Учреждение образования

«Национальный детский образовательно-оздоровительный центр «Зубренок»

**Серия «Волшебные вещи вожатого»**

**ИГРЫ**

**(1-ая часть)**

**п. Зубреневка**

Рекомендовано методическим советом учреждения образования «Национальный детский образовательно-оздоровительный центр «Зубренок»

В сборнике «Игры» серии «Волшебные вещи вожатого» представлены методические материалы по организации и проведении игр с воспитанниками на протяжении смены в НДЦ «Зубренок». В сборник вошло описание игр на знакомство, на сплочение, на выявление лидеров.

Адресуется педагогам воспитательно-оздоровительных учреждений образования.

**ВВЕДЕНИЕ**

Основа деятельности всех организаторов детского отдыха – это знание игровых технологий разных направлений. Трудно представить себе жизнь ребят без игры. В лагерях игра – это главное, что запоминается детям. Игровые программы – это модель, которая позволяет занять детей не только в погожие дни, но и дождь. Игру можно (да и нужно) разделить на несколько дней. Даже самая интересная игра должна знать меру. Малышей можно занять игрой не более часа, детей постарше – не более двух часов. Организатор должен помнить, что игра не любит экспромтов.

Игра – пример универсальной деятельности детей, т.к. включает в себя многие качества разных видов деятельности: ум, чувство, воображение, волю; способствует развитию кругозора, внимательности, наблюдательности.

Игра – важнейшая потребность детей. В то же время, игра является универсальным способом воспитания. Суть воспитания состоит в совместной деятельности детей и взрослых по реализации вместе выработанных созидательных целей и задач. Только в творческом сотрудничестве со взрослым, ребенок не отторгает, а принимает педагогическое руководство как условие успешности достижения своих целей, решения своих проблем.

Игра для ребенка – это выход в большую жизнь, осуществление его мечты, исполнение желаний. Ребенок в каждом возрасте видит игру по-своему и придает ей огромное значение. Опыт детских оздоровительных лагерей показывает, что использование игровых форм в организации праздников, во время купания и просто в свободное время поднимают настроение детей, снимают напряжение, уменьшается количество отрицательных поступков со стороны детей.

В игре ребенок обнаруживает все свои личные качества и свойства. Выявление индивидуальных особенностей в процессе игры помогает лучше узнать каждого ребенка и воздействовать на его развитие в нужном направлении. Ни одна деятельность так ярко и всесторонне не раскрывает характерные черты личности, как игра. Увлеченный игрой, ребенок обнаруживает все стороны своего характера. Часто замкнутый в отряде, он совершенно по-иному проявляет себя в игре. Через игру воспитатель имеет возможность сдружить детей, сплотить их, привить им чувство коллективизма, выработать сознательную дисциплину. Игры должны соответствовать подготовленности детей к ним. Смысл игры в том, чтобы ее участник мог преодолеть препятствия на пути и достичь цель. Игра, в которой играющие не преодолевают трудностей, не прилагают усилий, не заинтересует детей и не будет иметь воспитательной ценности.

# ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

Бумажка

Сидящие за столом гости передают по кругу рулон туалетной бумаги. Каждый участник отрывает столько клочков, сколько он хочет, – чем больше, тем лучше. Когда у каждого гостя окажется стопка клочков, ведущий объявляет правила игры: каждый участник должен рассказать о себе столько фактов, сколько у него оторванных клочков.

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.

Знакомимся по кругу

Группа встает в два круга – внешний и внутренний, лицом к лицу. Получившиеся пары в течение двух-трех минут знакомятся и рассказывают о себе, или отвечают на вопросы ведущего друг другу, а затем внутренний круг смещается вправо на одного человека. Цикл повторяется, пока не будет пройден весь круг. Можно использовать музыкальное сопровождение, проводить игру в танце.

Круг чувств

Интересная психологическая игра на знакомство. Участники стоят в кругу, первый из них делает шаг в центр и называет свое имя яростно, агрессивно, недовольно. Затем все делают шаг и повторяют за ним, вплоть до позы и интонации. Далее этот участник снова выходит, но на этот раз говорит свое имя очень мягко, заботливо, бережно, и все повторяют за ним. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не скажет свое имя дважды.

Запомни внешность

Игра полезна для группы, где все мало знакомы. Играют 6-16 человек. Выбирается пара игроков. Предварительно изучив внешность друг друга, они становятся спина к спине. Все остальные начинают каждому из них по очереди задавать вопросы о внешности напарника. Та пара, которая даст больше правильных ответов – побеждает.

Здравствуйте!

Участники становятся в круг. Командир предлагает поздороваться со своими соседями способом, принятым в некоторых странах. При этом командир называет страну и форму приветствия:

В *России* принято пожимать друг другу руки.

В *Италии* горячо обниматься.

В *Бразилии* хлопать друг друга по плечу.

В *Зимбабве* трутся спинами.

В *Македонии* здороваются локтями.

В *Никарагуа* приветствуют друг друга плечами.

У *австралийских аборигенов* принято тройное приветствие: хлопнуть по ладоням, подпрыгнуть, толкнуть бедром.

Данная игра дает возможность снять эмоциональное напряжение и в веселой форме расположить участников к дальнейшему знакомству и общению.

Забавная анкета

Командир задает вопросы, если ребята себя узнают, то выполняют то, о чем попросит командир.

1. Чей рост превышает один метр пятьдесят сантиметров…

Скажите: «Я – КИНКОНГ!»

2. Кто родился в мае…

Возьмите себе кого-нибудь в пару и станцуйте.

3.У кого синие глаза…

Подмигните нам три раза

4. У кого есть брат…

Щелкните три раза.

5. Кто любит кошек…

Промяукайте громко.

6. У кого есть в одежде красный цвет…

Скажите соседу справа: «У вас чудная прическа»

7. Кто хоть раз в своей жизни курил…

 Скажите: «Я это оспариваю»

8. А кто не переносит дыма от сигарет…

Скажите: «Курение вредит вашему здоровью».

Уличное знакомство

Все участники игры объединяются в пары. Задача одного из участников пары: познакомиться со вторым, абсолютно незнакомым ему человеком. Для этого он применяет максимум усилий, всю свою находчивость. Нужно узнать имя и любимое занятие. 2-ой игрок пытается уйти от знакомства, не сказав ни одного грубого слова. В конце игры участники делятся своими впечатлениями и определяют наиболее успешного «обольстителя» и самого несговорчивого «незнакомца».

Интервью

Участник должен честно ответить на предыдущий вопрос. Потом задать вопрос следующему участнику. Думать над вопросом можно не более 5 секунд.

И т.д. по кругу…

Эта игра может проводиться как свободное интервьюирование всеми участниками друг друга. Если вожатый чувствует, что атмосфера в отряде пока напряженная, то можно воспользоваться следующим приемом: на спине каждого участника крепится лист бумаги, на котором друг другу ребята пишут вопросы в течение отведенного времени. Потом листы снимаются, все садятся в круг и по очереди отвечают на вопросы, написанные на листах.

Найди свое имя

Каждый участник пишет на трех листочках свое имя, сворачивает их и отдает вожатому. Он их перетасовывает, и дети дочитают их в хаотичном порядке. Цель игры собрать все карточки со своим именем, продемонстрировал свою умелость и таланты.

 Белка

На полу отмечаются две линии друг напротив друга, люди распределяются произвольно вдоль линий. Вводная: ведущий называет какие-то характеристики, например, «Пусть справа окажутся те, кто любит эстрадную музыку, а слева – те, кто любит классику» (варианты – имена, фильмы и так далее). Участники должны быстро, не столкнувшись, перебежать на ту линию, которая им подходит. Если не подходит ни та, ни другая – останавливаются в центре. Если столкнулись – ведущий выбирает нового водящего, и все продолжается.

5 вещей

Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча жестами показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. Затем пара рассказывает о себе то, что поняла. При этом первый человек рассказывает о втором, а второй о первом. (Варианты: цели на тренинг, пять самых страшных для меня вещей, самых любимых и т.п.)

3 слова о себе

Каждому участнику предлагается описать себя тремя словами. Имя за слово не считается.

Кельтское колесо

Есть люди дела, есть любители порядка, есть люди творчества, а есть те, кто любит теплые отношения и комфорт. В форме якобы кельтской легенды участникам предлагается отнести себя к тому или иному типу, сделать рекламу своих особенностей и задуматься о развитии других, дополняющих этот тип качествах.

Такие разные времена

Участникам предлагается встречаться и здороваться под разную музыку, в разном настроении, в разном стиле, как будто люди из разных культур и эпох.

Разрекламируй друга!

В парах. Люди знакомятся друг с другом, узнают лучшие качества друг друга и должны наилучшим образом представить своего партнера, сделать ему рекламу перед всей группой! Игра имеет много вариантов.

У Лукоморья дуб зеленый

*Оборудование:* дерево, к которому прикреплены листья: на листьях написаны имена детей.

Ход игры

1 часть игры. Ведущий отрывает лист, читает имя, написанное на нем, вызывает ребенка с этим именем. Вызванный ребенок выходит и срывает следующий листок с дерева и т.д.

2 часть игры. Ведущий раздает листья с именами детей в беспорядке. Задание: выменять у игроков листочек со своим именем, подбежать к дереву, прикрепить лист, назвав свое имя. Выигрывает тот, кто быстрее других.

