

### **БРОСЬ УЛЫБКУ**

Игроки сидят в кругу. Лидер начинает игру - улыбается, потом прикрывает рот ладонью, словно стирая улыбку. Когда он убирает ладонь, улыбка исчезла. Лидер "бросает" улыбку" другому игроку, который "ловит" ее руками, "наносит" ее на лицо, потом "стирает" и "бросает" другому. Тот кто засмеется или улыбнется не в свою очередь теряет "жизнь".

### **В МАГАЗИНЕ ЗА УГЛОМ**

Игроки сидят в кругу, лидер начинает игру, называя 2 вещи (одну носят выше талии, другую ниже талии), которые он хочет купить в магазине за углом. Игроки по очереди говорят, что они хотят купить. Их выбор будет правильным, если эти вещи надеты на их соседях - то, что носится выше талии - на соседе справа, то, что носится ниже талии - на соседе слева. Сколько времени пройдет, пока игроки научатся делать правильный выбор?

### **ВОДЯНОЙ**

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами: "Водяной, водяной, что сидишь ты под водой, выйди на минуточку, поиграем в шуточку". Круг разбегаются (на несколько шагов) и все останавливаются. "Водяной", не открывая глаз, ищет одного из играющих, его задача - определить, кто перед ним. "Водяной" может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если водящий угадал, они меняются местами.

### **ВОЛШЕБНЫЕ СРЕДСТВА ПОНИМАНИЯ**

Вводная беседа направлена на осознание того, что можно помочь человеку, которому грустно, плохо, что в силах каждого оказать помощь всем нуждающимся в ней; на понимание того, что конкретно для этого можно сделать.

– Что вам помогает, когда вам трудно, плохо, когда вы провинились, когда вас обидели?

– Что особенного умеют делать люди, с которыми нам приятно общаться, что их отличает? (улыбка, умение слушать, контакт глаз, добрый ласковый голос, мягкие нерезкие жесты, приятные прикосновения, вежливые слова, умение понять человека).

– Почему эти средства понимания мы можем назвать «волшебными»?

- Можем ли мы с вами применять эти «волшебные» средства, когда?

### **ВОРОБЕЙ, ЧИРИКНИ!**

Один ребенок сидит на стульчике, спиной к детям. Ведущая выбирает "воробья", который подходит сзади к сидящему, кладет руки на плечи. Тот говорит: "Воробей, чирикни!" "Воробей" чирикает: "Чик-чирик!" Сидящий угадывает, кто это.

### **ГДЕ? КОГДА? КАК?**

Выбрать слово. Игрок (1) задает вопросы другим игрокам, чтобы отгадать задуманное слово. Но вопросы должны начинаться только со слов: где? когда? как?

Например: Задуманное слово "кофе"

И 1 Где тебе это нравится?

И 2 Почти везде.

И 1 Когда тебе это нравится?

И 2 Почти всегда.

И 1 Как тебе это нравится?

И 2 Горячим.

И 1 Где?

И 2 В кафе.  
И 1 Когда?  
И 2 После еды.  
И 1 Как?  
И 2 В чашке.

### **ГОЛОСА ЖИВОТНЫХ**

Дети разбиваются на пары, выбирая голос какого-либо животного. Затем они расходятся по разные стороны помещения и при погашенном свете перед ними стоит задача - найти партнера по голосу выбранного животного.

### **ГОМЕОСТАТ**

Эта игра помогает осознать силу группового единства. По команде ведущего все участники выкидывают на пальцах какое-либо число. Можно провести несколько тестов еще. Варианты: по команде все начинают показывать друг на друга. Выигрывают те, кто оказался парой. Или все прыгают в одну сторону. Выигрывает большинство тех, кто прыгнул на одинаковый градус.

За веселым соревнованием стоит отработка «чувства плеча», умения предугадывать каждый шаг своего партнера.

### **ГРАЖДАНСКАЯ ОБОРОНА**

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

### **ГРАНИ РАЗЛИЧИЯ**

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

### **ДЕТЕКТИВЫ**

Много общего с МПС. Один или двое игроков выходят. После им объявляют, что они должны выяснить нечто ("раскрыть преступление"), задавая вопросы, подразумевающие ответы "да", "нет", "может быть". Отвечают играющие "да" - если последнее слово вопроса оканчивается на гласную, "нет" - на согласную, "может быть" - на "ь". Детективы достигнут цели, если разберутся, каким именно образом их дурачат.

