

5 КАЧЕСТВ ХОРОШЕГО ВОЖАТОГО

Написать 5 качеств хорошего водителя: «Быть водителем это значит...»

АКРОБАТ

Участники рассаживаются в ряд. Ведущий стоит перед ними и держит в руках небольшую человеческую фигурку. Он объясняет участникам, то это - "акробат", который умеет выполнять четыре команды. "Направо!" - по этой команде "акробат" делает поворот на 90 градусов через правое плечо; "Налево!" - он поворачивается в противоположную сторону; команда "Вперед!" выполняется как вращение лицом вперед на 90 градусов относительно центра тяжести; команда "Назад!" - как вращение в противоположную сторону. После того как все участники ознакомятся с принципом управления фигуркой, они рассаживаются в круг и начинают внимательно следить за кувырками воображаемого акробата, команды которому подаются каждым по очереди. Те, кто не смог в какой-то момент уследить за игрой, выходят из круга, и так до тех пор, пока не выявится победитель.

Во избежание ненужных споров ведущий с помощью своей фигурки может контролировать весь ход игры и в спорных ситуациях выступать в качестве арбитра.

АЛФАВИТ

Задача рассказать алфавит так, как будто вы:

- ✓ священник, читающий молитву
- ✓ судья, зачитывающий приговор
- ✓ Ромео, объясняющийся в любви Джульетте
- ✓ учитель, ведущий урок
- ✓ хороший знакомый, рассказывающий анекдот
- ✓ ребёнок, плачущий, жалующийся маме, который потерял игрушку
- ✓ больной, испуганно рассказывающий врачу о том, что у него болит зуб

БАЙКА

Все слушают историю. Каждый получает задание рассказать её в определённой аудитории: детский сад, заседание педсовета, посиделки на завалинке, 11 класс, совет директоров банка.

БАЛ У МУХИ-ЦОКОТУХИ

Группа делится на команды, которые по очереди превращаются в насекомых – бабочек, кузнечиков и т.д.- и представляют танец (30 сек.), который они станцевали бы на балу у Мухи-Цокотухи.

ВОЛШЕБНЫЙ КАРАНДАШ

Для ознакомления участников с правилами этой игры потребуются бумага и карандаш. Ведущий объясняет игрокам, что карандашом можно управлять на расстоянии, подавая ему одну из четырех возможных команд: "Вверх!", "Вниз!", "Вправо!" или

"Влево!". По команде карандаш перемещается в указанном направлении, оставляя на бумаге черту. Следует другая команда, и карандаш, не отрываясь от бумаги, перемещается вновь. Таким образом на листе вырисовывается ломаная линия. Все "ходы" карандаша должны быть равны друг другу по своей длине. На предварительном этапе игры участники по очереди свои команды, а карандашу выполнять свои обязанности "помогает" ведущий. Затем, убедившись в том, что все участники усвоили принцип игры, ведущий предлагает им чертить воображаемые фигуры на воображаемом листе, который каждый должен представлять перед собой. Черчение начинается с простейшей фигуры, образец которой ведущий предварительно демонстрирует игрокам, например, с квадрата. Команды подаются по кругу. Ведущий должен объяснить игрокам, что они не имеют права договариваться о том, в какой точке начинать и в каком направлении вести ломаную линию. Каждый должен внимательно следить за командами и, когда до него дойдет очередь, действовать сообразно обстановке. Если в ходе рисования участник не смог уследить за линией или ему показалось, что кто-либо из его товарищей допустил ошибку, он останавливает игру командой "Стоп!". По этой команде все, что уже нарисовано на воображаемых листах, автоматически стирается. Остановивший игру начинает ее сначала - делает первый ход. После того как фигура нарисована, ведущий предлагает следующую, более сложную.

Как правило, игра проходит очень оживленно. Наличие общей цели и ответственность каждого за ее достижение приводят к значительной мобилизации зрительного воображения. И тем не менее в игре практически неизбежны серьезные трудности и разногласия.

Помимо своей направленности на развитие зрительного и пространственного воображения эта игра интересна еще и тем, что является моделью сотрудничества нескольких человек при решении общей задачи. Фигуры, предлагаемые обычно в качестве образцов, содержат в себе один подвох: даже после того, как начерчена значительная их часть (3, 4, 5 или более ходов), имеется несколько различных вариантов завершения рисунка. Для некоторых игроков такая многозначность вообще не является затруднением. Другие же держатся за свой, сложившийся у них в голове после нескольких ходов, вариант, и это мешает им видеть иные возможности. Неспособность участника переключиться приводит к тому, что в случае расхождения очередного хода с тем, который предусмотрен его собственным проектом, он вынужден прерывать игру. Рано или поздно участники сами обнаруживают причину недоразумений. На этом примере ведущий может проиллюстрировать, как важна гибкость мышления, способность отказаться от задуманной комбинации, если неожиданный поворот событий затрудняет ее проведение или открывает возможность для чего-то более подходящего.

