

# Игры на сплочение коллектива

Игра – это путь к познанию ребенком самого себя. И это понятие многогранно. Существуют разные игры. Одни развивают мышление и кругозор детей, другие – ловкость, терпение и т.д.

Игра – отличное дополнение к учебному процессу, в развитии важнейших психических свойств, необходимых для труда, приобретение высоких моральных качеств, формирование гражданского сознания.

Игра – важное средство развития и воспитания, средство живое, яркое, радостное. Это сотворение собственного мира, в котором можно установить удобные для себя законы, избавиться от многих житейских сложностей, отдаться мечте и радостям физического или интеллектуального напряжения.

Игра может стать самым эффективным инструментом обновления содержания деятельности детских организаций. Возможность объединения ребят и взрослых в единый союз, его привлекательность при выборе разнообразной деятельности, учет интересов каждого.

## **I. КОПИЛКА ИГР**

### **Игры на знакомство**

#### **«Снежный ком»**

Группа встает в круг и первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое. Третий имя первого, второго и свое. Вместе с именем можно изобразить свой любимый жест, назвать свой любимый напиток, личностное качество (вариант – начинающееся на первую букву имени), хобби и т.п.

#### **«Имена»**

Собраться в группы по именам и хором прокричать свое имя. Люди с уникальными именами объединяются в одну группу и должны прокричать что-нибудь их объединяющее.

#### **«5 важных вещей»**

Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча жестами показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. А затем пара жестами представляет друг друга кругу. Возможны варианты: пять самых страшных для меня вещей, самых неприятных и т.п.

#### **«Три слова»**

Необходимо каждому участнику рассказать о себе в трех словах.

#### **«Газетка»**

Группа стоит в кругу. Ведущий в центре, у него в руках свернутая «газетка». Называется имя кого-то из круга, и ведущий пытается его осалить газеткой. Чтобы не быть осаленным, названный должен успеть быстро назвать кого-то еще, стоящего в кругу. Если человека осалили до того, как он назвал имя, он становится водящим. Через некоторое время вводится дополнительное правило: бывший ведущий, как только встает в круг должен быстро назвать какое-нибудь имя. А если он не успевает это сделать до того, как его осалит новый ведущий, он становится ведущим опять. В группе, в которой много малознакомых людей иногда целесообразно, чтобы тот, чье имя назвали поднимал руку, так как ведущий может не ориентироваться в именах.

#### **«Представиться по-разному»**

Каждый человек в кругу должен "представить себя": изобразить жест, сказать слово, прочитать стихотворение и т.п.

#### **«Клубочек»**

Играющие становятся в круг. Клубочек перебрасывается от одного играющего другому, сообщая своё имя и увлечение. После того как клубочек полностью разматывается (не останется играющих без нитки) - клубочек сматывают, по средствам названия имени и увлечения того, от кого пришла нить клубочка. Тот от кого начал разматываться клубочек должен назвать имя и увлечение последнего, кому пришла нить. О правилах сматывания клубочка заранее сообщать нельзя.

#### **«Мяч по кругу»**

Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

#### **«Алфавит»**

Построиться по именам в алфавитном порядке.

#### **«Карточки» (муравейник)**

Группе раздаются карточки, разделенные на квадраты. В каждом квадрате написано какое-то качество человека. (Например: Я люблю петь. У меня есть собака. Мне грустно. и т.п.) Каждый должен найти людей с данными признаками и вписать их имена на свою карточку, чтобы оказались заполнены все клетки. В упражнение следует включать те качества, которые важны педагогу: интерес к профильной деятельности (я люблю театр), группы по увлечениям (я люблю читать фантастику), качества присущие только участнику, которого хочется "выиграть" в рамках упражнения (пишутся под конкретного человека).

#### **«Перемена мест»**

Несколько ребят становятся в шеренгу и называют водящему свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами и водящий должен правильно назвать их по именам.

#### **«Животные на спине»**

Каждому человеку на спину вешается картинка (или название) животного так, чтобы он его не видел. Чтобы отгадать, человек может задавать вопросы окружающим, на которые те отвечают да или нет. (Например: "У меня есть перья? Я хищник? Я живу в воде? и т.п.). Желательно, чтобы вопросы задавали всем. Если человек быстро отгадывает животное, ему на спину можно повесить следующее. Вместо животных можно использовать портреты людей из данной группы. Вопросы следует задавать по поводу их личных внутренних качеств.

#### **«Поздороваться за руку»**

Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку. Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: "Кто поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?" Выявляются несколько лучших.

#### **«Имена-качества»**

Каждый придумывает какое-либо качество личности, свойство характера и т.д. начинающееся на ту же букву, что и имя (например Лариса – любовь, Сергей - скромность), которое он мог бы привнести в эту группу сегодня. Подходит для более тесного знакомства.

#### **«Я никогда не...»**

Участники по очереди говорят фразу, начинающуюся со слов «Я никогда не...». Например, я никогда не прыгал с парашютом. Остальные участники загибают по одному

пальцу на руке, если для них утверждение не верно (т.е. они, прыгали с парашютом). Выигрывает тот, у кого останется последний не загнутый палец на руках. Ведущий заранее говорит, что фразы должны соответствовать реальности, и пальцы загибать надо по честному.

#### **«Давай познакомимся»**

Играющие образуют два круга. Стоящие во внутреннем круге поворачиваются лицом к внешнему. Звучит музыка, играющие в кругах движутся в противоположные стороны. После прекращения музыки участники игры останавливаются друг перед другом, знакомятся, называя имя. Далее вновь звучит музыка, только уже теперь, двигаясь в разные стороны и пробегая мимо знакомого, махают ему рукой. Музыка перестает играть, появляются новые знакомые. Игра продолжается.

#### **«Расскажи о себе»**

Играющие разбиваются по парам и в течение определенного времени (около 30 сек.) рассказывают о себе своему напарнику. Затем по одному человеку из пары садятся лицом в круг, а за их спинами становятся напарники, которые за определенное время (около 15 сек.) должны рассказать от своего лица то, что они только что услышали от напарника. Потом напарники меняются местами.

#### **«Мы идем в поход»**

Вы говорите подросткам: «я еду на север (юг, запад и т.п.) и хочу, чтобы вы все поехали со мной. Сейчас я буду называть вещи, которые я возьму с собой, а вы попробуйте понять логику и назвать вещь, которую возьмете вы. Если догадаетесь, я возьму вас с собой». Логика проста: каждый должен взять вещь, название которой начинается с первой буквы его имени. Т.е. Ваня возьмет валенки, ватман, вымпел и т.п. Маша - мартышку, морковку, Мерседес и т.п.

#### **«Одеяло»**

Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянута одеяло. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал - забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая «перетянет» к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имён.

#### **«Бинго»**

Участники образуют два круга - один в другом, с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны, обращённые лицом друг к другу, под слова:

#### **«Мой лохматый серый пёсик»**

У окна сидит.

Мой лохматый серый пёсик

На меня глядит.

БИНГО (2 раза)

Да, Бинго звать его.

Слова «БИНГО» произносятся отдельно по буквам, причём на каждую букву стоящие во внешнем круге ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву - ладоши нового человека. Последняя буква «О» говорится протяжно (удивлённо - радостно) и последние слова («Да, Бинго звать его») пара произносит вместе, держась за руки. После чего участники представляются друг другу по именам. Так продолжается до тех пор, пока все не перезнакомятся.

#### **«А я еду, а я тоже, а я заяц»**

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место - не занято никем. В центре - водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами «а я еду». Следующий игрок - со словами «а я тоже». Третий участник говорит «а я заяц» и,

левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чьё имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего - успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

#### **«Я змея, змея, змея»**

Участники стоят в круге, через одного - мальчик, девочка. Начинает ведущий, подходя к кому-нибудь со словами: «Я змея, змея, змея, я ползу, ползу, ползу, хочешь быть моим хвостом?». Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берёт левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: «А придётся!», и идёт сцепление. Таким образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

#### **«Дрозд»**

Участники образуют два круга - внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: «Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга». При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щёчкам, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

#### **«Шляпа»**

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал ведущий. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит своё имя, затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит своё имя, а при щелчке пальцами левой руки - имя одного из участников. Тот игрок, чьё имя назвали, повторяет то же самое. Например: Оля, Оля, два хлопка, Оля, Игорь, Игорь, Игорь, два хлопка, Игорь, Света, и т. д. Кто не успел - тот «прошляпил».

#### **«Паровоз»**

Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я - паровоз. Как тебя зовут?» Участник называет своё имя, «паровоз» повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнёс участник. Кто представился, присоединяется к паровозу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

#### **«Я знаю пять имён»**

Участники стоят в кругу - мальчик, девочка. По очереди каждый игрок называет 5 имён мальчиков и 5 имён девочек данного коллектива, начиная с фразы: «Я знаю 5 имён...».

#### **«Любимое занятие»**

Все участники сидят в кругу на стульях. Ведущий в центре, он произносит некую характеристику (например: кто любит танцевать, кто играет на гитаре, кто любит мороженое и др.), относящие её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится ведущим.

#### **«Молекула – хаос»**

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде ведущего: «Молекула по 2, по 3 и т. д.», игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек. Как только звучит команда: «Хаос», участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.

#### **«История»**

Ведущий делит ребят на две команды, используя любой вариант разбивки. Определяется время для выполнения первого задания (например 5 минут). За это время каждая команда сочиняет о себе историю, используя реальные данные. Например: "Мы живем в Туле, Казани и Москве. Дома у нас 9 собак, 14 кошек, 2 попугая и 1 черепаха. Трех наших мам зовут Ольгами, а еще у нас два папы по имени Саша" и т.д. По истечении назначенного времени каждая команда выбирает рассказчика, и команды как бы меняются местами, то есть команда «А» рассказывает про команду «Б» и наоборот. Побеждает та команда, которая допустит меньшее количество ошибок.

#### **«Белка»**

В помещении ставятся две скамьи — друг напротив друга. Ребята рассаживаются на них произвольно. Затем ведущий говорит: «Прошу сесть на правую скамью тех, кто любит эстрадную музыку, а на левую — тех, кто любит классику» Ребята переходят на ту скамью, которая им подходит. Затем ведущий снова дает какое-либо задание, и дети снова пересаживаются. Игра рассчитана на ребят 11–13 лет.

#### **«Дружба»**

Играющие встают по тройкам в затылок друг другу, образуя круг. За кругом находятся два ведущих (если круг большой – две пары ведущих). Ведущие, обходя круг, выбирают одного из любой тройки, знакомятся с ним, встают новой тройкой в круг. Освободившиеся два человека становятся ведущими. Игра продолжается.

#### **Игры с залом**

Очень часто, перед началом дела, представления, концерта, детей, сидящих в зале необходимо “разогреть” – настроить на адекватное восприятие предполагаемого действия. Здесь-то и могут пригодиться следующие игры. Они очень близки к играм-кричалкам, (кстати, их тоже можно использовать для этой цели) и вместе с тем отличаются, так как рассчитаны на сидящего человека.

Начиная играть со сцены, помните, что некоторые игры настраивают детей и подростков на шуточный лад, а это может не состыковываться со сценарием дела. Поэтому, прежде чем выйти играть с залом, поинтересуйтесь, что будет за действие после вас? Сколько у вас есть времени? Какие игры уже знакомы детям?

Так же помните про этику и эстетику. Вы поднимаетесь на сцену. Вы демонстрируете детям образец для подражания. Тут не лишним будет оговорить с ними правила поведения в зале. И раз вы играете, то и сделайте это в шуточной форме.

#### **«Гол - мимо»**

Зал делится на две половины. Ведущий поочередно показывает то левую, то правую руку. Дети, исходя из того, какая рука показывается, кричат:

Правая половина зала - Гол! (поднята правая рука)

Левая половина зала - Мимо! (поднята левая рука)

Если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат – «штанга»

Главное для игроков, не запутаться, так как ведущий может поднять правую руку, но показать ею на левую половину зала.

#### **«Слон»**

Ведущий: - Вы знаете как чихает слон? А хотите узнать?

Зал делится на три равные части, и каждая группа разучивает свое слово:

Первая группа - ящички.

Вторая группа - хрящички.

Третья группа - потащили.

И затем по взмаху руки ведущего, все дети кричат одновременно - но каждая группа свое слово. Вот так чихает слон.

#### **«Мы с тобой одна семья»**

Мы с тобой - одна семья:

Вы, мы, ты, я.  
Потрогай нос соседу справа.  
Потрогай нос соседу слева.  
Мы с тобой - друзья.  
Мы с тобой - одна семья:  
Вы, мы, ты, я.  
Обними соседа справа.  
Обними соседа слева.  
Мы с тобой - друзья.  
Мы с тобой одна семья:  
Вы, мы, ты, я.  
Ущипни соседа справа.  
Ущипни соседа слева.  
Мы с тобой друзья.  
Мы с тобой одна семья:  
Вы, мы, ты, я.  
Поцелуй соседа слева.  
Поцелуй соседа справа.  
Мы с тобой - друзья.

«У тети Моти...»

Ребята повторяют за ведущим движения и слова:

У тети Моти четыре сына.

Четыре сына у тети Моти.

Они не ели, они не пили.

А только пели один куплет. Правая рука".

После этого ребята вытягивают вслед за ведущим правую руку вперед, и повторяют тот же текст, помахивая рукой.

Затем ребята повторяют слова, только в конце добавляют левую руку. К движениям рук добавляются движения ног, плеч, живота, головы и пр.

«Паровоз»

Зал делится на две половины. По взмаху руки ведущего одна половина хлопает в ладоши обычно. Вторая часть детей хлопает в ладоши, сложив их «лодочкой». Ведущий поочередно взмахивает то левой, то правой рукой. Реагируя на взмах руки - зал поочередно хлопает, изображая стук колёс поезда, постепенно убыстряя темп. Если ведущий поднимает вверх над головой обе руки - дети кричат "ТУ-ТУ"!!!

«Загадки – нескладушки»

Ребята должны правильно продолжить предложение.

Ведущий:

Ночью, голову задрал,

Воет серый злой *(отвечают дети)*

Кто в малине знает толк?

Ну конечно серый *(отвечают дети)*

Кто любит по ветвям носиться?

Конечно, рыжая *(отвечают дети)*

Все преграды одолев,

Бьёт копытом верный *(отвечают дети)*

Зимой кору с деревьев ест?

Ну конечно серый *(отвечают дети)*

Дубовый жёлудь любит он.

Конечно - это дикий *(отвечают дети)*

### «Джон – Браун – Бой»

Данная игра-песня разучивается с детьми заранее, и пропевается. По мере пения слова (с конца фразы) заменяются хлопками в ладоши (количество хлопков соответствует количеству слогов).

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз (3 раза).

И уехал на Кавказ.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок) (3 раза).

И уехал на Кавказ.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи (хлопок, хлопок)

Джон-Браун-Бой намазал (хлопок, хлопок, хлопок)

И так далее...

### «Чайничек»

Чайничек - ладони параллельно друг другу

Крышечка - ладошка правой руки - крышечкой

Шишечка - кулачок

Дырочка - пальцы кольцом (знак ОК)

Пар идет - указательным пальцем делаются круги по возрастающей.

По мере пения слова заменяются словом - Ля-ля-ля и движениями рук.

Чайничек с крышечкой.

Крышечка с шишечкой.

Шишечка с дырочкой...

В дырочке пар идет.

Пар идет в дырочку.

Дырочка в шишечке...

Шишечка в крышечке.

Крышечка с чайничком.

### «Колокола»

Зал делится на пять частей, и каждой группе раздаются свои слова:

1 группа - Блин-н-н-н-н

2 группа - Полблина

3 группа - Четверть блина

4 группа - Нет блинов, одна сметана

5 группа - Блинчики-блинчики

Каждое слово произносится в определённой тональности и в определённом размере, причем увеличивается тон от первого слова к последнему (Блинчики-блинчики - 1/16). Если одновременно произносить эти слова всем залом и правильно выдерживать тон и частоту, то в зале создается ощущение колокольного звона.

### «Качели»

Слова игры разучиваются с детьми заранее и в первый раз просто поются.

**Ведущий**                      **Дети**

Лучшие качели? - Дикие лианы.

Это с колыбели - Знают обезьяны.

Кто весь век качается? - Да! Да! Да!

Тот не огорчается - Никогда!

После того как дети запомнили свои слова, к каждой фразе добавляется свое движение:

1 строка - дети ничего не делают;

2 строка - дети на свои слова хлопают в ладоши;

3 строка - дети на свои слова подпрыгивают на месте;

4 строка - дети и хлопают и подпрыгивают.

После этой игры ведущий вполне может поблагодарить детей за доставленное зрелище - увидеть столько обезьянок в одном месте.

### «Иностранные языки»

Ведущий предлагает взять всем известную песню:

Жили у бабуси

Два веселых гуся.