Это Я

Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени (одно женское, второе мужское). Игроки, чьи имена назвали, кричат: «это Я» и меняются местами. Задача ведущего: занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим, если из двух названных имен есть только один человек с таким именем, он кричит «Это Я» и остается на месте.

Игра с газеткой

Все встают в круг, водящий в центр круга. Участники придумывают необидную рифму к своему имени, например, Юлька-свистулька, и т.д.

Водящий подбегает с газеткой к любому участнику и замахивается над его головой, считая до трех. Если за это время участник не вспомнил ни одного имя и прозвища, то он получает газеткой по лбу и остается водить.

Мячик

Ведущий держит в руках мяч и говорит:

Разноцветный мячик

По дорожке скачет,

По дорожке, по тропинке,

От березки до осинки,

От осинки – поворот

Прямо к САШЕ в огород! *(имя одного из играющих).*

С последними словами ведущий бросает мяч вверх. Участники, чье имя было названо, должны поймать мячик. Тот, кто поймал, становится ведущим. Если названо имя участника, которого нет в игре, то мяч ловит ведущий и делает следующий бросок.

Хоровод знакомства

Все участники, взявшись за руки, водят хоровод со словами: «Мы по кругу ходим, ходим, познакомиться хотим. Стоят лишь те, кого зовут СЕРЕЖИ *(имя одного из играющих).* Ну, а мы с Вами – сидим». После этих слов участники, чье имя было названо, остаются стоять, а остальные приседают.

Ассоциации

Мяч перекидывается в кругу (произвольно) и каждый, у кого в руках мяч, называет слово. Тот, кому перекинули, называет слово- ассоциацию к сказанному предыдущим участником. Может быть задана тема для ассоциаций. Игра может быть переходом от одной темы к другой.

Найди похожего на тебя

 Каждому участнику игры выдается небольшой листок и ручка, на котором необходимо в столбик записать ответы на 10 вопросов: «год рождения», «знак зодиака», «цвет волос», «цвет глаз», «рост», «любимый день недели», «любимое занятие», «любимый фильм», и т.п. Задача участников собрать подписи других, имеющих что-либо общее с его ответами за ограниченное время.

Печатная машинка

Данная игра направлена на закрепление знакомства, поэтому перед началом игры каждый сидящий (стоящий) в кругу напоминает всем свое имя.

Все участники игры становятся механизмами одной «печатной машинки», руки и ноги которых – клавиши на этой машинке. Все стоят или сидят в кругу и делают одновременно синхронно и ритмично движения: щелчок одной рукой, щелчок другой и два хлопка по коленкам. Когда делают щелчок правой рукой – говорят свое имя, когда левой – имя любого человека из круга, а на два удара по коленкам – все молчат (так как это пробел). Итак, от одного человека до другого мы начинаем печатать имена всех присутствующих.

«Печатная машинка» ломается, т.е., участник выходит из игры, если сбивается с ритма, если сначала называет не свое имя, если называет имя вышедшего из игры игрока. Выбывший игрок перекрещивает на груди руки, но из круга не уходит. Игру продолжает игрок, сидящий справа от него. В конце игры выбираются самые работоспособные «печатные машинки».

Ведущий помнит о том, что если среди игроков есть люди с повторяющимися именами, то необходимо договориться, как в этой игре их будут звать (игровое имя). Например, в коллективе три Лены. Одну из них называем Леной, вторую – Леночкой, третью – Ленчиком. Перед игрой каждый громко называет свое игровое имя, чтобы все запомнили. Сначала проводится репетиция, т.к. сразу трудно одновременно и щелкать, и говорить, и вспоминать имена. После 2-минутной репетиции начинается игра на выбывание.

Это игра на внимание, развитие памяти, а также она является игрой на знакомство.

Ладошки по интересам

Ведущий встает и разводит руки в стороны, называя два факта о себе: слева – то, что он не любит (например, я не люблю осень), справа – наоборот, то, что ему нравится (люблю волейбол). Остальные участники должны подходить и браться за руки, если им эта характеристика подходит (по одному) и также придумывать новый факт, но уже о себе. Так продолжается, пока все участники не возьмутся за руки. Задача предпоследнего человека придумать факт, который сможет объединить его с последним участником.

Тайная шляпа

Все участники (отряд) пишут на листках бумаги свое имя и фамилию и складывают их в шляпу. Затем каждый игрок вытаскивает из шапки одну бумажку. Если на бумажке оказалось его собственное имя – бумажку необходимо заменить. Тому человеку, чье имя написано на вытащенной бумажке, данный игрок должен стать тайным другом. Роль тайного друга заключается в том, что он старается сделать данному человеку что-либо приятное, пытаясь при этом остаться неизвестным. После окончания игры проводится обсуждение, во время которого каждый игрок высказывает свои предположения по поводу того, кто является тайным другом.

Восточный базар

Каждому ребенку выдается по 4 (хотя если детей много, можно сделать меньше) небольших бумажки. На всех четырех бумажках дети пишут свое имя (если имена повторяются, то можно что-нибудь добавить: фамилию, ник и т.п.). После этого все бумажки складываются в кепку, в коробку и перемешиваются. Затем каждый ребенок снова получает по 4 бумажки с именами других детей. Задача: найти все свои бумажки.

То, как ребята будут «добывать» свои бумажки, они выбирают сами. Это может быть обмен, подарок, в общем, на что хватит фантазии. Также можно сделать временные рамки и потом наградить того, кто больше собрал бумажек со своим именем.

Я уникален

*Вводная.* Вожатый задает детям вопрос: «Как вы считаете, каждый ли из вас уникален?»

Большинство обычно отвечает «нет». Вожатый говорит, что сейчас докажет обратное и начинает объяснять правила.

Правила игры. Отряд сидит в кругу. Все по очереди будут называть про себя факты (реальные, не выдуманные). Начинаем мы, конечно же, со своего имени и только потом начинаем рассказывать о себе. Например: «Меня зовут Женя и я очень люблю горький шоколад». Когда человек назвал факт, то все остальные, к которым этот факт тоже подходит (т.е. в данном случае все те, кто тоже любит горький шоколад) встают и садятся на коленки к человеку, называющему факты (первый садится на коленки говорящего, второй – на коленки первого, третий – на второго и т.д.). Задача человека назвать такой факт, чтобы никто не сел ему на колени. Только после того, как участнику удалось этого добиться, мы переходим к следующему человеку. Игра продолжается до тех пор, пока каждый таким образом не докажет, что он уникален.

Суета

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано задание. Суть одна: записать в клеточку имя человека, который (тут открывается простор для фантазии) любит рыбу, держит дома собаку, любит звезды. Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена.

Часы-башня

Все игроки стоят в хаотичном порядке. Ведущий объясняет: «Представьте, что Вы стоите на площади с башней, часы которой бьют каждый час». Каждый раз, когда часы башни бьют, вы должны будете встретиться со случайным человеком и поздороваться разным способом, также поговорить в течение 1 минуты, например, о любимой еде.

***Примеры:***

Япония – приветствие поклоном;

Таиланд – поклон и сложенные ладони;

Новая Зеландия – прикоснуться носом;

Индия – приветствие ладонями;

Тибет – покажите язык;

Тувалу – щека к щеке;

Китай – сложите руки и поклонитесь.

Домино

Все ребята и вожатые стоят изначально в кругу. Один из вожатых объясняет правила: «У меня есть две руки, правая и левая, сейчас они свободны. Например, я говорю, что люблю петь и махаю правой рукой, те из вас, у кого есть точно такое же увлечение, должны успеть взять меня за правую руку, кто не успел – возвращается в круг. Точно так же и с левой рукой, но увлечение, естественно должно быть другим».

Задача ребят замкнуть круг интересов.

Запомни меня

Ребята сидят в парах напротив друг друга в одной колонне, а ведущий находится рядом с ними. Задача ребят в течение минуты внимательно рассмотреть друг друга и запомнить все детали от количества пуговиц на одежде до цвета шнурков. Затем все ребята закрывают глаза. Ведущий сначала работает с одной стороной, подходя к одному человеку из пары. Он может задать ему абсолютно любой вопрос. Например: «Сколько колец находится на пальцах твоего партнера?»

Завершив опрос одной стороны, переходит к другой. Чем правильнее ответы, тем внимательнее ребята изучили друг друга.

Мечты

Материалы: бумага и маркеры.

Предложите участникам подумать в течение нескольких минут о том, как каждый из них видит свое будущее. Затем ребята обмениваются мыслями о своих мечтах или даже изображают их на бумаге. Далее пусть каждый участник определит, какие три конкретные вещи, действия человека... могут помочь, а какие три – помешают ему осуществить мечту, и что человеку нужно делать/сделать, чтобы мечта сбылась.

Догадайся сам

Участники игры садятся в круг. Ведущий сообщает о том, что внезапная случайность сковала уста всех игроков. И они не могут прямо представиться и познакомиться с остальными. Разрешено лишь делать подсказки, в которых есть слова-ассоциации, или исторические личности, по которым можно узнать ваше имя:

Корень моего имени схож со словом, обозначающим женское украшение;

Я – сестра Ольги Лариной (Таня);

Я – тезка Маяковского (Владимир);

Мое имя означает большое чувство (Любовь) и т.д.

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.