ВОПРОС ПО КРУГУ

Все участники сидят в кругу. Ведущий задаёт кому-либо любой вопрос, например: «Почему летом бывают каникулы?». Игрок отвечает, например: «Потому что детям надо отдыхать от учёбы». Затем следующему игроку задаётся вопрос, связанный с ответом предыдущего участника: «Почему детям надо отдыхать от учёбы?» и т.д.

Если участников много, то можно пройти один круг, а если мало – то несколько.

В результате ответ последнего игрока является как бы ответом на первый вопрос ведущего. Ведущий может по ходу комментировать ответы, делая игру более весёлой.

ГАЗЕТНАЯ ЗАМЕТКА

Из заголовков газет и журналов составляются юмористические рассказы, уголовные хроники, передовицы, фельетоны, репортажи, очерки, рекламные объявления, и т.д.

ДВА ДЕЛА

Участники должны изобразить человека, который торопится, и поэтому делает два дела одновременно:

- ✓ гладит бельё и сушит феном волосы
- ✓ одной щёткой чистит брюки, а другой – ботинки
- ✓ застёгивает пуговицы на рубашке и чистит зубы
- ✓ качает коляску с ребёнком и чертит на ватмане проект дома

ДИЗАЙНЕРЫ-МОДЕЛЬЕРЫ

Задача участников – как можно быстрее с помощью брызгалок, наполненных растворами разных цветов, разукрасить футболку, майку - "Аля авангард!" Чей "проект" неотразимее – определяют зрители. Все игроки получают эти футболки на память.

ЗАЩИТА ГИПОТЕЗ

Один из играющих задумывает что-нибудь, записывает задуманное (так, чтобы никто не видел) и затем спрашивает по очереди остальных, на что задуманное похоже. Выслушав всех, он показывает свою запись. Начинается самое интересное: каждый должен защитить свою гипотезу.

Скажем, один заявил, что задуманное похоже на огурец, второй полагает, что оно напоминает дверь, третий уверен, что у него есть сходство с луной, четвертый выбрал для сравнения точку с запятой...

Предъявляется запись: "книга". За работу, воображение!

- Как в огурце множество зернышек, так и в книге множество букв...
- Дверь... Дверь можно распахнуть, можно распахнуть и книгу!
- Луна рассеивает тьму, освещает нам путь. Так же и книга.
- Точка с запятой... Долгое молчание, ответа нет. Придется платить фант за неудачное предположение.

ЗВЕРИНЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ

Команды по очереди изображают и исполняют песню на мотив «Песенки крокодила Гены», но так, как её исполняли бы на дне рождения сородичи – вороны, лягушки, и т.д.

ИГРА ХУДОЖНИКОВ (на развитие памяти)

Расчертить лист бумаги на 20 больших клеток (каждому). Ведущий игру, заранее составляет список из 20 слов. Ведущий выкрикивает слова и после каждого слова считает до трех. За это время участники должны успеть любым рисунком (для себя) зарисовать

это слово. По окончании кона идет сравнение, кто больше может вспомнить перечисленных слов. Кто больше всех запомнил, тот и ведет следующий кон.

ИЗУЧАЕМ АЗБУКУ

Ведущий говорит: "Все мы люди, образованные, а вот знаем ли мы азбуку?" С буквы А, и далее по алфавиту, игрок начинает фразу-поздравление по тому поводу, что собрались гости. Например: А- Айболит поздравляет всех с Новым годом! Б-Будьте бдительны скоро Новый год! В-Выпьем за Дам! Особенно весело когда игра доходит до Г, Ж, Ц, Ы, Ь, Ъ. Приз получает тот, кто придумал самую смешную фразу.

ИНСЦЕНИРОВАНИЕ

Инсценирование колыбельных песен

Отряд делится на команды. Каждой команде предлагается колыбельная песня, которую необходимо разучить и исполнить (спеть и инсценировать).

Колыбельные:

Колыбельная Светланы

За печкою сверчок

Спят усталые игрушки

Спи, моя радость, усни

Инсценирование стихотворений

Г. Остер «Вредные советы»,

К. Чуковский «Муха-цокотуха», «Мойдодыр»,

«Дама сдавала в багаж...»,

«Дом, который построил Джек»,

«Жил человек рассеянный»,

«Баллада о королевском бутерброде», и т.д.