Один серый, другой белый.

Два веселых гуся.

И попробовать спеть ее на другом языке. Все гласные в словах необходимо поменять на какую-нибудь одну. Если заменить все гласные на "А", то на английском языке эта песня будет выглядеть так:

Жала а бабаса

Два васалах гаса.

Адан сарай, драгай балай.

Два васалах гаса.

Польский – «Э»; Испанский – «И»; Французский – «Ю»; Немецкий – «У»; Английский – «А»; Японский – «Я»;

### «Охотник»

Играющие вслед за ведущим повторяют слова и движения.

Слова	Действия
Собрался охотник на охоту. Надел шляпу, сапоги, взял ружье и	
пошел по дороге,	<i>Топают ногами.</i>
затем по песочку,	<i>Потирают ладонью о ладонь.</i>
по бревнышкам через мостик,	<i>Ударяют кулаками в грудь.</i>
по болоту с кочки на кочку,	<i>Хлопают в ладоши.</i>
по тропинке.	<i>Хлопают по коленям.</i>
Устал. «Уфффф!» Сел на пенек, осмотрелся, увидел за кустом медведя, испугался и побежал обратно	
по тропинке,	<i>Хлопают по коленям.</i>
по болоту с кочки на кочку,	<i>Хлопают в ладоши.</i>
по бревнышкам через мостик,	<i>Ударяют кулаками в грудь.</i>
затем по песочку,	<i>Потирают ладонью о ладонь.</i>
пошел по дороге.	<i>Топают ногами.</i>
Прибежал домой, снял сапоги, шляпу, ружье. Устал. «Уфффф!»), рассказал жене, как пошел	
по дороге,	<i>Топают ногами.</i>
затем по песочку,	<i>Потирают ладонью о ладонь.</i>
по бревнышкам через мостик,	<i>Ударяют кулаками в грудь.</i>
по болоту с кочки на кочку,	<i>Хлопают в ладоши.</i>
по тропинке.	<i>Хлопают по коленям.</i>

### «Орлятский дождик»

1. По левой ладонке легко постукиваем указательным пальцем правой руки.
2. Потом добавляем второй палец и постукиваем двумя.
3. Затем три пальца.
4. Четыре.
5. Пять.
6. Хлопаем всей ладонью.
7. Хлопаем только пальцами.
8. Убираем один палец и стучи четырьмя.
9. Три пальца.
10. Два.
11. Один.

### «Картошка»

Пусть на любой ваш вопрос ребята отвечают: «Картошка». Вопросы могут быть обращены ко всем, а иногда лучше спросить одного. Например: «Что у тебя на этом месте?» (показав на нос). Реакцию зала нетрудно представить. Вот несколько вопросов, которые можно задать:

- Что вы кушали сегодня на обед?
- А что вы хотели бы съесть на ужин?
- А кто это опаздывает и сейчас входит в зал?
- Что привезла вам в подарок мама?
- О чем вы мечтаете ночью?
- Как зовут твою любимую собаку?... и так далее.

Победителям — самым внимательным ребятам — вручите в конце игры шуточный приз — картофелину.

### «Пол, нос, потолок»

Правой рукой покажите на пол и назовите: «Пол». Затем покажите на нос, скажите «Нос», а потом поднимите руку вверх и произнесите: «Потолок». Ваша цель запутать ребят. Ребята должны внимательно слушать и показывать правильно.

### «Пожалуйста»

Попросите ребят выполнять все ваши команды, но при условии — вы будете предельно вежливы — после команды вы скажете слово «пожалуйста». Если вы это слово не скажете, команда не выполняется. Итак, «Поднимите правую руку вверх, пожалуйста... левую руку тоже поднимите, вверх, пожалуйста. Пожалуйста, сцепите руки... и теперь дружно расцепите...» Увидели, сколько в зале невнимательных? Весело прокомментируйте итоги игры.

### «Ежики»

Все сидящие в зале должны повторять за вами слова изображая некоторые из них движениями рук:

Прибежали, прибежали (*имитируете движения бегуна*)

Ежики, ежики,

Наточили, наточили (*изображаете руками заточку*)

Ножики, ножики,

Прискакали, прискакали (*делаете скачущие движения*)

Зайчики, зайчики.

Ну-ка, вместе, ну-ка, дружно:

Девочки! — Мальчики!

### «Поехали...»

Все должны хлопать по коленям и хором приговаривать: «Поехали, поехали, поехали...» При этом игроки смотрят на ведущего и слушают его. Он, прерывая «движение», называет и показывает части тела (затылок, нос, глаза и т.д.). Ребята вслед за ведущим должны показать у себя ту же часть, которую он назвал. Нужно быть внимательным, так как ведущий может обмануть, показав одно, а сказав другое.

### «Кто? С кем? Куда? Зачем?»

Все, на кого вы показываете, должны мгновенно среагировать и ответить на ваш вопрос. Только при этом отвечать нужно словами, начинающимися на одну букву. Например, на букву «М».

Вы: Кто?

1 ребёнок: «Мама».

Вы: С кем?

2 ребенок: «С Машей»

Вы: Куда?

3 ребенок: «В Москву»

Вы: Зачем?

4 ребенок: «За молоком»

Вы объявляете очередную букву, быстро задаете вопросы и показываете, кому они адресованы. На размышление – доли секунды.

#### «Гиппопотам»

Дети повторяют каждую фразу за ведущим и выполняют действия.

Меня укусил гиппопотам (*разводят руки в стороны*)

От страха я на дерево залез (*показывают, как лезут на дерево*)

И вот я здесь (*показывают руками на себя*)

А рука моя там (*одну руку отводят в сторону*)

Меня укусил гиппопотам (*разводят руки в стороны, но отведенную на предыдущей фразе руку не возвращают, а держат ее в этом положении до самого конца игры*)

И так далее про все части тела, не забывая про то, что уже гиппопотам «откусил»

#### «Два гнома»

Зал заранее делится на две половины. Каждая группа разучивает свои слова. Когда ведущий, после своей фразы - вопроса, показывает правую руку, то кричит "Петька", когда левую - кричит "Васька". Когда поднимаются обе руки, то кричат две команды. Кто дружнее? Кто громче?

**Ведущий:** На солнечной поляночке стоит красивый дом. А рядом с этим домом стоит весёлый гном. Гном, гном, как тебя зовут?

**Дети:** Васька, у меня рубашка в клетку.

Я пришёл к вам детки, что бы съесть конфетку.

**Ведущий:** На солнечной поляночке стоит красивый дом. А рядом с этим домом стоит весёлый гном. Гном, гном, как тебя зовут?

**Дети:** Петька, у меня штаны в горошек.

Я пришёл из сказки, потому что я хороший.

#### «Ку-ку»

Во время этой игры руками делаются движения: щелчок пальцами рук, удар по коленям, хлопок в ладоши. Дети произносят слово КУ-КУ столько раз, сколько пальцев показывает ведущий. При продолжительной игре, ведущий показывает большее количество пальцев, и когда дети начинают дружно КУ-КУкать, ведущий крутит указательным пальцем у виска.

#### «Голова – рамена»

Слова данной игры заранее разучиваются с детьми. Ведущий поет вместе со всеми песню, по очереди показывая на те части тела, которые упоминаются:

Голова – голова; рамена – плечи; колена – колени; пальцы - щёлкает пальцами; очи – глаза; уши – уши; уста – губы; нос - нос

И постепенно увеличивает темп, произнося слова:

Голова – рамена – колена - пальцы,

Колена – пальцы – колена - пальцы,

Голова – рамена – колена - пальцы,

Очи, уста, уши, нос.

Задача играющих успеть за ведущим и не сбиться в последовательности.

#### «Мы музыканты»

Это польская игра. Слова сопровождаются движениями, характерными тому музыкальному инструменту, про который поется. Если поется про часть тела, то по ней похлопывают. На последней фразе при слове “Хей” правая рука резко отводится в сторону и вверх.

Старайтесь делать ударение в словах на первый слог. Все слова и движения повторяются за вожатым

Мы музыканты-кепия-таланты

Мы умэм грать

Я умэм грать  
На чипчицах (*скрипка*)  
(*руки ставятся на воображаемую скрипку*)  
Чип-чи-дари-вэри-вэрчи (3 раза)  
Чип-чи-дари-хей  
Мы музыканты-кепия-таланты  
Мы умэм грать  
Я умэм грать  
На пьянино (*пианино*)  
(*изображается игра на пианино*)  
А-пьянино-ино-ино (3 раза)  
А-пьянино-хей  
Мы музыканты-кепия-таланты  
Мы умэм грать  
Я умэм грать  
На пузе (*живот*)  
(*стучат по животу*)  
Пуза-таки-пуза-таки (3 раза)  
Пуза-таки-хей  
Мы музыканты-кепия-таланты  
Мы умэм грать  
Я умэм грать  
На нервах (*нервы - поётся протяжно*)  
(*руки разводятся в стороны из центра груди*)  
Нэрва-таки-нэрва-таки (3 раза)  
Нэрва-таки-хей

#### **«Колпак»**

Во время проведения игры слова одно за другим заменяются на движения.  
Колпак мой треугольный,  
Треугольный мой колпак,  
А если он не треугольный,  
То это не мой колпак.  
Колпак – руки ставятся конусом над головой;  
Мой – правая рука кладется на грудь;  
Треугольный – указательными и большими пальцами рук показывается  
треугольник;  
Он – рукой указывают вперед;  
Не – машут правой рукой перед собой;

#### **«Шар»**

Во время проведения игры слова одно за другим заменяются на движения.  
Летит, летит по небу шар  
По небу шар летит,  
Но знаем мы, до неба шар,  
Никак не долетит  
Летит – показываются взмахи руками, изображается полет;  
По небу – указательный палец правой руки поднимают вверх;  
Шар – руками обводится круг перед собой;  
Но знаем – руки прислоняются к груди;  
Мы – руки разводятся перед собой;  
Никак не – руки перекрещиваются;

### «Барыня»

Зал делится на три части. Каждая группа разучивает свои слова:

Первая группа - В бане веники мочёны.

Вторая группа - Веретёна не точёны.

Третья группа - А солома не сушёна.

Все вместе разучивают - Барыня - барыня, сударыня – барыня.

По команде ведущего, та часть детей, на которую он показывает рукой говорит свои слова. Если ведущий поднимает вверх обе руки все дети поют последнюю строчку. У вас получится прекрасный большой хор, способный выступать на любом представлении.

### «Кавалерия»

Играющие вслед за ведущим повторяют слова и движения, постепенно увеличивая общий темп.

Слова	Действия
Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь!	Топают ногами.
Трах-трах-пулемет!	Сжатыми кулаками изображают стрельбу.
Выше-выше самолет!	Подбрасывают ладонями кверху невидимый шар.
Бум, артиллерия!	Хлопают в ладоши.
Несется кавалерия! Ура!	Размахивают воображаемой шашкой.

### «Ипподром»

Играющие вместе с ведущим размеренно хлопают по коленям, имитируя топот копыт.

Ведущий: Кони выходят на старт. Трибуны ревут.

Играющие имитируют крики и возгласы поддержки.

Ведущий: Внимание! На старт! Марш!

Играющие вместе с ведущим постепенно убыстряют «бег».

Ведущий: Барьер!

Играющие делают один хлопок сразу двумя ладонями.

Ведущий: Двойной барьер!

Играющие делают два хлопка сразу двумя ладонями.

Ведущий: Бежим по мостовой.

Играющие вместе с ведущим поочередно ударяют себя кулаками в грудь.

Ведущий: Бежим по траве.

Играющие трут ладонью о ладонь.

Ведущий: Трибуны пани.

Девочки кричат слова поддержки свои коням: «Давай, давай!», «Эгей!» и так далее.

Ведущий: Трибуны панов.

Мальчики кричат слова поддержки свои коням: «Давай, давай!», «Эгей!» и так далее.

Ведущий: Скоро финиш.

Играющие вместе с ведущим убыстряют удары по коленям.

Ведущий: Финиш! Награждение победителей!

Все хлопают в ладоши.

### «Цирк не приехал»

Реквизиты игры: карточки с заданиями, фонограммы песен, мячики, шнурки. Суть игры: в город не приехал цирк, а зрители уже собрались в зале и ждут начала представления. Что делать?! Конферансье предлагает сидящим в зале самим устроить

представление. На столе или на полу раскладываются карточки с заданиями, надписью вниз. Выходит доброволец и вытягивает любую карточку.

Ему дается время на подготовку, а потом под гром аплодисментов он выполняет задание. И так - пока не закончатся задания. Примеры заданий: спеть песню под фонограмму, показать фокус, жонглировать мячами и т. п.

#### «Ой – ля – калина»

Я буду показывать движения и напевать слова, а вы должны повторять вместе со мной.

Слова такие:

Шпивай-мо (нараспев, протяжно)

(Ритмично хлопает по коленям.)

Ой (хлопает по коленям)

Ля (Хлопает в ладоши)

Калина (щелкает пальцами)

Ой (хлопает по коленям)

Ля (хлопает в ладоши)

Ку-ку (щелкает пальцами).

Повторять три раза, темп можно менять. В ходе игры каждый раз увеличивается количество слов "ку-ку" от одного до пяти (не забывая щелкать пальцами), а потом уменьшать от пяти до нуля. Когда слово "ку-ку" не поется (на нуле), делают просто паузу.

#### «Капуста – морковка»

Ведущий: Давайте вспомним, как растут морковка и капуста. Морковка вверх, капуста вниз.

Показывает: руки вытянуты вперед. И так, вытягиваем руки, как я. Когда я говорю «морковка», руки вниз, а когда «капуста», руки вверх. Внимательно слушайте меня, потому что мои руки будут показывать, когда правильно, когда неправильно.

Ведущий в быстро говорит то «морковка», то «капуста».

#### «У оленя дом большой»

Ведущий напевает следующие слова:

- У оленя дом большой (*поднимает скрещенные руки над головой, изображая рога оленя*).

- Он глядит в свое окошко (*имитирует окошечко*).

- Заяц по полю бежит (*изображает бег на месте*).

- В дверь к нему стучит (*стучит в воображаемую дверь*).

- Тук, тук, дверь открой (*имитирует стук в дверь и тянет на себя ручку воображаемой двери*).

Там в лесу охотник злой (*показывает большим пальцем назад, затем имитирует ружье*).

- Заяц, заяц забегай (*машут руками над головой, изображая уши зайца, затем делают приглашающий жест*).

— Лапу мне давай (*сцепляют руки в замок*).

#### «Мы охотимся на льва»

- Мы охотимся за львом (*хлопают руками по коленям*)

- Не боимся мы его (*покачивают головой*)

- Будем драться насмерть с ним (*хлопают руками по коленям*)

- И, конечно, победим, ух! (*победно выбрасывают вверх руку*)

- Ой, кто же там? (*прикладывают руку козырьком к голове*)

- А, это лес!

- Над ним не пролетишь (*поднимают руки вверх и описывают дугу*)

- Под ним не проползешь (*описывают дугу снизу вверх*)
- Вокруг не обойдешь (*как будто охватывают руками большой надувной мяч*)
- Надо ж напрямик! (*взмах рукой вперед*)

Далее слова повторяются сначала, но слово "лес" заменяется словами: пруд, тополь, нора, хвост, постепенно понижая интонацию.

(Ребята копируют интонацию ведущего.)

После слов:

— А, это хвост...

Над ним не пролетишь,  
Под ним не проползешь,  
Вокруг не обойдешь,  
Надо ж напрямик.

Побежали! (*Ударяя руками по коленям, ребята изображают быстрый бег.*)

Далее звонким голосом ребята проигрывают первый куплет до слов: - И, конечно, победим, ух!

### «Возьми приз»

Руководитель объясняет, что при слове три надо взять приз и начинает свой рассказ:

Однажды щуку мы поймали,  
Распотрошили, а внутри,  
Рыбешек мелки увидали,  
Да не одну а целых ... пять!  
Мечтает мальчик закаленный  
Стать олимпийским чемпионом,  
Смотри на старте не хитри,  
А жди команду: «раз, два, ... марш!  
Когда стихи запомнить хочешь,  
Их не зубри до поздней ночи,  
А про себя их повтори,  
Разок, другой, а лучше ... пять!  
Недавно поезд на вокзале  
Мне три часа пришлось прождать.  
Ну что ж, друзья, вы приз не взяли,  
Когда была возможность взять!

### «Ежики 2»

Два прихлопа	(хлопки)
Два притопа	(топает ногами)
Ежики, ежики	(руками показывает клубочки)
Бег на месте – 2 раза	(движения рук вперед, назад)
Ножницы, ножницы	(движение скрещенных рук)
Наковальня, наковальня	(ударяем кулаком об кулак)
Зайчики, зайчики	(показываем ушки зайчат)
Ну-ка, дружно,	(кричат девочки)
Ну-ка, вместе	(кричат мальчики)
Девочки, мальчики	(все вместе)

### «Три фразы»

Ведущий: «Ребята, я назову сейчас три фразы. Сумеете ли вы их повторить?»

