

## **100 ПИОНЕРОВ**

Участники становятся в круг и повторяют за водящим следующие слова и движения.

У нас в отряде 100 пионеров,  
100 пионеров у нас в отряде.

Они играют, они смеются  
И только делают вот так!

Затем водящий поочередно называет части тела, которыми необходимо начать трясти. Например, у нас в отряде .....и только делают вот так: правая рука (все начинают трясти правой рукой). Продолжаем: у нас в отряде .....делают вот так: правая рука, левая рука (продолжают трясти правой рукой и начинают левой трясти). Далее называют, правую и левую руки, правое и левое плечи, голову, туловище. Таким образом, через несколько туров играющие становятся похожи на "таракашек", что вызывает у ребят прилив положительных эмоций.

## **БЕЛЫЕ МЕДВЕДИ**

Игра групповая. Условно обозначается берлога, в которой будут жить белые медведи. Двое детей берутся за руки – это медведи. Со словами «Медведи идут на охоту!» они бегут, стараясь окружить и поймать других участников игры. Потом медведи ложатся спать и снова идут на охоту. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один не пойманный ребенок.

Эта игра также способствует снятию мышечного напряжения, стимулированию активности и развитию навыков совместных действий. В ней хорошо бы использовать маски, изображающие белых медведей, которые могут нарисовать сами дети.

## **БЛИЗНЕЦЫ**

Все разбились на пары. Взялись в парах за руки. Стали по кругу. По сигналу ведущего идем по часовой стрелке: рука к руке, стопа к стопе, нос к носу. Используйте музыкальные заставки.

Результат - раскрепощение.

## **БЫЧЬЯ ГОЛОВА**

Участники, желающие познакомиться, стоят (сидят) в кругу. Первый участник называет свое имя, второй участник называет имя первого и свое имя, третий участник называет имена первых двух и свое и т.д. Можно к имени добавлять свои движения, а также кличку, назвав себя животным, или крик животного.

## **В МАГАЗИН - ЕЛКИ САДИТЬ...**

Участвующего салят спиной ко всем, а на его спину закрепляют табличку с заранее заготовленными надписями. Надписи могут быть самыми различными - "ТУАЛЕТ, МАГАЗИН, ИНСТИТУТ и пр." Остальные наблюдающие задают ему разнообразные вопросы, типа "зачем ты туда ходишь, как часто и т.п." Играющий должен, не зная того, что написано на подвешенной на него табличке, отвечать на эти вопросы и догадаться, что же написано на его табличке.

## **ВЖИВАНИЕ В ЗАДАННУЮ РОЛЬ**

Цель упражнения заложена в самом названии. Упражнение проводится в группе численностью в 5 человек.

Каждый получает карточку-роль и никому ее не показывает.

- Сейчас вам будет задана первая ситуация, которую вы должны разыграть. Все ситуации будут сложными и ведущими к конфликту. В каждой ситуации каждый из вас будет главным действующим лицом. Он будет героем миниатюры. А остальные четыре

участнику будут вспомогательными персонажами. Задача этого героя двуединая: разрешить конфликт и воплотить свою роль-задание. Остальные персонажи будут активно создавать конфликт для героя, не демонстрируя свое задание.

- Итак, выберите актера, который станет героем первым, и будет разрешать конфликт в своей роли. (1 минута).

I ситуация: Ты очень хочешь пойти в гости, на день рождения друга. Ты знаешь, что родители против.

- Определитесь, пожалуйста, кто каким родственником является. (2 минуты).

- Итак: Вся семья села обедать. Ты говоришь:...

Начинается разыгрывание ситуации. (5 минут). После окончания разыгрывания поведение героя не обсуждается. Героем становится новый актер, воплощающий задание, и группе задается продолжение ситуации.

II ситуация: Родители еле-еле отпустили тебя в гости. Ты приходишь в нужный дом, находишь нужный этаж, но совершенно не помнишь: какая квартира? Ты звонишь в первую попавшуюся дверь. - Не открывают. Звонишь во вторую. Вдруг открывается первая дверь и тут же - вторая. Выходят 4 соседа - ты говоришь:...

III ситуация: (героя играет следующий) Ты, наконец, находишь нужную квартиру, приходишь на день рождения. И тут выясняется, что ты забыл подарок. Ты говоришь об этом своим четырем друзьям...

IV ситуация: Вечеринка в разгаре. Ты проиграл в фанты, и тебе досталось проводить девушку (парня) в Одинцово. А родители тебя предупредили, чтобы ты позже 23.00 лучше не приходил. Ты говоришь:...

V ситуация: (для последнего актера) Родители отпустили тебя в гости до 23 часов. Ты приходишь в 00.30. Вся семья в сборе. Ты заходишь, тебя встречают: "Ну?..." Ты говоришь:...

Задания-роли, которые могут быть записаны на карточках:

Провокатор, задирающийся;

Обвиняющий, отстаивающий нормы;

Отрешенный, витающий в облаках;

Виноватый, оправдывающийся;

Послушный, подлиза;

Агрессивный, подавляющий;

Мягкий, пассивный.

Группа проигрывает все ситуации, после чего все обмениваются впечатлениями об игре друг друга и хода сцен, пытаясь угадать ролевое задание каждого. Группа решает, кто лучше вжился в заданную роль (ориентируется на то, легко ли было угадать роль-задание участника или нет).

## **ВИЗИТ ИНОПЛАНЕТЯН**

Представьте, что вам посчастливилось встретиться с представителями иных цивилизаций. Условимся, что встреча эта будет дружеской. Половине участников игры предстоит играть инопланетян, прибывших на неопознанном летающем объекте. Другие остаются землянами, радушно встречающими гостей. Разбейтесь на две делегации: инопланетян и землян. Пожалуйста! Теперь в начале дружеской встречи и продолжительной беседы каждой из сторон необходимо представить или рассказать немного о себе и о природе своей планеты. Итак, кто вы и в какой экологической среде живете? Пожалуйста! Следующие вопросы - это пища, одежда, домашняя утварь. Что вы едите, как одеваетесь, чем пользуетесь? Пожалуйста! Обменяйтесь сведениями об укладе жизни, о семьях, праздниках, обычаях. Конечно же, в ходе беседы можно задавать вопросы на интересующие вас темы. Итак, беседа ведется об укладе жизни, семье, обычаях. Пожалуйста! Далее освещаем более серьезные вопросы. Разговор ведется об

устройстве общества, его структуре, культуре, науке, производстве. Беседа переходит к вопросам устройства общества. Пожалуйста! Теперь, столь многое узнав друг о друге, вы вправе пригласить друг друга погостить и сразу же предложить поле деятельности для новых друзей. Определенную работу, развлечения, занятия. Итак, взаимные приглашения, пожалуйста! И в завершение встречи каждая из делегаций обменивается небольшими подарками, сувенирами, разъяснив, что это и для чего предназначено. Итак, приготовьтесь и вручите свои подарки в память о данной встрече. Пожалуйста! Спасибо. На этом игра заканчивается.

