг и не может покинуть его, пока не будет запятнан.

**«Сыщики-разбойники»**

*Возраст участников*: любой.

Количество участников: до 20 человек.

Участники делятся на две группы: «сыщики» и «разбойники» - равные по силе. Оговариваются пределы территории, на которой будет проводиться игра. Разбойники убегают (на это им дается определенное время), и потом сыщики разыскивают их по стрелкам, оставленным разбойниками.

Также может быть использован пароль, который сыщики должны узнать, чтобы победить разбойников. Команды не должны разделяться, когда ищут или убегают. Стрелки разбойников могут быть обманными и должны быть зачеркнуты сыщиками.

Сыщики побеждают, когда пойманы все разбойники.

**«Бои на вампунах»**

*Количество участников*: любое, но четное количество.

*Возраст участников*: любой.

*Оборудование:* нитки, цветной картон.

Все игроки делятся на пары. У каждого участника на шее на ниточке висит «вампун» - небольшой квадратик картона.

Задача игроков состоит в том, чтобы сорвать «вампун» противника, но при этом сохранить свой.

Игра заканчивается, когда останется один игрок, имеющий «вампун».

**«Штандер»**

*Количество участников*: любое.

*Возраст участников*: любой.

*Оборудование:* мяч.

Все играющие становятся в круг на расстоянии шага друг от друга. Водящий находится посередине круга. Он подбрасывает высоко вверх мяч и выкрикивает имя одного из играющих. Последний ловит мяч на лету, выбегая в центр круга, а водящий старается занять его место. Если игроку удается поймать мяч, то он становиться водящим. Если игроку не удается поймать мяч с первого раза или он поднимает его с земли, то все игроки разбегаются в разные стороны, а тот старается попасть мячом в кого-либо из убегающих.

Поймав или подобрав мяч, игрок имеет право крикнуть: "Штандер!" – и тогда все замрут и можно будет спокойно прицелиться и запятнать ближнего. Запятнанному назначают штрафные очки или же он выбывает из игры. Правила просты и легко запоминаются.

Игроку, в которого целятся мячом, разрешается уклоняться, приседать, подпрыгивать вверх и т.д., но сходить с места он не имеет права.

# Игры на сплочение

**«Ветер дует в сторону…»**

Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: "Ветер дует в сторону… " (пр. того у кого есть брат) - те играющие, к которым относится высказывание ведущего (те у кого есть братья) - должны встать в круг.

**«Зеркало»**

Играющие выстраиваются в колонну. Один из них назначается "зеркалом" и становится перед колонной. Его задача - объяснить без звуков и слов первому из колонны, кто находится за его спиной (как будто тот отражается в зеркале). Далее зеркалом становится тот, кто угадывал "отражение", а "отражение" в свою очередь становится на место угадывающего.

**«Дотронуться до одежды …цвета»**

Играющие должны дотронуться до одежды (своей или чужой) того цвета, которого скажет ведущий. Ведущий должен успеть осалить кого-нибудь, кто не успел дотронуться. Осаленный становиться водящим.

**«3 дела одновременно»**

Помощник ведущего подвешивает самодельный маятник и приводит его в движение. В это время ведущий показывает за маятником 1 за другой 3 большие репродукции картин и диктует 2 коротких предложения. Помощник следит, чтобы не остановился в течении 1 минуты, и про себя подсчитывает количество качаний. Задача: записать предложение, подсчитать число качаний маятника и рассказать содержание репродукции. Ведущий у 4 человек из каждой команды спрашивает, сколько они насчитали качаний маятника. Затем он зачитывает предложения, которые все сверяют с написанными. По 1 из каждой команды рассказывают репродукцию.

**«Зашифрованное донесение»**

Ведущий быстро расставляет буквы под каждым числом в произвольном порядке. Лучший шифровщик 1 выходит к доске и пишет цифрами названное слово. Все остальные проверяют его. Затем по сигналу водящего все составляют единое секретное донесение. Потом предлагается сидящим за одной партой составляют друг другу короткие зашифрованные письма и обмениваются ими.

**«Мост»**

Эта игра-соревнование двух команд. На полу определяется место для моста. Мост- полоса шириной около 0,5 метра и длинной 3-5 метра. Команды становятся по обеим сторонам моста. Задача состоит в том, чтобы, не оступившись, друг за другом перебраться на другую сторону моста, в тот же момент как противоположная сторона будет двигаться навстречу с таким же намерением. Какая команда переберется быстрее?