Покрывало

Если участники совсем друг друга не знают, то можно дать несколько минут для знакомства.

Игроки делятся на две команды. Два человека протягивают между командами покрывало.

От каждой команды один человек садится лицом к покрывалу (либо присаживается на корточки), чтобы не мог видеть человека с противоположной стороны. Те, кто держат покрывало, неожиданно опускают покрывало, и человек, быстрее и точнее произнесший имя игрока, сидящего напротив него, приносит своей команде очко. После этого игроки, сидящие за покрывалом, меняются.
Следует следить, чтобы все в командах приняли участие.

Рукопожатия

Подойдет для младшего возраста.

Каждый шепчет свое имя своей ладошке, потом все начинают здороваться друг с другом через рукопожатие, при этом меняясь именами с тем, с кем здороваешься.

Например: Галя поздоровалась с Петей и теперь она Петя, а он Галя. И они продолжают здороваться и обмениваться с другими людьми именами дальше, пока не найдут свое имя.

Медузы

При слове «вечеринка» ребята перемещаются по комнате в хаотичном порядке, танцуя, как медузы. Как только звучит: «Привет, медузы!», они должны объединиться с кем-то, дотронуться ладонью до ладони соседа и назвать свое имя. Игра продолжается, пока все не познакомятся.

Зип-Зэп

Один игрок – ведущий, встает в середине комнаты. Все остальные игроки, стоящие в кругу, начинают двигаться против часовой стрелки и поочередно выкрикивают свое имя и фамилию. Каждый при этом старается запомнить имена игроков справа и слева от себя. Затем ведущий неожиданно указывает пальцем на игрока (пусть это будет Алексей) и медленно произносит: «Зип- раз, два, три, четыре, пять». На счет «пять» Алексей должен дать ответ, назвав полное имя игрока слева от себя. Если ведущий говорит: «Зэп – раз, два, три, четыре, пять», Алексей должен назвать полное имя своего соседа справа. Если на счет «пять» Алексей не успевает дать ответ, то он проиграл и становится водящим, в то время как предыдущий водящий занимает место Алексея в кругу. Если Алексей правильно называет имя до счета «пять», то водящий остается там, где он был, и указывает на другого играющего. Четко и ясно объясните играющим, что «зип» означает соседа слева, а «зэп» – соседа справа.

Рекомендация: Игра проходит очень эмоционально, требует от участников знание имен товарищей, внимания, умения ориентироваться при изменении ситуации. Также вместо Зип-Зэп можно использовать Цып-Цап (рекомендуется для маленьких детей).

# ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ

Встаньте в круг

Все участники собираются тесной кучкой вокруг ведущего. По его команде закрывают глаза и начинают хаотично двигаться в любую сторону, при этом все жужжат, как пчелы, собирающие мед. Через некоторое время ведущий хлопает в ладоши, все мгновенно замолкают и застывают там, где застал сигнал. После этого ведущий хлопает в ладоши два раза. Не открывая глаз и ни к кому не прикасаясь руками, участники выстраиваются в круг. Все это происходит в полнейшей тишине, чтобы можно было почувствовать окружающих людей. Когда все участники игры займут свои места и остановятся, ведущий хлопнет три раза, все откроют глаза и посмотрят какая фигура у них получилась. Ведущий обводит полученную фигуру веревочкой и рисует е на листе бумаги. Полученный результат – нарисованная фигура и зафиксированное время в каждой попытке, а также номер попытки, с которой удалось выполнить задание. Вариант игры: каждый участник берется за веревку, связанную в кольцо. Задача: закрыв глаза и молча построить из веревки фигуру: простую (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник) или сложную (дерево, кота)

Счет до десяти (до числа всех участников)

Все встают в круг, не касаясь друг друга локтями и плечами. По сигналу ведущего все закрывают глаза, опускают носы вниз и попробуют сделать то, что умеют шестилетние дети: посчитать от одного до десяти. Но хитрость состоит в том, что считать надо всем вместе, называть числа нужно по очереди. В игре есть одно правило: каждую цифру должен произнести только один человек. Кто-то скажет «один», другой человек скажет «два» и т.д. Если два человека скажут цифру вместе, то счет начинается сначала. После каждой попытки ребята могут открыть глаза, посмотреть друг на друга, но договариваться об очередности нельзя. Полученный результат – число, до которого дошла группа в каждой попытке и номер попытки, с которой удалось выполнить задание.

Ка-ра-бас

Участники встают в круг и вытягивают вперед руку, сжатую в кулак. По команде ведущего «ка-ра-бас» всем надо выбросить из кулака произвольное количество пальцев. Задача: не разговаривая, не перемигиваясь и не используя никаких других способов общения, добиться того, чтобы все игроки выбросили одинаковое количество пальцев. Полученный результат – число человек, выбросивших одинаковое количество пальцев в каждой попытке и номер попытки, с которой удалось выполнить задание.

Переход

Участники сидят в кругу. По сигналу ведущего они, молча и никак не договариваясь, встают, обходят каждый свой стул и снова садятся на него. Задача: сделать переход синхронно, т.е. в одну сторону и одновременно. Полученный результат – номер попытки, с которой удалось выполнить задание.

Поворот

Участники стоят в шеренге на расстоянии шага друг от друга. По сигналу ведущего, они молча и никак не договариваясь подпрыгивают на месте, поворачиваясь в прыжке: вправо или влево; на 90, на 180, на 270, на 360 градусов. Задача: после прыжка оказаться стоящими лицом в одну сторону. Более сложная задача: совершать синхронные прыжки, поворачиваясь в одну и ту же сторону на одинаковое число градусов. Полученный результат – число человек, одинаково повернувшихся в каждой попытке и номер попытки, с которой удалось выполнить задание.

Встреча взглядами

Все игроки (четное число участников) встают в круг, лицом друг к другу, «немеют», закрывают глаза и опускают головы вниз. По сигналу ведущего каждый должен открыть глаза, поднять голову и с кем-нибудь «сцепиться» взглядами. Если двое встретились взглядами, они подходят друг к другу и обнимаются (вариант – указать пальцами друг на друга). Задача группы – всему коллективу объединиться в пары. Полученный результат – число сложившихся пар после каждой попытки и номер попытки, с которой удалось выполнить задание.

Пузырь

Все стоят в кругу, взявшись за руки. Со словами «Раздувайся пузырь, да не лопайся» – все расходятся, делая круг как можно шире. Те участники, на которых круг разрывается, выходят из игры (где круг порвется, там самые непрочные отношения, плохой контакт) и игра повторяется заново. Полученный результат – номер попытки, с которой удалось выполнить задание.

Динозавр

На полу нарисованы круги, которые являются домами для людей. Домов должно быть на два меньше количества участников. Водящий – это динозавр. Сначала все игроки гуляют, а по хлопку водящего стремятся попасть в дом (встать в круг). Динозавр подходит к игроку, которому не хватило дома и 2 раза говорит ему: «Я тебя съем», предупреждая, а на 3 раз – съедает. Но люди, стоящие в домах, могут спасти этого человека, выйдя из круга и пустив «бездомного» себе в дом. У «бездомного» спастись возможности нет, а у людей, вставших на его место, и ставших «бездомными» есть небольшой шанс. Полученный результат – число съеденных и спасенных во время игры человек.

Сидячий круг

Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо. Задание: нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча находящегося сзади человека.
Завершите это упражнение на высокой ноте, смеясь и хлопая всем.

Прогулка слепых

Пусть каждый участник закроет глаза повязкой. Когда у всех глаза закрыты, расскажите ребятам, что мы собираемся в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться наш взгляд. Попросите положить правую руку на плечо впередистоящего. Медленно начните путешествие по выбранному маршруту, включая залезание на пеньки, возвышенности, пролезание под низко нависшими деревьями и ветками, протискивание между деревьями и т.д. Финишируйте на каком-нибудь тесном (но безопасном!) месте.

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

Секретный фарватер

Еще одно упражнение на преодоление препятствий. 7-8 участников выстраиваются паровозиком и держатся друг за друга. Всем, кроме первого, завязываются глаза. Первый участник – рулевой. Рулевой должен провести свой корабль до противоположной стены, минуя препятствия-мины без единого слова. Основная сложность заключается в том, что «хвост» имеет свойство вилять и налетать на «мины». Чтобы этого не случилось, каждый участник должен в точности повторять движение предыдущего. Упражнение можно усложнять, увеличивая длину корабля и количество мин.

Молчащее зеркало, говорящее зеркало

Выбираются два человека, которые будут зеркалами – молчащим и говорящим. Выбирается ведущий, он становится лицом к зеркалам. За его спиной встает любой из присутствующих. Задача молчащего зеркала показать пантомимикой этого человека, задача говорящего – говорить ассоциации с этим человеком. Ведущий может обратиться к любому из зеркал, чтобы отгадать, кто стоит за его спиной.

Геометрическая фигура

Длинные веревки связываются в два больших кольца (веревочных колец столько, сколько создается групп, длина веревки зависит от количества участников). Дети становятся в круг, держась за веревочное кольцо обеими руками. Вожатый предлагает ребятам построить квадрат, треугольник, пирамиду, звезду, ромб, закрыв глаза и не отпуская из рук веревку. Участники имеют право советоваться, разговаривать вслух, искать решение в точно отведенное время.