### **ДОТРОНУТЬСЯ ДО ОДЕЖДЫ ... ЦВЕТА**

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

### **ДОЧКИ-МАТЕРИ**

Все делятся на две группы – дети и родители. Дети садятся на пол, сгруппировавшись и закрыв глаза. Родители по очереди подходят к какому-либо из детей, садятся на пол за ребенком, обнимают его со спины, чуть приподнимая, и начинают качать по-матерински. Примерно через минуту – смена родителей. Так повторять раза три. ВО время обсуждения высказываются и родители, и дети. Дети говорят о первой маме, о второй маме и т.д. Оценивается нежность, равнодушие или другие чувства и ощущения.

Это только кажется, что можно полноценно общаться, исключая тактильные ощущения: людям необходимо прикасаться друг к другу, более того – нужно учить тому, как надо прикасаться друг к другу. Данное упражнение дает возможность потренироваться через прикосновение передать свои чувства, ощущение и т.п. Это проще делать, «играя» роли родителей и детей.

### **ЗАГАДОЧНЫЕ ЧИСЛА**

Требуется несколько небольших палочек. Лидер выстраивает из палочек загадочную и непонятную фигуру и говорит, что какое-то древнее племя так писало цифру 4. Потом он строит другую фигуру - это цифра 5 или какая-то другая. Игрокам предлагают “написать” цифры от 1 до 10, а лидер говорит, правильно или нет они это делают. Секрет не в том, как уложены палочки, а в том, сколькими пальцами игрок касается земли, когда называет число. Как быстро игроки разгадают секрет?

### **ИГРА В ПРЯТКИ**

Участники игры рассаживаются в разные места комнаты и изображают, что прячутся. Один из участников говорит: «1,2,3,4,5 – я иду искать!» Он идет по комнате и делает вид, что никого не замечает. Он подходит к одному – из спрятавшихся, говорит: «Это ... (имя) Я нашел его, потому что была заметна какая-нибудь присущая ему черта». Например, «Я нашел его, потому что ударился о твердость духа», или «Я нашел его, потому что меня окатил бьющий из него фонтан идей». Затем нашедший прячется, а найденный идет искать, и игра продолжается.

### **ИНТОНАЦИЯ**

(Развитие у детей понимания и чувствования друг друга, дифференцирование слухового восприятия, развитие эмпатии). Ведущий вводит понятие об интонации. Затем детям предлагается по очереди повторить с различными чувствами, с различной интонацией различные фразы (зло, радостно, задумчиво, с обидой ...).

### **ИСКОРКА ДРУЖБЫ**

Участники берутся за руки. Их задача, как можно быстрее передать по кругу искорку дружбы с помощью легкого пожатия рук. (Можно озвучивать получение искорки, передавать ее носами, лбами, попой, локтем и т. д.).

### **ИСПОРЧЕННЫЙ ВИДЕОМАГНИТОФОН**

Участники садятся в круг. Дается задание – передать эмоциональное состояние, используя только невербальные средства. Состояние передает один участник

следующему по кругу. Остальные сидят с закрытыми глазами. Когда каждый из группы получил и передал состояние, первый передающий сопоставляет то, что он получил, с тем, что передавал. Зачастую бывает, что начинают передавать удивление, возвращается гнев и т.д. Начинаящий передавать состояние отмечает, кто из группы наиболее достоверно его воспринял, а где произошел сбой. После этой игры у участников возникает желание понять, что такое невербальное отношение, как расшифровать и понимать других по позе, жестам, выражению лица.