**«Лавата»**

Играющие становятся в круг, берутся за руки и начинают двигаться по кругу, громко напевая: "Мы танцуем, мы танцуем, тра-та-та, тра-та-та, наш весёлый танец - это Лавата". Потом все останавливаются и ведущий говорит: "Мои локти хороши, а у соседа - лучше" - все берут своих соседей за локти и снова начинают двигаться напевая. Ведущий может глумиться как хочет (талия, плечи, пятки, ноги и т.п.), главное - снять у детей тактильное напряжение.

**«Носок-пятка»**

Все становятся в круг очень плотно, так чтобы носок упирался в пятку впереди стоящему. Когда встали как надо, все начинают в таком положении медленно приседать - получается, что каждый садится на колени предыдущему. Если успешно сели - нужно попробовать так немного продержаться.

**«Не дыши мне в затылок»**

Выбирается один «галящий» и два помощника. «Галящий» располагается спиной к остальным игрокам, а помощники - перед «галящим» лицом к аудитории. Один игрок из аудитории подходит и встает за спиной у «галящего»; помощники при помощи мимики и жестов объясняют «галящему» кто у него за спиной, а тот, в свою очередь, называет имя человека, расположившегося у него за спиной. Смена «галящего» и помощников происходит после трех ошибок. Можно устанавливать временные ограничения для помощников (сколько секунд им дается чтобы показать кто за спиной).

**«Запрещенные слова»**

Каждому участнику игры выдается по пять горошин. Все играющие свободно передвигаются по комнате и разговаривают друг с другом, задавая различные вопросы, при этом отвечать словами "да" или "нет" нельзя. Если кому - то удается выманить слова "да" или "нет", то он забирает одну горошину у своего соперника себе. На заданный вопрос нужно обязательно быстро ответить. Если же тот, кому задали вопрос, не отвечает или медлит с ответом больше пяти секунд (задавший вопрос может тихо и медленно считать до пяти), то у него также забирается одна горошина. Если кто-то потерял все свои горошины, он продолжает игру дальше и пытается заставить кого-нибудь ответить "да" или "нет", возвращая, таким образом, себе горошины. Игра продолжается 10 - 20 минут, затем все подсчитывают свои трофеи.

**«Я вижу в тебе»**

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

Первый этап игры - «Три пальца»: по команде ведущего, на счет 3 участники показывают человеку стоящему напротив пальцы от 1 до 3; 1 палец - просто постояли, посмотрели друг другу в глаза, 2 пальца - пожали друг другу руки, 3 пальца - обнялись; в случае если участники показывают разное количество пальцев, выполняется действие соответствующее меньшему количеству (например, один показал 3 пальца, а другой 2 - просто пожали друг другу руки). Ведущий после того как участники выполнили действия дает команду «Переход» и внешний круг смещается на одного человека вправо. После этого ведущий снова считает: «Раз, два, три. Переход» и так до тех пор пока люди не пройдут полный круг, оказавшись снова в паре с тем же человеком с которым и начинали данный этап.

Второй этап игры - «Я хочу предложить тебе». «Я хочу предложить тебе» - коренная фраза этого этапа. По команде ведущего «Внутренний к внешнему, поехали», те, кто стоят во внутреннем круге начинают говорить тому кто стоит напротив что они хотят ему предложить, начиная свою речь коренной фразой. По команде «Стоп» все разговоры прекращаются, и после следующей команды: «Внешний к внутреннему, поехали» начинает говорить тот, кто стоит во внешнем круге. Вторая команда «Стоп» прекращает разговоры. Ведущий дает 1-2 секунды на то, чтобы участники в паре посмотрели друг другу в глаза и подает команду «Переход», по которой игроки внешнего круга перемещаются на одного человека вправо. Очень важно вести строгий учет времени отведенного на предложения одного круга к другому; промежутки времени должны быть равными (20-30 сек.). Необходимо отметить, что предлагать можно все что угодно, начиная от мороженного и прогулки до поездки в Америку и виллы.

Третий этап - «Я вижу в тебе».

Четвертый этап - «Мне нравится в тебе».

Пятый этап - «Мне не нравится в тебе»

Этапы с третьего по пятый проводятся по тому же принципу, что и второй; заменяется только ключевая фраза.

Шестой этап - «Три пальца» (см. этап 1).

**«Космическая скорость»**

Цель игры - передать мяч из рук в руки за три секунды. Обязательное условие - чтобы мяч побывал у каждого только один раз и мяч нельзя передавать (одновременно держать мяч два человека не могут).

