

ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ

Вы, конечно же, хотите, чтобы ваш отряд был дружным, сплочённым, чтобы все в нём были за одного, и один, несомненно, был за всех!

Давайте с вами проведём несколько игр, и, может быть, вы увидите, как сократится число ссор между ребятами, они чаще будут помогать друг другу, чаще будут появляться улыбки на их лицах.

Любая игра несёт в себе элемент сплочения, и, конечно же, вы знаете их огромное количество. Хотелось бы пополнить ваш арсенал наиболее оригинальными и забавными играми.

Игры и упражнения, приведенные в этом разделе, помогут Вам, как ведущему, сплотить группу, а игрокам – познакомиться и раскрыться на дальнейшее общение друг с другом.

Эта группа игр помогает преодолевать межличностные барьеры в общении и деятельности детей в отряде.

БЕСЕДУЙТЕ НА ЗДОРОВЬЕ

Игроки делятся на 2, равные по количеству команды и выстраиваются в две шеренги лицом друг к другу на расстоянии 5 метров. По сигналу ведущего, игроки начинают медленно сближаться и рассказывать о себе любую информацию, постепенно усиливая голос. После сближения, по сигналу ведущего, они расходятся, продолжая рассказывать о себе, но постепенно понижают голос.

Результат - раскрепощение.

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.

БОЛОТО

Тоже довольно старая игра. Играющие делятся на команды, но можно и без этого. Играющим выдается по две картонки (можно обычную бумагу). Задача - по этим картонкам - "кочкам", передвигаясь с одной на другую, как можно быстрее перебраться через "болото".

ВДОХ-ВЫДОХ

Давайте все вместе вдохнем, а теперь – выдохнем. А теперь по сигналу ведущего топнем ногой, одновременно «выбросив» в пол кулак со всей силы и крикнем «ха».

ВЕРЁВОЧКА

Для проведения этой игры возьмите верёвку и свяжите её концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина верёвки зависит от количества участвующих в игре ребят.) Ребята встают в круг и берутся двумя руками за верёвку, которая находится внутри круга. Задание: "Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук верёвку, построить треугольник". Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры. Игру можно продолжать, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

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.

ГАЗЕТНЫЕ ТАНЦЫ

Для игры включается музыка, а потом парни и девушки делятся на пары, каждой паре выдается газетный лист (большой - формат А2). Лист кладут на пол и все начинают танцевать, каждая пара на своем листе. Вышедшая за предел газеты пара выбывает. Через несколько минут ведущий складывает лист каждой пары вдвое и все продолжается. Так повторяется несколько раз. Игра очень "сближает", особенно когда газеты почти не остаются.

ГУСЕНИЦА - 1

Дети становятся в линию. Каждый дает одну руку заднему (между ног), а другой берется за руку, которую подали ему. Линия движется назад, потом вперед. При этом задний начинает ложиться на пол. Группа движется назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем группе предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке.

ГУСЕНИЦА - 2

В кругу взять за талию друг друга через одного. Сесть на колени. Сделать три шага.

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.

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.

ЖАДИНА

Две команды, две шоколадки (яблоки и т.п.). Все игроки по очереди откусывают по кусочку. Побеждает та команда, которая быстрее съест шоколадку, причем шоколадки должно хватить на всех игроков.

ИЗБУШКА

Построить избушку так, чтобы пола касалось как можно меньше конечностей.

КАПИТАН

Как и в предыдущей игре все выстраиваются на стульях. Выбирается «капитан». Ведущий предлагает ему выстроить всех на стульях по цвету глаз, размеру обуви и т.д. При этом сходить со стульев нельзя и говорить имеет право только "капитан". Для старших можно усложнить: капитан тоже не говорит.

КАРАБАС

На сплочение. Для проведения этой игры дети садятся в круг, вместе с ними садится воспитатель, который предлагает условия игры: «Ребята, вы все знаете сказку про Буратино и помните бородатого Карабаса – Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы – куклы. Я произнесу слово: «КА – РА - БАС» и покажу на вытянутых руках какое – то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь, встать со стульев, причем столько человек, сколько я покажу пальцев.

КЛОУН

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

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

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

Недостатка смеха в этой игре не будет!