### **ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН**

Все садятся в рядок. Левый крайний шепчет что-то своему соседу на ухо, тот дольше. Правый крайний говорит вслух то, что до него дошло. Тот, кто начинал, сообщает, что именно хотел передать он. Порой искажения бывают очень забавными. После каждого "звонка" надо пересаживаться, чтобы все смогли побывать на концах "провода"

### **ИСПОРЧЕННЫЙ ФАКС**

Данная игра является модификацией всем известной игры "испорченный телефон". Принцип игры заключается в следующем: игроки каждой команды (желательно не меньше 4 человек в каждой) строятся в затылок друг другу. Перед первыми в колоннах кладется чистый листик и ручка. Затем, ведущий подходит поочередно к последним игрокам в колоннах и показывает им заранее подготовленную несложную картинку. Цель каждого игрока нарисовать на спине впереди стоящего то, что он увидел. Потом тот, кому рисовали на спине судорожно пытается осознать, что же ему там так коряво нарисовали и осознав, пытается изобразить аналогичную картину на спине следующего. Так идет дальше до первого в колонне, который рисует окончательный вариант на лежащем перед ним листике. Выигрывает та команда, чей рисунок будет хоть издали напоминать оригинал.

### **КАК ТЫ СЕБЯ ЧУВСТВУЕШЬ?**

(Развитие внимательности, эмпатии, умения чувствовать настроение другого). Упражнение выполняется по кругу. Каждый ребенок внимательно смотрит на своего соседа слева и пытается догадаться, как тот себя чувствует. Рассказывает об этом.

Ребенок, состояние которого описывается, слушает и затем соглашается со сказанным или не соглашается, дополняет.

### **КАМЕНЬ, БУМАГА, НОЖНИЦЫ**

Игроки делятся на пары, держат одну руку за спиной, вслух считают до трех, и при счете "3" выбрасывают руку вперед. Этой рукой они изображают один из трех предметов: бумага - плоская ладонь, ножницы - два пальца, камень - кулак. Ножницы сильнее бумаги (они ее режут), бумага сильнее камня (она его накрывает), камень сильнее ножниц (они о камень тупятся) Можно устроить соревнование, кто выиграет больше раундов из десяти.

### **КОНКУРС КОМПЛИМЕНТОВ**

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

### **КРУГ**

Все рассчитываются на 1-2. Затем образуют два круга – внешний и внутренний. Все закрывают глаза и те, кто стоит во внешнем кругу, делают с закрытыми глазами 10

шагов против часовой стрелки. Затем 1-е и 2-е номера становятся друг против друга. Дается ощупать только руки. После этого всех аккуратно мешают. Глаза у всех закрыты. Теперь все открывают глаза, и их задача – найти свою пару.

### **КТО ЕСТЬ КТО**

Все садятся в круг. Заранее заготавливаются карточки со словами, обозначающими качества и эмоции людей. По очереди игроки вынимают карточку и называют одного из игроков, кто, по их мнению, соответствует данной карточке. Выбор объясняется. Предлагаемые слова: грусть, самолюбие, остроумие, вспыльчивость, ранимость, усталость, любопытство.

### **КТО ТЕБЯ ПОЗВАЛ, УЗНАЙ**

(Развитие чувствования детьми друг друга, дифференцирование слухового восприятия, соотнесение человека и его звукового образа, развитие эмпатии). Каждый из детей по очереди, становится в конец комнаты и закрывает глаза – водит. Два человека из группы по очереди зовут водящего по имени. Задача водящего – отгадать, кто его позвал.

Если дети хорошо знакомы друг с другом, то можно усложнить задание, предложив детям изменить голос.

### **МАСКА, Я ТЕБЯ ЗНАЮ?**

Для того чтобы принять человека, нужно уметь наблюдать, анализировать, сопоставлять... Попробуем? Инструментарий: по два листа бумаги на каждого участника, карандаши, фломастеры, ручки. Задание: каждый рисует на одном листке автопортрет (можно для узнавания подчеркнуть детали внешности, одежды и пр.), а на другом пишет не меньше 10 слов, которые по-разному характеризуют его образ жизни (например, баскетбол, привлекательность, счастье, любит молодежную эстраду и т.д.) Затем все листы с портретами скидываются в одну стопку, а с характеристиками – в другую. Каждый из участников наугад берет листок из любой стопки и ищет соответствующий ему в другой стопке, при этом желательно обосновать свой выбор.

Вопросы для размышления:

Что труднее: установить портретное или внутреннее сходство?

Можно ли некоторые характеристики (или портреты) отнести ко многим людям? Посему – да или почему – нет?

Что различает людей?

Хорошо ли, что люди отличаются друг от друга? Почему – да или почему – нет?

### **МЕТАФОРА**

Все участники сидят в кругу, желающий выходит в центр, закрывает глаза (это делать необязательно, но так проще остальным, да и ему самому тоже). Задание всем остальным:

Какой образ рождается у вас при взгляде на данного игрока?