### **ВОДОЛАЗ**

Игрокам предлагается, одев ласты и глядя в бинокль с обратной стороны, пройти по заданному маршруту. Только не стоит это делать на улице - прохожие могут не понять

### **ВОЛШЕБНЫЕ ЗАРОСЛИ**

(Снятие телесных барьеров, развитие умения добиваться своей цели приемлемыми способами общения). Каждый участник (по очереди) пытается проникнуть в центр круга, образованного тесно прижавшимися друг к другу "волшебными водорослями" – всеми остальными участниками.

Водоросли понимают человеческую речь, чувствуют прикосновения и могут расслабиться и пропустить участника в центр круга, а могут и не пропустить его, если их плохо "просят".

Затем следует обсуждение: когда водоросли расступились? Когда нет?

### **ВОПРОС СОСЕДУ**

Все садятся в круг, ведущий в центре. Он подходит к любому игроку и задает вопрос, например: "Как тебя зовут?", "Где ты живешь?" и т.д. Но отвечать должен не тот, кого спрашивают, а его сосед слева. Если ответит тот, кого ведущий спрашивал, он должен отдать фант. После игры фанты разыгрывают.

### **ВСТРЕЧА**

Два друга давно не виделись. Они мечтают о встрече. Дается задание показать, как встретятся два друга после долгой разлуки.

### **«ДА» И «НЕТ» НЕ ГОВОРЯТ**

Вожатый предлагает поиграть в игру, где есть специальные условия: нельзя говорить «Да» и «Нет» и выбирать черный и белый цвета.

Вам король прислал пакет, а в пакете 100 монет. Что хотите, то берите, но черный с белым не берите, «Да» и «Нет» не говорите».

Далее вожатый задает каждому ребенку вопросы. Если ребенок нарушает условия, он платит «фант».

В конце игры выбирается «зеркало», которое определяет задание для каждого «фанта». (Задания могут быть такие: выразить с помощью мимики какое-либо чувство, с помощью жестов спросить или изобразить что-либо, отгадать загадку и т.д.)

### **ДВИГАЙСЯ ДАЛЬШЕ**

Игроки рассаживаются на стульях в кружке. Руководитель произносит ряд утверждений: если оно применимо к кому-нибудь, тот перемещается на одно место влево. Если этот стул уже несвободен - кто-то уже сидит на нем - то игрок садится на сидящего или на сидящих. Если игроку надо пересесть, а на нем сидят еще другие, то он пересаживается вместе с ними. Вот примеры утверждений:

все, кто ходил сегодня в школу, пересесть...

все, кто ел сегодня картошку...

все, у кого сегодня день рождения...

все, кто сегодня слушал музыку...

### **ДОМИКИ, ЛЮДИ, ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ**

Игроки разбиваются на тройки. Люди (1 человек в каждой тройке) – в центре тройки; двое других – «домики» - держатся за руки. Ведущий подает команды. Когда он говорит «люди» - то центральные игроки в тройках меняются местами; когда говорит «домики» - меняются местами игроки, образующие «домики», но руки не расцепляют; когда говорит «землетрясение» - все игроки в тройках полностью меняются.

Результат – знакомство.

### **ДОРISУЙ**

Вожатый раздает каждому ребенку листы с нарисованными фигурами:

- круг;
- прямоугольник;
- треугольник и круг;
- треугольник и прямоугольник.

Предлагается превратить эти фигуры в любые картинки, дорисовав необходимые детали.

Затем обсуждается, чьи рисунки лучше, кто придумал больше картинок.

### **ДУБИНКА**

Играющие стоят в кругу, посередине стоит водящий и держит дубинку из легкого материала (соломы, пластика, газеты и т.п.). Называется имя какого-либо игрока. Водящий стремится ударить названного игрока дубинкой, пока тот не успел назвать имя другого игрока. Если ему это удастся, зазевавшийся становится водящим. Если же игрок успел назвать следующее имя, водящий продолжает игру.

### **ЖМУРКИ**

Водящему завязывают глаза. Кто-то из группы крутит его на месте, чтобы затруднить ориентацию. При этом можно произносить скороговорку типа:

- На чем стоишь?
- На мосту.
- Что ешь?
- Колбасу.
- Что пьешь?
- Квас.
- Ищи мышей, а не нас!

После этого дети разбегаются. «Жмурка» должна ходить по комнате и ловить их. Участники игры бегают, дразнят «жмурку», трогают ее, чтобы отвлечь и т.д. «Жмурка» должна поймать кого-либо из детей и на ощупь отгадать, кто это. Важно, чтобы в этой игре осуществлялась постоянная смена ролей.

### **ЗАПРЕТНЫЕ СЛОВА**

Часто при обучении технике общения, преподаватель сталкивается с неготовностью учеников разговаривать, контролируя свою речь. Даже зная, как лучше строить свою речь, ученики говорят "по привычке" так, как говорят всегда. Получается широко известный эффект "отрыва знания от действия". В упражнении "Запретные слова" удается сформировать у участников группы устойчивый контроль за средствами собственного общения.

Задается животрепещущая тема, например: "Целесообразно ли заниматься "перенаселением" нашей планеты?" Все свободно обсуждают. Но запрещено произносить

слово "нет". Тот, кто ошибается, пересаживается в следующую микрогруппу - рангом ниже. В новой группе (как только наберется не менее двух человек) обсуждение продолжается с теми же запретами и т.д. Итогом будет разделение общей группы на микрогруппы учеников, умеющих сдерживаться и не умеющих.

Возможно, что кто-нибудь будет провоцировать других на возражения, специально давать противоречивые реплики, заводить с другими споры. Это допускается. Провокаторы, правда, роют сами себе яму, потому что, как правило, невозможно спровоцировать другого человека на возражение, избегая при этом запретных слов.

Дискуссия продолжается до тех пор, пока в первой группе не останется 3 человека. Тогда подводятся итоги: кто какое место занял.

Легко догадаться, что в этом упражнении можно давать другие запретные слова и что можно сочетать одновременно несколько запретов. Предлагаем ряд запретов для выбора:

- ✓ название присутствующего местоимением третьего лица (он, она, с ним, ей и т.п.);
- ✓ любое выражение (не прав, неправильно, наоборот, не верно, ты ошибаешься, я не согласен и т.п.);
- ✓ категорически высказываться (со словами: совершенно, никто, всегда, все, ерунда, совсем, абсолютно, безусловно и т.п.);
- ✓ перебивание.