ИСКЛЮЧЕНИЕ ЛИШНЕГО СЛОВА

Берутся любые три слова, например: «собака», «помидор», «солнце». Надо оставить два слова, которые обозначают в чем-то сходные предметы, а «лишнее» слово, не обладающее общим признаком, исключить. Следует найти как можно больше вариантов исключения лишнего слова, а главное - больше признаков, объединяющих оставшуюся пару слов, не присущих исключенному. Не пренебрегая вариантами, которые сразу напрашиваются (исключить «собаку», а «помидор» и «солнце» оставить, потому, что они круглые), желательно поискать нестандартные решения. Побеждает тот, у кого ответов больше.

Игра развивает способность не только устанавливать неожиданные соотношения между разрозненными явлениями, но и легко переходить от одних связей к другим, удерживая в поле мышления сразу несколько предметов.

ИСТОРИИ ПО ТЕЛЕГРАММАМ

Из газет вырезаются заголовки статей, вырезки тасуются и группируются – получаются сообщения о нелепейших, сенсационных или просто забавных событиях вообще:

Купол собора святого Павла,
Раненый ударом кинжала,
Ограбив кассу, сбежал в Швейцарию.

Таким образом, всего лишь с помощью газеты и ножниц можно сочинять целые поэмы и фантастические рассказы.

КИНООПЕРАТОРЫ

Можно снять «немое» кино. В качестве сюжета для съемок можно взять сказки: «Курочка ряба», «Колобок», «Три медведя», «Красная Шапочка»; басни Крылова; мультфильмы.

КОЛЫБЕЛЬНАЯ

Команды по очереди исполняют хором колыбельную песню на новый мотив.

КОНКУРС В ТЕАТРАЛЬНОЕ УЧИЛИЩЕ

1 тур.

Прочсть начало стихотворения Н. Некрасова «Однажды в студеную зимнюю пору...» вопросительно, восклицательно, «с горячей картошкой во рту», как ребёнок, который только что научился говорить, на 50-ти градусном морозе.

2 тур.

«На вокзале»: Изобразить голосом, пластикой, мимикой: ребёнка, потерявшего родителей; пассажира, потерявшего ребёнка; пассажира, которому нужен билет, а касса не работает; уезжающего, у которого утащили чемодан; сыщика, ищущего жулика.

3 тур.

Изобразить человека, который ест арбуз, яблоко с червяком, лимон, мороженое, банан, непроваренное мясо.

4 тур.

Спеть песню под фонограмму, изображая известного певца.

5 тур.

Объясниться в любви: лягушка – комару, кошка – собаке, гусь – свинье, кролик – удаву.

6 тур.

Звукоподражание: часам с кукушкой, пассажирскому поезду, мотоциклу на скорости, кипящему чайнику, лопнувшему мячику.

7 тур.

рассказать о себе жестами без слов (характер, увлечения, способности, недостатки, и т.д.)

КОНКУРС СКУЛЬПТОРА

Этот конкурс состоит из нескольких заданий, на выполнение которых дается 5-7 минут: в юмористическом ключе изобразить средствами пантомимы скульптуры известных втором; вылепить из пластилина (глины) скульптуру на заданную тему; из

лежащих под рукой предметов (кнопок, пуговиц, ведер) создать “авангардистскую скульптуру”.

КРОКОДИЛ

Одна команда загадывает слово или фразу и на ухо называет его (её) игроку соперника. Тот пантомимой изображает данный предмет или фразу, а команда соперника пытается отгадать.

КТО ЭТО?

Возьмите каждый по листку бумаги и нарисуйте сверху голову - человека, животного, птицы. Загните лист так, чтобы нарисованного не было видно - только кончик шеи. И передайте рисунок соседу. У каждого участника игры оказался новый лист с изображением, которого он не видел. Все рисуют верхнюю часть туловища, снова "прячут" рисунок и передают соседу, чтоб на новом полученном листке дорисовать конечности. А теперь разверните все рисунки и посмотрите, какие на них изображены существа.

КУРИЦА

Необходимо написать - "как курица лапой". Участникам к ногам крепятся фломастеры, кто быстрее и понятнее написал заданное слово - победил в игре.

ЛАБИРИНТ

Группа разбивается на пары. В каждой паре один из участников с помощью устных указаний-команд "заводит" своего партнера в воображаемый лабиринт, схему которого в виде ломаной линии с прямыми углами он держит перед собой, но не показывает своему "ведомому". Всего используется три команды. Первая, обозначающая вход в лабиринт, - "Прямо!". Далее, в зависимости от формы лабиринта, следуют команды "Направо!" или "Налево!", после которых идущий по воображаемому лабиринту должен повернуть соответственно в правую или левую сторону. Пройдя лабиринт, "ведомый" должен развернуться на 180 градусов и мысленно выйти из него, вслух сообщая обо всех своих перемещениях (посредством тех же трех команд). В это время "заводящий" по своей схеме контролирует путь партнера. Если "ведомый" справился с заданием успешно, то ему предлагается лабиринт с большим количеством поворотов, и так далее. Затем напарники меняются ролями.