**«Жадина»**

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

**«Пчелы и змеи»**

Перед началом игры нужно разбиться на две примерно равные по размеру группы. Те, кто хотят стать пчелами, отходят к окну, а те, кто хотят играть в команде змей, подходят к стене напротив. Каждая группа должна выбрать своего короля..

*Правила игры*: Оба короля выходят за дверь и ждут, пока их позовут. Затем ведущий прячет два предмета, а короли должны их отыскать. Причем король пчел должен найти мед (например, губку), а змеиный король должен отыскать ящерицу (например, карандаш). Пчелы и змеи должны помогать своим королям. Каждая группа может делать это, издавая определенные звуки. Все пчелы будут жужжать: жжжжжжж... Чем ближе их король подходит к меду, тем громче должно быть жужжание. А змеи помогают своему королю шипением: шшшшшш... Чем ближе змеиный король приближается к ящерице, тем громче должно быть шипение.

После объяснения правил игры короли выходят за дверь, пчелы и змеи рассаживаются по своим местам. Необходимо помнить, что во время этой игры никто не имеет право ничего говорить. Побеждает та группа, чей король быстрее нашел свой предмет.

После игры можно провести анализ:

Твоя группа хорошо помогала королю?

Как вы взаимодействовали друг с другом?

Как ты чувствовал себя в роли короля?

Что для тебя было самым трудным в этой роли?

Ты остался доволен своими подданными?

Как вы считаете, губку и карандаш искать одинаково легко?

**«Ассоциации»**

Выбирается водящий, которому предлагается на время покинуть аудиторию. После того, как водящий вышел, оставшиеся игроки выбирают того о ком они будут рассказывать. Вернувшийся водящий задает каждому игроку по очереди вопросы – ассоциации (например – с каким деревом у тебя ассоциируется этот человек, с каким цветом, животным и т.д.). Игроки должны откровенно отвечать на заданный вопрос – задача водящего – угадать кто загадан.

**«Статуя любви»**

Из числа играющих выбираются несколько человек, которые не знают данную игру (желательно поровну мальчиков и девочек). Одна пара (мальчик – девочка) остается в комнате, где проводится игра, остальные отобранные на время покидают эту комнату. После того как они вышли, оставшейся паре предлагается построить «статую любви» так, как они сами её себе представляют. По окончании строительства, необходимо зафиксировать получившийся «шедевр» и пригласить одного человека из-за двери. Вновь вошедшему нужно оценить статую и, представив себя в роли скульптора, внести необходимые, на его взгляд дополнения и изменения. Когда работа скульптора завершена, ведущий объявляет ему, что теперь он занимает место одного из «влюбленных» (своего пола). Затем приглашается следующий участник из-за двери (приглашают участников по очереди – мальчик – девочка).

**«40 секунд»**

Ведущий, ничего не комментируя, всем желающим выдает листок, на котором написано следующее:

ПОМНИТЕ, У ВАС ЕСТЬ ТОЛЬКО 40 СЕКУНД!!!

1. Присядьте 2 раза.

2. Подпрыгните на левой ноге 5 раз.

3. Поднимите вверх обе руки 2 раза.

4. Внимательно прочитайте все задания.

5. Громко крикните свое имя.

6. Дважды громко мяукните.

7. Поцелуйте любых 3-х человек.

8. Повернитесь вокруг своей оси 3 раза.

9. Громко посмейтесь над ведущим игры.

10. Коснитесь рукой любых 3-х человек.

11. Подпрыгните на правой ноге 5 раз.

12. После того, как Вы прочитали все задания, выполните только задание №13 и 14.

13. Присядьте на корточки.

14. Положите лист перед собой на пол.

Желающие игроки, получив листок, начинают действовать. Единственное, что говорит ведущий, что у игроков всего 40 секунд на выполнение этого сложного задания. Если есть неиграющие дети, ведущий может начать читать вслух содержание листка примерно через 20 - 25 секунд.

**«Салями»**

Все играющие становятся в круг. Ведущий предлагает всем разучить следующие слова:

«Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,

Гули-гули-гули-гули

Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,

Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,

Гули-гули-гули-гули,

Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,

Салями, салями,

Гули-гули-гули-гули,

Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,

Салями, салями,

Гули-гули-гули-гули,

Трам-пам-пам, Трам-пам-пам».