Мостик

Техника довольно сложная, не рекомендуется ее применять на ранних этапах формирования отряда. Весь отряд объединяется в две команды по собственному желанию. Как показывает практика, те, у кого между собой проблемы в общении, выбирают разные группы. На полу рисуется мостик во всю длину комнаты шириной около 20 см или кладется доска. На этом мостике выстраивается одна команда друг за другом с интервалом около одного метра. Каждый участник второй команды должен пройти через мостик разминувшись с каждым участником противоположной команды. Если кто-то оступится (независимо от того, в какой он команде), вся команда начинает прохождение мостика с самого начала. Затем команды меняются местами. На этом упражнении можно убить весь день.

Фотоаппарат

Отряд объединяется в 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. Hа 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.

Гуру

Участники закрывают глаза и начинают ходить по комнате, выставив перед собой руки в защитной позе. Ведущий прикасается к плечу одного из участников, который становится Гуру (учителем). Он открывает глаза, но с этого момента он не имеет права разговаривать. Все остальные ходят по комнате с закрытыми глазами. При встрече они спрашивают друг друга: «Ты – Гуру!?». Если кто-то не получает ответа, это значит, что ему выпало неслыханное счастье – встретить на своем пути Гуру. Он кладет руки на плечи учителя и идет за ним, открыв глаза. С этого момента он тоже должен молчать. Если встречаются 2 «обычных» игрока, на вопрос: «Ты – Гуру!?» оба отвечают: «Гуру!» – и оба продолжают дальнейшие поиски. Игра заканчивается, когда все игроки нашли Гуру и выстроились за ним цепочкой.

Ура, меня любят!

Все игроки встают в круг, лицом друг к другу, «немеют», опускают головы вниз, смотрят на носки своих ботинок. По сигналу ведущего (на счет три) все поднимают глаза и смотрят на одного из стоящих в кругу людей. Если двое встретились взглядами, они громко кричат «Ура, меня любят!», протягивают друг другу руки, обнимаются и выходят из круга. Круг сужается. Игра продолжается до тех пор, пока не образуются все пары.

Карандаш в стакане

Группа стоит в плотном кругу. В центре стоит человек. Человек должен быть мысленно расслаблен. 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. Если в группе есть совсем слабый человек, то можно либо поставить его между двумя сильными, либо поставить сзади него более сильного человека, который просунет руки ему под плечи и будет его дублировать (при этом важно не обидеть самого этого человека).

Стена

Человек с закрытыми глазами ускоренным 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 отряд, что человеку для восприятия информации необходимо определенное время, что следует учитывать при подаче команды.

Поздороваться носами

За минуту необходимо поздороваться с как можно большим количеством человек. Здороваться можно чем угодно: руками, носами, коленками, губами и т.д.

Передай другому

Необходим небольшой чистый предмет, который без особого усилия можно взять руками. Здесь могут оказаться апельсин, мягкая игрушка, спички, воздушный шарик, мячик, деревяшка и т.д.

 Можно объединить отряд в две команды. Команды стоят в кругу. Надо передавать «кто быстрее» предмет по кругу, но так, чтобы не брать их руками. Кто уронит предмет или схватит руками, безжалостно удаляется из игры. Помогать себе можно всем чем угодно, только не руками.

Существуют некоторые условные требования к передаче предметов, которые следует соблюдать обязательно.

воздушный шарик должен передаваться только при помощи локтей (действуем согнутыми в локтях руками),

апельсин передается при помощи шеи (зажимается между подбородком и плечом),

мягкая игрушка передается коленками.

Подставлю другу колено

Ребята стоят в кругу, глядя спина в спину. Необходимо присесть на колено сзади стоящего, не падая. Далее группа должна сделать три (на усмотрение) шага вперед, один в сторону. И так далее.

Игровые мячи

Участники встают паровозиком, держа между собой мячи. Цель группы пройти определенное расстояние, не держа мячи руками.

Поворот в прыжках

Описание. Участники рассредотачиваются в простран­стве таким образом, чтобы расстояние между соседями составляло не менее полуметра, и встают лицом в одном направлении. Далее по условному сигналу ведущего все одновременно выполняют прыжок на месте. В прыжке можно повернуться в любую сторону на 90°, 180°, 240° или 360°. Каждый сам решает, куда и насколько ему повернуться, договариваться об этом нельзя. Каждый следующий прыжок произ­водится по очередному сигналу из того положения, в которое участ­ники приземлились ранее. Задача здесь – добиться того, чтобы после очередного прыжка все участники приземлились, повернувшись лицом в одну сторону. Фиксируется количество попыток, потребо­вавшихся для этого. Более сложный вариант: на момент каждого прыжка участники закрывают глаза. Можно выполнять упражнение и не открывая глаз, но тогда целесообразно разрешить тактильный контакт между участниками, иначе задание окажется почти невы­полнимым, особенно в большой и не очень сплоченной группе.

Данная игра может использоваться как экспресс-тест на груп­повую сплоченность (фиксируется количество попыток, потребо­вавшихся для его выполнения). При выборе времени и места его проведения следует учитывать, что такие прыжки производят очень сильный шум в помещении, расположенном этажом ниже.

Коллективный счет

Участникам, не глядя друг на друга, необходимо называть по порядку числа натурального ряда, старясь добраться до больших чисел. При этом участникам неизвестно, кто начинает счет, и кто называет следующее число; один участник не может называть два числа подряд; если следующее по порядку число назовут одновременно несколько участников, счет начинается сначала, с единицы. Запрещается каким-либо способом договариваться между собой. Ведущий подчеркивает, что каждый должен постараться уловить настроение других и решить стоит ли ему говорить или лучше промолчать. Особо подчеркивается, что чем сплоченнее отряд, тем до больших чисел он досчитывает.

Узелок

Отряд объединяется в две команды, равные по числу участников. Каждая из команд выстраивается в колонну таким образом, чтобы направляющие колонн стояли лицом друг к другу на расстоянии около 1,5 м. На роль направляющих, капитанов команд, лучше пригласить самых активных и коммуникабельных подростков. Каждый участник держит в руке канат (подойдет и прочная бельевая веревка), протянутый вдоль обеих колонн. Дается задание – не отрывая рук от каната, завязать узел на его промежутке между двумя направляющими колонн. Техника выполнения задания участникам не объясняется, они сами должны найти способ завязывания узла. В среднем группе подростков на это требуется 5-7 минут.

Это упражнение требует ко­ординации совместных действий, сближает группу и создает условие для проявления лидерских способностей. Кроме того, оно способ­ствует активизации творческого мышления, поскольку способ его выполнения в инструкции не оговаривается, подростки должны найти его самостоятельно.

*Обсуждение.* Следует обратить внимание участников, что в вы­полнении данного упражнения удается добиться успеха лишь в том случае, если группа начинает действовать слаженно, предварительно придумав и обсудив способ решения задачи. Возможен выход на об­суждение проблем лидерства: «Мало придумать способ завязывания узла, нужно еще, чтобы другие приняли этот способ и стали выпол­нять инструкции того, кто его предложил. А как этого добиться?»

На льдине

Отряд объединяется в команды по 5-7 человек (желатель­но, чтобы все команды были одинакового размера, и между ними равномерно распределились парни и девушки). Каждой из ко­манд выдается большой газетный лист, который они расстилают на полу. Ведущий зачитывает инструкцию: «Представьте себе, что вы оказались на отколовшейся льдине, дрейфующей посре­ди бушующего моря. Льдина – это ваша газета. Вам всем нужно разместиться на ней и продержаться несколько минут, чтобы дождаться спасателей. Касаться пола за пределами газеты нельзя – кто сделает это, тот считается «утонувшим».

Когда участники разместятся на своих «льдинах» и продержатся в таком положе­нии 15-20 секунд, ведущий сообщает, что шторм отломил по кусочку от каждой из льдин, и отрывает примерно по 1/4 части от каждой из газет, предлагая участникам разместиться на том, что остаюсь. Так повторяется 2-3 раза. Если в команде «то­нет» один человек, она получает предупреждение, если два или больше – выбывает из игры («ваша льдина перевернулась»). Победившей считается та команда, которая продержится доль­ше других.

Данное упражнение способствует сплочению, формированию взаимного доверия. Кроме того, она наглядно демонстрирует основной принцип командной работы: выиграть индивидуально невозможно, это могут сделать только все вместе. Зато проиграть можно и индивидуально («упасть со льдины»), поставив этим под угрозу действия всей команды.

*Обсуждение.*

Сначала участники делятся эмоциями и чувствами, возник­шими в процессе выполнения упражнения, потом – своими со­ображениями по поводу того, что позволило победившей коман­де лучше справиться в такой ситуации, а что «сгубило» остальных. После этого ведущий просит привести примеры жизнен­ных ситуаций, где проявляются сходные механизмы.

Солнечный круг

*Необходимый реквизит:* веревка, разрезанная на равные отрезки (50 см.) по количеству участников, теннисный мяч, скотч, плоская платформа (возможно использование пластиковой или бумажной тарелки). С помощью данного реквизита необходимо сконструировать «солнце», где веревки – это его лучи, а теннисный мяч на платформе – его ядро (центр).