В некоторых случаях с "Лабиринтом" лучше работать не парами, а всей группой. При этом часть сидящих в кругу участников (четные) будет заводить в лабиринт, а оставшаяся часть - выводить из лабиринта. Тогда каждому как из "заводящих", так и из "выводящих" достается лишь часть общего пути.

В ходе обсуждения результатов ведущему следует обратить особое внимание на то, каким образом каждый участник справлялся со своим заданием. Участники, у которых преобладает зрительная ориентировка в пространстве, используют обычно воображаемого человечка, который, послушно выполняя команды, идет по лабиринту. Тем же, у кого преобладает двигательный тип, этого бывает недостаточно. Для того чтобы определить, где же это "налево", а где "направо", они вынуждены каждый раз представлять себя

самого на месте "человечка", мысленно влезать внутрь лабиринта и проделывать там воображаемые повороты. Представляя себе различные движения, люди с двигательным типом ориентировки не столько видят эти движения, сколько чувствуют их своим телом.

Оценивая работу участников, ведущий может исходить из следующих нормативов: прохождение лабиринтов в 6-8 колен - "удовлетворительно", 9-12 - "хорошо", свыше 12 - "отлично". Опыт показывает, что большинство людей при известном старании достигает отличного результата.

ЛАМПОЧКА

Представить себя лампочкой, излучающей свет. Участнику необходимо «включиться», «выключиться» только с помощью мимики лица

ЛИЦО ОТРЯДА

Нарисовать лицо отряда, отобразив характерные черты.

ЛОВИ КАСТРЮЛЮ!

Собравшиеся стоят в круге и перебрасываются воображаемыми предметами. Делая посыл, каждый вслух выкрикивает название предмета, например: кастрюля, стул, теннисный мяч и т.д. Получивший предмет, должен руками показать форму и размеры воображаемого предмета.

ЛЮБА ЛЮБИТ...

Задача: Каждому игроку нужно продолжить это предложение так, чтобы два последующих слова начинались с одной и той же буквы. Все это делать по алфавиту. Например: 1 игрок - Люба любит алые апельсины; 2 игрок - Люба любит бронзовых букашек и т. д.

МОДЕЛЬЕР

Желающие поучаствовать в конкурсе "На лучший вкус" приглашаются в другую комнату. Там из атрибутов моды (аксессуары, куски ткани, детали костюмов, галстуки, шляпки, перья и т.д., и т.п.) они должны сконструировать нечто ни на что не похожее, но в то же время яркое и стильное. Каждый "стилист" выбирает из гостей "модель", которая и представляет на суд гостей произведение мастера. Под аплодисменты зрителей определяется лучший модельер, ему и вручают приз.

МОЙ ЧЕТВЕРОНОГИЙ ДРУГ

Соревнуются две команды. Им выдаются листки с названиями двух новых видов домашних животных. Например, хомяк, который летает и поет, как птица. Задача команды: рассказать о преимуществах такого животного и проблемах в доме после его приобретения.

НАРИСУЙ КОРОВУ

Команды рисуют на ватмане животного по принципу эстафеты (один рисует голову, другой тело и т.д.) Затем нужно назвать своего животного и прорекламирровать его так, чтобы другим командам захотелось купить это животное. После рекламы противоположные команды могут задать 3 вопроса, на которые должны ответить противники. Например: А почему вы продаете свою корову? Или, а много ль корова дает молока?

НОГИ

С помощью ног продемонстрировать такие эмоциональные состояния, как:

- ✓ гнев
- ✓ страх
- ✓ восторг
- ✓ презрение

НУ, ВОТ И ВСЁ!

Члены каждой команды по очереди произносят фразу: «Ну, вот и всё!» после того, как ведущий объявит ситуацию.

Ситуации:

- ✓ вы только что закончили писать заданное на дом сочинение
- ✓ вы победили в футбольном матче, который длился 4 часа
- ✓ вы дочистили третье ведро картошки
- ✓ вы опоздали на последнюю электричку
- ✓ вы досмотрели последнюю серию любимого сериала
- ✓ вы первый из класса справились с контрольной работой
- ✓ вы убили последнего в комнате комара
- ✓ будильник оборвал интересный сон
- ✓ в середине трансляции матча «Зенит» - «Спартак» в доме отключили электричество
- ✓ вы победили в финале общелагерного турнира по футболу

НУ-КА, СЯДЬ!