Одновременно со словами выполняются следующие движения:

* трам-пам-пам – играющие хлопают себя по коленям 3 раза;
* гули-гули – играющие одной рукой почесывают подбородок снизу, а другой как бы посыпают себе соль на голову;
* салями, салями – поочередно (сначала одну потом другую) сгибают руки в локте, поднося кисть к плечу.

После того как участники выполнили задание, им предлагается движение «Трам-пам-пам» делать у соседа справа. Игра повторяется.

Затем у соседа справа делаются движения «Трам-пам-пам» и «Гули-гули-гули-гули».

Далее – «Трам-пам-пам» делается у соседа справа, а «Гули-гули» – у соседа слева.

Салями всегда делаем у себя.

Вариант: игру можно проводить как игру с залом.

# Игры на доверие

**«М-М-М по кругу»**

Группа сидит в кругу. Первый человек долго тянет звук м-м-м-м-м... на определенной высоте. В тот момент, когда он заканчивает, следующий должен подхватить, и так далее по кругу. Важно, чтобы звук не прерывался.

**«Коленочки»**

Группа сидит в кругу. Каждый кладет свои руки на колени соседям. Надо хлопать ладонями по коленям, так чтобы ладони хлопали строго по очереди, как они лежат. Сбившийся человек убирает руку, которой ошибся.

**«Восковая палочка»**

Группа стоит в плотном кругу. В центре в расслабленном состоянии стоит человек. Он начинает падать (не сгибая ног) в какую-то сторону. Группа ловит его и возвращает назад. Первый вариант: человек сам выбирает, куда падать. Второй вариант: Группа качает человека в каком-либо направлении. Техника безопасности: Исходное положение у стоящих в кругу - правая нога вперед, левая сзади в упоре, руки вытянуты вперед. Человека ловят на ладони. От группы требуется большое внимание и аккуратность, иначе человеку можно сильно навредить.

**«Ковер-самолет (времена года)»**

Человек ложится на коврик, закрыв глаза, группа встает вокруг него (зима). Затем все аккуратно кладут на него руки (весна). Затем группа поднимает человека и обносит круг (лето). Затем его медленно, покачивая, опускают и кладут на коврик (осень). Техника безопасности: поднимать человека нужно осторожно, подсунув руки под него. Важно следить, чтобы у тех, кто поднимает, спины были выпрямлены, то есть поднимали человека за счет мышц ног.

**«Фотоаппарат»**

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

**«Стена»**

Человек с закрытыми глазами быстрым шагом идет в сторону либо стены, либо конца сцены. Его напарник должен в последний момент сказать "Стоп", чтобы человек остановился.

Техника безопасности:

* Обеспечить физическую безопасность.
* Предупредить группу, что человеку для восприятия информации необходимо определенное время, что следует учитывать при подаче команды.

**«Солнышко»**

Один человек становится в центре и закрывает глаза. Это "солнце". Группа ("планеты") становится на том расстоянии, на котором им комфортно. Также можно принимать различные позы. Затем "солнце" открывавет глаза и смотрит на образовавшуюся картинку. После этого человек, стоящий в центре может передвинуть людей на то расстояние, на котором было бы комфортно ему. В результате все видят реальную и желаемую картину отношений группы к человеку и человека к группе. Это некий вариант социометрии.

**«Енотовы круги – 1»**

Берется большой круг (кольцо) из крепкой веревки, за который все берутся руками. Затем начинают осторожно отклоняясь назад растягивать в стороны. Далее можно:

* Всем присесть, а потом встать.
* Отпустить одну руку.
* Пустить вертикальную или горизонтальную волну (то есть покачать веревку). Потом обсуждается поддержка друг друга и зависимость результата общего дела от каждого, поскольку если кто-нибудь или несколько человек отпустят руки, то упадут все, включая их самих. Важно помнить об аккуратности.

**«Енотова колыбель»**

Веревка в веревочном кольце перекрещивается несколько раз, образуется несколько петель. Каждый берется за образовавшуюся петлю. На петли ложится человек, его можно качать, подбрасывать.

**«Енотовы круги-2»**

Веревочное кольцо пропускается подмышками человека. Его ноги фиксируются на полу, чтобы не проскальзывали и человека медленно опускают почти до горизонтального положения, а потом поднимают. Страхующий кладет свою руку между полом и лицом человека, чтобы с одной стороны избежать слишком резкого касания пола, а с другой страховка от непредвиденного падения.

**«Бежать между шеренг»**

Группа стоит в две шеренги лицом друг к другу вытянув руки вперед. Человек проходит между шеренгами и в последний момент перед его лицом руки по очереди поднимаются вверх. Проходить можно либо с открытыми, либо с закрытыми глазами.

