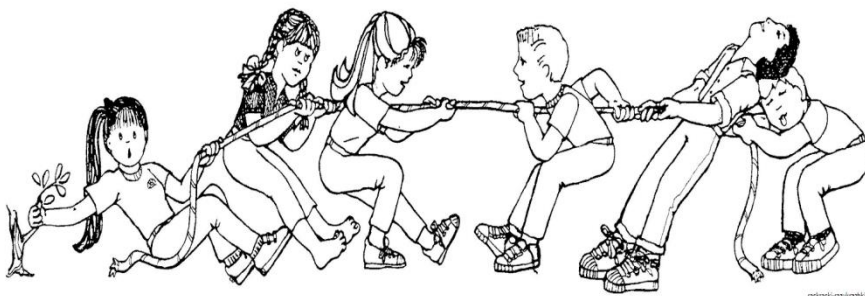


Младший возраст

Возраст от 7 до 10 лет



Великолепная Валерия

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например, Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

Посылочка

Игра на внимательность и запоминание имен

Игра проводится по формуле «хлоп–топ–я–ты». Первый участник произносит: «Хлоп–топ–называет свое имя – называет имя любого игрока, которому пересылает право продолжить». Так продолжается до тех пор, пока все участники игры не получают такую «посылочку». Игра сопровождается движениями соответствующими словам

Расскажи обо мне - Интервью

Игра на знакомство

Группу разделяют на пары и дают 3-5 минут для общения. Дети должны рассказать друг другу о себе. На основе этого разговора каждый составляет короткий рассказ — презентацию о своем товарище.

Поменяйтесь местами

Игра позволяет узнать больше интересного об игроках.

Участники стоят в кругу. Ведущий произносит фразу «Пусть поменяются местами те, кто...». Каждый раз он называет новый признак:

- любит есть мороженое;
- умеет играть в футбол;
- имеет дома кошку и т.д.

После слов ведущего участники, к которым подходит указанная формулировка, должны быстро поменяться местами, а водящий старается занять место одного из игроков, то игрок, кто останется без места в круге, становится водой.

Одеяло

Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянута 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.

Средний возраст

Возраст от 10 до 13 лет

Путаница

Игра на сплочение и выявление лидеров в группе

Вариант 1. Участники стоят в тесном кругу, и по команде ведущего каждый из них берется левой рукой за левую руку соседа справа, а правой рукой – за правую руку человека, стоящего напротив. После этого им дается задание распутаться, не отпуская руки; разрешается только проворачивать кисти относительно друг друга. Оптимальное число участников в кругу от 6 до 8; при большем их количестве целесообразно выполнять упражнение в нескольких кругах, организовав между ними соревнование на скорость.

Вариант 2. Один участник игры выходит из помещения, остальные в это время запутываются по первому варианту игры. Затем он заходит и распутывает игроков.

Вариант 3. Участники стоят в тесном кругу, и по команде ведущего по желанию встают по парам. Пара берется за руки. Свободной рукой берет человека стоящего напротив. После этого им дается задание распутаться, не отпуская руки; разрешается только проворачивать кисти относительно друг друга.

Встаем в строй

Игра на знакомство и групповую работу, выявление лидеров команд

Участникам предлагается хаотично перемещаться по помещению, а потом, по команде ведущего, встать в строй поочередно по каждому и следующим признакам:

- Росту
- Дню и месяцу рождения
- Размеру обуви
- Удаленности места жительства от места прохождения тренинга.
- по цвету одежды
- и т.д.

Разговаривать или переписываться при этом нельзя, можно общаться только с помощью мимики или жестов. В вариантах 2-4 участники по окончании построения поочередно озвучивают свои дни рождения или места проживания, при этом происходит проверка верности выполнения упражнения.

Я беру с собой в лагерь

Игра на понимание и развитие коммуникации в группе

Ведущий отправляется в лагерь и берет с собой предметы, объединенные одним признаком, например: круглое, зеленое, живое. Но знает об этом только ведущий.