*Задание.* Команде с помощью данного устройства необходимо перенести «Солнце» (всю конструкцию) из пункта А в пункт Б. Управлять им можно с помощью веревок. Ограничения: держаться можно только за петли, находящиеся на концах веревок. Один человек должен держать один луч. «Солнечный круг» должен перемещаться строго по обозначенному ведущим маршруту. «Ядро» (мяч) не должно упасть на землю. Нарушение правил приводит к выполнению упражнения сначала. Сложность и длительность выполнения упражнения зависит от маршрута и целей ведущего. Максимальное количество участников – 30 человек.

Пирамиды Майя

Интеллектуальное задание: перед участниками 3 площадки 40\*40 см (3 стола, сдвинутых вместе), на одной из которых построена пирамида из 5-ти картонных коробок. Задача команды: переместить пирамиду на другую площадку, соблюдая следующие правила:

всегда необходимо ставить меньшую коробку на большую;

в движении находится только одна коробка.

Нарушение правил приводит к выполнению упражнения сначала.

Ограничения: Максимальное количество времени для выполнения данной игры – 15 минут. Участники по очереди перемещают коробки (1 человек – 1 манипуляция с коробкой).

Ковер-самолет

Для выполнения этого упражнения нужен прочный палас или ковер размером примерно 2x2 м, который не жалко отдать «на растерзание» участникам (не исключено, что он будет по­рван). На нем размещаются 5-6 человек, которым дается зада­ние – переместиться вместе с этим ковром в другой конец ауди­тории, не сходя с него и не касаясь чего-либо за его пределами.

*Обсуждение:* сначала участников просят поделиться эмоциями, возникшими в процессе выполнения упражнения (скорее всего, они будут весьма яркими), потом высказаться по поводу того, каким жизненным ситуациям можно уподобить эту игру.

Ассоциации

Дети садятся в круг. Ведущий уходит. Дети загадывают одного человека из круга. Ведущий возвращается и задает разным участникам вопросы: с каким деревом ассоциируется у тебя этот человек, с какой музыкой и т.д. Можно спрашивать про любые ассоциации. Задача ведущего – угадать, кого загадали.

Айсберг

Берем 2 большие газеты, кладем на пол. Это 2 айсберга. Объединяем в 2 команды детей. Размер газеты должен соответствовать количеству детей. Вожатый – касатка, дети – пингвины. Сначала все хаотично бегают, и, когда вожатый говорит «Касатка!», команды должны запрыгнуть на свой айсберг, кто не успел, тот выходит. Постепенно газеты сворачиваются. Суть в том, что ребята помогают друг другу удержаться на льдинке и тем самым сплочаются.

Счет на пальцах

Сколько пальцев показал ведущий, столько человек должны встать одновременно, не договариваясь.

Тропа доверия

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.

МММ

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.

Нужный цвет

Предложите команде сыграть в следующую игру: по команде ведущего необходимо дотронуться до определенного цвета, причем нельзя касаться этого цвета на себе и на ведущем. Игра «на вылет», то есть последний коснувшийся выбывает, однако на тех, кто не играет, касаться одежды нужных цветов можно. Довольно забавное зрелище, особенно когда остается несколько человек, и они стоят буквально на низком старте, азартно пытаясь успеть дотронуться до нужного цвета раньше соседа.

Атомы

Все играющие хаотично бродят по площадке, по команде ведущего оно должны объединиться в молекулы с заданным числом атомов (например, по пять). Игра «на вылет».

Ведущий постоянно говорит цифры, а дети становятся в группы (точнее, хватаются друг за друга, например, ведущий сказал: «5» и дети сбегаются по 5 человек, кто не успел собраться по 5 человек, тот выходит из игры.

Ведущий предлагает всем участникам представить себя атомами, задача которых, перемещаясь по комнате, собраться в различные молекулы, соблюдая разные условия, например, собраться в молекулу из 5 атомов и т.д.

Объединение в группы может также осуществляться по знаку зодиака, по месту жительства, по увлечению и т.д. Интересен вариант, когда объединение происходит следующим образом: всем участникам в случайном порядке раздаются заранее заготовленные треугольники, квадратики, кружочки (разнообразие форм зависит от количества групп, которые вы хотите создать). И у вас готовы мини-группы: те, кто получили квадратики – одна группа, треугольники – другая и т.д. Возможен другой вариант – разрежьте 5 открыток на столько частей, сколько участников предполагается в каждой из 5 групп и раздайте их ребятам – у вас готовы пять мини-групп.

Зоопарк

Эта игра – розыгрыш, но никто из игроков не должен знать, что его разыгрывают. Для игры необходимо не менее 12 человек. Все становятся в круг. В центре круга – ведущий. Все игроки держат друг друга под локти. Ведущий начинает игру следующими словами: «Сейчас мы будем играть в игру, которая называется «Зоопарк». Каждому из вас я сейчас на ухо шепну название какого-либо животного, которое вы не должны никому говорить. Затем, когда все получат название животных, я буду называть их в своем рассказе. Если вдруг выпадет название животного, которое кто-то получил, то этот игрок должен немедленно присесть и утянуть за собой двух соседних игроков, которых он держит сейчас под локти Задача же этих соседних игроков вовремя удержать его. Понятно?»

Затем ведущий подходит к каждому и шепчет ему на ухо одно и то же, например, «гиппопотам».

Но каждый игрок думает, что название этого животного только у него. Когда ведущий раздает названия, то он должен сделать вид, что выдумывает каждый раз новое, чесать затылок, говорить: «Что ж мне для тебя придумать?» и т.д. Затем, когда он всем раздаст названия животных, то начинает свой рассказ.

Он звучит примерно так: «Вчера я ходил в зоопарк. Прохожу мимо одной клетки, а там сидит ... слон *(при этом все в напряжении, но никто не присел).* Иду дальше, в другом вольере ... лиса. Посмотрел я на нее и вижу прямо напротив нее сидит огромный ГИППОПОТАМ!» В это время каждый игрок, услышав слово, которое говорилось на ухо «только ему одному» резко приседает. Получается, что весь круг падает. Розыгрыш удался!

Зеркало

Все объединяются в пары и становятся лицом друг к другу на расстояние вытянутой руки. Один в каждой паре играет роль зеркала. Ему нужно копировать, как можно точнее все движения партнера, который может хмуриться или удивляться, улыбаться, подмигивать – в общем, как фантазия подскажет. Потом игроки меняются местами.

Клоун

Для проведения этой игры необходимо объединиться в 2-3 команды и приготовить 2-3 коробки спичек.
Точнее нужен не весь коробок, а только верхняя его часть. Внутреннюю, выдвигающуюся часть вместе со спичками можно отложить в сторону.

Для того чтобы начать игру, все команды выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробок себе на нос. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем членам своей команды, руки при этом должны быть за спиной. Если у кого-то коробок упал, команда начинает процедуру заново.

Соответственно выигравшей считается та команда, которая закончит передачу коробка быстрее.

Найди пару

Играющим на спину крепятся таблички с именами сказочных героев (старик, старуха) или части имен (царь, Горох). Необходимо найти свою пару (царю найти Гороха, Ивану-царевичу – лягушку). Нельзя спрашивать прямо: «Что написано у меня на спине?».

Разгадай-ка

Игроки в команде объединяются в две команды. Через жеребьевку определяется, кто начинает игру первым. Первая команда выбирает игрока из команды противника и загадывает ему слово, пословицу, название фильма или песни (по выбору команды определяется тематика игры), а выбранный участник должен пантомимой изобразить своей команде загаданное ему задание, чтобы его команда смогла бы его разгадать. На отгадывание такого задания – 1-3 минуты. Побеждает, та команда, которая отгадает больше заданий или придумает для противника большее число сложных ситуаций, чтобы те не смогли отгадать и выполнить задание.

Количество участников: команды по 6-8 человек в каждой.
*Оборудование:* стулья, по количеству участников, листы бумаги и карандаши или ручки; нарисованные на листах простые картинки (дом, цветок) или простые слова (мама, кукла, дерево).
Условия проведения: стулья поставить один за другим в ряды по 6-8 стульев, в зависимости от кол-ва участников. Причем спинки стульев должны быть повернуты в сторону, чтобы сидящие участники не облокачивались. Участники садятся так, чтобы видеть затылок впереди сидящего. Первый участник получает лист бумаги и карандаш, а последний лист с картинкой или словом.

Ход проведения

Каждая команда работает как телефакс. Начиная с последнего, у которого – картинка, все члены команды пытаются как можно быстрее и точнее переправить сообщение. Картинка передается путем «рисования» ее пальцем на спине впереди сидящего и т.д. При этом участники не должны переговариваться. Когда сообщение дойдет до первого, он изображает на листе бумаги тот предмет, который, как ему кажется, рисовали на его спине, и кричит «Готово!». После сравниваются обе карточки.
Завершение упражнения.

Гусеница

Команда становится друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что команда – это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать, как она спит; как ест; как умывается; как делает зарядку; все, что придет в голову.

Камень в огород

Упражнение можно проводить сразу после «Рукопожатия», когда подгруппы стоят еще друг против друга. Ведущий предлагает участникам представить, что перед ними находится «большой и тяжелый камень (кусок скалы, спиленное дерево, бочка, бревно и пр.)». Он предлагает одной из команд поднять этот воображаемый камень и, поднатужившись, бросить его «подальше», или даже в сторону «противников», как бы демонстрируя им свою силу. Ведущий побуждает всех членов группы принять участие в этом действии, демонстрируя усилия, руководя «подниманием камня» и пр. в одной из групп.