Ребятам надо сесть так, как садится:

- ✓ обезьяна,
- ✓ пчела на цветок,
- ✓ космонавт в скафандре,
- ✓ наказанный Буратино,
- ✓ один из трёх толстяков,
- ✓ футбольный болельщик,
- ✓ очень усталый человек, и т.д.

ОГО! ХИ-ХИ! (Идея Дж. Родари)

Цель: Развитие воображения, развитие речи, снятие эгоцентризма, формирование умения учитывать другую точку зрения, формирование умения пользоваться приемом контраста.

Инструкция: Как вы думаете, 30 - это много или мало? 30 автомобилей - ОГО! Это много. А 30 волос на голове? ХИ-ХИ! Это мало. Назовите количество, которое можно было бы считать и большим и малым. От чего это будет зависеть?

1. Два зуба и два носа...
2. Семь ног и семь снежинок...
3. Четыре кровати в комнате и четыре листика на дереве...
4. Сто картинок и сто секунд...
5. Десять человек за столом и десять человек в городе...
6. Два гриба под деревом и два гриба в корзине...

ОДЕНЬ ПОРТРЕТ

Для игры нужны портреты нейтральных людей (модели из журналов). Пусть дети наклеют их на картон и «оденут» своего героя или героиню с помощью декоративного материала, сделают им головные уборы, украшения, забавные костюмы. Проведите конкурс на лучшую модель.

ОЖИВШАЯ СКУЛЬПТУРА

Задача участников – изобразить скульптуру. Скульптуры выбираются по жребию.

Варианты скульптур:

- ✓ штангист, который не успел отпрыгнуть от штанги
- ✓ вратарь, который поймал шайбу зубами
- ✓ парашютист, который забыл, за что нужно дёргать
- ✓ горнолыжник, не успевший убежать от снежной лавины

ПАНТОМИМА “ПРИЗНАНИЕ В ЛЮБВИ”

Это очень веселая игра. Ведущий вызывает из зала двух желающих ребят, причем одного мальчика и одну девочку. Ведущий объясняет, что им необходимо признаться друг другу в любви, но это нужно сделать без слов, мимикой, жестами. Побеждает тот, кто наиболее пылок, артистичен, изобретателен. Так же могут вызваться несколько пар по желанию.

ПЕРЕВИРАНИЕ СКАЗОК

Придумывание новых сказок с использованием старых и новых героев, других ситуаций. Красная Шапочка может оказаться злой девочкой, а волк добрым и мудрым. Взрослому надо быть готовым к избытку детской фантазии, ко всякого рода нелепицам

ПЕРЕВОД С РУССКОГО НА РУССКИЙ

Когда западные кинематографисты снимают фильм по произведению русского писателя и этот фильм переводится на русский язык, часто получается текст, весьма отдаленно напоминающий оригинал. Похожий перевод нужно сделать командам. Они должны передать смысл предлагаемой фразы, не повторяя при этом ни одного слова из самой фразы.

Муха села на варенье.
На столе стоит стакан.
Воробей влетел в окно.
Дети пошли в столовую.
Магазин закрылся на ремонт.
Поезд подошёл к станции.
Муха села на потолок.
На опушке стоит избушка.

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.

ПЕРЕДАЙ ВООБРАЖАЕМЫЙ ПРЕДМЕТ

Собравшиеся стоят в круге. первому гостю предлагается «взять в руки» какой-либо воображаемый предмет, например: вазу или горячую картофелину и передать его соседу, не называя его. Когда воображаемый предмет доходит до последнего участника, ему задаётся вопрос: «Что у тебя в руках?»

ПЕРЕЧЕНЬ ВОЗМОЖНЫХ ПРИЧИН

Описывается какая-нибудь необычная ситуация, например: «Вернувшись из магазина, вы обнаружили, что дверь вашей квартиры распахнута», надо как можно быстрее назвать причины, объясняющие этот факт. Причины могут быть банальными («Забыл закрыть», «Залезли вору»), но не стоит отбрасывать и маловероятные, необычные (вплоть до прилета марсиан). Побеждает тот, кто назовет больше причин, и чем они разнообразнее, тем лучше.

Игра развивает способность при решении любой проблемы сразу же видеть широкий круг причин, прорабатывать различные версии.