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.

КОСМИЧЕСКАЯ СКОРОСТЬ

Цель игры - передать мяч из рук в руки за три секунды. Обязательное условие - чтобы мяч побывал у каждого только один раз и мяч нельзя передавать (одновременно держать мяч два человека не могут).

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.

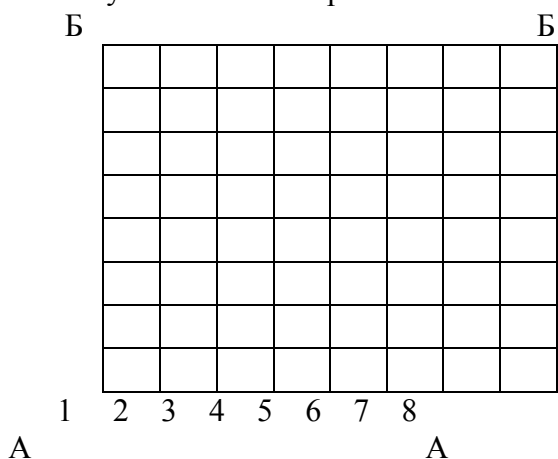
ЛАВАТА

Играющие становятся в круг, берутся за руки и начинают двигаться по кругу, громко напевая: "Мы танцуем, мы танцуем, тра-та-та, тра-та-та, наш весёлый танец – это Лавата". Потом все останавливаются и ведущий говорит: "Мои локти хороши, а у соседа - лучше" - все берут своих соседей за локти и снова начинают двигаться напевая. Ведущий может

глумиться как хочет (талия, плечи, пятки, ноги и т.п.), главное - снять у детей тактильное напряжение.

МАГИЧЕСКИЕ КВАДРАТЫ

Это тренинговое упражнение. Главная его цель: сплочение команды. Упражнение проводит ведущий. Время упражнения строго ограничено: до 20 минут. Хорошо упражнение проводить на ровной площадке. Заранее ведущим чертится квадрат (8 клеточек x 8 клеточек) со стороной 2 м 40 см. У себя, на отдельном листе бумаги, в тайне от играющих, ведущий продумывает маршрут, на который, в конечном итоге, должна выйти команда. Ведущий не дает пространственных пояснений, а как в случае тренинга, четко читает условия и повторяет их.



Задание для команды: Перед вами квадрат (8x8), состоящий из 64 клеточек. Ваша задача состоит в том, чтобы всей командой (по очереди) переправиться с одной стороны квадрата (А) на противоположную (Б). Но существует единственный маршрут, который знаю только я – «ведущий». Ваша цель: «нащупать» этот маршрут и переправиться по нему. Игра начинается по сигналу «БИП». В магическом большом квадрате не должно быть более 1 человека. Каждый член команды делает попытку проложить маршрут.

Начинать движение нужно с любой клетки горизонтального ряда (первого ряда стороны А). Далее можно двигаться в любом направлении, но только на одну клетку. Если клетка выбрана неверно, то ведущий говорит «БИП» и после этого играющий по маршруту, которым он шел, возвращается назад и становится в конец очереди на прохождение. Следующий игрок продолжает. Хочется сказать о важном элементе этого упражнения: оно проходит в абсолютном молчании. Если это условие нарушается, то ведущий штрафует временем команду (систему штрафов ведущий разрабатывает перед началом упражнения).

Штраф можно ввести и за то, что после сигнала «БИП» игрок возвращается назад и наступает на клеточку, которую он не проходил. Штраф временной может быть установлен до 20 секунд за каждое нарушение.

Упражнение считается выполненным, если все члены команды, учитывая штрафы, уложились во времени и переправились со стороны А на сторону Б.

Упражнение требует от ведущего внимания, а от играющих – сплоченности, целеустремленности и быстроты.

МАМА, НИТОЧКУ РАСПУТАЙ

Все игроки становятся в круг, вытягивают вперед 2 руки. По сигналу ведущего, каждый должен схватить руки двух людей, причем не своих ближайших соседей. Затем ведущий проверяет, правильно ли «связаны» игроки. Для этого он касается любого игрока и тот пускает «импульс» (т.е. жмет руку одному своему соседу). Сосед передает «импульс» следующему и т.д., пока «импульс» не дойдет до последнего. Если «импульс» прошел через всех игроков, значит игроки соединены правильно и их задача, не разрывая

рук, распутаться в круг. Если «импульс» прошел не через всех игроков, то повторяют процедуру сцепления заново.