**«Бежать между шеренг – 2»**

Люди плотно стоят в две шеренги лицом друг к другу. Человек разбегается и бежит между двумя шеренгами. Люди стоят слишком плотно, и они по очереди расступаются перед ним, создавая эффект волны. Человек видит расступающуюся перед собой шеренгу лиц.

Техника безопасности:

Необходимо предупредить группу о необходимости внимательности. Прежде чем бежать, следует спросить группу, готова ли она и дождаться четкого ответа.

**«Салки на доверие»**

Часть группы лежит на полу на спине, а сверху над ними группа играет в салки.

**«Магнит»**

Люди стоят в шеренгу у стены, им говорится, что они к ней «прилипли». Один выходит в центр. Это «магнит». Он закрывает глаза, сосредотачивается и начинает «притягивать» людей к себе. Тот, кто чувствует, что его «выдернули из клея» присоединяется к магниту и они начинают тянуть вместе. Наблюдая порядок, в котором люди будут «отлипать» от стены можно смотреть на отношение группы к человеку «магниту».

# Игры на контактность

**«Поздороваться носами»**

За 1 минуту поздороваться с как можно большим количеством человек. Здороваться можно руками, носами, коленками, губками и т.д.

**«Рисуем на ладошках»**

Выполняется в парах. Ребята закрывают глаза, протягивают друг другу руки: один ладонями вверх, другой - вниз. Один представляет какой-то образ и пытается передать его второму, поглаживая его ладонями (например: море, ветер, двое под фонарем и т.д.). Затем пары меняются.

**«Салки – обнималки»**

Игра типа салок, но с одним новым правилом: нельзя салить тех, кто стоит, крепко обнявшись. Но так стоять можно не более 7 с.

**«Дом – дерево – собака»**

*Материал*: бумага, фломастеры или кисточки с красками, повязки для глаз.

*Продолжительность игры*: 10 минут.

*Предполагаемое количество игроков*: в парах.

Каждая пара получает один фломастер или одну кисточку с красками, один ватман. Обоим участникам завязывают глаза. Каждая пара, работая только одним инструментом, должна нарисовать дом - дерево - собаку. При этом игроки не должны разговаривать друг с другом.

**«Определи на ощупь»**

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

**«Остров – 1»**

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

**«Остров – 2»**

Группе нужно уместиться на «острове» - куске ткани. Причем «вода поднимается» - т.е. размер острова уменьшается. Уменьшать можно почти до бесконечности.

**«Бесконечное кольцо»**

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

**«Слепой скульптор»**

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

**«Расслабление»**

В парах: встать спинами друг другу, «лечь» и расслабиться.

**«Мешочек»**

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

**«Бревно дедушки Ленина»**

Группа ложится на пол, один человек перпендикулярно сверху, задача совместным вращением вокруг оси передвинуть его из начала ряда в конец. Руками помогать нельзя.

24. "Яблоко на веревке" - подвешивается на капроне и пара должна его съесть не пользуясь руками - проводится как соревнование пар. (Но можно группой - кто первый откусит - или по-очереди). Веселее когда они прыгают на одной ноге. Не попавший в группу - выбывает

**«Гусеница»**

Группа становится в линию. Каждый из группы подает свою руку заднему. Для этого играющие расставляют ноги на ширину плеч и подают руку назад между своих ног. При этом каждый также берет руку стоящего впереди. Группа начинает двигаться назад. При этом задний начинает ложиться на пол. Группа двигается назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем группе предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке.

**«Это мой нос»**

Что вы ответите человек, который указывает на свой локоть и говорит: «Это мой нос?». Ну, вы можете показать на свою голову и сказать: «Это мой локоть?», тогда он, возможно, покажет мне свою ступню и скажет: «Это моя голова». Задача как можно дольше продержаться и не запутаться.

**«Зоопарк»**

Члены группы встают в круг и держат друг друга под руки. Ведущий каждому говорит название животного. После этого ведущий громко называет одно из имен. Ребята с эти именем должны поджать ноги. Остальные должны удержать их. Лучший эффект достигается при большом количестве одного из них.

**«Тутти – фрутти»**

Команда делится на два или более фронтов и выбирает себе имя – фрукт. Один человек стоит в центре и рассказывает какую-либо историю. Как только он использует одно из названий фронтов, члены этого фронта должны поменяться друг с другом. Если произносится «Тутти-фрутти», то все члены всех фронтов должны поменяться местами.