### **ЗАПРЕЩЕННЫЕ СЛОВА**

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

### **ИНОСТРАНЕЦ**

Вы попали в другую страну, не знаете языка, вас не понимают. Спросите дорогу: в зоопарк, в бассейн, на площадь, где стоит памятник, в кинотеатр, в кафе, на почту и т.д.

### **ИЩЕМ КЛАД**

Эта игра включает в себя две части. Первая часть способствует развитию доверия детей друг к другу и помогает им лучше осознать и понять себя и своих друзей.

Детей просят разбиться на две команды несколько необычным способом. Им предлагается заглянуть друг другу в глаза и выстроиться в ряд по цвету глаз, начиная с ребят с самыми темными и кончая детьми со светлыми глазами. Затем образовавшийся ряд разбивают на две части, образуя тем самым команды: «светлоглазых» и «темноглазых».

Во второй части игры детям говорится, что сейчас каждая команда начнет искать «клад», спрятанный на территории лагеря. Для этого детям предлагается рисунок-план лагеря.

В игре происходит организация совместных действий детей, которая требует от детей сообразительности и исполнительности, в результате приложения определенных усилий вырабатывается умение организовывать совместные действия в игре.

## **КАМЕНЬ, КОЛОДЕЦ, ПОЛОТНО, НОЖНИЦЫ**

Играющие делятся по парам и вместе вслух считают: «Один, два, три!». На счёт «три» каждый из них изображает пальцами руки какую-либо фигуру. Камень – сжатый кулак; полотно – открытая ладонь; ножницы – два разведённых пальца; колодец – два пальца, образующие букву «о».

Как определить победителя в паре? Ножницы режут полотно, но тонут в колодце и тупятся об камень. Полотно накрывает колодец и камень. Камень и ножницы тонут в колодце. В каждой паре определяется победитель. Эти игроки образуют новые пары. Игра продолжается, пока не останется один победитель.

## **КЛУБОК**

Та же самая верёвка связывается в кольцо. Водящий выходит из комнаты или отворачивается, а остальные, держась двумя руками за верёвку, запутываются, образуя живой клубок, который водящий должен распутывать. Его задача - снова образовать круг.

## **КОНКУРС КОМПЛИМЕНТОВ**

На середину зала приглашается девочка. Команды поочередно говорят девочке комплименты, не повторяясь. Побеждает команда, сделавшая большее количество комплиментов.

## **КОНКУРС О ПРОДУКТАХ**

Очень быстро назвать продукты питания, которые часто используются в быту по печке.

## **КОНТАКТ**

Один из игроков загадывает слово и говорит на какую букву оно начинается. Все остальные должны разгадать слово. Например, ведущий говорит, что слово начинается с буквы "л". Для того, чтобы ведущий открыл вторую букву, необходимо подобрать слово на букву "л" и дать ему небольшую характеристику. Например, кто-то из игроков говорит: "Это есть ночью на небе". Кто догадался, говорит "контакт" и вместе с игроком, который давал характеристику, считают до 10 и называют слово. Если слова оказались разными, тогда игроки продолжают подбирать слова на букву "л". Если слова совпали, тогда ведущий называет следующую букву, например буква "а" и тогда образуется слог "ла". Теперь начинают подбирать слова на этот слог, давать характеристику им, считать до 10 и т. д. Ведущий тоже может отгадывать слова, которые участники характеризуют. Если он отгадает, тогда придётся подбирать новые слова. В этой игре ведущему важно, чтобы его слово как можно дольше не смогли разгадать.

## **КРАСКИ**

Это упражнение проходит в виде ролевой игры. Вожатый раздает роли.

– Покупатель;  
– Продавец;  
– Все остальные дети – краски, которым предлагается с помощью мимики изобразить заданный или выбранный цвет.

Приходит покупатель, стучится.

Продавец: «Кто там?»

– Покупатель.

– Зачем пришел?

– За краской.

– За какой?

– За ... (называет краску).

Покупатель должен постараться по настроению, которое изображает ребенок, определить заданный цвет) Если покупатель ошибается, то он становится «краской». Побеждает тот, кто сумел отгадать больше красок.

### **КТО БЫСТРЕЕ?**

Команда выполняет задания быстро и четко.

*1-й вариант.* Постройте, используя всех игроков команды:

- квадрат;
- треугольник;
- круг;
- ромб;
- угол;
- букву;
- птичий косяк.

*2-й вариант.* Построиться в шеренгу по:

- росту;
- цвету волос;
- алфавиту имен;
- размеру ноги.

### **ЛАДОШКИ**

Участники сидят в кругу, их руки находятся на коленях своих соседей справа и слева так, чтобы получалось перекрестие рук. Игроки начинают хлопать по очереди друг друга по коленям так, чтобы этот процесс шел строго по очереди в кругу.

### **ЛЕТЕЛ ЛЕБЕДЬ**

Участники становятся в круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать вертикально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочередно произносят по одному слову из считалки, под каждое слово делают ход - хлопок по левой руке соседа слева. "Летел - лебедь - по - синему - небу - загадал - число - ...". Тот человек, на кого выпало слово "число", называет вслух любое число и делает хлопок. Хлопки вслух поочередно считают. Задача игрока, на которого "выпадает" названное число, быстро убрать руку из под хлопка. Кто не успел - выбывает. Таким образом, выясняется самый ловкий в отряде.

### **МАЛЕНЬКИЙ СКУЛЬПТОР**

Упражнение выполняется в парах. Дается задание начать лепить из пластилина какую-нибудь фигуру, лучше что-то фантастическое. Через определенное время дети меняются фигурами, а теперь каждый должен долепить фигуру партнера. После выполнения задания дети обмениваются замечаниями, правильно ли поняли их замысел, что они сами хотели бы слепить.

Эта игра развивает и закрепляет навык понимания и развития замысла другого человека.

### **МАЛЕНЬКИЙ ХУДОЖНИК**

Один из участников – «художник». Он задумал нарисовать портрет друга. Он внимательно смотрит, выбирает «натуру», затем поворачивается спиной к ребятам и начинает «рисовать», т.е. дает словесный портрет. Остальные должны определить, кто был его моделью.

### **МЕСИМ, МЕСИМ ТЕСТО**

Участники становятся в круг, взявшись за руки, и дружно повторяют слова: "Месим, месим тесто, месим, месим тесто", при этом сходятся как можно плотнее. Под слова: "Раздувайся пузырь да не лопайся, раздувайся пузырь да не лопайся!", расходятся как можно шире, стремясь разорвать круг. Два человека, чей узел разорвался, становятся в центр круга, и их уже "месят". Находящиеся в кругу, имеют право помогать разрывать своими спинами "пузырь". Побеждают сильные и ловкие.