ПЕРЕЧЕНЬ ЗАГЛАВИЙ К РАССКАЗУ

Берется небольшой рассказик или сообщение. Например: «Некоторые дети не желают ни учиться, ни гулять - все свое время они проводят перед экраном телевизора. Отец двух таких мальчишек из Вашингтона придумал оригинальный способ борьбы с этой телевизионной лихорадкой. Он отключил телевизор от сети и подсоединил его к небольшой динамо-машине, которую надо было приводить в движение, усердно вращая

педали велосипеда, чтобы поддерживать нужное напряжение. После этого интерес мальчиков к телевизору заметно понизился». Надо подобрать как можно больше различных заглавий к рассказу, отражающих его содержание. Заглавия могут быть строгими, логичными («Способ отучения детей от телевизора»), или формальными, т.е. по сути верными, но не схватывающими главного («Отец и сыновья»), или образными, яркими, эмоциональными («Велотелевизор»).

Игра развивает способность выразить суть текста одной фразой. Чем больше эта способность развита, тем легче усваиваются тексты.

ПОДАРОК

Все сидят в кругу. Жестами, мимикой передается подарок, надо угадать, что это.

ПОИСК АНАЛОГОВ

Называется какой-либо предмет или явление, например: «вертолет». Необходимо найти как можно больше его аналогов, т.е. других предметов, сходных с ним по различным существенным признакам. Следует систематизировать эти аналоги, в зависимости от того, с учетом какого свойства заданного предмета они подбирались. Например, в данном случае могут быть названы: «птица», «бабочка» (летают и садятся); «автобус», «поезд» (транспортные средства); «штопор» (важные детали вращаются) и др. Побеждает тот, кто назвал наибольшее число групп-аналогов.

Игра формирует способность «вычерпывать» из предмета различные его свойства и использовать их для поиска других предметов.

ПОИСК ОБЩЕГО

Берутся наугад два мало связанных слова, например, «кастрюля» и «лодка». Следует выписать в столбик как можно больше общих признаков этих предметов. Ответы могут быть стандартными («изделия человеческих рук», «имеют объем»), и бесполезно найти побольше таких признаков. Но особенно ценятся необычные, неожиданные ответы, позволяющие увидеть эти предметы в совершенно новом свете. Их не так уж и мало. Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее. За оригинальность можно давать дополнительные баллы. Игра учит в разрозненных предметах и событиях находить множество общих моментов, выделять такие связи, которые обычно не лежат на поверхности.

ПОИСК СОЕДИНИТЕЛЬНЫХ ЗВЕНЬЕВ

Задаются два предмета, например: «лопата» и «автомобиль». Надо назвать предметы, являющиеся как бы «переходным мостиком» от первого ко второму. Они должны иметь четкую логическую связь с обоими предметами. Например, это могут быть: «экскаватор» (с лопатой сходен по функции, и транспортное средство, как автомобиль), «рабочий» (он копает лопатой и владелец автомобиля) и др. Допускается использование двух-трех соединительных звеньев (лопата - тачка - прицеп - автомобиль). Особое внимание обращается на четкое обоснование связей между элементами цепочки. Побеждает тот, кто найдет наибольшее число разнообразных вариантов решения.

Игра формирует способность легко и быстро «наводить мосты» между явлениями, кажущимися на первый взгляд далекими друг от друга.

ПОСТРОЕНИЕ ПРИЧИННО-СЛЕДСТВЕННЫХ ЦЕПОЧЕК

Берутся наугад два не связанных друг с другом события, например: «Белка, сидя на дереве, уронила орех» и «Директора школы лишили премии». Надо установить между ними связь, то есть проследить ряд естественных переходов от первого события ко второму, а затем и наоборот. Желательно предложить несколько вариантов ответа. Вот, например, далеко не самая оригинальная цепочка: «Упавший орех ударил гулявшую по лесу собаку. Она с испугу побежала и укусила за ногу шедшего по дороге мальчика. Мальчик был спортсменом, из-за укуса не смог принять участия в соревнованиях. В результате его школа не заняла призового места». Побеждает тот, кто предложит большее количество цепочек. Можно договориться о дополнительных баллах за оригинальность. Предлагаем варианты «пар»:

- Дятел высунул голову из дупла. В бухту входил эсминец.
- Дождь смыл все следы. На кровати лежал отбойный молоток.
- Костер давно потух. Балкон выкрасили в зеленый цвет.
- Айсберг возвышался над морем. Мухи попрятались в щели.

Игра формирует свободу и раскованность мышления, способность смело переходить к новым объектам и ситуациям, совершая при этом неожиданные повороты. Однако важно четко стремиться к конечной цели, постоянно удерживая ее в виду.

ПОХОДКА

Изобразить походку человека:

- ✓ который только что хорошо пообедал
- ✓ у которого жмут ботинки
- ✓ который неудачно пнул кирпич
- ✓ у которого начался приступ радикулита

РАССКАЖИ ЖЕСТАМИ

Группам детей даются небольшие тексты, которые необходимо «пересказать» с помощью мимики, жестов. Соперники должны догадаться, о чём идёт речь, перевести жесты на язык слов.