Начиная первый кон, он говорит «Я беру с собой в лагерь лампочку» (допустим, ведущему пришло в голову взять с собой только вещи из стекла). Другие игроки по очереди предлагают свои варианты, пытаясь угадать общий признак. Например: «Я беру с собой в лагерь помидор. Ты возьмешь меня в лагерь?» Если названный предмет обладает загаданным признаком, ведущий берет игрока в лагерь, если нет — то нет. Если за первый круг признак не отгадали, ведущий раскрывает очередной предмет, который он берет с собой, и угадывание продолжается. Игрок, отгадавший признак, становится новым ведущим.

Я никогда не...

Игра на знакомство

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 (то есть они, например, прыгали с парашютом). Задача - "выбить" как можно больше участников, то есть назвать признак, подходящий всем. Например: по моим предположениям, в этой компании все умеют кататься на коньках, а я не умею, значит, назвав этот признак ("Я никогда не катался на коньках"), я выбиваю большое число участников, они загибают пальцы. Выигрывает тот, у кого останется последний не загнутый палец на руках, человек с самым разнообразным жизненным опытом, а проигрывает - с самым богатым. Это может благотворно влиять на самооценку человека. Важно заранее договориться, что фразы должны соответствовать реальности, и пальцы загибать надо честно. Это прекрасный способ побольше узнать друг о друге.

Мостик

Игра на сплочение и командообразование на позднем этапе.

Вся группа разбивается на две команды по собственному желанию. Как показывает практика, те, у кого между собой проблемы в общении, выбирают разные группы. На полу рисуется мостик (длина зависит от количества участников одной группы, 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.

Старший возраст

Возраст от 14 до 17 лет

Перемигивания

Игра на знакомство, разрядку, сплочение, проявление личных взаимоотношений.

Для этой игры необходимо нечетное число участников (от 11 до 25 чел). Группа делится на 2 части. Стулья ставятся в круг. Одна половина группы сидит на стульях лицом в круг, другая половина группы стоит за стульями сзади. Таким образом, получается, что у каждого сидящего на стуле есть своя пара за спиной, участник, который его охраняет. Один стул остается свободным и задача того, кто стоит за ним, переманить любого сидящего на свой стул так, чтобы этого не заметил его "охранник". Задача "охранника" не пустить (поймать) "своего" сидящего. Для того чтобы человек оказался "пойманным", достаточно просто положить руки ему на плечи (не допускается хватать за волосы или одежду).

Способы переманивания могут быть разные: подмигивания (отсюда название игры), жесты, кивки головой, просто обращение к человеку - все, что угодно! Игра должна проходить в довольно быстром темпе, сидящим важно не пропустить сигнал и вовремя "сбежать" от своей пары на свободный стул.

Коридор доверия

Игра на доверие проводится на этапе укрепления командного духа

Группа до 30 человек стоит в две шеренги лицом друг к другу вытянув руки вперед. Один участник пробегает между шеренгами, задача стоящих в шеренге, по очереди вовремя поднять руки, что бы не травмировать бегущего. Пробегать необходимо со средней скоростью с открытыми глазами не нагибаясь.

Карандаш в стакане

Игра на сплочение

Группа стоит в плотном кругу. В центре стоит игрок. Он должен быть мысленно расслаблен. Игрок 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. 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.

Фотоаппарат

Игра на знакомство и первичное доверие

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. 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.

Ассоциации

Игра на знакомство

Ведущий ненадолго выходит из помещения, за это время остальные решают, кого из присутствующих они загадают (это может быть и сам ведущий). Вернувшись, игрок задает остальным вопросы, — с каким цветком у вас ассоциируется этот человек, с каким транспортным средством, с какой частью тела, с каким предметом кухонной утвари и т. п., — чтобы понять, кто загадан. Вопросы могут быть самые разные — это не ограничено ничем, кроме воображения играющих. Поскольку ассоциации — дело индивидуальное и точное совпадение тут может и не случиться, принято давать угадывающему две или три попытки.

33

Игра на внимательность и выявление слаженности работы группы

Задача участников – досчитать до 33. Ведущий начинает счет, называя первое число, его сосед – следующее число, и далее по кругу. При этом важно соблюдать два правила: числа, в записи которых есть три (например, 13 или 30) и числа, которые делятся на три (3, 6, 9 и т.д.) вслух не произносятся. Вместо этого участник, которому достается такое число, должен хлопнуть. Если кто-то ошибается, счет начинается заново, начиная с того человека, который ошибся.