Какую картину можно было бы дорисовать к этому образу: какие люди могут его окружать, какие времена все это напоминает? Желательно, чтобы через «центр» прошли все желающие. Можно закончить обменом впечатлений.

Это упражнение интересно тем, что человек узнает, как его воспринимают окружающие, не просто на бытовом уровне, а на уровне ассоциативном, что разрушает стереотипы взаимоотношений, сложившиеся в группе.

## **МОЕ НАСТРОЕНИЕ**

(Развитие умения описывать свое настроение, распознавать настроения других, развитие эмпатии). Детям предлагается поведать остальным о своем настроении: его можно нарисовать, можно сравнить с каким-либо цветом, животным, состоянием, можно показать его в движении – все зависит от фантазии и желания ребенка.

## **МУХА**

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

## **МЮЛЛЕР И ШТИРЛИЦ**

Каждый игрок на листе бумаги, который дал ему ведущий, пишет (рисует) любую информацию о себе, но, не касаясь ярких примет своей внешности. Затем все эти листки вывешиваются на доску. В течение 10 минут каждый подходит к доске и подписывает листы по типу «кто есть кто». Затем идет обсуждение и выбирают Мюллера (человек, кто больше всех правильно угадал других) и Штирлица (кого никто не угадал).

## **НА УЛИЦЕ**

Все участники перемещаются свободно, периодически встречаясь с другими.

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

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

3 день – 20 век (приветствия через рукопожатие).

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

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

6-1 день – новый способ приветствия.

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

## **НИКОГДА**

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

## **О ЧЕМ Я ДУМАЮ...**

Все стоят в кругу парами, держа друг друга за руки. Каждый в паре старается угадать, о чем думает его сосед. Затем они обмениваются своими догадками и выставляют друг другу оценки по 3-бальной системе:

0 - «не о том»;

1 – «что-то в этом есть»;

2 – «истина где-то рядом»;

3 – «ты меня верно понимаешь».

## **ОСТРОВА**

У каждого есть свой «остров» – газета. Периодически наступает «выходной», и все гуляют по своей территории. Ведущий «отбирает» по несколько островов, жители

должны искать себе другой остров. В заключение идет обсуждение: как вас приняли на другом острове, не оттолкнули ли, пригласили ли сами и т.п.

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

Вариант того же: кладется два покрывала, задача – всем разместиться, не падая и не заступая за эти покрывала. Затем задача усложняется: покрывала складываются вдвое, втрое и т.п. В середине упражнения кого-то поражает глухота, слепота, немота. При обсуждении говорится, что каждый сделал для того, чтобы другие не упали, о чем он думал (о себе, о других, ни о чем) и т.д.

## **ПАРЫ**

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

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

## **ПОДАРИТЕ МНЕ НА РОЖДЕСТВО...**

Играет любое количество человек. Лидер начинает игру: «Подарите мне на Рождество...» (называет 2 вещи). Игроки по очереди просят подарить им что-нибудь на Рождество. Лидер говорит, сбудется их желание или нет. Секрет в том, что каждый может получить те подарки, названия которых совпадают с инициативами игрока, например: Сережа Васильев может попросить собаку и велосипед и т.д. Сколько времени потребуется игрокам, чтобы разгадать секрет?

## **ПОДАРОК НА ВСЕХ (ЦВЕТИК-СЕМИЦВЕТИК)**

(Развитие чувства коллектива, умения дружить, делать правильный выбор, сотрудничать со сверстниками). Детям дается задание: «Если бы ты был волшебником и мог творить чудеса, то что бы ты подарил сейчас всем нам вместе?»

Или: «Если бы у нас был Цветик-семицветик, какое бы желание ты загадал?» Каждый ребенок загадывает одно желание, оторвав от общего цветка один лепесток.

Лети, лети, лепесток, через запад на восток,  
Через север, через юг, возвращайся, сделав круг,  
Лишь коснешься ты земли, быть по-моему вели.  
Вели, чтобы...

В конце можно провести конкурс на самое лучшее желание для всех.