«Кинув камень», он вместе с членами своей подгруппы побуждает «противников» ответить каким-либо образом на свой вызов: бросить камень обратно или еще дальше, сделать что-то другое для демонстрации силы их команды. Вполне возможен еще один цикл «устрашающих действий». Пусть их форму предложат сами участники.

Круг знакомств

Участники встают в круг. Один из игроков делает шаг в центр круга, называет свое имя, показывает какое-то движение или жест, свойственный ему или придуманный, затем возвращается снова в круг. Начинать можно с простейших движений – поднятия головы, наклона корпуса, кивков головы. Затем движения усложняются: умывание под рукомойником, боксирование, кидание камня, поиски авторучки по карманам и т.д.

Все игроки повторяют как можно точнее его движение, интонацию, мимику. Таким образом, каждый из участников продемонстрирует свое движение или жест.

Зеркало

Отряд объединяется в пары. Они садятся друг напротив друга. Один из участников выполняет какое-либо движение, жест или изменяет мимику своего лица. Его напарник должен в точности повторить эти движения. Затем движения совершает другой участник, а первый повторяет за ним. Можно усложнить упражнение, попросив повторять движения симметрично, как изображение в зеркале.

Привет

Цель: сплочение группы, создание теплой атмосферы. Время: 5-10 мин. Количество участников: от 10 до 30. Возраст: любой. Материалы: мяч. Участники должны бросать друг другу мяч со словами: «Привет! Ты сего-дня хорошо выглядишь»; «Доброе утро! Я рад тебя видеть такой счастливой!»

Квадрат

Все играющие встают квадратом (так, чтобы было занято все пространство внутри квадрата) как можно теснее, можно даже заранее очертить квадрат, в который они должны поместиться. Затем ведущий отдает команды, а квадрат их выполняет, стараясь не увеличить занимаемую им площадь.

С миру по нитке

Один из участников начинает рассказ, предлагая одно предложение, затем следующий по кругу добавляет к нему свое предложение, следующий – свое и так до тех пор, пока очередь не дойдет до начавшего. Затем кому-нибудь из группы предлагается вспомнить и рассказать все получившееся целиком.

Яблочко

Эта игра опять же связана с передачей предмета двумя или несколькими командами. Этим предметом теперь будет яблоко, и держать его нужно будет, зажав между подбородком и шеей. Руки за спину, итак… Начали!

Если у вас не оказалось под рукой яблока, то с таким же успехом можно использовать апельсин или теннисный мяч.

Сандалики

Для этой игры нужно организовать не меньше трех команд. Команды выстраиваются в колонны, расположенные на одной линии, но предварительно разувшись. После того, как команды построятся, вожатый собирает всю обувь ребят, сваливает ее в кучу и перемешивает. Вожатым предлагается инструкция: «Это небольшая веселая эстафета. Сейчас по очереди каждый из участников должен подбежать к этой куче, обуться в свою обувь и в обуви добежать до своей команды, передав эстафету следующему. Выигрывают умеющие быстро обуваться».

Узнай, кого нет

Все участники закрывают глаза, а ведущий в это время трогает кого-нибудь за плечо. Тот, кого он тронул, бесшумно уходит. По сигналу ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Кто первым назовет отсутствующего игрока, тот выигрывает.

Слон

Все участники за ограниченное время (1-2 минуты) должны выложить на полу из веточек, палочек, пуговиц, шишек и других мелких предметов изображение слона. Главное условие – задание выполнять в полной тишине.

Кис-брысь-мяу

Выбирают одного из участников (водящего), он стоит спиной к игрокам. Ведущий показывает рукой на любого игрока противоположного пола (по отношению к водящему) и спрашивает: «Кис?». Если водящий отвечает: «Брысь!», то ведущий показывает на другого игрока, задавая тот же вопрос. Если ответ: «Мяу!», то ведущий спрашивает, что должен сделать этот игрок в паре с водящим (или предлагает водящему вытянуть задание из шапки). Пара выполняет задание (танцует, рисует связанной парой ног, изображает известный памятник и др.) Далее водящий идет к игрокам, а вызванный игрок становится водящим.

Проводник

Дети выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи друг другу. Вожатый объясняет правила:

Нельзя разговаривать.

У всех. Кроме последнего, закрыты глаза.

Последний человек – машинист «поезда».

Хлопок по левому (правому) плечу – поворот влево (вправо).

Хлопок по обоим плечам – вперед.

Двойной хлопок по обоим плечам – назад.

Хлопок по обоим плечам дробью – стоп.

Задача машиниста провести «паровозик» несколько поворотов (о направлении пути сообщает вожатый). Для продолжения игры последний участник становится впереди всех.

Я ценю тебя за то…

Участники становятся или садятся в два круга – внутренний (мальчики) и внешний (девочки), парами навстречу друг другу. Пары берутся за руки, за локти, или обнимают друг друга, и говорят шепотом друг другу, какое качество они ценят больше всего в этом человеке. При этом начинают с обязательной фразы: «(Имя участника), я ценю тебя за то…». Чем подробнее объяснение, тем лучше выполнено задание. Вожатый обязательно играет с детьми. Через 10-15 секунд внешний круг желает шаг вправо и пары, сменившись, повторяют все сначала. По окончании игры – анализ ощущений.

Анюта-Ванюта

Все становятся в круг, замыкая его. В середине его девочка и мальчик. У обоих завязаны глаза. Ванюта должен найти Анюту. Они ходят по кругу. Ванюта ищет Анюту, все время окликая: «Анюта?». Анюта должна отвечать: «Я ту-та!», стремясь при этом как можно быстрее сменить место. После того, как Ванюта поймает Анюту, он выбирает из детей, стоящих в кругу, новую Анюту, а Анюта – Ванюту.

Аррам-шим-шим

Водящий стоит в центре круга с закрытыми глазами и вытянутой вперед рукой. Все играющие идут по кругу со словами:

«Аррам – шим – шим

Аррам – шим – шим

Арамия – гусия, гусия

Покажика-ка на меня, на меня!

И-раз, и-два, и-три!»

На последних словах круг останавливается, и играющие смотрят, на кого показывает рука водящего.  Если мальчик в центре, то выходит девочка (даже если и не на нее показал, то рядом стоящая) и, наоборот, если девочка в центре, то выходит мальчик в круг и встает спина к спине с водящим. Все хором произносят: «и-раз, и-два, и-три». На счет «три» стоящие в центре одновременно поворачивают голову. Если они повернули головы в одну сторону, то водящий обнимает своего партнера. Если в разные стороны, то они жмут друг другу руки. После этого первый водящий уходит, а второй начинает игру сначала. Иногда, когда в центре стоит мальчик, говорят такие слова: «Шире – шире – шире круг, у (имя этого мальчика) сто подруг. Эта – эта – эта – эта, а любимая вот эта».

Дирижер и оркестр

Это очень забавная игра, а играть в нее интересно, когда много народу.  Каждый из участников выбирает для себя музыкальный инструмент, на котором он впоследствии будет «играть». Лучше всего, если выберут разные инструменты. Выбирается ведущий – «дирижер». Он становится лицом к «оркестру», и по сигналу «оркестр» начинает играть!  Дирижер делает движения, будто он играет на своем инструменте (например, изображает барабанный бой, надувает щеки, будто играет на флейте и т.д.). Остальные участники оркестра делают такие движения, будто играют каждый на своем инструменте, но при этом не сводят глаз с дирижера. Вдруг дирижер «переходит» на другой инструмент, начиная изображать игру на музыкальном инструменте, выбранном другим участником.  Игрок, на чьем инструменте начал играть дирижер, тут же должен прекратить все движения и зажать уши руками. Все остальные участники игры теперь переключаются на тот инструмент, который выбрал дирижер. Через некоторое время дирижер возвращается к своему первоначальному инструменту, и гости тоже возвращаются к своим.  Итак, дирижер «играет» то на своем, то на чужом музыкальном инструменте, а игроки стараются уловить все движения и не ошибиться.

Картина

Игра направлена на достижения групповой сплоченности, и ее основная цель – дать детям и подросткам почувствовать радость совместного творчества, дать группе ощутить себя чем-то целым. Все сидят лицом в круг. Ведущий: «Сейчас мы все вместе будем рисовать картину, и делать это мы будем не карандашами или красками, а словами. Я беру большой лист бумаги (показывает руками) и рисую на нем линию горизонта. Теперь я передаю эту картину тебе, ... (имя сидящего рядом участника). Участник «берет картину и говорит: «Я вижу на этой картине линию горизонта, которую нарисовал ... (имя ведущего) и рисую на ней (называет то, что хочет внести в картину), теперь я передаю эту картину ... (имя следующего по кругу участника)». Таким образом, каждый участник называет все, что до него «нарисовали» другие, в том порядке, в каком эти предметы появились на картине, при этом, добавляя к названию каждого предмета: «... который нарисовал (имя автора)»  Когда картина обошла круг, и каждый участник добавил в нее что-то свое, она вновь оказывается у ведущего, и он опять перечисляет все предметы и авторов по порядку. Затем ведущий подводит итог: «Вот такая у нас получилась картина». Если дети, услышав инструкцию, выражают тревогу, что они не смогут запомнить, кто что «нарисовал», ведущий успокаивает их обещанием подсказать.