Результат - сплоченность.

МОНЕТКА

Всем игрокам раздаются монеты разного года выпуска. По кругу, игроки по очереди называют свою фамилию, имя и событие из истории (своей жизни, России, мира), связанное с годом выпуска на его монете. Результат-знакомство.

МУХА

Квадрат 3 на 3. Ведущий ставит в какую-либо часть точку (муху). Дети говорят вправо, влево. Как перемещается муха - не видят. 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).

Результат - познание других и себя.

НАСТАЛО ВРЕМЯ

Все игроки делятся на 3 группы. Каждая группа получает роли: дети, мужчины, женщины. По сигналу ведущего «Настало время...детей», «дети» загадывают игрокам 2-х других групп «детские задания», например, показать язык, улыбнуться до ушей. Ведущий меняет роли и старается придумать задания, соответствующие ролям.

НАШЕ ОБЩЕЕ СОСТОЯНИЕ

Давайте почувствуем наше общее состояние. Прислушайтесь! Послушайте тишину. А теперь нам всем очень весело (все смеются). А теперь грустно (холодно, жарко)! А теперь все дружно крикнем: «Ура!»

Результат – эмоциональный подъем.

НЕ СОБЬЮСЬ

Счет по очереди. Вместо числа, которое имеет цифру 3 или делится на 3, произносится фраза: «Раз, два, не собьюсь».

НОСОК-ПЯТКА (МИНИТРЕНИНГ НА СБЛИЖЕНИЕ И СНЯТИЕ ТАКТИЛЬНОГО НАПРЯЖЕНИЯ)

Все становятся в круг очень плотно, так чтобы носок упирался в пятку впереди стоящему. Когда встали как надо, все начинают в таком положении медленно приседать - получается, что каждый садится на колени предыдущему. Если успешно сели - нужно попробовать так немного продержаться.

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».

Результат - нахождение понятийного уровня.

ОРЛЯТСКИЙ КРУГ

Весь отряд встает в один большой "орлятский" круг (левая рука на плече соседа слева, правая на поясе у соседа справа). После этого ведущий предлагает всем присесть, затем поднять ногу, а дальше ... ваша фантазия.

ПАРОВОЗИК

Все участники встают «паровозиком», закрывая глаза игроку, стоящему впереди. Таким образом, открытые глаза остаются у последнего игрока, а свободные руки — у первого. Перед «паровозом» задача: достать определенный предмет, который ведущий помещает в комнате после того, как играющие закрыли глаза. Последний игрок руками поворачивает «паровозик», т. е. руководит им. По цепочке эти движения передаются всему «паровозику», и он начинает двигаться. Игра продолжается до тех пор, пока первый игрок не возьмет в руки спрятанный предмет.

ПАРОВОЗИК ДРУЖБЫ

Все игроки стали в шеренгу, плотно друг к другу. По счету ведущего, на «1» - прыжок вперед; на «2» - прыжок назад, «3» - вправо, «4» - влево. Результат – общность движений.

ПЕРЕБЕЖЕЧКИ

Все игроки стоят в кругу. Ведущий - в центре. Он просит поменять местами тех игроков в кругу, кто родился в ноябре. Игроки меняются. Задача ведущего – занять свободное место. Тот, чье место он занял, выходит в круг и рассказывает о себе. Затем этот игрок становится ведущим и придумывает новый признак, по которому игроки должны поменяться местами.

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.

ПРЫЖОК БЕЗ ПАРАШЮТА

Для этой игры четыре пары участников становятся с одной стороны стула лицом друг к другу, скрестив руки так, как это рекомендуется делать при переноске раненых. Спина к ним на стул становится ещё один игрок, который будет «прыгающим». Он становится на край стула и падает назад как восковая палочка. Стоящие сзади со скрещенными руками 8 человек ловят его. Острота ощущений и успех того, что товарищ пойман, захватывают и увлекают ребят. Боязнь того, что их товарищ может удариться, заставляет ребят крепко держаться друг за друга.