РАССКАЗ О МЕШОЧКЕ

Несколько групп. Каждой группе выдается мешочек с 5 - 6 разными предметами.

Задание: придумать рассказ, связав все эти предметы в нем. Драматизировать эту историю.

РИСОВАНИЕ

(Развитие эмпатии, творческого воображения). Детям дается задание: «Нарисуйте доброе животное и назовите его ласковым именем, наградите его каким-нибудь волшебным средством понимания».

Рисование проводится под тихую спокойную музыку, красками или яркими мелками, фломастерами на нелинованных белых листах.

Затем устраивается конкурс на самое доброе животное. Победителю вручается грамота.

САЛАТ ИЗ СКАЗОК

Придумывание новой сказки с привнесением героев из других сказок, новых событий. Например: Пиноккио может очутиться в домике семи Гномов, а Золушка выйдет замуж за Синюю Бороду.

СКАЗКА НАОБОРОТ

Главная «интрига» заключается в том, что сказка рассказывается с конца. Участники высказываются по цепочке. Каждый говорящий сначала должен сказать что-то новое, а затем повторить реплики предыдущих игроков.

Первый говорит обычную заключительную фразу сказки («И жили они счастливо»). Следующий достраивает в двух-трех фразах те события, которые произошли перед этим: «И сыграли они пышную свадьбу. Родились у них красивые дети. И жили они счастливо». Последний рассказчик даёт название сказки и рассказывает её от начала до конца.

Вариант

Сказка рассказывается последовательно от начала до конца по одному слову.

СКАЗКА

Ведущий держит в руках мяч и начинает рассказывать какую-нибудь сказку или историю. Сказав несколько фраз, он неожиданно бросает мяч кому-либо из участников игры. Поймавший мяч должен сразу же продолжить сказку и через несколько фраз также передать эстафету.

СЛЕД В ИСТОРИИ

Желающим раздаются листки бумаги и фломастеры. Они могут расписаться, нарисовать - только очень быстро - чертика, сделать оттиск пальца, губной помады, даже подошвы - таким образом, "оставить след в истории". Затем все листочки собираются и двум игрокам предстоит на время стать "историками" и прямо с ходу отвечать, какой след в истории оставил каждый из участников игры. Поочередно называется автор. За каждую ошибку штрафное очко. Набравший меньше таких очков, побеждает.

СОСТАВЛЕНИЕ ПРЕДЛОЖЕНИЙ

Берутся наугад три слова, мало связанные по смыслу, например, «озеро», «карандаш» и «медведь». Надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы эти три слова (можно менять их падеж и использовать другие слова). Ответы могут быть банальными («Медведь упустил в озеро карандаш»). Сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя словами, и введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя у озера»). И творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий как карандаш, стоял возле озера, которое ревело как медведь»).

Игра развивает способность быстро улавливать разнообразные, иногда совсем новые, связи и отношения между привычными предметами.

СПОСОБЫ ПРИМЕНЕНИЯ ПРЕДМЕТА

Называется какой-либо хорошо известный предмет, например, «книга». Надо перечислить как можно больше различных способов ее применения: книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, можно ею прикрыть лежащие на столе бумаги и т.д. (конечно, запрещаются безнравственные, варварские способы применения). Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.

Игра развивает способность концентрировать внимание на одном предмете, умение вводить его в самые различные ситуации и взаимосвязи, открывать неожиданные возможности.

ТЕАТР МОДЫ

Создайте свой «театр моды». Пусть модельеры покажут новую школьную форму, пляжные костюмы, бальные платья, форму таксиста, и т.п.

ТЕАТРАЛЬНЫЕ РЕЖИССЁРЫ

За 5-10 минут необходимо поставить спектакль по известному четверостишию.

Например:

- ✓ однажды в студеную зимнюю пору....
- ✓ наша Таня громко плачет
- ✓ в лесу родилась елочка.

ТЕАТР-ЭКСПРОМТ

«Торговец и Философ»

Море. Море волнуется. У Берега на Камне сидит Философ. Он углубился в мысли, ничего не замечает вокруг. Со стороны кажется, что он дремлет. Не замечает Волн, набегающих на Берег.

Не замечает, как подплыла Акула и разинула хищную пасть, собираясь съесть Философа. Не замечает, как стайка весёлых Дельфинов прогнала акулу в Море.

Философ сидит, ничего не замечая. Прилетевшая Чайка спокойно села ему на голову.