- Сегодня хорошая погода... (*все повторяют*)
- У нас прекрасное настроение... (*все повторяют*)
- А вот вы уже и проиграли... (*ребята спрашивают «Почему?»*)

В этом их ошибка, т.к. это была третья фраза.

### «Покупки бабушки»

*Слова повторяются за ведущим.*

Купила бабушка себе курочку.

Курочка по зернышку кудах-тах-тах (*показывает руками как клюет курочка*).

Купила бабушка себе уточку.

Уточка тюрюх-тюх-тюх (*показывает руками, как плывет уточка*).

Курочка по зернышку кудах-тах-тах (*слова сопровождаются движениями*).

Купила бабушка себе индюшонка.

Индюшонок фалды-балды (*на слова фалды – рука вправо, на слова балды – рука влево*).

Уточка тюрюх-тюх-тюх.

Курочка по зернышку кудах-тах-тах.

Купила бабушка себе кисоньку.

А кисуня – мяу-мяу (*кистью руки показывает как умывается кошка*).

Индюшонок фалды-балды.

Уточка тюрюх-тюх-тюх.

Курочка по зернышку кудах-тах-тах

(*слова сопровождаются соответствующими движениями*).

Купила бабушка себе собачонку.

Собачонка гав-гав (*кистями рук показывает как лает собака*).

А кисуня – мяу-мяу.

Индюшонок фалды-балды.

Уточка тюрюх-тюх-тюх.

Курочка по зернышку кудах-тах-тах

(*слова сопровождаются соответствующими движениями*).

Купила бабушка себе коровенку.

Коровенку муки-муки (*руками показывает какие рога у коровы*).

Собачонка гав-гав.

А кисуня – мяу-мяу.

Индюшонок фалды-балды.

Уточка тюрюх-тюх-тюх.

Курочка по зернышку кудах-тах-тах

(*слова сопровождаются соответствующими движениями*).

Купила бабушка себе поросенка.

Поросенок хрюки-хрюки (*рукой показывает, какой пяточок у поросенка*).

Коровенка муки-муки.

Собачонка гав-гав.

А кисуня – мяу-мяу.

Индюшонок фалды-балды.

Уточка тюрюх-тюх-тюх.

Курочка по зернышку кудах-тах-тах

(*слова сопровождаются соответствующими движениями*).

Купила бабушка себе телевизор.

Телевизор время – факты (*руками показывает экран телевизора*).

Дикторша ля-ля-ля-ля-ля.

### «Эхо»

Ведущий: Можно ли стать эхом? А как? Скажите, как отвечает эхо? Если я спрошу: «Сколько времени сейчас?» Что оно мне ответит? «Час! Час!» – правильно. А может ли ответить эхо: «Одиннадцать часов пятнадцать минут»? Конечно нет. Итак, правила игры вам понятны? Начинаем играть.

Собирайся детвора! - Ра! – Ра!  
Начинается игра! - Ра! – Ра!  
Да ладошек не жалеи! - Лей! – Лей!  
Бей в ладоши веселей! - Лей! – Лей!  
Сколько времени сейчас? - Час! – Час!  
Сколько будет через час? - Час! – Час!  
И неправда: будет два! - Два! – Два!  
Думай, думай, голова! - Ва! – Ва!  
Как поет в селе петух? - Ух! – Ух!  
Да не филин, а петух! - Ух! – Ух!  
Вы уверены, что так? - Так! – Так!  
А на самом деле как? - Как! – Как!  
*Если дети закукарекают – штраф и игра продолжается*  
Сколько будет дважды два? - Два! - Два!  
Ходит кругом голова! - Ва! – Ва!  
Это ухо или нос? - Нос! – Нос!  
*Ведущий держится за ухо*  
Или может сена воз? - Воз! – Воз!  
Это локоть и глаз? - Глаз! – Глаз!  
*Ведущий показывает на локоть*  
А вот это, что у нас? - Нас! – Нас!  
*Ведущий показывает на нос. За ошибку – штраф.*  
Вы хорошие всегда? - Да! – Да!  
Или только иногда? - Да! – Да!  
Не устали отвечать? - Чать! – Чать!  
*При ответе «нет» – штраф.*  
Разрешаю помолчать

А этими небольшими конкурсами можно заполнить паузы между представлениями либо провести внутри какого-нибудь глобального конкурса.

- **Кольцовка** - участники должны по очереди называть слова на заданную тему: это может быть предметы одежды, музыкальные инструменты, или просто комплименты даме. Тот, кто не может продолжить - проигрывает. На ответ каждому из участников даётся секунд 5-10, которые громко и страшным голосом отсчитываются. Это приводит участника в полнейшее смятение, и вымывает из головы последние мысли.
- **Яблочко** - эта игра связана с передачей предмета двумя или несколькими командами. Этим предметом будет яблоко, и держать его нужно будет, зажав между подбородком и шеей, спрятав руки за спину. Начали! Команда, через которую яблоко прошло первым, выигрывает.

**Регулятор громкости.** Очень простой способ быстро успокоить зрительный зал и установить тишину, когда все друг с другом разговаривают и на обычные просьбы уже не реагируют. Встаёте на сцене лицом к залу и объявляете, что ваши вытянутые руки являются своеобразным регулятором громкости в зале. Горизонтальное положение (руки в стороны) - тишина, вертикальное (одна вверх, другая вниз - максимум). В печении пол - минуты крутите руки, поднимая и опуская громкость зала, обязательно дав возможность вдоволь покричать "с разрешения" ведущего. Потом резко ставите руки в горизонтальное положение, и в результате полная тишина в зале.

### **Игры на поднятие эмоционального фона**

**Брейн - ринг**

Группа делится на несколько команд. От каждой команды к ведущему подходит по человеку и он им на ухо говорит слово, которое они должны жестами донести до своей команды. Кто быстрее. Показывать на сам предмет нельзя.

### **МПС**

Нужно группе, задавая по кругу друг другу вопросы, догадаться, что такое МПС. На самом деле, это "мой правый сосед". Несколько человек в кругу должны знать это, чтобы остальным постепенно становилось понятно.

### **«Ха-ха-ха»**

Задача игроков состоит в том, чтобы не засмеяться. Играющие садятся или становятся в круг и один из участников произносит как можно серьезнее: «Ха!». Следующий говорит: «Ха-ха!». Третий: «Ха-ха-ха!» и так далее. Тот кто произнесет неправильное количество «Ха!» или засмеется – становится зрителем. Зрители могут смешить остальных участников игры. Игра заканчивается тогда, когда засмеется последний участник игры.

### **«Учреждения»**

*Оборудование:* карточки с названиями.

*Продолжительность игры:* 10 минут.

*Предполагаемое количество игроков:* любое.

Ведущий приглашает нескольких участников, выстраивает их в одну линию, говоря: "Где вы сегодня были, в каких учреждениях, сейчас узнаем мы". Затем просит игроков повернуться на 180°, и следя за тем, чтобы игроки не смогли прочесть надписи, вешает им на спину таблички с надписями: "Баня", "Вытрезвитель", "Роддом", "ЗАГС" и пр. Ведущий задает вопросы, на которые просит поочередно отвечать каждого участника:

1. Как вы попали в данное учреждение?
2. С кем там были?
3. Что вам особенно понравилось?
4. Как долго там пробыли?
5. Часто туда будете приходить?
6. Другьям посоветуете побывать?

Участники ни в коем случае не должны знать, что написано на их "спинах". Для пущей верности можно даже завязать игрокам глаза платками.

### **«Ньеман папарушка»**

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

Ньеман, ньеман, ньеман, папарушка,

Ньеман, ньеман, ньеман, папасан,

Ньеман, ньеман, ньеман, папарушка,

Ньеман, ньеман, ньеман, папасан,

О-о-о-о-о-о-о-о, Yes!

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

### **«Идет бычок качается»**

Под стихи Агнии Барто «Идет бычок качается»(1 четверостишие) играющие идут по кругу простыми шагами. Потом идет повтор того же четверостишия, на которое все идут в обратную сторону, согнув в коленях. А руки положив себе на плечо. И так далее.

Играющие встают в одну шеренгу. Плечо к плечу. Ведущий стоит первым и спрашивает рядом стоящего: Ты не видел медведя?! И немного сгибает колени. Тот говорит: Нет! Задает тот же вопрос следующему и т.д. Последний игрок спрашивает

первого. Далее ведущий задает вопрос: А он очень страшный? И садится на корточки. Ему отвечают: Не знаю. И так далее. Последний спрашивает ведущего и тот отвечает: Очень! Так почему же мы не убегаем?! После этих слов ведущий толкает всю шеренгу.

#### **Взглядом поменяться**

Группа стоит в кругу. В центре ведущий, который старается занять чье-нибудь место. Тот, чье место занял ведущий - водит. Люди договариваются взглядом, кто с кем меняется.

### **Одноразовые игры**

#### **Верблюды**

Играющие встают в круг и кладут руки друг другу на плечи. Вожатый говорит, что сейчас каждому на ухо скажет название какого-то животного, а потом встанет в центр и будет произносить названия, и чье животное будет названо, должен поджать ноги и повиснуть на соседях. Вожатый подходит к каждому и говорит: "Верблюд". Это надо делать очень аккуратно, чтобы другие не слышали, что говорится соседу. Затем вожатый встает в центр и говорит: "Слушайте внимательно! Сейчас я буду называть животных. Возможно, что некоторых я вообще не называл, так что точно помните свое животное. Итак: Кошка! Лошадь! Верблюд!!!".

#### **«Аплодисменты»**

Все становятся в круг. Несколько человек (участники) отходят на небольшое расстояние. Их задача: сделать что-то необычное, чтобы все им зааплодировали. Задача все, кто стоит в кругу: повторять все движения за участниками. Аплодисменты прозвучат только после того, как участники сами зааплодируют.

#### **Дикая обезьяна**

Эта игра еще известна под названием "Бухарский осел". несколько желающих выводится из зала или просто подальше от места расположения общего круга, чтобы они не видели и не слышали оставшихся. Ведущий говорит: "Один участник вернется, а мы скажем, что здесь симпозиум самых диких обезьян и ему нужно определить, кто же самая дикая. Для этого, - скажем мы, - ты должен спросить: "Кто здесь самая дикая обезьяна?" Все закричат? "Я! Я!" С двух попыток ты должен угадать, кто же эта обезьяна. А самая дикая - это та, кто громче всех кричит и сильнее бьет себя кулаком в грудь. Итак, две попытки. Он будет спрашивать, а мы орать. После двух попыток он на кого-нибудь укажет. Мы все как бы удивимся и скажем, что он угадал. Тот на кого показали, как на самую дикую обезьяну, выходит. Мы кого-то загадываем вроде бы по-настоящему, и когда вернется второй ведущий и начнет спрашивать, первый раз мы закричим, а второй \_ наберем воздух для крика и \_ станет ясно. Игра протекает согласно данной инструкции.

#### **Да – нет – да**

Из зала вызывается три мальчика и три девочки. Ведущий оставляет себе одного участника противоположного пола из шести. А остальных уводят, чтобы они не подслушивали и не подглядывали. С оставшимся участником договариваются, что он будет отвечать на вопрос в последовательности "Да" \_ "Нет" \_ "Да". И так три раза на три ответа.

Ведущий задает такие вопросы:

- Ты знаешь, что это?
- Ты знаешь, для чего это?
- А хочешь узнать?

В первой серии ведущий показывает на ладонь, и после согласия узнать, для чего она нужна, пожимает ладонь участника. Во второй серии ведущий показывает на плечо и после 3-го ответа нежно обнимает за плечо участника. В третьей серии ведущий показывает на губы и после 3-го ответа, вытягивает свои губы к участнику как бы хочет

поцеловать, и потом играет на губе как маленький. После ведущий садится в зал, а на его место встает 1-й участник. И для него вызывается второй участник противоположного пола. Так по очереди проходят все шесть участников.

#### **Знаешь ли ты Яцека?**

Желающих человек 8-10, выстраивают в колонну и очень тесно сжимают плечами. Ведущий подстраивается перед первым и спрашивает: "Знаешь ли ты Яцека? Яцек вот такой!" И показывает, вытягивая руки на уровень головы. Первый спрашивает у второго: и повторяет движение ведущего. Второй - у третьего и т.д. Причем, руки остаются в том же положении. Затем ведущий снова начинает круг, но руки остаются на уровне живота. Опять повтор - руки на уровне коленей. И, наконец, руки почти касаются пола. Когда все оказываются в таком неудобном положении, ведущий говорит: "Знаешь ли ты Яцека? Яцек вот такой!" И с этими словами сильно толкает корпусом первого играющего.

#### **Любовный рассказ**

Двух желающих - парня и девушку - уводят за пределы слышимости. Вожатый говорит, что они сейчас придумают собственную историю любви. По возвращении водящего будут задавать вопросы, если в последнем слове их вопроса последняя буква - гласная, то круг отвечает: "да!" а если - согласная, то - "нет!". В случае, если слово оканчивается мягкими знаками, то круг говорит: "не знаем" и "неважно", по выбору. Водящим дается инструкция: "Мы тут без вас придумали любовную историю. Вы должны ее узнать, задавая вопросы, которые предусматривали бы лишь однозначные ответы: "да", "нет", "не знаем". Что вы поймете, потом расскажете. Если водящие растерялись, нужно им чуть помочь. В конце концов вожатый благодарит водящих за то, что они рассказали всем свою "чудесную любовную историю".

#### **Палата номер 6**

Двух желающих выводят за пределы слышимости. Вожатый говорит, что все - пациенты-психи из палаты номер 6. Вышедшие - доктора- должны определить синдром нашей болезни. Они, проходя по кругу, будут задавать по одному вопросу. Но отвечать на вопрос, который был задан игроку, должен тот, кто сидит от него через одного человека, то есть четвертый в круге отвечает на вопрос, заданный второму, пятый - третьему и т.д. Первые двое отвечают: "Сам дурак" или что-то в этом духе. Когда входят "доктора", во-первых, говорят, что они - врачи, а вокруг - больные из палаты №6. Объясняют, что им нужно задавать по одному вопросу, чтобы понять синдром болезни: сдвиги по фазе в левую сторону на два такта.

#### **Идти по часам**

У группы собираются часы и прочие небольшие, но ценные предметы и раскладываются по полу. Человека выводят на край комнаты, просят хорошенько запомнить расположение предметов и завязывают глаза. Его задача - дойти до другого конца комнаты. Тем временем часы незаметно убирают (а на их место можно положить что-то типа орехов): подсказывают человеку "как аккуратно идти" и громко "переживают" от "раздавленных" часов. Пока он снимает повязку, часы укладываются на место.

#### **Кисочки (каляка-маляка)**

Участники располагаются по кругу на корточках, руки держат на полу перед собой, причём большие пальцы правой и левой руки присоединены друг к другу, а мизинцы к мизинцам соседей. Дети друг у друга спрашивают ласково по кругу: «Наташенька, ты знаешь игру «Кисочки»? Наташенька отвечает ласково: «Нет, Зиночка, я не знаю игру «Кисочки», но сейчас спрошу у Юрочки. Юрочка, ты знаешь игру «Кисочки»? и т. д., пока все не спросят. Когда спрашивают у первого (он же ведущий), тот отвечает: «Нет, не знаю, сейчас спрошу у всех. Ребята, вы знаете игру «Кисочки»? Дети отвечают:

«Нет». Ведущий говорит: «А зачем тогда здесь сидите?», при этом слегка толкает плечом тех, кто сидит рядом. Таким образом, весь круг падает.

#### **«Свисток»**

Игра начинается с того, что нескольких человек, не знающих этой игры, ведущий просит выйти из комнаты. Оставшиеся участники встают в круг, а ведущий надевает себе на шею свисток на веревочке таким образом, чтобы сам свисток оказался у него на спине. После этого в комнату приглашают одного из вышедших (водящего), его задача – найти у кого из игроков свисток. Вначале водящий закрывает глаза, а ведущий тем временем подходит к одному из игроков, чтобы тот просвистел. Далее ведущий продолжает перемещаться по кругу (достаточно быстро), игроки при этом незаметно свистят, а водящий, уже с открытыми глазами, пытается определить у кого из игроков свисток.

#### **«Кенгуру»**

Перед началом игры, ведущий просит несколько человек, не знающих данной игры выйти в другую комнату. В это время все остальные игроки вместе с ведущим загадывают какое-нибудь животное. После этого в комнату приглашается один из игроков и ведущий говорит ему на ухо название животного, загаданного ранее участниками. Самое главное, чтобы игрок не понял, что все остальные уже знают название этого животного. Задача игрока – при помощи мимики и жестов, не прибегая к словам, объяснить всем остальным, что же это за животное. Задача остальных игроков – называть различные варианты кроме правильного. Если объясняющий уже устал, по сигналу ведущего игроки хором громко называют животное. После этого можно приглашать следующего участника и продолжать игру.