### **МНЕ НРАВИТСЯ МОЙ ДРУГ**

Игрок называет имя человека (по кругу) и объясняет, почему он ему нравится. При этом он должен употреблять прилагательное, которое начинается с той же буквы, что и имя этого человека.

Например: Мне нравится Ольга, потому что она очаровательна (на "О").

### **МОЙ ПОРТРЕТ В ЛУЧАХ СОЛНЦА**

Ведущий просит ответить на вопрос: "Почему я заслуживаю уважения?" - следующим образом: нарисуй солнце, в центре солнечного круга напиши свое имя или нарисуй свой портрет. Затем вдоль лучей напиши все свои достоинства, все хорошее, что ты о себе знаешь. Постарайся, чтобы было как можно больше лучей.

### **МОЙ ПРАВЫЙ СОСЕД**

Водящий выходит из помещения и через некоторое время заходит. Ему говорится о том, что ему надо отгадать, кого из участников загадали. Он может задавать вопросы, на которые игроки отвечают «да» или «нет». Но на самом деле игроки никого не загадывали, они, отвечая на вопросы, называли приметы своего соседа справа, и водящий должен разгадать эту загадку. Задачу водящего можно упростить, если давать развернутые ответы на его вопросы.

### **МОРСКОЙ БОЙ**

Отряд собран вместе. Каждая группа стоит по отдельности в шеренгах по шесть человек. Ребята держат друг друга за кушаки, и у всех, кроме последнего, завязаны глаза. Каждая шестерка - это военный корабль. Участник с открытыми глазами - это капитан. Одна половина кораблей - нападающие, другая половина - защищающиеся. Нападающие получили приказ настолько приблизиться к врагу, чтобы взять его на бордаж, то есть дотронуться до борта его корабля. При этом головной ребенок должен схватить противника руками, что означает победу нападающих. Капитаны обеих групп командуют своими кораблями, отдавая приказы: "3 шага вправо", "быстро назад", "вперед" и т.д.

### **НАЙДИ РИФМУ**

Это веселая игра-отдых. Ведущий просит вспомнить ребят известные всем стихотворения, сказки. А правила таковы: ведущий читает четверостишие, но не договаривает последнего слова. Ребята должны назвать его. Это слово рифмуется со словом во второй строке. А тем, кто знает эти произведения будет совсем легко. Приз вручается самому активному участнику.

Для сложности ведущий может прибавить к заданию: название произведения и его автора. А вот и несколько четверостишей:

Если только кто бы знал бы,  
Что билеты на футбол  
Я охотно променял бы  
На добавочный ....!

(Укол. С.Михалков "Прививка").



Я боюсь, ребята,  
Что на этот год  
Вырастет на грядке  
Страшный...  
(Бегемот. Ю.Коваль “Удивительная грядка”)

Дрова он усердно  
Помыл кипятком,  
Четыре тарелки  
Разбил ...  
(Молотком. Л.Квитко “Лемеле хозяйничает”).

С мармеладом в бороде  
К своему папаше  
Плыл медведь в сковороде  
По кудрявой...!  
(Каше. Ю.Мориц “Хохотальная путаница”).

Жужжали зебры на кустах  
В июльскую жару,  
Цвели, качаясь на хвостах,  
Живые ...  
(Кенгуру. С.Маршак “Про одного ученика и шесть единиц”).

На обед попасть не худо,  
Но отнюдь  
Не в виде  
...!  
(Блюда. Б.Заходер “Считалочка”)

И стояли у ворот  
Скрюченные елки,  
Там гуляли без забот  
Скрюченные ...  
(Волки. К.Чуковский “Жил на свете человек”)  
Это лишь некоторые четверостишья - ведущий может загадывать и другие.

### **НИКОГДА**

Члены группы открывают ладони и по очереди говорят: «Я никогда не...(делал чего-либо)». Тот, кто делал предложенное действие – погибает палец. Игра хорошо помогает при знакомстве.

### **НЬЕМАН ПАПРУШКА**

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

Ньеман, ньеман, ньеман, папарушка,  
Ньеман, ньеман, ньеман, папасан,  
Ньеман, ньеман, ньеман, папарушка,  
Ньеман, ньеман, ньеман, папасан,  
О-о-о-о-о-о-о-о-о,  
Yes!

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

### **ОБУВНАЯ ФАБРИКА**

Все снимают обувь и кладут ее в центр круга, каждый участник надевает два разных ботинка и пытается поставить ногу рядом с ногой обутую в парную обувь.

### **ОХОТНИКИ**

Участники образуют круг. Один из игроков в роли охотника должен сложить руки пистолетом и, направляя этот жест на кого-либо одного, должен имитировать выстрел, при этом необходимо сопровождать выстрел звуком "У". "Жертва" мгновенно реагирует на этот выстрел, отклоняется назад, поднимает руки вверх и произносит звук "У". Одновременно с ним, те участники, которые стоят слева и справа от "потерпевшего", наклоняются в его сторону, присоединяют ладонь к ладони и произносят тот же звук. Далее "жертва" становится охотником. Все это должно происходить очень быстро. Кто не успевает - покидает игру.

### **ОН - ОНА**

У меня игра одна -  
Под названьем «Он - она».  
И пускай играет тот,  
Кто игру мою поймет.  
Он слон, она -... (слониха),  
Он лось, она - ... (лосиха),  
Он еж, она - ... (ежиха),  
Он кот, она - ... (дети часто отвечают «котиха» ).  
Ну, конечно, это кошка,  
Но замялись вы немножко.  
Так сыграем еще раз,  
Обыграть хочу я вас.  
Он ученик, она -... (ученица),  
Он школьник, она - ... (школьница),  
Он ребенок, она -... (ребенок),  
Он рыба, она - ... (рыба),  
Он лев, она - ... (львица),  
Он баран, она -... (овца),  
Он лягушка, она -... (лягушка),  
Он грач, она -... (грачиха),  
Он бык, она - ... (корова, дети часто отвечают «бычиха» )  
Все мы любим это слово.  
Да, да, да! Она - корова.  
Но пора ей ко двору, а вам спасибо за игру!

### **ОПИШИ ДРУГА**

Два человека стоят спиной друг к другу и по очереди описывают причёску, лицо, одежду другого; выясняется, кто оказался точнее при описании друга.

### **ОТЫЩИ СВОЮ ОБУВЬ**

Играющие снимают по одному ботинку, надевают на глаза повязку, несколько раз поворачиваются вокруг «оси». В это время обувь перемешивается в общей куче.

Победителем будет тот, кто по команде быстрее найдет свою обувь и наденет ее с завязанными глазами.