## **ПОЙМИ СЮЖЕТ**

Команды ставят сценку, говоря в ней на неизвестном языке. Если сидящие в зале определяют о чем идет речь в сценке, то они присоединяются к сюжету, говоря на языке тех, кто участвует в сценке.

## **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.

### **ПРИСОЕДИНИСЬ К ДРУГОМУ**

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

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

### **ПРОВОДНИК**

Дети выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи друг другу.

Вожатый объясняет правила:

1. Нельзя разговаривать.
2. У всех, кроме последнего, закрыты глаза.
3. Последний человек — машинист «поезда».
4. Хлопок по левому (правому) плечу — поворот влево (вправо).
5. Хлопок по обоим плечам — вперед.
6. Двойной хлопок по обоим плечам — назад.
7. 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.

### **ПРОЕКТИВНЫЙ РИСУНОК**

Как мы уже говорили, вопрос: «Кто Я есть?», волнует каждого. Всем участникам предлагается выполнять два рисунка. Я – такой, как есть, и Я – такой, каким бы хотел быть. Рисунки не подписываются. Техническая сторона рисунка не важна. Ведущий собирает все рисунки, перемешивает их, и по одному показывает всем. Каждый по очереди рассказывает о том, что он видит на рисунке: свои ощущения, отношение к тому, что нарисовано, описывает то, каким себя видит человек, каким бы он хотел стать, что хотел бы изменить в себе. Автор может остаться инкогнито, а может в завершении открыть себя и сказать, что же он на самом деле хотел выразить в рисунке.

### **РУКОПОЖАТИЕ**

Выбирается водящий, который выходит за дверь. В это время каждому дается задание приготовиться через рукопожатие передать какое-либо чувство к водящему

(любовь, злость, ненависть, боязнь и т.п.) По пожатию руки водящий должен догадаться о чувствах к нему.

Данное упражнение вызывает интерес ребят к различным формам выражения чувств, в том числе через рукопожатие.

### **С ЗАКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ**

Надев толстые варежки, надо определить на ощупь, что за предмет вам дали.

### **СВЯЗУЮЩАЯ НИТЬ**

Дети сидят, по кругу передавая друг другу клубок ниток так, чтобы все, кто уже держал клубок, взяли за нить. Передача клубка сопровождается высказыванием о том, что они сейчас чувствуют, что хотят для себя и что могут пожелать другим. Начинает взрослый, показывая тем самым пример. Затем он обращается к детям, спрашивая, хотят ли они что-нибудь сказать. Когда клубок вернется к ведущему, дети натягивают нить и закрывают глаза, представляя по просьбе ведущего, что они составляют одно целое, что каждый из них важен и значим в этом целом.

Это упражнение формирует чувство близости с другими людьми, способствует принятию детьми друг друга, формирует чувства ценности других и самооценности.

### **СДЕЛАЕМ ПО КРУГУ ДРУГ ДРУГУ ПОДАРОК**

(Развитие у детей чувствования друг друга, понимания настроения другого, развитие эмпатии). Ведущий дает задание каждому сделать своему соседу справа подарок, но не какой-то конкретный подарок, который, по вашему мнению, сейчас ему особенно «нужен». Подарок можно описать словами или показать жестами.

### **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.

### **ТИШЕ - ГРОМЧЕ**

Вы, наверное, играли в детстве в игру "Холодно-горячо"? Наша игра ей подобна: ребята садятся в круг, водящий выходит из круга, и отворачивается спиной. У кого-нибудь из членов группы спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего - найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к спрятанному. Соответственно, песня поётся тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

### **ТОРОПИСЬ ОБРАДОВАТЬ**

Ленточка или т.п. передается по кругу. По сигналу – остановка. Тот, у кого в руках ленточка, должен обрадовать своих соседей (сделать комплимент, подарить что-нибудь или т.п., но повторяться нельзя). По окончании ведущий «радует» оставшихся.

Упражнение лишний раз подстегивает ребят для выражения своих добрых чувств по отношению к другим, убеждает в том, что существует множество вариантов для проявления хороших отношений.