**«Палочка»**

Команда садится в круг и начинает передавать по кругу какой-то предмет, зажав его различными частями тела, меняя их. При падении игра начинается сначала.

**«Убийца»**

Группа стоит в кругу. Руки сцеплены за спиной. При этом левая рука согнута в локте и держит правую руку соседа слева. Ведущий, обходя круг снаружи, незаметно выбирает «убийцу», дотрагиваясь до его плеча. «Убийца» жмет руку соседа N раз. Сосед жмет следующему N-1 раз и т.д. Тот, кто получает одно, последнее, рукопожатие, считается убитым и выходит из круга. Задача группы – единогласно определить «убийцу». При неудачной попытке – «убийца» посылает новый «импульс».

**«Ноги в руки»**

Группа становится в линию. Каждый кладет одну руку на плечо стоящего впереди и поднимает одну ногу. Второй рукой задние подхватывают ногу передних. Задача – пропрыгать без разрыва определенное расстояние.

**«Пары»**

Каждая пара берет по одному листку бумаги, встает лицом друг к другу и, прижимая лист лбами с двух сторон, руки заводит за спину, в таком положении пары должны произвольно передвигаться по помещению. Разговаривать нельзя.

Главная задача участников – найти каналы интуитивного понимания партнера, которое всем нам необходимо в жизни среди людей.

**«Гражданская оборона»**

Все участники прогуливаются по комнате, ведущий выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. Например: "Внимание!". На вас напали пещерные львы (хулиганы, римские легионы, вирусы гриппа, маленькие зелененькие человечки, угрызения совести, зевота и т.п.) После сигнала опасности участники игры должны собраться в тесную группу, спрятав слабых в середину, а затем произнести фразу: «Дадим отпор… (пещерным львам и т.п.) Потом группа опять разбредается по комнате и игра продолжается.

**«Муха»**

Все участники воображают перед собой квадрат, разделенный на 9 клеток. В центре находится муха, движением которой мы будем по очереди управлять. Своим приказом ее можно перемещать либо по оси «вверх-вниз», либо по оси «вправо-влево» на одну клетку. Ходы делаем по очереди, и проигрывает тот, после чьего хода муха окажется выведенной за пределы игрового поля. Нельзя делать «обратные ходы».

**«Острова»**

У каждого есть свой «остров» – газета. Периодически наступает «выходной», и все гуляют по своей территории. Ведущий «отбирает» по несколько островов, жители должны искать себе другой остров. В заключение идет обсуждение: как вас приняли на другом острове, не оттолкнули ли, пригласили ли сами и т.п.

Обязательно стоит обратить внимание на тех, кому не предлагали присоединиться на другом острове. Сумейте корректно перейти к подобным ситуациям в жизни: не чаще ли мы готовы оказывать помощь, поддержку тем, кто нам нравится, кто нам симпатичен, и не способны ли мы «не замечать» проблем тех, кого относится к «гадким утятам» и т.п.

**«Присоединиться»**

Работа в паре. У одного – установка «присоединиться», у другого – «не принять. «Присоединяющийся» через улыбку, прикосновение, взгляд и т.п.

Все как в жизни, это понимает каждый участник, и логичным будет перейти после упражнения к разговору о том, что именно дает нам возможность найти путь к «сердцу», «душе» другого, порой совсем чужого, человека: умение улыбаться? А может, умение понять состояние, внутреннее настроение этого «другого»?

**«Рукопожатие»**

Выбирается водящий, который выходит за дверь. В это время каждому дается задание приготовиться через рукопожатие передать какое-либо чувство к водящему (любовь, злость, ненависть, боязнь и т.п.) По пожатию руки водящий должен догадаться о чувствах к нему.

**«Круг»**

Все рассчитываются на 1-2. Затем образуют два круга – внешний и внутренний. Все закрывают глаза и те, кто стоит во внешнем кругу, делают с закрытыми глазами 10 шагов против часовой стрелки. Затем 1-е и 2-е номера становятся друг против друга. Дается ощупать только руки. После этого всех аккуратно мешают. Глаза у всех закрыты. Теперь все открывают глаза, и их задача – найти свою пару.

**«Торопись обрадовать»**

Ленточка или т.п. передается по кругу. По сигналу – остановка. Тот, у кого в руках ленточка, дожжен обрадовать своих соседей (сделать комплимент, подарить что-нибудь и т.п., но повторяться нельзя). Упражнение лишний раз подстегивает ребят для выражения своих добрых чувств по отношению к другим, убеждает в том, что существует множество вариантов для проявления хороших отношений.