### **ОЧЕРЕДЬ**

Не надо сообщать название игры заранее, чтобы не дать играющим догадаться о смысле игры до того, как будут проведены необходимые приготовления. Принцип следующий. Один человек, который знает правила игры, должен построить всех по кругу с закрытыми глазами. Подглядывать нельзя. После этого все вытягивают вперед одну руку, и водящий потихоньку отстукивает по руке какой-то номер, в зависимости от числа участников. После этого водящий объявляет, что надо построиться по порядку номеров, т. е. человек, которого ударили один раз, должен быть первым, потом должен стоять человек, которого ударили два раза и т. д. При этом нельзя ничего говорить, хотя кричать, стучать, хлопать, обниматься, шалить, целоваться, да заниматься любыми вещами можно, лишь бы не говорить и не открывать глаз. Можно кому-то дать два одинаковых номера, а какой-то пропустить. Тогда могут получиться две очереди с разрывом, или получится одна, если люди догадаются о вашем действии. Желательно все снимать на видео, тогда не только ведущий, но и все остальные смогут увидеть, как все участники, как слепые котята, стучаются друг о друга, мычат и пытаются как-то общаться. Желательно проводить игру, когда люди более-менее раскрепощены и знакомы друг с другом, но можно это сделать, как способ узнать друг друга поближе.

### **ПЕРЕГОВОРЫ**

Все участники делятся на несколько групп, каждая из которых будет изображать и озвучивать определенное животное. Например: львы рычат, изображая разведенными руками пасть льва; обезьянки одной рукой хлопают себя по макушке головы, другой рукой хлопают себя по животу и издают звук «У-у-у!» и т.д. Группа животных должна показать один свой жест и звук и воспроизвести жесты и звуки той группы, которую они хотят вызвать на переговоры. Та группа, которую вызвали, обозначает себя и любую из групп животных, которую вызывают на переговоры они и т.д.

### **ПИСЬМО ПОТЕРПЕВШЕГО КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ**

Вожатый приносит на конкурс бутылку, внутри которой находится лист бумаги с несколькими словами. Бутылку выловили из моря. Вода и время уничтожили некоторые буквы, и даже целые слова. Вожатый показывает выловленный документ ребятам, давая его каждой группе на три минуты и затем решает, какая из групп лучше всех сумела прочесть послание потерпевших кораблекрушение. Вот примерное письмо: "Кор...ь на т..ет. Не во...но. Про...айте м.. до..г.. д.т. В.ш о.. Петров.

### **ПОБЕДИ СВОЕГО ДРАКОНА!**

Ведущий рассказывает ребятам о том, что почти у каждого есть "свой дракон", выращенный в домашних условиях: это наши недостатки, которые мешают нам жить, но с которыми мы почему-то миримся. В один прекрасный день почти каждый решает убить своего дракона. Но потом оказывается, что дело это долгое, что на месте одной отрубленной головы как-то незаметно вырастает другая, потом третья. И мы приучаемся жить со своим драконом, хотя со временем он все больше портит и нашу жизнь, и жизнь наших близких.

Ребятам предлагается, ориентируясь на выполнение домашнего задания, нарисовать или склеить по типу коллажа "своего дракона" и назвать его в целом и каждую его голову в отдельности.

После выполнения задания ребятам предлагается придумать историю или сказку о том, как они победят своих драконов. История может быть изображена в виде комикса, представлена в виде рассказа или сценария фильма. Желющие могут объединиться в

группы и придумать общую историю, но и драконов, и героев должно быть столько же, сколько членов в группе.

Для сочинения в каждой группе или отдельному ребенку можно предложить набор "игральных карт", сделанных по типу так называемых "карт Проппа". "Карты Проппа" - это колода карт по типу игральных (хорошо, если они иллюстрированы, особенно шутливыми, юмористическими рисунками), на каждой из которых записана функция действующего лица или какая-либо тема для сочинения истории. Подчеркивается, что колода сложена по порядку, обычному для сказок, но они могут работать с перетасованной колодой, могут вытащить наугад несколько "карт" и создать историю по ним и т.д. Единственное условие - герой должен действовать, как человек, уверенный в себе.

Набор "карт Проппа" включает 31 карту (по числу функций, выделенных В.Я. Проппом) или (в варианте, используемом Дж. Родари) - 20.

Мы предлагаем использовать набор из 15-ти карт:

- ✓ предписание или запрет;
- ✓ нарушение;
- ✓ принятие решения о битве с драконом;
- ✓ сбор вооружения;
- ✓ путь к дракону;
- ✓ встреча с дарителем;
- ✓ волшебные дары;
- ✓ препятствия;
- ✓ враги;
- ✓ помощники;
- ✓ вызов дракона на бой;
- ✓ условия битвы;
- ✓ битва;
- ✓ победа;
- ✓ возвращение героя;
- ✓ последствия победы.

На описание истории ребятам дается 25 минут. Затем желающим предлагается рассказать или показать свои истории.

Ведущий говорит о том, что для борьбы с драконом почти всем понадобились помощники, друзья. Друзья очень важны в жизни. Способность заводить друзей зависит от того, насколько мы умеем находить хорошее в окружающих нас людях. Каждому ребенку раздаются бланки "телеграмм" с проставленным именем адресата. Адресатами являются все участники занятий, в том числе и тот, кто посылает "телеграммы". Надо написать каждому, в том числе и самому себе, самое хорошее, что можно о нем сказать.

В заключение еще раз подчеркивается, что умение найти хорошее в каждом человеке характеризует не только адресата, но и того, кто это делает. Для того чтобы "телеграммы" могли быть вовремя доставлены адресату, их необходимо положить в "волшебный ящик" за день до занятий, а ведущий специально придет за ними. (Последнее делается для того, чтобы предотвратить появление нежелательных - оскорбительных, грубых "телеграмм". Если же такие "телеграммы" все же будут, их необходимо вернуть участнику, чтобы тот переделал или, если она не подписана, заменить "позитивными").

## **ПОВОДЫРЬ**

Упражнение выполняется в парах. Сначала ведущий водит ведомого с повязкой на глазах, испытывая чувство руководства и ответственности за его благополучие. Затем дети меняются ролями.

Это упражнение развивает чувство ответственности за другого человека, доверительного отношения друг к другу.

## **ПОДАРОК**

Друг уезжает в далекое путешествие. Он уже сел в поезд. Вам хочется на прощание сделать ему подарок. Но в вагон уже не пускают. Подарок надо преподнести перед окном (с помощью мимики и жестов).

## **ПОЖАЛУЙСТА, ТОЛЬКО ВОПРОСЫ**

Два игрока соревнуются. Задача: на каждый вопрос отвечать только вопросом.

Например:

И 1 Как тебя зовут?

И 2 Ты хочешь знать, как меня зовут?

И 1 Ты скажешь мне?

И 2 Что ты сделаешь, если я тебе не скажу?