Игры для всех возрастов

Данные игры можно использовать, чтобы занять детей в период перед мероприятием или в свободное время.

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.

Даритель (тайный Санта)

Каждый пишет на небольшом листочке свое имя и фамилию, затем листочки девушек в шляпе (или в чем-либо подобном) подают парням - каждый вытаскивает по одному листку и также поступают с женской половиной.

В результате у всех будет по другу, которому в течение смены надо будет дарить подарки незаметно от него, так чтобы он не догадался кто "даритель".

Никому не разрешено разглашать, кто является его другом. В конце смены каждый предполагает, кто ему дарил подарки и потом все говорят: кто кому что дарил.

Часто выходило так, что получались парочки - даритель и получатель друг другу дарили подарки

Арам-шим-шим

Играющие стоят в кругу, чередуясь по половому признаку (то есть мальчик-девочка-мальчик-девочка и так далее), в центре водящий. Играющие ритмично хлопают в ладоши и говорят хором следующие слова: «арам-шим-шим, арам-шим-шим, арамея-зуфия, покажи-ка на меня! И раз! И два! И три!», в это время водящий, закрыв глаза и указывая руками, вперед вращается на месте, когда же текст заканчивается, он останавливается и открывает глаза. Ближайший по направлению вращения к показанному им месту представитель противоположного пола также выходит в центр, где они встают спина к спине. Затем все остальные опять хлопают в ладоши, произнося хором: «и раз! И два! И три!». На счет три стоящие в центре поворачивают головы в стороны. Если они посмотрели в разных направлениях, то участники жмут друг другу руки, если в одном — то водящий обнимает, того, кто вышел. После чего водящий встает в круг, а вышедший становится водящим.

Руки

Ведущий находится в кругу. Он может повернуться к любому игроку со словами: «Руки!», те, кто стоит по бокам от него, должны поднять над ним руки, образуя арку. Тот, кто ошибается или не успевает поднять руки, тот становится ведущим.

Двойные хлопки

Сначала нужно выбрать водящего. Хорошо, если это будет человек, любящий аплодисменты. Представьте, что с места сдвигается тяжелый железнодорожный состав. Колеса начинают медленно стучать на стыках рельсов. Отмечаем этот стук хлопками. Первым сильно и громко хлопает водящий, а в паузах между его хлопками по очереди хлопают все остальные участники. Направление распространения хлопков происходит по часовой стрелке, начиная от водящего. Итак, после каждого хлопка водящего хлопает следующий по часовой стрелке участник игры. Поезд разгоняется, водящий постепенно повышает скорость хлопка — темп убыстряется. Водящий может неожиданно изменить направление хлопков, сказав слово «Хоп!» С этого момента хлопки в прежнем темпе должны идти в обратном направлении. Тот участник, который ошибется, будет водить. Ему нужно

будет поменяться местами с водящим и начать вновь медленно «разгонять» поезд. Итак, после первого громкого хлопка водящего хлопки, чередуясь, передаются по часовой стрелке. По команде ведущего «Хоп!» направление хлопков меняется. Темп хлопков медленно, но неуклонно возрастает.

Утки – гуси

Все становятся в круг. Ведущий говорит «утка» или «гусь», прикасаясь ладонью до плеча игрока, которого называет (вразброс, «утка» сказать большему числу игроков). Если водящий говорит «утка», то участник стоит на месте, если говорит «гусь», то участник должен поймать водящего до того момента как водящий успеет встать на место игрока в круге. Если водящий успел, то теперь водящим становится «гусь». Если не успел, то водящий остается водящим, а «гусь» возвращается на место и игра продолжается.

Тише – Громче

Практически все играли в свое время в игру "Холодно-горячо"? Приведенная игра на нее похожа: играющие садятся в круг, а водящий выходит из круга и поворачивается спиной. Кто-то из круга прячет любую вещь (например, у себя в кармане), а водящий должен указать на того человека, который ее спрятал. Для этого играющие поют любую песню, причем делают это громче, когда водящий приближается к этому предмету и тише, когда он удаляется от него. Если водящий найдет нужного игрока, то он становится на его место, а найденный выходит водить.