### **У ЛУНЫ КРУГЛОЕ ЛИЦО**

Требуется палка. Лидер берет палку и рисует на земле воображаемое лицо, говоря в это время: “У луны круглое лицо, 2 глаза, нос и рот. А теперь твоя очередь рисовать”. И лидер передает палку следующему игроку, который старается сделать то же самое. Когда он передает палку следующему игроку, лидер говорит, правильно или нет он все нарисовал. Секрет не в том, как рисовать и что говорить, а в том как передать палку. Если игрок рисовал правой рукой, передать он должен левой. Постепенно игроки догадываются, в чем дело. Если минут пять, или больше, они не могут догадаться - не морочьте им голову и расскажите секрет!

### **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, ЧЕЙ ГОЛОСОК**

Дети становятся в круг. Водящий становится в круг и закрывает глаза. Руководитель указывает на одного из играющих, который должен будет произнести слова «скок скок скок». Все запоминают намеренного игрока. После этого играющие идут по кругу и поют: «Мы составили все круг, повернемся разом вдруг», - делают полный поворот и продолжают движение уже теперь в другую сторону, напевая «А как скажем: «скок скок скок», - эти слова произносит заранее намеренный игрок, - угадай чей голосок! По команде руководителя «Можно!» водящий открывает глаза и угадывает, кто сказал «скок скок скок», и указывает на него. Узнанный идет в середину а водящий на его место. Если водящий не сумел угадать – игру повторяют заново.

### **УЗЕЛ**

Выводят одного или нескольких участников в другую комнату, остальные становятся в круг, берутся за руки и начинают "перепутываться", т. е. перешагивать через руки, проходить под руками, перекручиваться и т. д. Главное условие - нельзя расцеплять руки, иначе может ничего не получиться. Когда из участников игры образуется большой узел, начинается самое интересное - приглашают водящего, он распутывает этот узел (в итоге должен получиться круг, в котором все держатся за руки). Здесь также действует основной принцип соблюдения сцепления рук!

### **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, uznанный становится

водящим, если ошибся, игра повторяется. Когда ребята начнут различать голоса товарищей, можно разрешить им изменять свой голос, чтобы усложнить игру.

### **ФОТОРОБОТ**

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

### **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 сообщить о себе другим людям.

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

### **ЦВЕТОВАЯ ПЕРЦЕПЦИЯ**

Настроения участников обозначаются цветами (цветные карточки, в наборе, выдаются всем). Например: красный – восторженное, желтый – хорошее, зеленый – ровное, нейтрально синий – неважное, ниже среднего, черный – мрачное, подавленное.

По кругу все высказывают свое мнение о настроении каждого участника, поднимая ту или иную карточку, после чего он сам поднимает карточку своего настроения. Фиксируется количество правильно показанных карточек и выявляется «чемпион перцепции». Т.о. выявляется не только настроение каждого члена группы, но и мнение каждого о настроении всех, что тренирует процессы перцепции.

### **ЦИКЛОП**

Играющие встают в круг, ведущий выходит на середину. Задача играющих – установить контакт с товарищем на противоположной стороне круга только с помощью взгляда. Нельзя произносить звуки и делать движения для привлечения внимания. Как только двое установили зрительный контакт, они должны одновременно поменяться местами, перебежав через середину круга. Ведущий, в свою очередь, внимательно наблюдает за играющими и старается догадаться о перемене мест. Когда кто-то начинает меняться местами, ведущий должен постараться занять одно из пустых мест. Тот из игроков, кто не успел встать в круг, становится новым ведущим.

### **ЧТО В ЧЕРНОМ ЯЩИКЕ**

Задать 5 вопросов, на которые можно ответить только "да" или "нет" и выяснить, что спрятано в черном ящике.

### **ШКОЛА УЛЫБОК**

(Развитие эмпатии, навыков культурного общения). Вводная беседа:

– Когда люди улыбаются?

- Какие бывают улыбки?
- Попробуйте их показать.

Дети пробуют улыбнуться сдержанно, хитро, искренне...– Нарисуйте улыбающегося человека.

### **Я И ТЫ**

Все садятся в круг. Участник, в руках которого мячик, бросает его любому из сидящих в кругу, называя при этом нечто общее, объединяющее их двоих (например, «любовь к лошадям», «умение играть на гитаре», «младшая сестренка» и т.п.)

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

Подросткам предлагается в течение 5 минут с помощью цветных карандашей нарисовать или описать, что такое «радость». Подчеркивается, что рисунок может быть конкретным, абстрактным, каким угодно. После выполнения задания (рисунок не подписывается) 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.