Структура детского коллектива очень вариативна, не всегда отношения в нём складываются гладко. Наряду с референтными (значимыми) группами часто в детском

коллективе встречаются так называемые «отверженные». Эта игра будет более продуктивной, если вожатый незаметно для ребят сделает так, чтобы на стул почаще становились «отверженные», а ловили их лидеры или те, кто их отвергает.

ПУГАНИЦА

Все участники встают в круг, держась за руки. Выбирается водящий, который отходит так, чтобы не видеть, что делает остальная группа. Игроки, не размыкая рук, деформируют круг, запутывают цепочку. После того как цепочка запутана, приглашается водящий, задачей которого становится распутать всех и восстановить первоначальный круг.

РАЗДУВАЙСЯ, ПУЗЫРЬ

Цель: развитие чувства сплоченности, развитие внимания.

Описание игры: дети стоят в кругу очень тесно — это «сдутый пузырь». Потом они его надувают: дуют в кулачки, поставленные один на другой, как в дудочку. После каждого выдоха делают шаг назад — «пузырь» увеличивается, сделав несколько выдохов, все берутся за руки и идут по кругу, приговаривая:

Раздувайся, пузырь, раздувайся большой,
Оставайся такой, да не лопайся!

Получается большой круг. Затем вожатый (или кто-то из детей, выбранный ведущим) говорит: «Хлоп!» — «пузырь» лопается, все сбегаются к центру («пузырь» сдулся) или разбегаются по комнате (разлетелись пузырьки).

Комментарий: взрослому необходимо внимательно следить за тем, чтобы дети правильно выполняли игровые действия. В частности, на каждый вдох делали один шаг. Такие игры-развлечения любят дети любого возраста, так как правила в них предельно просты и легко выполнимы, а сама игра способствует эмоциональной разгрузке.

Применение: полезна при агрессивности, застенчивости, тревожности.

РИТМИЧЕСКИЕ ХЛОПКИ

Все играющие встают широким кругом и закрывают глаза. После того, как ведущий дает сигнал, каждый должен будет отхлопывать какой-нибудь свой ритм, который ему в этот момент нравится. Сначала все будут слышать только себя, затем начнут различать ритмы соседей, и, возможно, получится какой-нибудь общий ритмический рисунок. Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не почувствует, что цель достигнута. Тогда он открывает глаза и кричит: «Стоп!»

САНДАЛИК

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

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.

СКАЛОЛАЗ

Группа играющих встает на невысокую скамеечку плотно друг к другу, взявшись под локотки. По очереди каждый игрок должен будет пройти по краю скамеечки, держась за стоящих на ней людей, не отступая и не сталкиваясь со скамьей игроков.

СЛОН

Весь отряд должен за ограниченное время (1-2 минуты) выложить на полу из веток изображение слона. Задание необходимо выполнить в полной тишине.

СПИРАЛЬ

Все игроки берутся за руки и выстраиваются в цепочку. Затем, по сигналу ведущего, «цепочка» закручивается в «спираль». А затем, коллективно выполняют задание ведущего. Например, подпрыгнуть. Упражнение применимо для больших групп.

СТИРАЛЬНАЯ МАШИНА

Игроки выстраиваются в две шеренги, лицом друг к другу на расстоянии 50 см. Один игрок с закрытыми глазами проходит через строй (механизм стиральной машины). Игрок должен быть расслаблен. Задача других игроков – «постирать» ведущего, касаясь его, одергивая, поправляя. Не забывайте, что машина – «Indesit», а, следовательно, «стирка» должна быть щадящей и не приносить неприятных ощущений ведущего.

Результат - раскрепощение.

СЧЕТ ДО ДЕСЯТИ

Все участники сидят в кругу с закрытыми глазами. Задание: сосчитать до 10, при этом каждое число называет кто-то один, не договариваясь между собой. Если одновременно назвали одно и то же число несколько человек, то счет начинается заново.