И 1 Что ты думаешь я сделаю?

И 2 Откуда я знаю?

И 1 Разве ты не можешь догадаться?

И 2 Нет, не могу.

И 2 проиграл, т. к. последнее предложение не вопрос.

## **ПОИСКИ ВЕЩЕЙ**

В комнате прячется какая-либо вещь: ключ, небольшой ножичек, значок, кольцо, косынка и т.д. Предмет прячется так, чтобы был малозаметен, но все же виден без того, чтобы детям надо было передвигать мебель, открывать шкафы и т.д. После этого призываются в комнату, и они начинают искать спрятанный предмет. Очень важен момент, когда он увидит предмет. Он не смеет издавать восклицания, не смеет протягивать руку к предмету и не должен резко поворачиваться и бросаться к вожатому, чтобы сказать, где находится предмет. Ребенок должен вполне владеть собой и, найдя предмет, не подать и вида, что уже нашел его. Делая вид, что продолжает искать, он отходит подальше от спрятанного предмета и подходит к руководителю. Если детей мало, то игра продолжается, пока все дет не найдут предмета, или до тех пор, пока не останется только один не нашедший. Если же играющих много, то играть до тех пор, пока предмет не будет найден тремя детьми.

Во время первых игр предмет прячет вожатый. Когда дети довольно опытни в этой игре, то право прятать предмет предоставляется первому нашедшему. Поиски вещей могут быть проведены и как состязания между группами. Можно играть и так: прячется много предметов, однородных, например: пуговиц, 20-30 штук. Ребенок, найдя вещь, берет ее. Кто больше соберет предметов?

## **ПОРТРЕТ САМОГО ЛУЧШЕГО ДРУГА**

(Развитие анализа и самоанализа). Детям дается задание нарисовать портрет самого лучшего друга. Затем проводится беседа:

– Кого ты считаешь своим самым хорошим, самым лучшим другом?

– Какими качествами обладает этот человек?

– Хотите ли вы, чтобы вас считали хорошим другом?

– Что для этого надо делать, как себя вести?

В ходе общего обсуждения формулируются правила радостного общения, которые рисуют в доступной для детей схематичной форме или же записывают их на листе ватмана печатными буквами (если дети уже умеют читать). Например:

– Помогай друзьям.

– Делись с ними, учись играть и заниматься вместе.

– Останови друга, если он делает что-то плохое. Скажи ему, если он в чем-то не прав.

- Не ссорься, не спорь по пустякам; играй со всеми дружно.
- Не завидуй.
- Если поступил плохо, не бойся признаться в этом, извинись.
- Спокойно принимай советы и помощь других ребят.
- Не радуйся, когда кто-то проигрывает. Если можешь, помоги ему.
- Если проиграл сам, не срывай злость на других, может быть, ты выиграешь в следующий раз.

### **ПОШЛИ ПИСЬМО**

Играющие дети стоят в кругу, крепко держась за руки. Водящий – почтальон – в центре круга. Он говорит: «Я посылаю письмо от Сережи к Лене», Сережа начинает передавать «письмо». Он пожимает руку своему соседу справа или слева, тот пожимает руку следующему и так дальше по кругу, пока «письмо» не дойдет до Лены. Цель почтальона – «перехватить» письмо, т.е. увидеть, у кого из детей оно сейчас находится. Ребенок водит до тех пор, пока «письмо» не будет «перехвачено». Желательно, чтобы каждый ребенок побывал в роли почтальона.

### **ПРОДОЛЖЕНИЕ СКАЗКИ**

Вожатый начинает рассказывать какую-нибудь сказку, стараясь подобрать такую, какой ребята не знают. Вдруг он прерывает рассказ и показывает пальцем на одного из участников и велит ему продолжать рассказывать сказку дальше. Когда участник скажет несколько фраз, вожатый показывает на другого, и тот, в свою очередь, продолжает сказку.

### **ПЧЕЛЫ И ЗМЕИ**

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

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

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

После игры можно провести анализ:

- ✓ Твоя группа хорошо помогала королю?
- ✓ Как вы взаимодействовали друг с другом?
- ✓ Как ты чувствовал себя в роли короля?
- ✓ Что для тебя было самым трудным в этой роли?
- ✓ Ты остался доволен своими подданными?
- ✓ Как вы считаете, губку и карандаш искать одинаково легко?

### **РАДИОПРИЕМНИК**

Приглашаются четверо игроков. Каждый получает свою тему для разговора, например, школа, погода, любовь, музыка. Пятый игрок- ведущий. Он ”слушает” радио, переключая его с программы на программу.

## **РАЗОРВАННОЕ ПИСЬМО**

Пишется несколько писем одного содержания и на листках одинакового размера. Число писем или соответствует числу детей, или числу групп, смотря по тому, будет ли состязание между группами или между ребятами. Письма разрываются на мелкие клочки, по возможности одной формы и на одинаковое количество клочков. Клочки смешиваются. Какой ребенок сможет скорее сложить письмо и прочесть его. При повторной игре можно текст письма зашифровать каким-либо простым шифром.

## **РИСУЕМ ЭМОЦИИ ПАЛЬЦАМИ**

Ребенку предлагается нарисовать свои эмоции пальцами. Для этого необходимо использовать баночки с гуашевой краской. Можно нарисовать свое настроение с помощью пальцев.

Игра направлена на осознание и выражение своего эмоционального состояния. В данном случае неважно, сюжетным ли будет рисунок. Может быть, ребенок просто нарисует какие-то пятна, дайте ему возможность попробовать выразить себя, свои эмоции на листе бумаги.

## **САЛЯМИ**

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

“Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,  
Гули-гули-гули-гули  
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,  
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,  
Гули-гули-гули-гули,  
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,  
Салями, салями,  
Гули-гули-гули-гули,  
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,  
Салями, салями,  
Гули-гули-гули-гули,  
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам”.

Одновременно со словами выполняются следующие движения:

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

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

Затем у соседа справа делаются движения “Трам-пам-пам” и “Гули-гули-гули-гули”.

Далее – “Трам-пам-пам” делается у соседа справа, а “Гули-гули” – у соседа слева.

Салями всегда делаем у себя.

Вариант: игру можно проводить как игру с залом.

## **СНЕЖНАЯ КОРОЛЕВА**

Снежная Королева заморозила мальчика. Чтобы его разморозить, надо попасть в Царство Снежной Королевы. Вход туда стерегут белые медведи. Они загадывают загадки и пропускают только тех, кто загадки отгадал.

Выбираются два «белых медведя». Ребята по очереди подходят к ним и слушают загадки. Тот, кто не может отгадать, отправляется в «лес» – в конец комнаты, где разложены ответы на загадки. Это могут быть предметы, игрушки, вырезанные из бумаги фигурки или карточки с написанными отгадками. Преподаватель может взять на себя роль Снежной Королевы и помогать белым медведям загадывать свои загадки.