**«На улице»**

Все участники перемещаются свободно, периодически встречаясь с другими.

1-й день – на фоне «плохой» музыки – плохое настроение (контакты только посредством взглядов).

2 день – на фоне «плохой» музыки – хорошее настроение.

3 день – 20 век (приветствия через рукопожатие).

4 день – 16 век (приветствия через реверансы и церемониальные фразы).

5 день – 21 век (стремительно, не замечая других, быть может, сталкиваясь или отталкивая их).

6-1 день – новый способ приветствия.

При обсуждении выясняется, кто в какой день чувствовал себя увереннее, кто в какой день не смог ни с кем «поздороваться» и т.п. Дается широкий спектр различных вариантов общения с людьми.

**«Фоторобот»**

Участники группы должны составить собирательный фотопортрет группы. Изображение строится из 12-15 элементов. Сюда входят голова, шея, левая, правая руки, туловище, левая и правая ноги, глаза, нос, рот, уши, волосы. Каждая деталь обсуждается, например: «Предлагаю в наш фотопортрет взять голову Иванова, т.к. она у нас самая умная», и т.п.

**«Грани различия»**

Разделитесь на две пары. Попытайтесь понять, что же вас объединяет друг с другом. Поделитесь этим со своим партнером. НА это отводится 2-3 минуты. Теперь возьмите лист бумаги и озаглавьте его «Наши различия». Посмотрите внимательно друг на друга. Вы только что говорили, чем похожи друг на друга. Но наверняка вы видите и много различий: быть может, другой тип темперамента, иные привычки и взгляды на жизнь. Подумайте о том, в чем вы разные, но об этом нельзя спрашивать другого. В течение 4-5 минут вы заполняете листок. Желательно больше размышлять о психологических характеристиках, чем о чисто биографических или физических. Рекомендуется следующий стиль для записей: «Ты более общителен, чем я». «Ты менее уступчив в разговоре чем я» и т.п. После того как вы закончите перечисление различий, передадите записки друг другу для того, чтобы выразить свое согласие или несогласие с тем, что написал партнер. Если вы согласны с его записью, то она останется в списке, если нет, то вы просто вычеркиваете эту запись.

**«Футболка с надписью»**

Ведущий говорит о том, что всякий человек «подает» себя другим. Говорит о футболках с разными надписями, приводит примеры "«говорящих" надписей. Затем ребятам предлагается в течение 5-7 минут придумать надпись на своей футболке. Оговаривается, что эта надпись в дальнейшем может меняться. Важно, чтобы она что-нибудь говорила о ребенке сейчас – о его любимых занятиях и играх, об отношении к другим, о том, чего он хочет от других и т.п.

После выполнения задания каждый зачитывает свою надпись. Ведущий во всех случаях дает эмоциональную поддержку. Затем проводится очень короткое обсуждение:

1. О чем в основном говорят надписи на футболках;
2. что мы хотим сообщить о себе другим людям.

В заключение ведущий показывает (желательно выполненную в шуточной форме) надпись на своей футболке.

**«Я не такой, как все, и все мы разные»**

Подросткам предлагается в течение 5 минут с помощью цветных карандашей нарисовать или описать, что такое «радость». Подчеркивается, что рисунок может быть конкретным, абстрактным, каким угодно. После выполнения задания (рисунок не подписываются) все рисунки и описания вкладываются в «волшебный ящик», в котором желательно иметь примерно такое же количество рисунков и описаний. Все перемешивается, вытаскивается большая пачка, которую ребята рассматривают, передавая листки друг другу. Ведущий просит ребят обратить внимание на различия в понимании и представлении понятия «радость». Проводится небольшое обсуждение и делается вывод о том, как по-разному люди понимают одни и те же вещи.

Листки вновь складываются в «волшебный ящик», перемешиваются и каждому предлагается найти свой листок. Проводится обсуждение, легко или трудно было это сделать, анализируется, почему. Делается вывод о том, что каждый незаменим, и это важное основание для того, чтобы он ощущал свою ценность.

Обсуждение:

- Что важно для того, чтобы иметь чувство собственного достоинства.

# Игры дискуссии

**«Последствия»**

Игре под таким названием предшествует короткий разговор с группой об отличительной особенности человека в ряду биологических существ – способности предвосхищать события, предвидеть будущее путем логических операций, анализа события, поступка, привычки, слова, действия.