#### **«Стеночка»**

Играющие встают около стены и кладут на нее руки. Ведущий задает вопросы. Если играющий отвечает «Да», то он передвигает руки вверх, а если он отвечает «Нет», то вниз. Последний вопрос ведущий задает такой: Вы умные люди?! Так чего на стенку лазите?!

#### **«Школа огородных пугал»**

Играющие повторяют за ведущим все движения. Ведущий: Сейчас мы с вами проведем небольшую разминку. Поднимите правую руку вверх, потрясите кистью, поднимите вверх левую руку, покачайте руками. Пошумите, как шумят березы ш-ш-ш! Помашите руками, как птицы, покричите: Кыш-Кыш! Разведите руками в стороны, пожужжите, как самолеты. Поздравляю вас, вы прошли школу огородных пугал!

#### **«Подумай»**

Ответь на вопросы:

На руках 10 пальцев. Сколько пальцев на 10 руках?

1 велосипедист выехал из Москвы, другой на 30 минут позже из Малоярославца. Оба едут навстречу друг другу. Один делает по 22, другой по 26 километров в час. Кто из них будет находиться дальше от Москвы, когда они встретятся?

4 человека ждали поезд 8 часов. Сколько времени ждал каждый?

10 вагонов поезда проехали 50 километров. Сколько километров проехал каждый вагон?!

### **Подвижные игры**

Там, где подвижная игра, нет места скуке. Эти игры помогают сделать эмоциональную разведку, лучше познакомиться с ребятами. Подвижные игры всегда требуют от играющих двигательных усилий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах. Особенность подвижных игр – их соревновательный, творческий коллективный характер. В них проявляется умение действовать вместе с командой в непрерывно меняющихся условиях.

### **«Заяц без логова»**

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это «домики» или «логово зайца». Выбираются двое водящих — «заяц» и «охотник». Заяц должен убежать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т. е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями.

### **«Золотое зернышко»**

Играющие выбирают водящего и разбиваются на пары, которые становятся в круг, одна пара недалеко от другой. Водящий начинает игру. Он подходит к какой-либо паре и говорит:

-Добрый День! Что у тебя?

-Золотое зернышко - отвечает 1 из пары.

-Что за него?!

-Гору снега и озера вод!

Отвечив, стоящие разбегаются в разные стороны и бегут по кругу, а водящий становится на их место. Тот из игроков, кто 1 вернется на свое место, становится в пару с водящим, а опоздавший начинает водить, отправляясь с вопросами к другой паре.

### **«Не зевай!»**

Играющие сидят на стульях вдоль стены. Водящий, стоя перед ними, придумывает рассказ (импровизацию) с приключениями. Внезапно, обрывая рассказ в интересном месте, он восклицает: «НЕ ЗЕВАЙ!»

Все играющие должны вскочить, добежать до противоположной стены, дотронуться до нее рукой и вернуться на свое место. Водящий бежит вместе со всеми и стремится поскорее занять одно из свободных мест. Тот, кто останется без стула, становится водящим и продолжает начатый рассказ.

### **«Сантики-сантики-лим-по-по»**

Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние... За это время играющие выбирают, кто будет «показывающим» (будет показывать разные движения). Все остальные играющие должны тут же повторять его движения. После того, как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает всем движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом на протяжении всей игры хором произносятся слова «Сантики-сантики-лим-по-по». В незаметный для водящего момент показывающий демонстрирует новое движение, все должны мгновенно его перенять. У водящего может быть несколько попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.

### **«Японец»**

Все встают в круг лицом по двое (один встает за другого). Водящий идет по внешней стороне круга, подходит к любой паре. И стучит по плечу стоящего во внутреннем круге (это домик). Начинается диалог:

- (ведущий) Тук – тук

- Кто тама (отвечает играющий, стоящий во внешнем круге)

- Это я – японец. Пойдем на Фудзияму (гора такая) погуляем?

- Пойдем, погуляем.

Играющие разбегаются в разные стороны, при встрече пожимают руки и говорят: «посикоку – посикоку», Потом они бегут дальше, пытаясь занять место перед освободившимся домиком. Тот, кто остался без места, становится водящим.

### **«Отгадай, чей голосок?»**

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Затем водящий встает в круг и закрывает глаза. Играющие идут по кругу со

словами: «Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, а как скажем «Скок, скок, скок». (эти слова произносит один человек), отгадай, чей голосок». Водящий открывает глаза и отгадывает, кто из ребят сказал «Скок, скок, скок». Если это ему удается, он меняется с говорившим местами. Можно дать водящему три попытки. Если он все же не угадывает, игра начинается сначала.

#### **«Вороны и воробьи»**

На расстоянии 1—1,5 метра чертятся две параллельные линии. От них отмеряется еще 4—5 метров и прочерчиваются еще по линии. Первые две линии — это линии старта, вторые — «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, т.е. на расстоянии 1 — 1,5 метров. Команд две, одна из них называется «воробьи», а вторая — «вороны». Ведущий встает между командами и называет слова: воробьи или вороны. Если ведущий сказал «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать за вторую линию, т. е. спрятаться в «домик». Все пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий говорит «воробьи», то воробьи бегут и ловят ворон. Игра может продолжаться до тех пор, пока в одной команде не останется играющих. Или игра идет определенное количество раз, и тогда побеждает команда, в которой больше играющих.

#### **«Белки, орехи, шишки»**

Все ребята встают, взявшись за руки, по три человека, образуя «беличье гнездо». Между собой они договариваются, кто будет «белкой», кто — «орехом», кто — «шишкой». Водящий один, гнезда у него нет. Есть в этой игре еще и ведущий, который произносит слова: «белки», «шишки», «орехи». Если он сказал «белки», то все белки оставляют свои гнезда и перебегают в другие. В это время водящий занимает свободное место в любом гнезде, становясь белкой. Тот, кому не хватило места в гнездах, становится водящим. Если ведущий говорит: «орехи», то местами меняются орехи и водящий, занявший место в гнезде, становится орехом.

#### **«Поймай хвост дракона»**

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают «дракона». Первый в колонне — это голова дракона, последний — хвост. По команде ведущего «дракон» начинает двигаться. Задача «головы» — поймать «хвост». А задача «хвоста», в свою очередь, — убежать от «головы». Туловище дракона не должно разрываться, т. е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».

#### **«Невод»**

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое играющих берутся за руки, образуя «невод». Их задача — поймать как можно больше «плавающих рыб», т.е. остальных игроков. Задача «рыб» — не попасться в «невод». Если «рыбка» не смогла увильнуть и оказалась в «неводе», то она присоединяется к водящим и сама становится частью «невода». «Рыбки» не имеют права рвать «невод», т.е. расцеплять руки у водящих. Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой «проворной рыбкой».

#### **«Капканы»**

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные играющие берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы «захлопываются», т. е. ребята, изображающие капканы, опускают руки. Те играющие, кто попался в капкан, образуют пары и тоже становятся капканами. В этой игре выясняется самый ловкий и быстрый из ребят — тот, кто сумел до конца игры не угодить ни в один капкан.

### **«Берег и река»**

На земле чертятся две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими линиями «река», а по краям — «берег». Все ребята стоят на «берегах». Ведущий подает команду: «РЕКА», и все ребята прыгают в «реку». По команде «БЕРЕГ» все выпрыгивают на «берег». Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Например: «БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, БЕРЕГ, РЕКА, РЕКА, РЕКА...». Если по команде «БЕРЕГ» кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды «РЕКА» оказались на «берегу». Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник.

### **«Волки во рву»**

На площадке чертится коридор («ров») шириной до одного метра. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире. Во рву располагаются водящие — «волки». Их немного — всего два или три. Все остальные играющие — «зайцы» — стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться осаленными. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или становится «волком». «Волки» могут осалить «зайцев» только находясь во рву. «Зайцы» ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога «зайца» коснулась территории рва, это значит, что он «провалился в ров» и в этом случае также выбывает; из игры.

### **«А я не тормоз»**

Все играющие стоят в кругу плечом к плечу и повернувшись лицом к центру. Они рассчитываются по порядку, и каждый запоминает свой номер. Водящий стоит в центре круга, у него нет своего места, но есть номер — например, ноль. Он должен быстро назвать два номера. Играющие, номера, которых назвали, должны поменяться. А ведущий должен успеть занять место одного из игроков. Тот, кто остался без места становится ведущим при этом он говорит: «А я не тормоз», остальные отвечают: «А мы заметили», после чего игра продолжается и называются два других числа.

### **«Подмигиши»**

Все играющие стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены вниз. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной нет партнера. Он должен подмигнуть кому-нибудь из игроков первой линии. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получиться, потому что игрок второй линии внимательно следит за водящим и если видит, что подмигнули его партнеру, может удержать его. Если он успел это сделать, водящий вынужден подмигивать до тех пор, пока его подмигивание не окончится результативно. Если же игрок второй линии не среагировал вовремя и не успел схватить первого игрока, он становится водящим, т. е. встает в первую линию и сам начинает подмигивать.

### **«Тайландский бокс»**

Два человека на ринге с завязанными глазами сражаются мешками, набитыми мягкими тряпками. Возможны и различные варианты: можно одному дать колокольчик, а другому мешок - он бьет на звук, человек с колокольчиком уклоняется, можно дать мешки обоим, и ввести двух посредников - они направляют своих игроков короткими командами.

### **«Туалетная бумага»**

Раскладывается лента из туалетной бумаги, нужно пробежать по ней ни разу не оступившись.

### **«Эстафета»**

Группа выстраивается в несколько колонн. Перед каждой стоит ряд кеглей. Первый человек закрывает глаза и пытается петляя их обойти, а группа подсказывает ему направление движения. Сложность состоит в том, что когда все группы начинают

кричать одновременно, выделить из общего шума команды своей группы крайне проблематично.

#### **«Два кольца»**

Группа стоит взявшись за руки вокруг нарисованного на земле кольца. Внутри этого большого кольца находится маленькое. Человек может находиться только либо вне большого кольца, либо внутри малого. Задача каждого - заставить других наступить на запретную территорию и при этом удержаться самому.

#### **«Бежать в связке»**

Нужно пробежать расстояние с связанными ногами. Можно в парах или даже несколько человек.

#### **«Американский треугольник»**

Все разбиваются на четверки. Трое образуют треугольник. Оставшийся - водящий. Его задача - осалить одного из треугольника. Задача остальных двоих в треугольнике - защитить своего товарища. Салить, протягивая руку через круг нельзя, можно лишь обегать треугольник вокруг. Когда водящему удастся осалить, осаленный становится водящим, постепенно все меняются ролями.

#### **«Эстафета – паровозик»**

Несколько команд из 4 человек.

Минимум 2 черты (старт и финиш), расположенные в 10 метрах на свободной площадке.

*Правила:* Игроки размещены на линии отправления. Первый игрок каждой команды – «локомотив», его партнеры – «вагончики». По сигналу «локомотив» бежит до вокзала (линия финиша прибытия), потом возвращается, пятась задом к линии старта, где к нему цепляется первый «вагончик». Затем двое игроков направляются к вокзалу бегом или шагом, потом, пятась, возвращаются, цепляют второй «вагон» и так далее. Выигрывает команда, первой сформировавшая весь состав и прибывшая затем на вокзал.

#### **«Три подскока»**

2 команды. Площадка, разделенная на 2 части и перегороженная нейтральной зоной. 1 мяч.

*Цель:* заставить подскочить не менее 3 раз мяч в лагере противника.

*Правила:* Игроки должны бросать мяч только из своего лагеря, не заходя в нейтральную зону, команда противника должна стараться перехватить мяч прежде, чем он сделает 3 подскока. Если мячу это удалось, команда получает очко. Мяч бросается в другой лагерь с того места, где он был пойман или сделал третий подскок.

#### **«Гвардейцы и мушкетеры»**

Разбить группу участников игры на две команды: гвардейцы (красные жетоны). На жетонах указаны различия: капитан, лейтенант, рядовой. Отдельно выбираются де Тревиль и Ришелье. Кому какое звание достанется, в том звании он играет.

В определенное время, обговоренное всеми играющими, команды собираются, выбирают место штаба, придумывают пароль. Паролем является любая строчка из известной песни, причем каждый участник команды запоминает только одно слово из пароля. После того, как обе команды собрались в штаба, выбрали и распределили пароль, начинается игра. Суть игры заключается в следующем: необходимо поймать всех противников, выяснить местонахождение штаба и пароль. В штабах постоянно находятся де Тревиль и Ришелье. Только они имеют право «допрашивать пленных». «Допрос» ведется следующим образом: тот, кто находится в штабе, задает «пленному» один любой вопрос. Например: Что вы ели сегодня на завтрак?» Пленный должен ответить на заданный вопрос, включив в свой ответ то слово из пароля, которое он запомнил, но не выделяя его интонационно.

«Брат в плен» необходимо тоже по правилам, обговоренным всеми участниками. Например:

- 1 капитан может взять в плен двух рядовых или одного лейтенанта;
- 2 рядовых – одного рядового;
- 1 лейтенант – одного рядового и т.д.

Игра основана на взаимной честности и порядочности. Действует правило: в группы больше двух не собираться. Если игра не закончилась, то ее заканчивает ведущий, объявляя ничью.

#### **«Невидимки»**

Игра проводится в густом лесу. Играющие образуют большой круг, в центре которого встает руководитель, а рядом с ним – водящий. По сигналу руководителя все поворачиваются спиной к водящему, расходятся от него на 100 шагов в разные стороны и маскируются так, чтобы их не видел водящий. Затем они поворачиваются лицом к водящему (находясь в замаскированном месте) и ожидают условного сигнала руководителя

Описание игры: По свистку руководителя «невидимки» (замаскированные игроки) начинают осторожно приближаться к водящему, чтобы он их не заметил. Через некоторое время руководитель подает второй сигнал (свисток). Все должны подняться во весь рост. Побеждает тот, кто сумел подойти к водящему ближе всех. Игроки, замеченные водящим до второго свистка, в расчет не принимаются.

#### *Правила:*

1. Если водящий заметит и узнает кого-либо из игроков, он сообщает об этом руководителю, а тот записывается имя игрока.
2. Игрок считается замеченным лишь в том случае, если будет узнан (по цвету костюма и т.п.)
3. Игрокам разрешается пользоваться любыми способами передвижения, но запрещается искусственно маскироваться (делать головные уборы и костюмы из веток и т.д.)

#### **«Погоня за лисицами»**

*Подготовка:* после 1,5-2 км с кустарником. Выбирают 2-3 «лисицы», им дают сумки с мелко нарезанной цветной бумагой. Остальные играющие – «охотники» – собираются на старте.

*Описание игры:* по сигналу руководителя «лисицы» выбегают со старта в одном направлении. Пробежав 50-100 м, они начинают оставлять следы (бумагу, солому) через каждый 50-100 шагов. Через 5 минут по следу выбегают «охотники». Пробежав 1,5 км, «лисицы» прячутся в 30-50 м от последнего следа. «Охотники» ищут «лисицу» (30-40 минут), после чего дается сигнал горном об окончании игры. Если «охотники» за установленное время найдут «лисицу» – они победители, если нет – проиграли. Новыми «лисицами» становятся те, кто нашел «лисицу» первым. Если «лисицы не найдены, то они убегают второй раз.

#### *Правила:*

1. «Лисицы» обязаны оставлять следы через 5-10 шагов. Если это правило не соблюдается, «лисицы» проигрывают.
2. Убегая, «лисицы» могут передвигаться не вместе, но обязательно в одном направлении.
3. Каждая «лисица» оставляет следы самостоятельно.
4. «Лисицы» прячутся не дальше, чем 30-50 м от последнего следа (по договоренности) в пределах установленных границ поля игры.
5. «Охотники» могут искать «лисиц» все вместе, поодиночке и группами.
6. «Лисица» считается пойманной, если «охотник» ее осалит.

7. Можно ввести правило, по которому «лисицы» убегают до заранее установленного «финиша» (река, канава, дорога и т.п.). В этом случае «охотники» выбегают через минуту после «лисиц» и ловят их до установленной границы. Если будет поймано треть лисиц, «охотники» выиграли, если меньше, то проиграли.

#### **«Ромбы» (красные и синие)**

Участники игры делятся на две группы путем вытягивания синих или красных карточек. На обратной стороне этих карточек написаны числа: 10, 20, 30, 45, 75, 100. Необходимо поймать всех противников и, кроме того, набрать как можно больше очков.