На берегу появляется Торговец с Корзиной. Усталый, волочит Корзину по песку. Торговец видит одинокого человека и направляется к нему.

Заметив человека, чайка с криком улетает.

Подойдя к Философу, Торговец просит его присмотреть за Корзиной. Раздевается и идёт окунуться в Море.

В это время появляются два Шутника. Они видят погруженного в мысли Философа, крадучись подбираются к Корзине с одеждой, забирают её и убегают.

Торговец видит, как похищают его Корзину, быстро плывёт к берегу и кричит: «Спасите!». Философ пробуждается и бросается на помощь.

Торговец отбивается от Философа.

Торговец мечется по берегу, умоляет Философа дать ему на время одежду догнать шутников. Философ отвечает, что одежда не самое главное в жизни, и вновь впадает в задумчивость.

Торговец прыгает вокруг Философа, бьёт его по спине, становится на колени...

Торговец раздевает Философа, бежит спасать своё добро.

На камне одинокий Философ, погружённый в мысли о смысле жизни.

Занавес...

«Путь домой»

Лето, Деревня, Ночь. Шумит и завывает, раскачивая Деревья, Ветер.

По Дороге идёт Житель деревни. Справа стоит забор. Вдруг из-за Забора выбегает чёрный Кот, перебегает Жителю Дорогу, громко мяукает.

Житель деревни, испугавшись, вскрикивает. Кот бросается к одному из Деревьев, стремительно влезает на него, наблюдая за Жителем.

Житель тоже напуган. Он поворачивает в другую сторону, чтобы пойти Другой Дорогой.

Из-за Дерева вылетает Сова, кричит, пугает Жителя и Кота. Они оба вскрикивают как могут.

Житель отправляется теперь по Третьей Дороге. Идёт с опаской.

Наконец виден его Дом. Житель подходит к нему и протягивает руку, чтобы открыть Дверь. Вдруг где-то за Домом кричит Петух. Житель резко открывает дверь и забегает в Дом.

Занавес.

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ КРАСКИ

С помощью пластилина или клея надо «нарисовать» шаржи на друзей, используя спички, пуговицы, пробки от бутылок, соломку, чешуйки от шишек, мелкие камушки, ягоды и т.п.

Можно рисовать пейзажи, архитектурные сооружения, натюрморты, и т.д.

Устройте выставку работ, определите лучшую.

ФУТБОЛКА

У всех из нас есть какой-нибудь девиз. Что бы Вы могли написать на своей футболке, что бы вас сразу поняли? Что бы Вы написали сзади? Каждому вручается бумажная футболка. Вожатый тоже участвует

ХУДОЖНИК

Участвуют две команды. На стене крепятся 2 куска ватмана. Команды получают задания: необходимо нарисовать с закрытыми глазами лошадь (собаку, слона и т.д.). По очереди участники каждой команды дорисовывают глаза, и они рисуют какую-то часть животного. Жюри определяет наиболее похожее животное.

ЧЕХАРДА

Для игры понадобится заранее подготовленное линейное пятиклеточное поле и четыре фишки - две черные и две белые. Все клетки поля пронумерованы слева направо. На первой и второй клетках размещаются черные фишки, на четвертой и пятой - белые, третья клетка остается пустой. Ведущий разъясняет участникам, что цель игры - черные фишки на те клетки, которые заняты белыми, а белые соответственно на место черных. В игре допустимы следующие виды ходов: перемещение фишки влево или вправо на соседнюю свободную клетку; перепрыгивание фишки влево или вправо через занятую другой фишкой клетку на следующую свободную. Сначала все участники делают ходы по очереди на нарисованном поле, а затем, после того как усвоены правила игры, на воображаемом. При этом каждый ход обозначается двумя цифрами: номером клетки, с которой перемещается фишка, и номером клетки, на которую она перемещается (например, с 3-й на 5-ю).

Каждый из участников наделяется правом остановки игры. В том случае, если игра дается группе слишком легко, можно увеличить длину поля и соответственно количество фишек.

ЭТО – КАСТРЮЛЯ

Требуется кастрюля или другой подходящий предмет. Лидер держит кастрюлю и говорит: “Это - шляпа”, изображая, что надевает ее на голову, и т.д. Второй игрок берет ее и говорит: “Это теннисная ракетка”, изображая игру в теннис. Игра продолжается, пока не иссякнут все идеи использования кастрюли. Это хорошее упражнение для тренировки воображения.

Я ОХРИП

Произнести скороговорку шепотом так, чтобы все её услышали. Ту же скороговорку после этого произнести с различными интонациями (как пушечная стрельба, выражение восторга, признание в любви, с разочарованием, со злостью, агрессивно, и т.д.)