Попавшие в царство Снежной Королевы должны «разморозить» мальчика, который сидит на стуле в застывшей позе. Нельзя дотрагиваться до него руками, можно пользоваться только мимикой и жестами. Победил тот, кто «оттаял» замороженного. Тот заулыбался, заморгал, зашевелился.

### **СОРЕВНОВАНИЕ ТЕЛЕФОНИСТОВ**

Две группы играющих 10-12 человек рассаживаются двумя параллельными рядами. Руководитель подбирает труднопроизносимую скороговорку и сообщает ее (по секрету) первому в каждой команде. По сигналу руководителя первые в ряду начинают передавать ее на ухо второму, второй-третьему и так до последнего. Последний, получив "телефонограмму", должен встать и громко и внятно произнести скороговорку. Выигрывает та команда, которая быстрее передаст скороговорку по цепи и представитель которой точнее и лучше ее произнесет.

### **СОСЕД СПРАВА**

Человек 10 садятся кругом, и каждый внимательно присматривается к своему левому соседу, за которого он должен «отвечать». Водящий заходит в круг и начинает задавать кому-нибудь несложные вопросы или давать простые задания. Но вся хитрость заключается в том, что ответить на вопрос или выполнить просьбу должен не тот, к кому обращаются, а его сосед справа, на которого водящий даже не смотрит.

### **СОСТАВЛЕНИЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ (ИГРА-ШУТКА)**

Ребенок пишет на листе бумаги фразу, отвечающую на вопрос: "Какой предмет желают купить?" или "Какой предмет продается?"

Например: "Желаю купить породистую охотничью собаку". Потом он сгибает лист, так, чтобы не было видно, что написано и дает его своему соседу с левой стороны. Тот пишет вторую фразу, отвечающую на вопрос: "С какими особенностями предмет?" Например "с четырехцилиндровым мотором". Написав это, он складывает бумагу также, чтобы не было видно, что он написал, и возвращает записку. Тогда ребенок дает своему соседу справа, и тот пишет фразу, отвечающую на вопрос: "В каком состоянии предмет?" Например: "Молодой, хорошо подкованный, с длинной гривой". Таким образом, получаются очень комичные объявления. Когда все записано, то вожатый собирает записки и читает вслух.

### **СОСТАВЛЕНИЕ ТЕЛЕГРАММЫ**

Было написано важное письмо, но оно опоздало к отходу последней почты. Надо из письма немедленно составить телеграмму. Кто из ребят это лучше выполнит? Принимается во внимание: быстрота составления, краткость и ясность. Письмо, подлежащее сокращению, вожатый составляет заранее.

### **СТРАНА X (КОЛЛЕКТИВНЫЙ РИСУНОК)**

Это упражнение предусматривает совместное рисование детьми на листе бумаги. Детям предлагается вместе придумать свою страну, дать ей название, нарисовать. Каждый ребенок рисует на общей картине то, что хочет. Взрослый также может участвовать в общем рисовании.

Это упражнение дает возможность каждому ребенку участвовать в общей деятельности, помогает увидеть, какое место занимает ребенок в группе.



## **ТЕЛЕГРАММА**

Участники становятся в круг, держатся за руки. В центре круга - водящий. Кто-нибудь из игроков начинает: "Я отправляю поздравительную открытку Кате, в которой желаю ей добра". Как только произносит слова, лёгким пожатием руки любого из соседей, "отправляет" открытку. По цепочке открытка должна дойти до адресата. Важно слегка пожимать руки друг другу, чтобы водящий не смог перехватить почту. Как только адресат получает открытку, сразу говорит слово "получил" и, теперь он, отправляет свою открытку кому-то в кругу. Отправлять можно письма, посылки, бандероли, телеграммы и т. д. Если водящий заметил, где пожимают руку, т.е. где проходит почта, тот игрок становится водящим.

## **ТРОПИНКА**

Все встают в круг и под музыку начинают движение. Дается команда «Копна» – все дети должны соединить руки над головой в центре круга. По команде «Кочка» дети приседают, положив руки на голову. По команде «Тропинка» присоединяются по ходу движения, опустив голову и положив руки на плечи впереди стоящего. (Упражнение повторяется несколько раз). Те, кто нарушил правила, садятся на свои места. В конце игры определяются самые внимательные.

Играющие выбирают водящего, который уходит на такое расстояние, чтобы не было слышно, о чем советуются все остальные. Они выбирают песню, которую должен знать водящий, и раздают ее по слову каждому. Причем они должны сесть или в цепочку, или в кружок. Первое слово отдается первому сидящему и т.д. Например, песня «Вместе весело шагать по просторам...». Одному дается слово «вместе», другому - «весело» и т.д. Водящий возвращается и, узнав, с кого начинается песня, задает самые неожиданные вопросы. Например:

Какой у тебя размер ботинок?

Что ты ел сегодня утром?

Что ты думаешь об Атлантиде?

Все обязаны быстро ответить на поставленный вопрос, вставив в ответ свое слово, никак не изменив его. Например:

- Здравствуй, а ты до сих пор не знаешь, какие ботинки я ношу?

Вслушиваясь в ответы, водящий старается понять, какое слово здесь инородное, а по слову отгадать песню. Водить идет тот, на ответе которого водящий отгадал песню.

## **УЗНАЙ ПО ГОЛОСУ**

Ребята становятся в круг, в середину которого входит водящий. Ему завязывают глаза. Играющие идут по кругу вслед за руководителем, повторяя его движение (гимнастические или танцевальные), затем останавливаются и говорят:

Мы немножко поиграли,

А теперь в кружок мы встали.

Ты загадку отгадай,

Кто позвал тебя - узнай!

Руководитель молча указывает на одного из играющих, который восклицает: "Узнай, кто я?". Водящий должен назвать его имя. Если он угадал, узнанный становится водящим, если ошибся, игра повторяется. Когда ребята начнут различать голоса товарищей, можно разрешить им изменять свой голос, чтобы усложнить игру.

## **УГАДАЙ, КТО ЭТО?**

Тот, кто начинает, выбирает кого-то из игроков и описывает его так: Он маленький, веселый и темноволосый. Все смотрят друг на друга. Может, это Рита, Таня или Костя? Если никто не может угадать, описание можно уточнить: на этом человеке черные

лакированные туфли, красная кофта и в волосах заколка. Теперь, конечно, всем ясно, что это Юля.

### **УГАДАЙ, ЧТО Я ВИЖУ?**

В эту игру можно играть везде и всюду: она разгоняет скуку и доставляет удовольствие. А лучше всего она действует, отвлекая внимание, если Петя снова ссорится с Аней или Коля печально забился в угол.