Игра ограничена на условно ограниченной территории. Если встречаются два участника одного цвета или с одинаковым количеством очков, то они мирно расходятся в разные стороны. Если встретились красный и синий, то пленником становится тот, у кого меньшее количество очков. Тот, у кого очков больше, забирает карточку «пленника» и приплюсовывает его очки себе. Игра продолжается до тех пор, пока карточки не соберутся у нескольких игроков – победителей.

#### **«Золотые ворота»**

*Количество участников:* 16 -20 человек (четное количество).

*Возраст участников:* 9 -13 лет.

Двое ведущих становятся лицом друг к другу и, взявшись за руки, поднимают их вверх - это «ворота».

Остальные игроки образуют цепочку, крепко взявшись за руки.

«Ворота» произносятся считалочку:

Золотые ворота,  
Пропускают иногда  
Пропускаем раз,  
Пропускаем два,  
А на третий раз  
Не пропустим вас!

Цепочка игроков в то время, пока ведущие произносят слова, должна быстро пройти сквозь «ворота». Проходить через ворота игроки должны, пока не закончились слова.

Произносятся самые последние слова считалки, «ворота закрываются» - участники резко отпускают руки. Те игроки, которые оказались внутри, «укрепляют ворота» - покидают своих друзей и начинают вместе с ведущими ловить оставшихся участников. Постепенно количество участников в воротах увеличивается, а цепочка становится все меньше и меньше. Два игрока, оставшихся последними, - победители, они и станут новыми «воротами».

#### **«Перестрелка»**

*Возраст участников:* от 12 и старше.

*Количество участников:* от 8 до 40 человек.

Играющие делятся на две команды, каждая команда выбирает своего капитана.

Команды строятся друг против друга на расстоянии 15-20 метров. Впереди каждой команды очерчивается круг 1 – 1,5 м в диаметре – это аванпосты. Третий круг делится посередине между двумя другими. Капитаны становятся на аванпосты, остальные игроки располагаются за ними в произвольном порядке.

Тот капитан, которому выпал жребий начинать игру, берет мяч и старается попасть им в капитана команды противника. Тот может увертываться от удара, но не должен выходить за границу аванпоста. Если капитан промахнулся, то мяч переходит к противнику. Игроки, стоящие позади, ловят мяч, который брошен в их капитана. Если им это удастся, то их капитан получает право перейти в центральный круг и бросать мяч оттуда.

Когда один из капитанов будет выбит другим, то на аванпост встает другой игрок команды и вступает в перестрелку с капитаном противника. Капитан, которого выбили, присоединяется к игрокам своей команды и тоже ловит мячи. Когда и второй игрок будет запятнан, наступает очередь третьего и т.д.

*Правила:*

1. Капитан или игрок, даже случайно покинувший аванпост считается запятнанным.
2. Мяч перебрасывается из лагеря в лагерь поочередно и не может быть брошен два раза подряд.
3. Если играющие поймают мяч на лету или он один раз ударится о землю, то игрок, бросающий мяч, переходит в центральный круг и не может покинуть его, пока не будет запятнан.

### **«Сыщики-разбойники»**

*Возраст участников:* любой.

*Количество участников:* до 20 человек.

Участники делятся на две группы: «сыщики» и «разбойники» - равные по силе. Оговариваются пределы территории, на которой будет проводиться игра. Разбойники убегают (на это им дается определенное время), и потом сыщики разыскивают их по стрелкам, оставленным разбойниками.

Также может быть использован пароль, который сыщики должны узнать, чтобы победить разбойников. Команды не должны разделяться, когда ищут или убегают. Стрелки разбойников могут быть обманными и должны быть зачеркнуты сыщиками.

Сыщики побеждают, когда пойманы все разбойники.

### **«Бои на вампунах»**

*Количество участников:* любое, но четное количество.

*Возраст участников:* любой.

*Оборудование:* нитки, цветной картон.

Все игроки делятся на пары. У каждого участника на шее на ниточке висит «вампун» - небольшой квадратик картона.

Задача игроков состоит в том, чтобы сорвать «вампун» противника, но при этом сохранить свой.

Игра заканчивается, когда останется один игрок, имеющий «вампун».

### **«Штандер»**

*Количество участников:* любое.

*Возраст участников:* любой.

*Оборудование:* мяч.

Все играющие становятся в круг на расстоянии шага друг от друга. Водящий находится посередине круга. Он подбрасывает высоко вверх мяч и выкрикивает имя одного из играющих. Последний ловит мяч на лету, выбегая в центр круга, а водящий старается занять его место. Если игроку удастся поймать мяч, то он становится водящим. Если игроку не удастся поймать мяч с первого раза или он поднимает его с земли, то все игроки разбегаются в разные стороны, а тот старается попасть мячом в кого-либо из убегающих.

Поймав или подобрав мяч, игрок имеет право крикнуть: "Штандер!" – и тогда все замрут и можно будет спокойно прицелиться и запятнать ближнего. Запятнанному назначают штрафные очки или же он выбывает из игры. Правила просты и легко запоминаются.

Игроку, в которого целятся мячом, разрешается уклоняться, приседать, подпрыгивать вверх и т.д., но сходить с места он не имеет права.

## **Игры на сплочение**

### **«Ветер дует в сторону...»**

Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: "Ветер дует в сторону... " (пр. того у кого есть брат) - те играющие, к которым относится высказывание ведущего (те у кого есть братья) - должны встать в круг.

### **«Зеркало»**

Играющие выстраиваются в колонну. Один из них назначается "зеркалом" и становится перед колонной. Его задача - объяснить без звуков и слов первому из колонны, кто находится за его спиной (как будто тот отражается в зеркале). Далее зеркалом становится тот, кто угадывал "отражение", а "отражение" в свою очередь становится на место угадывающего.

### **«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.

### **«3 дела одновременно»**

Помощник ведущего подвешивает самодельный маятник и приводит его в движение. В это время ведущий показывает за маятником 1 за другой 3 большие репродукции картин и диктует 2 коротких предложения. Помощник следит, чтобы не остановился в течении 1 минуты, и про себя подсчитывает количество качаний. Задача: записать предложение, подсчитать число качаний маятника и рассказать содержание репродукции. Ведущий у 4 человек из каждой команды спрашивает, сколько они насчитали качаний маятника. Затем он зачитывает предложения, которые все сверяют с написанными. По 1 из каждой команды рассказывают репродукцию.

### **«Зашифрованное донесение»**

Ведущий быстро расставляет буквы под каждым числом в произвольном порядке. Лучший шифровщик 1 выходит к доске и пишет цифрами названное слово. Все остальные проверяют его. Затем по сигналу водящего все составляют единое секретное донесение. Потом предлагается сидящим за одной партой составляют друг другу короткие зашифрованные письма и обмениваются ими.

### **«Мост»**

Эта игра-соревнование двух команд. На полу определяется место для моста. Мост-полоса шириной около 0,5 метра и длиной 3-5 метра. Команды становятся по обеим сторонам моста. Задача состоит в том, чтобы, не оступившись, друг за другом перебраться на другую сторону моста, в тот же момент как противоположная сторона будет двигаться навстречу с таким же намерением. Какая команда переберется быстрее?

### **«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.

### **«Носок-пятка»**

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.

### **«Не дыши мне в затылок»**

Выбирается один «галящий» и два помощника. «Галящий» располагается спиной к остальным игрокам, а помощники - перед «галящим» лицом к аудитории. Один игрок из

аудитории подходит и встает за спиной у «галящего»; помощники при помощи мимики и жестов объясняют «галящему» кто у него за спиной, а тот, в свою очередь, называет имя человека, расположившегося у него за спиной. Смена «галящего» и помощников происходит после трех ошибок. Можно устанавливать временные ограничения для помощников (сколько секунд им дается чтобы показать кто за спиной).

#### **«Запрещенные слова»**

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

#### **«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 ведущего, 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). Ведущий после того как участники выполнили действия дает команду «Переход» и внешний круг смещается на одного человека вправо. После этого ведущий 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 ведущего «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. Ведущий 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 мороженого и прогулки до поездки в Америку и виллы.

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).

#### **«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).

#### **«Жадина»**

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

#### **«Пчелы и змеи»**

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

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

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

После игры можно провести анализ:

Твоя группа хорошо помогала королю?

Как вы взаимодействовали друг с другом?

Как ты чувствовал себя в роли короля?

Что для тебя было самым трудным в этой роли?

Ты остался доволен своими подданными?

Как вы считаете, губку и карандаш искать одинаково легко?

#### **«Ассоциации»**

Выбирается водящий, которому предлагается на время покинуть аудиторию. После того, как водящий вышел, оставшиеся игроки выбирают того о ком они будут рассказывать. Вернувшийся водящий задает каждому игроку по очереди вопросы – ассоциации (например – с каким деревом у тебя ассоциируется этот человек, с каким цветом, животным и т.д.). Игроки должны откровенно отвечать на заданный вопрос – задача водящего – угадать кто загадан.

#### **«Статуя любви»**

Из числа играющих выбираются несколько человек, которые не знают данную игру (желательно поровну мальчиков и девочек). Одна пара (мальчик – девочка) остается в комнате, где проводится игра, остальные отобранные на время покидают эту комнату. После того как они вышли, оставшейся паре предлагается построить «статую любви» так, как они сами её себе представляют. По окончании строительства, необходимо зафиксировать получившийся «шедевр» и пригласить одного человека из-за двери. Вновь вошедшему нужно оценить статую и, представив себя в роли скульптора, внести необходимые, на его взгляд дополнения и изменения. Когда работа скульптора завершена, ведущий объявляет ему, что теперь он занимает место одного из «влюбленных» (своего пола). Затем приглашается следующий участник из-за двери (приглашают участников по очереди – мальчик – девочка).

#### **«40 секунд»**

Ведущий, ничего не комментируя, всем желающим выдает листок, на котором написано следующее:

**ПОМНИТЕ, У ВАС ЕСТЬ ТОЛЬКО 40 СЕКУНД!!!**

1. Присядьте 2 раза.
2. Подпрыгните на левой ноге 5 раз.
3. Поднимите вверх обе руки 2 раза.
4. Внимательно прочитайте все задания.
5. Громко крикните свое имя.
6. Дважды громко мяукните.
7. Поцелуйте любых 3-х человек.
8. Повернитесь вокруг своей оси 3 раза.
9. Громко посмейтесь над ведущим игры.
10. Коснитесь рукой любых 3-х человек.
11. Подпрыгните на правой ноге 5 раз.
12. После того, как Вы прочитали все задания, выполните только задание №13 и 14.
13. Присядьте на корточки.
14. Положите лист перед собой на пол.

Желающие игроки, получив листок, начинают действовать. Единственное, что говорит ведущий, что у игроков всего 40 секунд на выполнение этого сложного задания. Если есть неиграющие дети, ведущий может начать читать вслух содержание листка примерно через 20 - 25 секунд.

**«Салями»**

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

«Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,  
Гули-гули-гули-гули  
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,  
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,  
Гули-гули-гули-гули,  
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,  
Салями, салями,  
Гули-гули-гули-гули,  
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,  
Салями, салями,  
Гули-гули-гули-гули,  
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам».

Одновременно со словами выполняются следующие движения:

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

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

Затем у соседа справа делаются движения «Трам-пам-пам» и «Гули-гули-гули-гули».

Далее – «Трам-пам-пам» делается у соседа справа, а «Гули-гули» – у соседа слева. Салями всегда делаем у себя.

Вариант: игру можно проводить как игру с залом.

**Тренинги на доверие**

### **«М-М-М по кругу»**

Группа сидит в кругу. Первый человек долго тянет звук м-м-м-м-м... на определенной высоте. В тот момент, когда он заканчивает, следующий должен подхватить, и так далее по кругу. Важно, чтобы звук не прерывался.

### **«Коленочки»**

Группа сидит в кругу. Каждый кладет свои руки на колени соседям. Надо хлопать ладонями по коленям, так чтобы ладони хлопали строго по очереди, как они лежат. Сбившийся человек убирает руку, которой ошибся.

### **«Восковая палочка»**

Группа стоит в плотном кругу. В центре в расслабленном состоянии стоит человек. Он начинает падать (не сгибая ног) в какую-то сторону. Группа ловит его и возвращает назад. Первый вариант: человек сам выбирает, куда падать. Второй вариант: Группа качает человека в каком-либо направлении. Техника безопасности: Исходное положение у стоящих в кругу - правая нога вперед, левая сзади в упоре, руки вытянуты вперед. Человека ловят на ладони. От группы требуется большое внимание и аккуратность, иначе человеку можно сильно навредить.

### **«Ковер-самолет (времена года)»**

Человек ложится на коврик, закрыв глаза, группа встает вокруг него (зима). Затем все аккуратно кладут на него руки (весна). Затем группа поднимает человека и обносит круг (лето). Затем его медленно, покачивая, опускают и кладут на коврик (осень). Техника безопасности: поднимать человека нужно осторожно, подсунув руки под него. Важно следить, чтобы у тех, кто поднимает, спины были выпрямлены, то есть поднимали человека за счет мышц ног.

### **«Фотоаппарат»**

Группа делится на пары. Первый в паре становится фотографом, второй фотоаппаратом. Фотоаппарат закрывает глаза, фотограф подводит его к интересному месту в помещении, и слегка нажимая на его голову "делает снимки" (Фотоаппарат на секунду открывает глаза, а потом закрывает опять). Потом фотоаппарат должен угадать, в каком месте "сделаны снимки". Затем роли меняются. На самом деле упражнение имеет скрытый подтекст, о котором говорится на последующем обсуждении. Наиболее важные моменты следующие: кто, из фотографов как вел за собой свой фотоаппарат, предупреждал ли об опасностях, думал ли о напарнике или только о себе. Насколько фотоаппарату было комфортно со своим фотографом, насколько он доверял ему. Кому приятнее было быть фотографом (то есть ведущим), кому фотоаппаратом (то есть ведомым) и т. д.

### **«Стена»**

Человек с закрытыми глазами быстрым шагом идет в сторону либо стены, либо конца сцены. Его напарник должен в последний момент сказать "Стоп", чтобы человек остановился.

Техника безопасности:

- Обеспечить физическую безопасность.
- Предупредить группу, что человеку для восприятия информации необходимо определенное время, что следует учитывать при подаче команды.

### **«Солнышко»**

Один человек становится в центре и закрывает глаза. Это "солнце". Группа ("планеты") становится на том расстоянии, на котором им комфортно. Также можно принимать различные позы. Затем "солнце" открывает глаза и смотрит на образовавшуюся картинку. После этого человек, стоящий в центре может передвинуть людей на то расстояние, на котором было бы комфортно ему. В результате все видят

реальную и желаемую картину отношений группы к человеку и человека к группе. Это некий вариант социометрии.

#### **«Енотовы круги – 1»**

Берется большой круг (кольцо) из крепкой веревки, за который все берутся руками. Затем начинают осторожно отклоняясь назад растягивать в стороны. Далее можно:

- Всем присесть, а потом встать.
- Отпустить одну руку.
- Пустить вертикальную или горизонтальную волну (то есть покачать веревку).

Потом обсуждается поддержка друг друга и зависимость результата общего дела от каждого, поскольку если кто-нибудь или несколько человек отпустят руки, то упадут все, включая их самих. Важно помнить об аккуратности.

#### **«Енотова колыбель»**

Веревка в веревочном кольце перекрещивается несколько раз, образуется несколько петель. Каждый берет за образовавшуюся петлю. На петли ложится человек, его можно качать, подбрасывать.

#### **«Енотовы круги-2»**

Веревочное кольцо пропускается подмышками человека. Его ноги фиксируются на полу, чтобы не проскальзывали и человека медленно опускают почти до горизонтального положения, а потом поднимают. Страхующий кладет свою руку между полом и лицом человека, чтобы с одной стороны избежать слишком резкого касания пола, а с другой страховка от непредвиденного падения.

#### **«Бежать между шеренг»**

Группа стоит в две шеренги лицом друг к другу вытянув руки вперед. Человек проходит между шеренгами и в последний момент перед его лицом руки по очереди поднимаются вверх. Проходить можно либо с открытыми, либо с закрытыми глазами.

#### **«Бежать между шеренг – 2»**

Люди плотно стоят в две шеренги лицом друг к другу. Человек разбегается и бежит между двумя шеренгами. Люди стоят слишком плотно, и они по очереди расступаются перед ним, создавая эффект волны. Человек видит расступающуюся перед собой шеренгу лиц.

Техника безопасности:

Необходимо предупредить группу о необходимости внимательности. Прежде чем бежать, следует спросить группу, готова ли она и дождаться четкого ответа.

#### **«Салки на доверие»**

Часть группы лежит на полу на спине, а сверху над ними группа играет в салки.

#### **«Магнит»**

Люди стоят в шеренгу у стены, им говорится, что они к ней «прилипли». Один выходит в центр. Это «магнит». Он закрывает глаза, сосредотачивается и начинает «притягивать» людей к себе. Тот, кто чувствует, что его «выдернули из клея» присоединяется к магниту и они начинают тянуть вместе. Наблюдая порядок, в котором люди будут «отлипнуть» от стены можно смотреть на отношение группы к человеку «магниту».