Ветер дует на того...

*Цель игры:* развитие умения выделять индивидуальные особенности сверстников. Дети стоят в кругу. Ведущий, начиная игру, произносит слова: «Ветер дует на того...» Продолжение фразы может быть таким: у кого светлые волосы? Кто в красной одежде. Кто любит смеяться? Кто высокого роста? И т. д. После фразы все, кто у кого есть такие качества, должны собраться в одном месте.

Путешествие

*Цель игры:* развитие умения договариваться, подчинять свои желания общим интересам. Дети делятся на пары. Ведущий говорит: «Мы отправляемся сегодня в путешествие!» Дети в паре договариваются, куда они отправляются, и по сигналу ведущего (хлопок в ладоши) вместе озвучивают свое решение.

Варианты продолжения игры:

Мы возьмем с собой в путешествие...

Этот предмет (...) цвета.

По дороге мы встретили...

Заколдованная тропинка

*Цель игры:* развитие умения работать в команде, оказывать поддержку товарищам. Один из детей – ведущий, он показывает остальным участникам, как пройти по тропинке через заколдованный лес. Дети должны в точности повторить его маршрут. Тот из детей, кто сбился с пути, превращается в «елочку». Задача команды – спасти его, расколдовать. Для этого необходимо сказать ему что-то приятное, обнять, погладить.

За стеклом

*Цель игры:* обучение использованию мимики и жестов в общении. Дети объединяются на пары. Педагог дает задание: представьте себе, что один из вас зашел в магазин, а другой остался на улице, но забыл сказать товарищу, что необходимо купить в магазине. Попробуйте с помощью жестов договориться о покупке. Голос использовать нельзя, потому что в магазине очень толстое стекло и через него ничего не слышно.

Что поменялось?

*Цель игры:* развитие внимания и наблюдательности, необходимых для эффективного общения. Из числа участников выбирается водящий. На какое-то время он выходит из комнаты. В этот момент в отряде производится несколько изменений: в одежде или прическе детей, можно пересесть на другое место. Задача водящего отметить происшедшие изменения. Каждый ребенок по очереди становится водящим.

Стиралка

Ребята встают в две линии друг напротив друга, оставляя между друг другом минимальное расстояние. Выбирается 2 человека, один встает в начале линий, другой в конце. Тот, который вначале, ему необходимо пробираться сквозь ребят любым способом, а ребятам нельзя отходить назад и при этом необходимо называть комплименты пробирающемуся человеку. Тот человек, который стоит в конце, должен будет крепко-крепко обнимать идущего человека. Так можно делать несколько раз, меняя человека, который движется сквозь «стиралку».

100

*Правила игры:* две команды встают в две колонны параллельно друг к другу, руки кладут соседу спереди. Каждой команде необходимо передать информацию в цифрах, с помощью рук от последнего стоящего до спереди стоящего игрока, слегка набивая руками по плечу, где правая рука – это десятки (10, 20, 30… 100.), а левая рука единица (1, 2, 3… 99.). Задача обеих команд «донести» цифру впереди стоящему игроку в точности, которая была дана изначально последнему стоящему игроку.

Задания в кругу

Все встают в круг, беря своих соседей за плечи и выполняют задания ведущего.

 *Например:* поднять правую ногу, присесть.

1) «Мост» Вся команда переходит по скамейке, поддерживая друг друга, и нельзя касаться земли.

2) «Переправа» команде нужно перейти на другую строну игрового поля по небольшому количеству дощечек (картонок/камней).

3) «Геометрия». Команда в тишине выстраивает различные фигуры.

4) «Путаница». Участники случайным образом одновременно берутся за руки, и потом в тишине распутываются

5) Команда делится на пары, каждая пара должна пройти игровое поле, держа между 2-мя участниками фломастер одним пальцем.

Галантность в моде

Правила игры: участникам необходимо представить, что перед ними большая лужа, и их задача оригинальным образом перенести всех девочек на другой «сухой берег».

Игра проводится на улице. Чертится линия начала и конца, девочки встают в начало, а мальчикам дается время обсудить способ переноса девочек.

Машина едет через лес

Правила игры. Мальчики становятся автобусом. Они встают в форме прямоугольника. Есть 4 мальчика-колеса, они выходят за рамки прямоугольника, кресло-2 мальчика, которые сцепляют руки, и водитель, который регулирует движение. Девочки стоят в колонне на расстоянии 5 метров друг от друга (как будто это остановки). Как только мальчики «подъезжают» к девочке, девочка тормозит их и садится в автобус, ее везут до следующей девочки и так, пока все девочки не прокатятся. Далее можно поменяться, теперь девочки становятся автобусом, мальчики могут помогать перевезти мальчика.

Ноев ковчег

Дети объединяются в две команды. Каждой выдается одинаковый набор карточек с изображением разных животных. Игроки наугад берут по одной из них (другим показывать изображение нельзя). Потом в комнате выключают свет или всем плотно завязывают глаза. Каждый из игроков начинает издавать звуки, соответствующие выбранному животному (например, нарисована корова – значит, дети начинают мычать). Задача игроков – по этим звукам в темноте найти свою пару. Когда двое, изображающие одинаковых зверей, встречаются, они берутся за руки и замолкают. Когда наступит тишина – игра заканчивается. Выигрывает пара, встретившаяся первой.

Юху!

Все игроки встают в один круг. По этому кругу начинает передаваться настоящий «шар энергии» со словом «Юху!». Как только тебе передали «энергию», нужно пустить ее дальше. Так идет до тех пор, пока кто-нибудь не скажет: «Худо!» и не сделает руками крест. На этом моменте «шар» отскакивает от «стены» и передается уже в другую сторону. Чтобы поменять игроков местами, любой может поднять руки вверх, прочитать 1 четверостишие «У Лукоморья дуб зеленый». Игра хорошо развивает внимательность!

Сотни, десятки, единицы

Ребята стоят в колонне друг за другом. Последний человек в колонне начинает передачу загаданного числа таким образом: сотни – количество легких постукиваний по левому плечу впередистоящего, десятки – количество легких постукиваний по голове впередистоящего и единицы – количество легких постукиваний по правому плечу впередистоящего. Задача ребят передать загаданное ведущим число от начала и до конца максимально точно.

Индикатор

Вожатый объясняет, что у ребят есть определенный набор движений (например, руки вверх, присесть, сойтись в центр, разойтись и т.п.). Задача ребят выполнить их максимально синхронно, если не получилось – начинать цепочку действия с самого начала. Постепенно можно «отбирать» голос, жесты, мимику.

Контакт

В игре присутствует один ведущий и несколько участников. Ведущий задумывает слово и называет вслух его первую букву. Слово должно быть нарицательным существительным в единственном числе, именительном падеже. В процессе отгадывания данного слова все определения должны касаться слов, начинающихся на указанную букву (или, в дальнейшем, указанную последовательность букв).

Участники задают ведущему вопросы-определения. Ведущий должен придумать слово, которое подходит под определение, и ответить: «нет, это не …» (указывает подразумевавшийся участником термин), или, если определение однозначно описывает загаданное слово, «да, это (загаданное слово)».
Ведущий должен угадать, какое слово подразумевает отгадывающий.

Если задумку спрашивающего ухватил другой участник (или несколько), то тот участник (участники) говорит: «Контакт!» (подразумевая, что произошел мысленный контакт), дается время до 5 секунд или начинается обратный отсчет (например, от 10). Часто можно просто посчитать до пяти. Если за время отсчета ведущий так и не назвал подходящего слова, «контактирующие» участники хором произносят слова, которые они подразумевали.

Паутинка

Детям следует сформировать круг. Первому смелому участнику дают нитки, он наматывает конец на палец при этом ребенку надо вслух перечислить свои положительные характеристики, затем он говорит, что ему нравится другой участник игры и указывает причину, по которой этот участник вызывает симпатию. Бросает клубок этому человеку. Следующий делает то же самое, но уже называет другого игрока, который ему по нраву. И так продолжается действие до тех пор, пока все участники не получат клубок. Позволительно одного и того же человека выбирать несколько раз, но нельзя, чтобы никто не оставался без внимания, об этом должен позаботиться вожатый.

# ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА

Три перемены в одежде

Один человек выходит и становится перед остальными, чтобы те могли его внимательно осмотреть. Время на осмотр от одной до пяти минут. Потом он уходит из помещения и производит в своей одежде какие-либо три малозаметных перемены: расстегивает пуговицу, развязывает шнурки, слегка завертывает рукав у рубашки, из кармана высовывает уголок платка, переворачивает пояс у брюк. Произведя три перемены, он возвращается к остальным. Каждый должен сказать, какие перемены произошли.

Скала

Отряд выстраивается на скамейке или на стульях в ряд вплотную друг к другу. Рассчитывается по порядку номеров. Затем ему предлагается по одному человеку поменяться местами. То есть – номер 1 становится последним, аккуратно переходя и держась за ребят. Затем номер 2 и так далее. Передвигать стулья и спрыгивать на пол запрещается. Если кто-то не удерживается, то все начинается сначала. Действует запрет на разговоры для всех, кроме человека, который возьмет на себя роль координатора. Этого человека вожатый выбирает сам или по желанию из потенциальных ребят-лидеров. Другая разновидность этой игры – координатору предлагается построить отряд по росту, по цвету носков, по размеру ботинок, длине волос и так далее.