ТИТАНИК

Ведущий предлагает группе ребят забраться на стулья или лавочку. Затем им объясняется ситуация: "Вы оказались на тонущем "Титанике". Корабль тонет постепенно. Нужно, чтобы спаслось как можно больше людей. После этого ведущий через каждые 15 - 20 секунд убирает стул или ограничивает длину лавочки.

ТРЕУГОЛЬНИК, КВАДРАТ ...

Все встают в круг и берутся за руки. Затем все закрывают глаза. Ведущий просит: "Ребята! В полной тишине, без слов, постройте мне треугольник... квадрат... ромб и т.д.».

ТУКАН

Тукан – это рыба, которую рыбаки часто сушат, нанизывая на длинные верёвки. Сейчас мы, подобно тукану, будем «нанизываться» на длинную, около 15 м. длиной верёвку, на одном конце которой привязана сосновая шишка. Эту шишку все члены команды должны продеть через всю одежду сверху вниз, передавая шишку друг другу по очереди. Естественно, выигравшей считается та команда, последний участник которой первым из всех команд вытащит из штанины брюк сосновую шишку с пятнадцатью метрами верёвки, привязанными к ней.

ФИГУРЫ

Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся двумя руками. Ведущий объясняет, что необходимо, закрыв глаза, не размыкать, построить квадрат (равносторонний треугольник), используя только устные переговоры. Сообщается также, что игра – на пространственное воображение и внимательность. Во время игры, когда идет перестроение, ведущий наблюдает, кто из ребят выступает в роли организатора перемещений. Из наблюдений можно сделать вывод о сплоченности группы, ее организованности, выявить организаторов.

ФИКСАЦИЯ

Все играющие встают в круг. Каждый участник выбирает любого человека стоящего в кругу себе в пару, никому об этом не говоря. Вожатый объясняет, что каждый должен сделать 15 шагов (не больше и не меньше) так, чтобы подойти к намеченному человеку и зафиксировать какую-либо заранее придуманную фигуру в паре с этим человеком. Вожатый громко вслух считает до 15, на каждый счет делается один шаг. Игра позволяет выделить эмоциональных лидеров, группировки, которые есть в отряде, определить уровень сплоченности в отряде. Сразу же после проведения игры необходимо провести обсуждение.

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

ЧЕЛОВЕК К ЧЕЛОВЕКУ

Участники разбиваются на пары и встают в круг. Водящий дает команды, которые выполняются каждой парой. Например: правая рука к левой руке, спина к спине, ухо к уху, правая нога к правой ноге и т.д. Выполняя команды одну за другой, фигура все более и более усложняется, то есть предыдущие команды остаются зафиксированными до команды “Человек к человеку”. После этой команды каждый участник ищет себе новую пару. Задача водящего успеть найти себе пару. Оставшийся без пары становится новым водящим.

ЧУДОВИЩЕ

Создать чудовище, которое будет передвигаться, но так, чтобы пола касалось как можно меньше конечностей.

Я ВИЖУ В ТЕБЕ

Участники игры становятся в два круга лицом друг к другу (получается два круга внутренний и внешний).

Первый этап игры - “Три пальца”: по команде вожатого, на счет 3 участники показывают человеку стоящему напротив пальцы от 1 до 3; 1 палец - просто постояли, посмотрели друг другу в глаза, 2 пальца - пожали друг другу руки, 3 пальца - обнялись; в случае если участники показывают разное количество пальцев, выполняется действие соответствующее меньшему количеству (например, один показал 3 пальца, а другой 2 - просто пожали друг другу руки). Вожатый после того как участники выполнили действия дает команду “Переход” и внешний круг смещается на одного человека вправо. После этого вожатый снова считает: “Раз, два, три. Переход” и так до тех пор пока люди не пройдут полный круг, оказавшись снова в паре с тем же человеком с которым и начинали данный этап.