### **Игры на контактность**

#### **«Поздороваться носами»**

За 1 минуту поздороваться с как можно большим количеством человек. Здраваться можно руками, носами, коленками, губками и т.д.

#### **«Рисуем на ладошках»**

Выполняется в парах. Ребята закрывают глаза, протягивают друг другу руки: один ладонями вверх, другой - вниз. Один представляет какой-то образ и пытается передать

его второму, поглаживая его ладонями (например: море, ветер, двое под фонарем и т.д.). Затем пары меняются.

#### **«Салки – обнималки»**

Игра типа салок, но с одним новым правилом: нельзя салить тех, кто стоит, крепко обнявшись. Но так стоять можно не более 7 с.

#### **«Дом – дерево – собака»**

*Материал:* бумага, фломастеры или кисточки с красками, повязки для глаз.

*Продолжительность игры:* 10 минут.

*Предполагаемое количество игроков:* в парах.

Каждая пара получает один фломастер или одну кисточку с красками, один ватман. Обоим участникам завязывают глаза. Каждая пара, работая только одним инструментом, должна нарисовать дом - дерево - собаку. При этом игроки не должны разговаривать друг с другом.

#### **«Определи на ощупь»**

Группа стоит в кругу. Нужно пройти и определить, у кого самые теплые руки (носы, уши...).

#### **«Остров – 1»**

Группе сообщается, что они оказались на необитаемом острове. Вдруг на горизонте они увидели корабль. Это их последний шанс, поэтому нужно постараться любым способом привлечь к себе внимание. После этого можно спросить у группы - кто кого заметил. Этот человек погибает палец, а потом смотрят, у кого пальцев больше.

#### **«Остров – 2»**

Группе нужно уместиться на «острове» - куске ткани. Причем «вода поднимается» - т.е. размер острова уменьшается. Уменьшать можно почти до бесконечности.

#### **«Бесконечное кольцо»**

Группа встает в круг и берется за руки. На руке у ведущего висит веревочное кольцо. Не разрывая рук все должны пролезть сквозь него (по кругу) и вернуть кольцо обратно. Второе кольцо можно пустить в другую сторону.

#### **«Слепой скульптор»**

Группа разбивается по три человека, и одному завязывают глаза. В это время второй из третьего "лепит" скульптуру. Затем "слепой" должен из второго слепить то же, что тот слепил из третьего.

#### **«Расслабление»**

В парах: встать спинами друг другу, «лечь» и расслабиться.

#### **«Мешочек»**

Группа встает кругом и, взяв друг друга под руки и протянув руки вперед, перебрасывает по кругу мешочек с горохом. Главное его не уронить т.к. в этом случае игра начинается с начала. Затем мешочек кидают через одного, потом через двоих.

#### **«Бревно дедушки Ленина»**

Группа ложится на пол, один человек перпендикулярно сверху, задача совместным вращением вокруг оси передвинуть его из начала ряда в конец. Руками помогать нельзя.

24. "Яблоко на веревке" - подвешивается на капроне и пара должна его съесть не пользуясь руками - проводится как соревнование пар. (Но можно группой - кто первый откусит - или по-очереди). Веселее когда они прыгают на одной ноге. Не попавший в группу - выбывает

#### **«Гусеница»**

Группа становится в линию. Каждый из группы подает свою руку заднему. Для этого играющие расставляют ноги на ширину плеч и подают руку назад между своих ног. При этом каждый также берет руку стоящего впереди. Группа начинает двигаться назад. При этом задний начинает ложиться на пол. Группа двигается назад до тех пор, пока все не

лягут на пол. Затем группе предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке.

#### **«Это мой нос»**

Что вы ответите человек, который указывает на свой локоть и говорит: «Это мой нос?». Ну, вы можете показать на свою голову и сказать: «Это мой локоть?», тогда он, возможно, покажет мне свою ступню и скажет: «Это моя голова». Задача как можно дольше продержаться и не запутаться.

#### **«Зоопарк»**

Члены группы встают в круг и держат друг друга под руки. Ведущий каждому говорит название животного. После этого ведущий громко называет одно из имен. Ребята с эти именем должны поджать ноги. Остальные должны удерживать их. Лучший эффект достигается при большом количестве одного из них.

#### **«Тутти – фрутти»**

Команда делится на два или более фронтов и выбирает себе имя – фрукт. Один человек стоит в центре и рассказывает какую-либо историю. Как только он использует одно из названий фронтов, члены этого фронта должны поменяться друг с другом. Если произносится «Тутти-фрутти», то все члены всех фронтов должны поменяться местами.

#### **«Палочка»**

Команда садится в круг и начинает передавать по кругу какой-то предмет, зажав его различными частями тела, меняя их. При падении игра начинается сначала.

#### **«Убийца»**

Группа стоит в кругу. Руки сцеплены за спиной. При этом левая рука согнута в локте и держит правую руку соседа слева. Ведущий, обходя круг снаружи, незаметно выбирает «убийцу», дотрагиваясь до его плеча. «Убийца» жмет руку соседа N раз. Сосед жмет следующему N-1 раз и т.д. Тот, кто получает одно, последнее, рукопожатие, считается убитым и выходит из круга. Задача группы – единогласно определить «убийцу». При неудачной попытке – «убийца» посылает новый «импульс».

#### **«Ноги в руки»**

Группа становится в линию. Каждый кладет одну руку на плечо стоящего впереди и поднимает одну ногу. Второй рукой задние подхватывают ногу передних. Задача – пропрыгать без разрыва определенное расстояние.

#### **«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. Разговаривать нельзя.

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

#### **«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, угрызения совести, 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.

#### **«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».

#### **«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.

#### **«Присоединиться»**

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»?

#### **«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.

#### **«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.

#### **«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 и т.п., но повторяться нельзя). Упражнение лишней раз подстегивает ребят для выражения своих добрых чувств по отношению к другим, убеждает в том, что существует множество вариантов для проявления хороших отношений.

#### **«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.

#### **«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.

#### **«Грани различия»**

Разделитесь на две пары. Попробуйте 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, передайте 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.

#### **«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:

1. О чем в основном говорят надписи на футболках;
1. что мы хотим сообщить о себе другим людям.

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

#### **«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.

### **Игры дискуссии**

#### **«Последствия»**

Игре под таким названием предшествует короткий разговор с группой об отличительной особенности человека в ряду биологических существ – способности предвосхищать события, предвидеть будущее путем логических операций, анализа события, поступка, привычки, слова, действия.

Фабула игры: субъект сообщает о совершенном действии, словах либо о каком-то пристрастии; перед ним возникают «Последствия» происшедшего; «Последствие-1» сообщает, что последует сейчас – сразу за совершенным действием; «Последствие 2» предупреждает, что ждет субъекта через неделю; «Последствие 3» – через месяц; «Последствие 4» рисует картину развития событий « зрелые годы»; «Последствие 5» сообщает об итоге, к которому придет субъект в конце жизни. Выслушав предсказания грядущего, субъект принимает решение: либо он отказывается совершать в дальнейшем проделанное, либо он утверждает в значимости для своей жизни того, что он совершает.

Так как содержание того, что делает субъект, написано на карточке, которую играющий выбирает из «корзины», то при отказе от действия на будущее играющий рвет карточку, а при утверждении своего поступка – оставляет карточку себе, в знак «присвоения» поступка.

Содержание веера предлагаемых карточек самое разнообразное, например: «Я принес и вручил цветы хорошему человеку»; «Я грубо надсмеялся над товарищем»; «Я помыл пол в квартире, пока мама находилась на работе»; «Я начал курить»; «Я люблю приврать, приукрасить, сболтнуть, прихвастнуть»; «Нашел чей-то кошелек и присвоил себе деньги»; «Я много читаю»; «Начал по утрам делать зарядку»; «Потихоньку списываю все контрольные работы у соседа», «Сказал некрасивой, что она некрасивая».

После того, как субъект оглашает свое поведение, перед ним поочередно встают Последствия одно за другим, произносятся: «Я твое последствие первое, и я говорю тебе...».

Игра обрывается по мере психологической необходимости, когда вы почувствуете, что игра достигла своего апогея.

Рефлексия проводится легким штрихом – что думалось во время игры?

Чтобы всем членам группы удалось активное участие, следует менять состав Последствий всякий раз, как только сменяется субъект действия.

*Предостережение:* ни в коем случае не допускать педагогических корректив предвидения – игра должна течь своим чередом, лишь тонкие педагогические реплики допускаются по завершении одного цикла – выбора субъекта.

### **«Кому нужно»**

Проблема игры – материальное и духовное в жизни человека.

Фабула: в полукруг собрались представители разных профессий и наук; перед ними предмет – они поочередно доказывают его возможную надобность для жизни представителей некоторых профессий; потом на месте предмета объявляется духовная ценность, и вновь круг собравшихся утверждает надобность этой духовной ценности; наблюдатели принимают решение, кому в наибольшей степени нужен предмет либо духовная ценность.

Заключительное решение содержит в себе философский вывод – если предмет нужен не всем, то духовные ценности – ценности всеобщие, всеобщее достояние.

Духовные ценности предлагаются из числа наивысших ценностей: общество, жизнь, природа, истина, красота, добро, человек и т.д.

Во время рефлексии выдвигается вопрос: «Что я извлек из нашего исследования?».

### **«Садовник»**

Игра служит педагогическим корректированием практики общения детей в группе, повышением уровня общения и научением их культуре взаимодействия.

Фабула игры: садовник планирует разместить цветы в саду; он приглашает разные цветы занять место на его клумбе; цветы могут отказать в просьбе, но могут и принять приглашение, в зависимости от того, каким образом произнесено приглашение.

Все присутствующие получают яркие цветные карточки с названием цветов. Тот кто играет роль садовника, обращается избирательно к цветкам до первого отказа. Победителем оказывается тот садовник, которому удастся разместить наибольшее количество цветов в своем саду.

На обороте полученной карточки указано, какие формы обращения особенно любит этот цветок. Если садовнику удастся использовать эту форму в ходе обращения к цветку, то у того появляется основание согласиться на просьбу. Например, на карточке «Роза» написано: «Любит, чтобы с ней говорили нежно», а на карточке «Гладиолус» - «Обязательно требует чтобы его как-то называли при обращении (сударь, господин, уважаемый и т.д.)» Но садовник не знает об этических причудах цветов, поэтому вынужден максимально использовать все формы этикета. Таким образом, игра становится своеобразным тренингом по этикету.

Чтобы игра не приняла жесткие ноты должного, педагогу ведущему игру, рекомендуется занять сторону садовника и сочувствовать ему при отказе цветка. Это несколько утешает проигрывающих в игре.

*Предостережение:* надо позаботиться, чтобы пропорциональное соотношение цветов мужского рода названия и женского рода имени обеспечило бы возможность играть как девочкам так и мальчикам.

## II. ВЕРЕВОЧНЫЙ КУРС

Веревочный курс (далее - "ВК") представляет собой серию тренинговых упражнений. "ВК" - это программа самообучения группы, в которой ее участники находят решения, руководствуясь лишь собственным опытом. В "ВК" нет места соревновательности. Важен успех и полученный опыт.

"ВК" может проводиться одновременно для нескольких групп. В каждой группе упражнение проводит специально подготовленный ведущий.

**Цель:** сплочение группы в процессе преодоления трудностей, создание атмосферы взаимного доверия и поддержки в коллективе.

**Участники:** оптимальное число участников в группе - 15 человек. Возраст участников - с 14 лет. Участники одеты в спортивную форму.

**Время проведения:** время выполнения упражнений не регламентируется. Группа самостоятельно решает: продолжать упражнение или начать выполнять следующее. При желании группа всегда может вернуться к невыполненному упражнению.

**Место проведения:** большая территория включающая участки леса и спорт площадку.

**Инвентарь:** деревья, веревки, футбольный, баскетбольный и волейбольный мячи, турник, шести.

**Обязательное требование "ВК":** обеспечение для его участников безопасности.

### **Функции ведущего:**

- в начале каждого упражнения зачитывает группе его задание и правила. При возникновении у участников вопросов, задание и правила повторно зачитываются без дополнительных объяснений. При выполнении задания действует принцип: "Разрешено все, что не запрещено", но участники должны сами догадаться об этом;
- во время выполнения упражнений не помогает и не мешает группе, помнит, что группа всего должна добиться сама на собственном опыте;
- во время прохождения группой "ВК" поддерживает хорошее настроение в группе, осуществляет страховку и организует ее силами самих участников.

### **Рекомендации организаторам:**

- организаторами "ВК" должны быть взрослые, прошедшие "ВК" в качестве участников;
- с целью обеспечения безопасности привлекать к оборудованию мест упражнений специалистов по работе с туристическим снаряжением;
- для осознания членами группы процесса ее развития следует организовать самоанализ действий группы.

Главные цели веревочного курса - командная работа и лидерство. Курс дает:

- выработку стратегии группой;
- творческий подход;
- самовыражение;
- результативное лидерство;
- уверенность в себе;
- решение проблем;
- преодоление себя.

#### **Варианты организации самоанализа:**

1. После каждого упражнения. Этот вариант наиболее приемлем при использовании "ВК" в качестве тренинга, когда наибольшее внимание уделяется психологическим аспектам взаимоотношений в группе. В ходе обсуждения участники группы делятся своими впечатлениями, отмечают трудности, которые они испытывали при выполнении упражнения.

2. В середине "ВК" и после него. Этот вариант наиболее распространен среди организаторов и используется при проведении "ВК" с целью сплочения коллектива, находящегося на начальной стадии формирования. В ходе обсуждения участники группы делятся своими впечатлениями, выявляют и анализируют трудности, которые группа испытывала при выполнении упражнений, и определяют пути их преодоления при выполнении последующих упражнений. После "ВК" участники группы подводят его итоги и отмечают изменения, произошедшие с группой в ходе его прохождения.

3. После всего "ВК". Данный вариант рекомендуется использовать только в случае, когда время на проведение "ВК" очень ограничено. В ходе обсуждения участники группы делятся своими впечатлениями, отмечают трудности, которые они испытывали при выполнении упражнения, что в действиях группы мешало их быстрому преодолению. Для эффективности этого варианта самоанализа важно в ближайшее время дать возможность группе использовать сделанные выводы в другой коллективной деятельности.

#### **Обращение к участникам перед началом "ВК"**

Дорогие друзья! Сейчас вам предстоит пройти серию испытаний, которая называется "Веревоочный курс". Испытания достаточно сложные, и, чтобы ваша группа успешно их преодолела, каждому из вас придется приложить максимум усилий. Некоторые испытания связаны с риском получения ссадин и более серьезных травм, поэтому вам необходимо постоянно помнить о технике безопасности, беречь и поддерживать друг друга. В начале каждого испытания будут зачитывать вам его задание и правила. Если у вас появятся вопросы, задайте их. Но по условиям "веревочного курса" инструктор имеет право только повторно зачитать задание и правила без дополнительных объяснений.

Если какое-либо испытание не удастся долго пройти, вы можете перейти к выполнению следующего. При желании вы всегда можете вернуться к не пройденному испытанию. Вам нужно постараться за отведенное время пройти как можно больше испытаний. Это будет непросто, но очень увлекательно. Помните, что от вклада каждого в достижение общей цели зависит успех группы. Вы - справитесь, если будете одной командой.

## Упражнения для "ВК"

### «Паутина»

*Исходные условия:* между деревьями натянута веревка в виде паутины. Расстояние между деревьями - 2,5 метра. Верхняя веревка - на высоте 1,5 метра над землей. Нижняя - на высоте 0,3 метра. Ячейки "паутины" такие, чтобы в них можно было каким-то образом пролезть участнику. Число ячеек на два - три меньше числа участников. Группа находится по одну сторону от "паутины".

*Задание:* пролезть всей группе сквозь "паутину".

*Ограничения:*

- сквозь одну ячейку может пролезть только один человек;
- над "паутиной" и под ней могут пролезть два участника;
- обходить "паутину" нельзя ни в ту, ни в другую сторону;
- нельзя касаться "паутины" (веревки);
- при касании любым участником "паутины" (веревки) упражнение выполняется всей группой с самого начала.

*Примечание для ведущего:*

Использовать ячейки "Паутины" вторично разрешается, если участников больше чем ячеек, и только после того, как будут использованы все ячейки по одному разу.

### «Колодец» (Треугольник)

*Исходные условия:* между тремя деревьями на высоте 1,5 метра натянута веревка. Расстояние между деревьями - 2 метра. Внутри "треугольника" лежит прочная палка длиной 1,5 метра, способная выдержать на себе взрослого человека. Группа находится внутри "треугольника" ("колодца").

*Задание:* всей группе выбраться из "колодца" через "верх" над веревками.