Волшебный плащ

Всем хорошо известен волшебный плащ чародея, которым он накрывал какого-либо героя, делая его невидимым для окружающих. Однажды такой случай произошел при дворе Северного короля. Сыновья весело играли во дворцовом саду. Вдруг один из мальчиков исчез. Но принцев было много, и никто не заметил случившегося. Только за ужином было обнаружено исчезновение одного из принцев. Все сразу догадались, что тут не обошлось без чар… Руководитель дает команду разбежаться по полю и кружиться с закрытыми глазами. По команде они останавливаются, садятся на корточки, а голову кладут на колени. Руководитель накрывает одного из игроков плащом и дает разрешение другим встать и открыть глаза. Выиграл тот, кто первым догадался, кого похитил волшебник.

Ехали цыгане

Вожатый предлагает ребятам построить цыганскую повозку, состоящую из телеги, тройки лошадей, стен телеги, крыши, колес, извозчика, пассажиров, жеребенка на привязи. Время на подготовку задания 3-5 минут. Интерпретация: кучер – на данный момент главный лидер – организатор в отряде стены и крыша – те, на кого можно положиться, хорошие исполнители. Колеса, телега, лошади – те, на ком все стремятся «ехать», и кто способен везти, то есть лидеры меньшего ранга. Жеребенок – «выпавший», но с претензиями на лидерство. Пассажиры – основная масса.

По окончании игры необходимо опросить ребят, все ли согласны с таким распределением ролей, и на какое место они претендуют.

Веревочка

Для проведения этой игры возьмите веревку и свяжите е концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина веревки зависит от количества участвующих в игре ребят.)

Ребята встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник». Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры.

Игру можно продолжать, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

Шаг вперед

Ребята становятся в шеренгу пошире, по команде делают шаг вперед, при этом ведущий ограничивает количество шагающих: «10 человек – шаг вперед! 5 человек – шаг вперед!». Лидеры-организаторы сразу хорошо видны.

Четыре стороны света

Команда выстраивается в шеренгу, не плотно друг к другу. Как вы знаете, есть 4 стороны света. Участники закрывают глаза, им также нельзя разговаривать и договариваться. По хлопку ребятам надо подпрыгнуть на месте так, чтобы развернуться и оказаться смотрящими в одну из сторон. Дается три попытки.

Положи руку

Ребятам предлагается положить всем сразу правую ладонь на плечо тому человеку в отряде, который им более всего симпатичен (душа отряда), а левую на плечо тому, кого они бы хотели видеть командиром. Вожатый определяет, кто есть кто подсчетом рук. Как правило, не бывает слишком много лидеров, если проводить эту игру в конце организационного периода.

Джойстик

Все встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На стол кладется небольшой предмет (монета, сережка и т.п.). Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет «джойстиком», передавая первому команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на предмет на столе. Игру можно провести в форме соревнования. Если вы решили устроить из этой игры соревнование, не забудьте определить независимых судей, чтобы никто не жульничал.

Бесконечное кольцо

Группа встает в круг и берется за руки. В руке у первого и последнего концы веревок. Необходимо, не отпуская рук, сделать кольцо и пропустить через него всю команду и вернуться обратно.

Делай раз, делай два

Игроки стоят за стульями.

По команде ведущего: «Делай раз», все должны одновременно поднять стулья. По команде: «Делай два», все играющие должны оббежать стулья и сесть на них. Все действия должны выполняться одновременно. Игра способствует выявлению лидера-организатора, именно он должен догадаться первым подать команду, опустить стулья в первом случае, и сесть – во втором.

Скульптура

Вожатый предлагает командам построить скульптурную экспозицию «Наш отряд» в течение 5 минут. По тому, кто возьмет на себя роль прораба, судят о лидерах.

Проводник

Ребята выстраиваются в колонну по одному в затылок друг другу, положив руки на плечи. Вожатый объясняет правила: Запрет на разговоры. У всех, кроме стоящего последним, закрыты глаза. Последний – машинист поезда. Хлопок по левому (правому) плечу – поворот влево (вправо). Хлопок по обоим плечам – вперед. Хлопок по обоим плечам двойной – назад. Хлопок по обоим плечам дробью – стоп. Задача машиниста – провести паровозик несколько поворотов. После чего последний становится впереди всех и повторяет. По умению управлять судят о лидерах.

Волшебный мячик

У вожатого в руке мячик (сделанный из одного листа бумаги формата А4). Называя свое имя, он кидает мячик любому ребенку из круга, ребенок другому. Мячик должен пройти всех ребят. Затем вожатый дает следующие задание: «Теперь мячик должен пройти всех вас в том же порядке за 1 минуту». После того как у них это получилось, вы сокращаете время: 30 секунд, 3 секунды и 1. Знайте, что это возможно. Во-первых, ребята могут двигаться. Во-вторых, мячик должен пройти все руки. В-третьих, его нельзя взять одному ребенку и провести по ручкам остальных. Необходимо добиться того, чтобы ребята собственными размышлениями и пробами дошли до следующего решения: соединяя руки всех участников, построили колодец. Варианты могут быть и другие.

Карета

Отряд объединяется в две команды. И каждой команде на ушко вы даете одинаковое задание – построить карету из людей. Время на подготовку 2 минуты. Очень важно следить за всем процессом, который происходит в командах: кто руководит, кто придумывает, кому все равно, кто строит всех членов команды. За время подготовки можно четко увидеть большую часть детей, выбрать лидеров.

Семейная фотография

Предлагается, чтобы ребята представили, что все они – большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается «дедушка» он тоже может участвовать в расстановке членов «семьи». Более никаких установок для детей не дается, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постойте и понаблюдайте за этой занимательной картиной. Роль «фотографа» и «дедушек» обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других «членов семьи». Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения.

Эта игра, проведенная в середине смены, может открыть вам новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трех. На счет «три!» все дружно и очень громко кричат «сыр» и делают одновременный хлопок в ладоши.

Калейдоскоп

Вот еще один вариант выделения лидеров, состоящей из нескольких игр. Для этого отряд объединяется в две равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название. Вожатый предлагает условия: «Сейчас команды будут выполняться после того, как я скомандую: «Начали!». Выигравшей будет считаться та команда, которая быстрее и точнее выполнит задание». Таким образом вы создадите дух соревнования, который является весьма немаловажным для ребят.

Итак, первое задание. Сейчас каждая команда должна сказать хором какое-нибудь одно слово. «Начали!». Для того чтобы выполнить это задание, необходимо всем членам команды как-то договориться. Именно эти функции берт на себя человек, стремящийся стремящихся к лидерству.

Второе задание. Здесь необходимо, чтобы, ни о чем не договариваться, быстро встало полкоманды. «Начали!» Интерпретация этой игры сходна с интерпретацией игры «Карабас»: встают самые активные члены группы, включая лидера.

Третье задание. Сейчас все команды летят на космическом корабле на Марс, но для того, чтобы полететь, нам нужно как можно быстрее организовать экипажи. В экипаж входят: капитан, штурман, пассажиры и «заяц». Итак, кто быстрее?! Обычно, функций организатора опять же берт на себя лидер, но лидер выбирает себе роль «зайца». Это можно объяснить его желанием переложить ответственность командира на плечи кого-нибудь другого.

Карабас

Следующей подобной игрой будет игра «Карабас». Для проведения игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садится вожатый, который предлагает условия игры: «Ребята, вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы – куклы. Я произнесу слово «КА-РА-БАС» и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь, встать со стульев, причем столько человек, сколько покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции».

В этом игровом тесте необходимо участие двух вожатых. Задача одного – проводить игру, второго – внимательно наблюдать за поведением ребят.

Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу «Совестливых». Безынициативной является та группа отряда, которая не встает вообще.

Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.

Наш любимый зверь

Каждый участник загадывает свое животное. По сигналу ведущего все произносят свое животное. Затем участникам дается несколько попыток, в течение которых они должны назвать одно и то же животное. Участникам запрещено обсуждать выбор животного словами.

Кочки

На листочках пишется по одному слову из пословицы, они раздаются участникам в произвольном порядке. Участники встают на листы бумаги формата А4, расположенные на полу в линию. Задача: не становясь на пол, перестроиться в правильном порядке.

Камушки

В коробочку высыпается большое количество камушков различной формы и цвета. Группа садится в круг за один стол. Коробочка кладется на середину. Участникам говорится, что необходимо выбрать тот камушек, который им больше нравится. Далее дается задание молча, не прикасаясь к камушкам других участников, выстроить камушки в линию по убыванию, составить из них букву, расположить от самого темного к самому светлому и пр.

Индикатор

Место проведения: просторное помещение. Ведущий: «У вас есть 4 типа движений: руки вверх, присесть, сойтись в центр, разойтись по стенам. Ваша задача, чтобы максимальное число людей сделали одно и то же». Потом отнимаем голос. Потом – жесты. Потом – мимику и многозначительные взгляды. Внимательное наблюдение за группой позволяет узнать, кто выпадает, кто лидер, кто подчиняется.

СОДЕРЖАНИЕ

|  |  |
| --- | --- |
| Введение | 3 |
| ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО | 4 |
| ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ | 15 |
| ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА | 41 |