Фабула игры: субъект сообщает о совершенном действии, словах либо о каком-то пристрастии; перед ним возникают «Последствия» происшедшего; «Последствие-1» сообщает, что последует сейчас – сразу за совершенным действием; «Последствие 2» предупреждает, что ждет субъекта через неделю; «Последствие 3» – через месяц; «Последствие 4» рисует картину развития событий « зрелые годы»; «Последствие 5» сообщает об итоге, к которому придет субъект в конце жизни. Выслушав предсказания грядущего, субъект принимает решение: либо он отказывается совершать в дальнейшем проделанное, либо он утверждается в значимости для своей жизни того, что он совершает.

Так как содержание того, что делает субъект, написано на карточке, которую играющий выбирает из «корзины», то при отказе от действия на будущее играющий рвет карточку, а при утверждении своего поступка – оставляет карточку себе, в знак «присвоения» поступка.

Содержание веера предлагаемых карточек самое разнообразное, например: «Я принес и вручил цветы хорошему человеку»; «Я грубо надсмеялся над товарищем»; «Я помыл пол в квартире, пока мама находилась на работе»; «Я начал курить»; «Я люблю приврать, приукрасить, сболтнуть, прихвастнуть»; «Нашел чей-то кошелек и присвоил себе деньги»; «Я много читаю»; «Начал по утрам делать зарядку»; «Потихоньку списываю все контрольные работы у соседа», «Сказал некрасивой, что она некрасивая».

После того, как субъект оглашает свое поведение, перед ним поочередно встают Последствия одно за другим, произнося: «Я твое последствие первое, и я говорю тебе…».

Игра обрывается по мере психологической необходимости, когда вы почувствуете, что игра достигла своего апогея.

Рефлексия проводится легким штрихом – что думалось во время игры?

Чтобы всем членам группы удалось активное участие, следует менять состав Последствий всякий раз, как только сменяется субъект действия.

*Предостережение:* ни в коем случае не допускать педагогических корректив предвидения – игра должна течь своим чередом, лишь тонкие педагогические реплики допускаются по завершении одного цикла – выбора субъекта.

**«Кому нужно»**

Проблема игры – материальное и духовное в жизни человека.

Фабула: в полукруг собрались представители разных профессий и наук; перед ними предмет – они поочередно доказывают его возможную надобность для жизни представителей некоторых профессий; потом на месте предмета объявляется духовная ценность, и вновь круг собравшихся утверждает надобность этой духовной ценности; наблюдатели принимают решение, кому в наибольшей степени нужен предмет либо духовная ценность.

Заключительное решение содержит в себе философский вывод – если предмет нужен не всем, то духовные ценности – ценности всеобщие, всеобщее достояние.

Духовные ценности предлагаются из числа наивысших ценностей: общество, жизнь, природа, истина, красота, добро, человек и т.д.

Во время рефлексии выдвигается вопрос: «Что я извлек из нашего исследования?».

**«Садовник»**

Игар служит педагогическим корректированием практики общения детей в группе, повышением уровня общения и научением их культуре взаимодействия.

Фабула игры: садовник планирует разместить цветы в саду; он приглашает разные цветы занять место на его клумбе; цветы могут отказать в просьбе, но могут и принять приглашение, в зависимости от того, каким образом произнесено приглашение.

Все присутствующие получают яркие цветные карточки с названием цветов. Тот кто играет роль садовника, обращается избирательно к цветкам до первого отказа. Победителем оказывается тот садовник, которому удастся разместить наибольшее количество цветов в своем саду.

На обороте полученной карточки указано, какие формы обращения особенно любит этот цветок. Если садовнику удается использовать эту форму в ходе обращения к цветку, то у того появляется основание согласиться на просьбу. Например, на карточке «Роза» написано: «Любит, чтобы с ней говорили нежно», а на карточке «Гладиолус» - «Обязательно требует чтобы его как-то называли при обращении (сударь, господин, уважаемый и т.д.)» Но садовник не знает об этических причудах цветов, поэтому вынужден максимально использовать все формы этикета. Таким образом, игра становится своеобразным тренингом по этикету.

Чтобы игра не приняла жесткие ноты должного, педагогу ведущему игру, рекомендуется занять сторону садовника и сочувствовать ему при отказе цветка. Это несколько утешает проигрывающих в игре.

*Предостережение:* надо позаботиться, чтобы пропорциональное соотношение цветов мужского рода названия и женского рода имени обеспечило бы возможность играть как девочкам так и мальчикам.