*Ограничения:*

- нельзя касаться веревки и пролезать под ней;
- при касании любым участником веревки упражнение выполняется всей группой с начала.

### «Бревно» (Обрыв)

*Исходные условия:* вся группа встает в шеренгу на бревно, скамейку (шириной 20 сантиметров и длиной 7-8 метров).

*Задание:* Начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке.

*Ограничения:* при касании земли любым участником упражнение выполняется всей группой с начала.

### «Маятник»

*Исходные условия:* между двумя деревьями на высоте 3,5-4 метров натянута прочная веревка. Расстояние между деревьями - 2,5 метра. К середине веревки привязана висящая вертикально прочная веревка с узлами в нижней части. Нижний конец висящей веревки - на высоте 0,5 метра над землей. Параллельно натянутой между деревьями веревке на земле чертятся две линии на расстоянии 1,5 метра от деревьев. Расстояние между линиями - 3 метра. Группа находится за одной из линий.

*Задание:* всей группе переправиться за другую линию. Кроме того, каждому члену команды нужно перенести емкость с водой, не пролив ни единой капли.

*Ограничения:*

- нельзя касаться земли между линиями;
- нельзя обходить деревья;
- нельзя проливать воду;
- нельзя перепрыгивать;

- при касании любым участником земли между линиями упражнение выполняется всей группой с начала.

#### **«Стена»**

*Исходные условия:* отвесная стена высотой 2,5 метра и шириной не менее 3 метров.

Группа находится с одной стороны стены.

*Задание:* всей группе перебраться через стену.

*Ограничения:*

- обходить стену нельзя;
- одновременно стены не могут касаться несколько участников.

#### **«Крокодил»**

*Исходные условия:* участники садятся на землю (пол) вплотную друг за другом, вытянув в стороны ноги. Руки участников подняты над головой и согнуты в локтях. Первый участник встает и ложится спиной на руки сидящих за ним, скрестив свои руки на груди. Участники передают его на руках в "хвост" группы.

*Задание:* переправить таким образом всех участников.

*Ограничения:*

- переправляющим участникам нельзя вставать;
- переправляемый участник не должен касаться земли (пола);
- при падении или касании земли (пола) передаваемым человеком упражнение выполняется всей группой с начала.

#### **«Качающееся бревно»**

*Исходные условия:* бревно длиной 2,5 - 3 метра и диаметром 0,4 метра подвешено за концы прочными веревками на высоте 0,2 метра над землей. Веревки крепятся к деревьям, расстояние между которыми 3,5-4 метр. К дереву, у которого находится группа, прислонена прочная палка длиной 1,5 метра.

*Задание:* всей группе переправиться по бревну за другое дерево.

*Ограничения:*

- можно использовать палку длиной 1,5 метра;
- нельзя касаться земли между деревьями;
- переходить от дерева к дереву можно только по бревну;
- при касании любым участником земли между деревьями упражнение выполняется всей группой с начала

#### **«Тать»**

*Исходные условия:* на земле начерчены две параллельные линии, расстояние между которыми 25 метров. У одной линии лежат три жерди длиной 4,5 метра и диаметром 10 -15 см. Перед этой линией находится группа.

*Задание:* всей группе переправиться за другую линию.

*Ограничения:*

- можно использовать три жерди;
- при касании любым участником земли между линиями упражнение выполняется всей группой с начала.

#### **«Откос»**

*Исходные условия:* участники встают в колонну вплотную друг за другом. Ведущий с помощью одной веревки затягивает петли на правой ноге каждого участника (на уровне щиколотки). Длина веревки 10 метров.

*Задание:* не разрывая петель, пройти 100 метров.

#### **«Квадрат»**

*Исходные условия:* на земле начерчен квадрат со стороной 1 м.

*Задание:* уместиться всей группой внутри квадрата.

*Ограничения:*

- не заступать за его стороны;
- продержаться в таком положении не менее 10 секунд.

#### **«Прыжок с шестом»**

*Исходные условия:* яма (канавка) глубиной 1 метр и шириной 2,5 метра. По краям ямы начерчены две параллельные линии, расстояние между которыми равно 3 метрам. Группа находится за линией, у которой лежит деревянный шест длиной 2,5 метра и диаметром 10 см.

*Задание:* переправиться всей группе через яму за противоположную линию с помощью шеста.

*Ограничения:*

- нельзя перепрыгивать яму;
- при касании любым участником земли между линиями упражнение выполняется всей группой с начала.

#### **«Гусеница»**

*Исходные условия:* участники встают в колонну друг за другом. Каждый участник ставит ноги на ширине плеч и подает правую руку между ними стоящему позади, при этом левой рукой берет правую руку стоящего впереди.

*Задание:* всей группе сесть на пол, а затем подняться, не расцепляя при этом рук.

*Ограничения:* при расцеплении рук любых участников упражнение выполняется всей группой с начала.

#### **«Электроцепь»**

*Исходные условия:* участники садятся в круг на землю (пол), касаясь сидящих рядом ступнями и держась за руки.

*Задание:* всем участникам одновременно (синхронно) встать, не расцепляя рук и не меняя положения ступней.

*Ограничения:* при расцеплении рук или несинхронном подъеме всех участников упражнение выполняется всей группой с начала.

#### **«Пенальти»**

*Исходные условия:* на расстоянии 10 м. перед футбольными воротами шириной 3 м. установлен футбольный мяч.

*Задание:* группе забить ногой мяч в ворота 15 раз подряд с расстояния 10 м.

*Ограничения:* при промахе счет забитых мячей идет с начала.

#### **«Баскетбол»**

*Исходные условия:* группа находится на баскетбольной площадке.

*Задание:* каждому участнику с линии штрафного броска забросить в баскетбольную корзину баскетбольный мяч два раза.

#### **«Подтягивание»**

*Исходные условия:* группа находится перед турником.

*Задание:* подтянуться всей группе 100 раз, при этом каждый участник должен попытаться подтянуться.

#### **«Волейбол»**

*Исходные условия:* участники стоят в кругу лицом друг к другу. Ведущий подает им волейбольный мяч.

*Задание:* группе сделать 25 касаний по правилам волейбола.

*Ограничения:*

- участник не может касаться мяча два раза подряд;
- каждый участник должен коснуться мяча;
- при падении мяча или нарушении условий задания счет касаний идет сначала.

#### **«Узелки»**

*Задание:* участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. *Задача:* не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг.

#### **«Биг – мак»**

*Исходные условия:* большая площадка.

Организуем большой круг. Разбейте команду на пары и попросите каждую пару выбрать словосочетание из двух слов, которые традиционно употребляются вместе (например, один партнер говорит: "Биг", - другой: "Мак"; один: "Ореховые", - другой: "Масло" и т.д.). Затем объясните, что по условиям игры, нужно закрыть глаза и не открывать их до конца события, и, кроме того, можно произносить только свое выбранное слово. Теперь ведущий перемешивает команду так, чтобы партнеры были далеко друг от друга. Партнеры с закрытыми глазами, выкрикивая свое слово, находят друг друга. Как только пара воссоединилась, отведите ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершению задания, каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание.

#### **«Сидячий круг»**

Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо.

*Задание:* Нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча находящегося сзади человека.

#### **«Отжимания»**

Разбейтесь на группы по 4 человека. Ваша задача - отжаться от земли, чтобы в нее упирались только ваши руки, и продержаться не меньше 5 секунд.

\* *Подсказка инструктору:* удобнее всего будет выполнять отжимания, если группа ляжет на землю лицом вниз так, чтобы образовался квадрат, стороны которого образованы телами (ноги одного лежат на спине соседа).

Ведущему необходимо узнать у детей, есть ли у них проблемы со спиной?

#### **«Все на борт»**

*Оборудование:* любая обозначенная площадка (банкетка, стул, брусок).

Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины. Нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять секунд. Второй этап: нужно сделать то же самое на площадке меньшей величины.

#### **«Тролли»**

*Оборудование:* тролли - небольшая дощечка, брусок или другой вспомогательный предмет.

Обозначить две параллельные линии, находящиеся на расстоянии не меньше трех метров друг от друга. Задача команды - переправиться от одной линии до другой, не касаясь земли, используя тролли.

#### **«Прогулка слепых»**

Пусть каждый участник закроет глаза повязкой. Когда все глаза закрыты расскажите ребятам, что мы собираемся в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться наш взгляд. Попросите положить правую руку на плечо впереди стоящего. Медленно начните путешествие по выбранному маршруту, включая залезание на пеньки, возвышенности, пролезание под низко нависшими деревьями и ветками, протискивание между деревьями и т.д. Финишируйте на каком-нибудь тесном (но безопасном!) месте.

\* *Подсказка инструктору:* выполнять это упражнение следует в полном молчании. Следует выбрать знак для обозначения опасности (пожимание, хлопок по плечу и др.).

#### **«Монстр»**

*Подготовка этапа:* Место очищается от камней и палок (или выбирается ровное без камней и палок) проводятся две черты на расстоянии около 15-20 метров друг от друга.

*Задание:* Вы должны одновременно переправиться от этой черты до той черты (расстояние на местности около 15-20 метров) используя не более  $X^*$  точек касания с поверхностью. Одна нога, одна рука, один используемый предмет – одна точка касания.

*Примечание:* Кол-во точек ( $X$ ) определяется по формуле

Легкий вариант: число участников / 2. (т.е., например, на 10 человек - 5 точек)

Трудный вариант: число участников / 2 – 1 (2 или 3)

#### **«Слепой треугольник»**

*Подготовка этапа:* Веревка длиной около 5 -10 метров связывается в кольцо и кладется на землю. В случае необходимости подготовить платки, чтобы завязывать глаза.

*Задание группе:* Вы должны с закрытыми глазами растянуть веревку в равносторонний треугольник.

*Примечание:* Ведущий может дать группе  $X$  попыток, за которые группа должна выполнить упражнение, или оно считается не пройденным.

Задача имеет математическое решение. После того, как группа сообщает, что треугольник готов, ведущий проверяет, действительно ли он равносторонний.

*Можно вводить дополнительное условие:* упражнение выполняется всеми участниками.

#### **«Летающие яйца»**

*Подготовка этапа:* Ведущий обеспечивает группу несколькими листами бумаги (тетрадной или писчей, сырым куриным яйцом, иголкой с нитками (ниток немного, в сумме не более 2-3 метров), пластиковым или бумажным стаканчиком. К этому добавляется некоторое количество прелых листьев, мха или еще чего-нибудь мягкого. Для этапа нужна скала с отрицательным углом или иная возвышенность метров 15- 20 с которой можно бросать.

*Задание группе:* Вы должны сбросить это яйцо со скалы так, чтобы оно не разбилось. Вы можете использовать только те предметы, которые у вас есть.

*Примечание:* Если группа достаточно успешна, стаканчик можно не давать, т.к. он может быть сделан из бумаги.

#### **«Логический лабиринт»**

*Подготовка этапа:* Ведущий мысленно или на листе бумаги рисует простой лабиринт.

Кривая линия – единственный путь выхода. Участники находятся в «А» - точке входа и должны «выйти» через Б-точку выхода по линии, соединяющей А и Б.

*Задание группе:* Вы стоите у входа в лабиринт. Он существует только в нашем воображении. Вы можете говорить мне как вы идете (прямо, налево, направо, вперед, назад). Если вы сделали неверный шаг, вы возвращаетесь назад. Каждый участник группы должен будет пройти правильным маршрутом, если ошибается хотя бы кто-то один, все возвращаются назад.

*Примечание:* Если лабиринт сложный (или группа не очень успешна), можно разрешить пользоваться бумагой, чтобы участники могли по ходу рисовать правильный путь (но листок ведущего им не показывается).

#### **«Переправа»**

*Подготовка этапа:* Необходимы две большие жерди (на которые сможет встать вся группа и две веревки (размер примерно в 1,5 -2 раза больше жердей), которые привязываются к каждой из жердей с двух концов. На местности проводится две черты (расстояние 15-20 метров)

*Задание группе:* Вы должны переправиться от этой черты до другой, все вместе, используя эти палки. Нельзя касаться земли частями тела.

*Примечание:* Для упрощения этапа можно разрешить использовать другие палки, как лыжные палки (сами жерди в упражнении используются как лыжи)

### **«Расходящиеся бревна»**

*Подготовка этапа:* Два бревна или жерди (длина около 5-10 метров) кладут на землю под углом примерно 20-30 градусов на расстоянии друг от друга.

*Задание группе:* Перед вами два расходящихся бревна. Вы должны пройти по ним парами держась за руки, лицом друг к другу. Если хотя бы одна пара не проходит все возвращаются назад.

*Примечание:* Важно прикинуть максимальное расстояние между бревнами так, чтобы этап был, в принципе, проходим.

### **«Траст – фол»**

Постройте команду в две линии так, чтобы обе группы стояли лицом друг к другу. Попросите снять часы, кольца, браслеты, вытянуть руки вперед, согнуть их в локтях (угол 90 градусов). Руки чередуются между собой, образуя "колыбель" для падающего. Ладони обращены вверх и ни в коем случае не сцеплены ни между собой, ни с руками соседа сбоку или напротив. Колени страхующих слегка согнуты. Поставьте сильных ребят на то место, куда придется наибольший вес падающего и, чтобы ни случилось, нельзя убирать рук во время падения участника.

Руководитель (Маэстро) находится вне линии, он проверяет падающего: торс и ноги должны быть абсолютно прямыми, как струнка, руки - скрещены на груди и сцеплены в замок, голова немного откинута назад, попросите снять очки и вынуть предметы из карманов.

Слова, которые обязательно должны быть сказаны перед падением:

- 1) ПАДАЮЩИЙ: "Готовы страхующие?"
- 2) СТРАХУЮЩИЕ: "Страхующие готовы"
- 3) МАЭСТРО: "Падай".

После приземления покачайте товарища на руках.

*Заключение:* это упражнение на доверие и снятие комплексов. Попросите каждого поделиться опытом и чувствами, т.к. ощущение каждого индивидуальны. Начните обсуждение, сказав:

- Что вы чувствовали перед самым началом падения, во время падения и после?
- Что можно сделать, чтобы создать доверительную атмосферу в коллективе?

На этом "Веревоочный курс" закончен. Результаты этой программы вы получили. Все ли смогли выполнить упражнение? Никто не остался в стороне?

## **III. ЛИДЕРЫ И ЛИДЕРСТВО**

### **Теория лидерства**

«Есть только один способ, заставить людей следовать за вами, а именно: двигаться вперед быстрее, чем они».

(Ф. Пикабла)

Склонность к лидерству проявляется в раннем детстве и развивается как качество личности, проявление которого является средством самоутверждения и самоопределения личности.

Трудно представить человека, который не стремился бы к достижению высшего результата.

Лидер – ведущий – человек, способный повести за собой, пробудить интерес к делу. Очень часто путают понятия «лидер» и «организатор».

Организатор – тот, кто управляет конкретной деятельностью, решает как делать, объединяет людей для совместного дела.

Лидер выдвигает деятельность. А какие же качества определяют лидера? (по А. Н. Лутошкину)

- компетентность – знание того дела, в котором человек проявляет себя как лидер;
- активность – умение действовать энергично, напористо;
- инициативность – творческое проявление активности, выдвижение идей, предложений;
- общительность – открытость для других, готовность общаться, потребность иметь контакты с людьми;
- сообразительность – способность доходить до сущности явлений, видеть их причины и следствия, определять главное;
- настойчивость – проявление силы воли, упорства, умение доводить дело до конца;
- самообладание – способность контролировать свои чувства, свое поведение в сложных ситуациях;
- работоспособность – выносливость, способность вести напряженную работу;
- наблюдательность – умение видеть, мимоходом отличать важное, замечать детали;
- самостоятельность – независимость в суждениях, умение брать ответственность на себя;
- организованность – способность планировать свою деятельность, проявлять последовательность, собранность.

Этими качествами обладают не только лидеры, но и те, кто может ими стать.

### **Специфические качества лидера**

(своеобразные индикаторы лидерского таланта)

#### **1. Организаторская проницательность.**

Тонкая психологическая избирательность. Способность понять другого человека, проникнуть в его внутренний мир, найти для каждого его место в зависимости от индивидуальных способностей, настроения.

#### **2. Способность к активному психологическому воздействию.**

Разнообразие средств воздействия на людей в зависимости от индивидуальных качеств, от сложившейся ситуации.

#### **3. Склонность к организаторской работе, лидерской позиции, потребность брать активность на себя.**

Авторитет лидера создается многими факторами:

- отличным знанием своего дела;
- уважением к ребятам;
- высокими морально – эстетическими качествами.

Лучшего лидера всегда отличает доброжелательность, умение вступать с ребятами в широкое общение.

Следует отметить, что основными типами лидерства являются эмоциональное и интеллектуальное лидерство. Не последнее место в коллективе занимает лидер-организатор.