Второй этап игры - “Я хочу предложить тебе”. “Я хочу предложить тебе” - коренная фраза этого этапа. По команде вожатого “Внутренний к внешнему, поехали”, те

кто стоят во внутреннем круге начинают говорить тому кто стоит напротив что они хотят ему предложить, начиная свою речь коренной фразой. По команде “Стоп” все разговоры прекращаются, и после следующей команды: “Внешний к внутреннему, поехали” начинает говорить тот, кто стоит во внешнем круге. Вторая команда “Стоп” прекращает разговоры. Вожатый дает 1-2 секунды на то, чтобы участники в паре посмотрели друг другу в глаза и подает команду “Переход”, по которой игроки внешнего круга перемещаются на одного человека вправо. Очень важно вести строгий учет времени отведенного на предложения одного круга к другому; промежутки времени должны быть равными (20-30 сек.). Необходимо отметить, что предлагать можно все что угодно, начиная от мороженки и прогулки до поездки в Америку и виллы. Основная цель этого этапа “разговорить” ребят.

Третий этап - “Я вижу в тебе”.

Четвертый этап - “Мне нравится в тебе”.

Пятый этап - “Мне не нравится в тебе”

Этапы с третьего по пятый проводятся по тому же принципу, что и второй; заменяется только ключевая фраза.

Шестой этап - “Три пальца” (см. этап 1).

ЯБЛОЧКО

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

Если у вас не оказалось под рукой яблока, то с таким же успехом можно воспользоваться апельсином или теннисным мячом.

Я + ТЫ=МЫ

Играющие делятся на две команды. Обе шеренги становятся напротив друг друга. Вожатый задает критерии по которым команды должны построиться на скорость и на качество. Например: построиться по росту, по цвету волос (от самых светлых к самым темным), по первым буквам имени, по размеру обуви, по длине волос, по цвету глаз и так далее. Дополнительным условием может быть - молчание участников во время выполнения заданий.

КОНКУРСНАЯ ПРОГРАММА «МИКСЕР»

ПОСЧИТАЙ. Командам выдается комплект небольших карточек с написанными на них цифрами. Задача — найти сумму всех чисел и назвать результат. Выигрывает более точная команда.

ЧТО ТАКОЕ? Командам раздаются карточки с названиями 3—4-х предметов.

Задача для каждой команды: после краткого обсуждения задать присутствующим вопрос о предмете, не называя его, так чтобы все остальные дали ответ. Например, что это такое?

- Удобное сиденье с подставками для рук? (Кресло.)
- Жидкость, предназначенная для соединения дета-лей? (Клей.)
- Молоко, телефон, дождь.
- Хлеб, ножницы, луна.
- Жираф, ложка, снег.
- Машина, ночь, сахар.

ПОКАЖИ.

Необходимо изобразить, используя всех участников команды:

- оркестр, электричку, сороконожку, зоопарк, телевизор, телефон;
- болельщиков, команда которых проигрывает, зрителей, смотрящих крутой боевик, людей в очереди за колбасой, пациентов из палаты перед операцией;
- крутых зайцев, диких поросят, одиноких волков, сумасшедших куриц;
- Пизанскую башню. Китайскую стену. Кремль, мост над Темзой;
- букву «А», «К», «Ш», «Р», «Ю»;
- картину «Медведи в сосновом бору», «Бурлаки на Волге», «Иван Грозный убивает своего сына» и т.п.

РУССКИЕ ПИСАТЕЛИ И ПОЭТЫ. На листах бумаги команды в течение 2—3 минут записывает имена русских писателей и поэтов. Затем листы сверяются методом исключения. Выигрывают те, у кого фамилий останется больше.

МАСТЕРА ПАНТОМИМЫ. Игрок одной команды для своих соперников должен, используя мимику, жесты и не произнося ни звука, изобразить заданное животное, так, чтобы все догадались, кто это.

ВЕСЕЛЫЙ СЧЕТ. Для проведения этого конкурса заранее заготавливается комплект карточек с цифрами от 0 до 9 на каждую команду. Команды выстраиваются в

шеренгу напротив ведущего, перед которым стоят по два стула. Каждый игрок получает карточку с одной из цифр. После того, как ведущий для команд зачитает пример, игроки с цифрами, составляющими результат» выбегают к ведущему и садятся на стулья так, чтобы можно было прочесть ответ. Допустим, это был пример: $32 + 4$. На стулья рядом с ведущим должны сесть ребята, у которых в руках карточки с цифрами 3 и 6, так как сумма 32 и 4 равна 36. Команда, у которой получилось сделать это быстро и правильно, зарабатывает очко. Счет идет до пяти очков.

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.