Начинайте так:

Вы: Я вижу кое-что красного цвета, чего ты не видишь!

Ребенок: Сердечки на занавесках?

Вы: Нет.

Он: Обложку Таниной книжки?

Вы: Нет.

Он: шапку Олега?

Вы: Нет.

Он: Фантик на столе?

Вы: Да!

Поверьте, продолжаться это может до бесконечности!

### **ФРУКТЫ**

Группа встает в круг. Каждый выбирает себе название фрукта на первую букву своего имени. Предлагается обмен фразами типа «Яблоко любит апельсин». После этого «апельсин» должен назвать новую пару. Если этого не происходит, а ведущий успевает коснуться «апельсина», то они меняются местами.

### **ФУТБОЛКА С НАДПИСЬЮ**

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

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

- о чем в основном говорят надписи на футболках;
- что мы хотим сообщать о себе другим людям.

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

### **"ХОЧУ" И "НАДО"**

Субъективная позиция ребенка развивается и формируется тогда, когда он отдает себе отчет в собственной жизни. При этом его "хочу" из эмоционально окрашенного желания иметь что-либо трансформируется в "хочу" как стремление действовать в соответствии с выдвигаемой целью.

Групповая игра "Хочу" и "Надо" проводится как командное состязание. Игроки команды «Хочу» поочередно высказывают какие-либо желания. Команда "Надо" после непродолжительного обсуждения выдвигает ряд условий, которые необходимо выполнить, чтобы реализовать эти желания.

Например, первый игрок говорит: "Я хочу отправиться в Швейцарию покататься на горных лыжах". На это команда "Надо" отвечает: "Для этого тебе нужно: купить горные лыжи; научиться кататься на них; получить загранпаспорт и визу; заработать необходимую сумму денег; выучить иностранный язык" и т. п.

Игрок из команды "Хочу" решает, насколько реально для него в данный момент это желание. И если он сам приходит к выводу, что его "хочу" пока невыполнимо, то он покидает свою команду и отправляется в "Область мечты". Команда "Надо" при этом получает одно очко.

Первый тур игры проводится как разминочный, поэтому всем игрокам команды "Хочу" выдаются карточки с заранее написанными желаниями. Например: "Я хочу иметь большой и красивый дом", "Я хочу иметь роскошный автомобиль", "Я хочу, чтобы моя речь была красивой и логически стройной", "Я хочу быть закаленным и физически крепким", "Я хочу, чтобы у меня было много отзывчивых и преданных друзей"...

Ведущему необходимо следить, чтобы в первом туре записи желаний на карточках, которые зачитывают игроки команды "Хочу", начинались с материальных ценностей и переходили к духовным. Это позволяет вывести разговор второго тура на более высокий уровень человеческих ценностей и отношений. Победителями в итоге становятся все: и педагог, и дети, и те, кто играл в командах, и те, кто был зрителем.

### **ЦАРЕВНА НЕСМЕЯНА**

Чтобы развеселить Царевну Несмеяну, надо сказать ей добрые слова о том, какая она хорошая. (Дети по очереди говорят «царевне» о ее хороших качествах.) Эта игра позволяет проследить, как дети узнали друг друга.

### **ЧЕПУХА**

Двое играющих в тайне от других играющих договариваются о теме, на предмет которой они будут общаться невербальными средствами. Начинают разговор. Очевидцы, догадавшись, о чем идет речь, подключаются к беседе. Когда все будут вовлечены в игру, с последнего подключившегося начинают выяснять предмет общения - кто как понял тему беседы и какую информацию передавал сам.

### **ЧТЕНИЕ ШИФРОВАННЫХ ПИСЕМ**

Каждый участник получает по три записки, каждая из которых зашифрована другим способом. Записки у всех ребят одинаковые. Кто из участников скорее прочтет все три записки? Надо смотреть, чтобы скорее других прочитавшие не помогали и не мешали другим, так как желательно, чтобы все дети самостоятельно расшифровывали записки.

Состязания в чтении шифров между группами: каждая группа получает зашифрованные записки по числу участников, составляющих каждую группу. Каждая записка зашифрована другим способом. Записки у ребят одинаковые, чтобы у всех групп были равные шансы. Каждый участник в группе получает одну записку, которую он должен расшифровать. Прочитавший свою записку может помогать другим участникам своей группы. Кто скорее прочтет?

### **ЧТО ХОТИТЕ ГОВОРИТЕ...**

Ведущий инструктирует: «Я читаю начало строки, а вы должны закончить».

- Что хотите говорите, а у вишни красный цвет?
- Что хотите говорите, рыбий жир вкусней конфет?
- Что хотите говорите, в море сладкая вода?
- Что хотите говорите, а с девчонками мальчишки не дерутся никогда?
- Что хотите говорите, в тундре водятся слоны?
- Что хотите говорите, дети все дружить должны?
- Что хотите говорите, сказки любят все на свете?
- Ведь когда не ерунда, отвечают дети: ...
- Когда смысла просто нет, отвечают дети: ...

### **Я НЕ ТАКОЙ, КАК ВСЕ, И ВСЕ МЫ РАЗНЫЕ**

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

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

Обсуждение:

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

### **Я САДОВНИКОМ РОДИЛСЯ**

Ребятам раздаются картинки цветов (или каждый из участников может выбрать название цветка). Выбирается садовник.

Садовник:

Я садовником родился, не на шутку рассердился,  
Все цветы мне надоели, кроме... (называет цветок).

Цветок: Ой!

Садовник: Что с тобой?

Цветок: Влюблен!

Садовник: В кого?

Цветок: В ... (называет цветок).

Тот, кто забывает название цветка или ошибочно называет выбывшего из игры, отдает фант. В конце игры выбирается «зеркало», и садовник называет фанты «зеркалу», которое определяет задание каждому игравшему. (Задания могут быть такие: выразить с помощью мимики какое-либо чувство, с помощью жестов спросить или изобразить что-либо, отгадать загадку и т.д.)

### **A PIZZA HUT (США)**

Эта американская игра называется именем закусочной - "Э пицце хат". Перед началом игры вожатый договаривается с детьми, как они будут показывать пиццу и кентуккийских жареных цыплят. Произносится следующий текст:

Э пицце хат (изображаем пиццу круговыми движениями кистей рук),

Э пицце хат,

Кентукки фраед чикен

Энд э пицце хат,

Э пицце хат,

Э пицце хат,

Кентукки фраед чикен

Энд э пицце хат,

МакДональдс

МакДональдс

Кентукки фраед чикен,

Энд э пицце хат.

Следующим этапом играющим предлагается изобразить все это в увеличенном масштабе, а затем наоборот - в уменьшенном.