Игры на выявление лидера помогают руководителю объединения (детского коллектива) в первые дни определить наиболее активных и деятельных ребят. Руководитель только даёт задание и наблюдает за процессом его выполнения, ребята всё делают сами. В играх лидеры стараются руководить общим процессом.

- построиться по признаку (росту, цвету глаз, алфавиту имён и т.д.);
- построить машину из участников, т. е. каждый человек должен быть какой-то частью машины;
- хором сказать одно слово (в качестве усложнения можно потребовать хором сказать одно слово не договариваясь);

- собрать экипаж, т. е. выбрать капитана, штурмана, старшего помощника и т.д., "зайцев", пассажиров;

У каждого лидера есть свой «почерк», своя манера, свой способ в организации коллективных дел. Эти свойственные лидеру приёмы воздействия на личность или на группу называют стилем работы.

**А.Н. Лутошкин выделяет стили:**

1. *РАЗЯЩИЕ СТРЕЛЫ*. Призывающий, настаивающий, жёстко требующий. Эффективен в только ещё складывающихся коллективах.

2. *ВОЗВРАЩАЮЩИЙСЯ БУМЕРАНГ*. Советующий, консультирующий, коллегиальный, требующий. Эффективен в сложившихся коллективах.

3. *СНУЮЩИЙ ЧЕЛНОК*. Уговаривающий, просящий, компромиссный. Эффективен в зависимости от ситуации.

4. *ПЛЫВУЩИЙ ПЛОТ*. Соглашающийся, уступчивый, не вмешивающийся. Эффективен только как вспомогательный.

Возможно, вы найдёте полезными для работы советы будущим лидерам английских учёных *М.Вудсона и Д.Френсиса*:

1. *УСТАНОВИТЕ ЯСНЫЕ ЦЕЛИ*. Умные коллективы часто сами находят путь, если знают, к чему надо прийти.

2. *НАЧИНАЙТЕ С МАЛОГО*. «Большой дуб вырастает из маленького жёлудя». Успех укрепляет доверие и создаёт основу для нового успеха. Люди предпочитают идеи, в которых они могут разобраться.

3. *ПРЕЖДЕ ЧЕМ ДЕЙСТВОВАТЬ, ДОБЕЙТЕСЬ СОГЛАСИЯ*. Причастность вырастает из понимания. Без согласия почти ничего нельзя изменить. Достижение согласия требует немалого времени.

4. *СОСТАВЬТЕ РЕАЛЬНЫЙ ГРАФИК*. «Москва не сразу строилась». Научиться – означает от чего-то отучиться. Культурный уровень меняется очень медленно.

5. *СОВЕТУЙТЕСЬ ЧАСТО И ИСКРЕННЕ*. Люди могут сказать много ценного. Когда вы советуется, то тем самым укрепляете согласие. Советоваться – это не форма, а содержание. Манипулирование подрывает возможность создать коллектив

6. *СВЯЖИТЕ СОЗДАНИЕ КОЛЛЕКТИВА С ОРГАНИЗАЦИОННОЙ РАБОТОЙ*. Люди с большей готовностью пойдут на эксперимент, если это не требует большого объёма дополнительной работы. Для создания коллектива используйте возможность регулярных заседаний и обычных заданий. Положительные результаты будут очевиднее.

7. *СМЕЛО ВСТРЕЧАЙТЕ «ПОЛИТИЧЕСКИЕ» ПРОБЛЕМЫ*. Не кладите сложные вопросы под сукно. Будьте реалистом в своих планах. Если вы будете играть в политику, то дискредитируете свои усилия.

8. *ПООЩРЯЙТЕ ОТКРЫТОСТЬ И ИСКРЕННОСТЬ*. С глубоко укоренившимися предрассудками и взглядами легче справиться, если обсуждать их открыто. Не подавляйте дискуссии.

9. *НЕ ВЫЗЫВАЙТЕ ЛОЖНЫХ НАДЕЖД*. Обещать легче всего. Невыполненные обещания дискредитируют вас.

10. *ЕСЛИ НУЖНО, ПЕРЕСТРОЙТЕ СВОЮ РАБОТУ*. Организационная работа требует времени. Создание коллектива может увеличить индивидуальный объём работы.

11. *ПОМНИТЕ, ЧТО НЕИЗВЕСТНОЕ ПУГАЕТ БОЛЬШЕ, ЧЕМ ИЗВЕСТНОЕ. ПОМНИТЕ, ЧТО РАЗВИТИЕ В ОСНОВНОМ САМОРЕГУЛИРУЕТСЯ*. Если проблему изложить вслух, она уже не кажется страшной. Возраст, способности и взгляды создают ограничения. В конечном счете, мы сами отвечаем за своё развитие.

12. **ПОМНИТЕ, ЧТО «ВЫ МОЖЕТЕ ЗАГНАТЬ ЛОШАДЬ В ВОДУ, НО НЕ МОЖЕТЕ ЗАСТАВИТЬ ЕЁ ПИТЬ».** Людей нельзя заставить изменить отношение. Людей можно заставить притворяться, будто они меняются.

13. **ПОМНИТЕ О ТЕХ, КТО ВНЕ ИГРЫ.** Зависть может помочь развитию. Люди любят сами быть участниками.

14. **ПОМНИТЕ, ЧТО СОЗДАНИЕ КОЛЛЕКТИВА МОЖЕТ ВЫЗВАТЬ ДРУГИЕ ПРОБЛЕМЫ.** Другие группы людей могут почувствовать опасность. Отдельные единомышленники могут перерасти свои нынешние функции.

15. **ПРИ СОЗДАНИИ КОЛЛЕКТИВА ИСПОЛЬЗУЙТЕ И ВОЗМОЖНОСТИ.** Может иметь место индивидуальное развитие. Новые идеи порождают дальнейшее творчество. Существующие системы и методы могут оказаться под вопросом. Делегируйте (передавайте) полномочия. У людей разные сильные стороны и опыт. Делегирование полномочий обычно означает развитие.

16. **ПРИНИМАЙТЕ ПОМОЩЬ ИЗВНЕ, ЕСЛИ ЭТО НЕОБХОДИМО.** Тщательно выбирайте, к кому обратиться. Принимайте на себя ответственность за свои действия. У каждого человека со стороны свой взгляд на проблему и свой опыт. Люди со стороны не участвовали в организационной работе. Человек извне скорее окажется беспристрастным.

17. **УЧИТЕСЬ НА ОШИБКАХ.** Признавайте свою неправоту. Регулярно анализируйте ход дела. Поощряйте обратную связь – это самое ценное, что вам могут дать коллеги.

18. **ДЕЛАЙТЕ ТО, О ЧЁМ ВЫ ГОВОРИТЕ.** Дела говорят сами за себя.

### **Игры на выявление лидера**

#### **«Большая семейная фотография»**

Предлагается, чтобы ребята представили, что все они – большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается «дедушка» он тоже может участвовать в расстановки членов «семьи». Более никаких установок для детей не даётся, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постойте и наблюдайте за этой занимательной картиной. Роль «фотографа» и «дедушек» обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других «членов семьи». Вам будет очень интересно наблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения. После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трёх. На счёт «три!» все дружно и очень громко кричат «сыр».

#### **“Веревочка”**

Игра на выявление лидерских качеств. Для проведения этой игры возьмите веревку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо (длина веревки зависит от количества участвующих). Участники встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга.

Задание: “Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, 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 продолжить, усложняя задачу, и предложить построить квадрат, звезду, шестиугольник и т.д.

#### **"Напиши зверя"**

Каждый пишет на бумажке какое-нибудь животное, никому его не показывая. После того, как все животные написаны, все по очереди их зачитывают. После этого предлагается, не общаясь друг с другом, еще раз написать какое-нибудь животное.

Итоговая цель: у всех должен оказаться один и тот же зверь (это надо объяснить после первого круга)

Позволяет выявить оппозицию, явных и теневых лидеров.

#### **«Пальцы»**

На счет "три" все выбрасывают на руках какое-нибудь количество пальцев. Повторяется до тех пор, пока все не выкинут одно и то же число пальцев.

#### **«Ехали цыгане»**

*Продолжительность игры:* 10 -20 минут.

*количество игроков:* две группы по 10 человек.

Ведущий предлагает ребятам построить цыганскую повозку, состоящую из телеги, тройки лошадей, стен телеги, крыши, колес, извозчика, пассажиров, жеребенка на привязи. Время на подготовку задания 3 - 5 минут. Интерпретация:

Кучер - на данный момент главный лидер - организатор

Стены и крыша - те, на кого можно положиться, хорошие исполнители

Колеса, телега, лошади - те, на ком все стремятся "ехать", и кто способен везти, то есть лидеры меньшего ранга.

Жеребенок - "выпавший", но с претензиями на лидерство.

Пассажиры - основная масса.

По окончании игры необходимо опросить ребят, все ли согласны с таким распределением ролей и на какое место они претендуют.

#### **«Положи руку»**

*Оборудование:* стулья.

*Продолжительность игры:* 10 -20 минут.

Предполагаемое количество игроков: 20 человек.

Ребятам предлагается положить всем сразу правую ладонь на плечо тому человеку в семейке, который им более всего симпатичен (душа семейки), а левую на плечо том, кого они бы хотели видеть командиром. Ведущий определяет, кто есть кто подсчетом рук.

#### **“Индикатор”**

У вас есть 4 типа движений: руки вверх, присесть, сойтись в центр, разойтись по стенам. Ваша задача, чтобы максимальное число людей сделали одно и то же. Потом отнимаем голос. Потом - жесты. Потом - мимику и многозначительные взгляды.

(Внимательное наблюдение за группой позволяет узнать, кто выпадает, кто лидер, кто подчиняется.)

#### **“Искра”**

Все участники сидят в кругу. Задача как можно быстрее всем хлопнуть по очереди в ладоши так, чтобы получилось очень-очень быстро.

#### **“Карабас”**

Для проведения игры детей рассаживают в круг. Руководитель (игротехник) предлагает условия игры: “Я покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете не договариваясь встать со стульев, причем столько человек, сколько я покажу пальцев”.

Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу “счастливых”. Безынициативной является та группа ребят, которая не встает вообще.

Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.

## **Игры на командную работу и выявление лидеров**

### **«Выкинуть на пальцах»**

Всей группе на "раз-два-три" надо выкинуть на пальцах такие цифры, чтобы их сумма равнялась заданной ведущим. Упражнение повторяется до результата.

### **«Прыжок»**

Вся группа должна одновременно прыгнуть вперед не сговариваясь.

### **«Синхронное действие»**

Группа по команде поднимает руки, затем без команды должна одновременно опустить их. То же можно делать со стульями: не сговариваясь молча вместе встать, обойти вокруг стула (синхронно) и одновременно сесть.

### **«Посчитать до...»**

Группа должна по порядку посчитать до N (либо равное, либо большее числа участников), причем каждую цифру должен произносить только один человек. Договариваться, кто, что произносит нельзя. Как только какое-то число произносят несколько человек одновременно или долго не произносит никто, счет начинается с начала. Каждый человек должен произнести хотя бы одно число.

### **«Буква»**

Не разговаривая, сложить из стульев какую-то фигуру (например, букву "ю"). Можно проводить на время.

### **«Сиамские близнецы»**

Два человека стоят упершись спинами друг в друга. Нужно вместе сесть и вместе встать. То же самое - стоя лицом друг к другу и взявшись за руки и отклонившись назад. Вариант упражнения - группа из нескольких человек, стоящих в кольце.

### **«Узел»**

Каждый из группы держится за веревку. Задача - завязать веревку в узел. Отпускать руки нельзя, можно только перемещать вдоль веревки (если кто-то отпускает руки, упражнение начинается с начала). Вариант - потом развязать завязавшийся узел с теми же правилами. Вариант - развязать узел, завязанный ведущим.

### **«Тарелочки – 1»**

Группе дается несколько тарелочек. Группа должна, не наступая на ковер, переправиться по тарелочкам через него. Условие: на каждой тарелочке должна постоянно находиться хотя бы одна нога. Иначе тарелочка отбирается.

### **«Поиск обуви»**

Все стоят в кругу. Закрыв глаза, снимают обувь и перемешивают. Не трогая руками надо найти свою (ногами).

### **«Муравьиная тропа»**

Группа разбивается на две части и встает на длинную доску по обе стороны от середины. Задача - двум подгруппам поменяться местами. Если кто-то наступает на землю или касается земли, упражнение начинается с начала.

### **«Ковер»**

Вся группа стоит на коврике. Нужно перевернуть его на другую сторону. Если кто-то наступил на пол - упражнение начинается с начала.

### **«Веревочка за руки»**

Веревочка натянута чуть ниже пояса самого высокого человека в группе. Группа стоит взявшись за руки. Задача - всем пройти над веревочкой, не задев ее. Примечание: чтобы шла групповая работа, следует либо ввести правило, что прыгать нельзя, либо ввести "слепых", "немых" людей.

### **«Тарелочки по кругу»**

Тарелочки расположены по кругу, их число равно числу участников. Нужно, не наступая на пол, всем одновременно пропрыгать круг с тарелочки на тарелочку. Размеры тарелок подбираются так, чтобы на каждой помещался только один человек.

#### **«Осьминожка»**

К кольцу привязаны длинные веревки, в кольцо кладется теннисный мячик. Задача - не уронив мячик, обнести его вокруг колонны (пронести над полом). Вариант: в большом кольце воздушный шарик.

#### **«Фиксация»**

Все играющие встают в круг. Каждый участник выбирает любого человека стоящего в кругу себе в пару, никому об этом не говоря. Ведущий 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. Ведущий громко вслух считает до 15, на каждый счет делается один шаг. Игра позволяет выделить эмоциональных лидеров, группировки, которые есть в коллективе, определить уровень сплоченности. Сразу же после проведения игры необходимо провести обсуждение.

#### **«Орехи»**

Каждому человеку в группе дается грецкий орех. Нужно внимательно его осмотреть и запомнить. Затем орехи складываются в общую кучу и перемешиваются (для усложнения можно добавить еще орехов). Каждый должен найти свой орех. Более сложный вариант - то же самое с закрытыми глазами. Затем у каждого по кругу спрашивается, как он определил свой орех. На обсуждении обычно говорится, что сначала все люди кажутся одинаковыми, а на самом деле очень сильно различаются. И очень часто за жесткой, некрасивой оболочкой скрывается что-то нежное и ранимое.

#### **«Рукопожатие»**

Все ребята встают в тесный круг и вытягивают вперед правую руку. По сигналу ведущего каждый находит себе пару – «партнера по рукопожатию».

#### **«Зеркало»**

Игра по парам. Необходимо повторять все движения партнера (произвольные). Игра развивает навыки невербального взаимодействия.

#### **«Разговор руками»**

Участники игры садятся парами друг против друга с завязанными глазами. Все рассаживаются так, чтобы партнеры не знали друг друга.

Руками нужно: - поздороваться;

- поссориться;

- помириться;

- попрощаться.

После этого повязка снимается, и партнеры обмениваются впечатлениями.

#### **«Встаньте в круг»**

Участники собираются тесной кучкой вокруг ведущего. Он командует «Начали!» и все делают следующее: закрыв глаза начинают двигаться в любую сторону, стараясь при этом ни на кого не наступать. Кроме этого каждый жужжит как пчела.

Через некоторое время, после хлопка ведущего все замолкают и застывают на том месте, где застал их хлопок ведущего. После этого ведущий хлопает дважды. Задача игроков – не открывая глаз и не прикасаясь ни к кому руками, строиться в круг. Это должно проходить в полной тишине, иначе играющим не удастся почувствовать ни людей, стоящих рядом, ни формы круга. Когда ведущий хлопает в ладоши трижды, работа должна быть закончена.

Итогом игры будет фигура, нарисованная на бумаге, которая и будет отражать степень несогласованности в группе.

### **«Кельтское колесо»**

По легенде древних кельтов все люди делятся по сторонам света.

Люди с Севера - это люди действия. Лидеры, которые делают дело. Люди, которые идут к цели любыми путями, не оглядываясь на средства, их мало интересует атмосфера, которая царит вокруг.

Люди с Запада - это люди расписаний, расчетов, точности, дисциплины. Их часто обвиняют в бесчувственности.

Люди с Востока - это люди творчества. Много идей, но при этом они не занимаются их реализацией.

Люди с Юга - обеспечивают теплые отношения и комфорт в группе. Атмосфера в группе важнее поставленной цели, движения вперед.

По легенде Древних кельтов, для достижения гармонии в каждой группе, а также в каждом человеке должны присутствовать все стороны света, хотя какая-то и преобладает. Это и представляет собой замкнутое кельтское колесо.

Члены группы разделяются на подгруппы по своей предрасположенности по сторонам света. Если человек колеблется, ему предлагают выбрать сторону света, к которой он относит себя в настоящий момент.

#### **Этапы:**

1. 7-10 минут на подготовку.

Каждая сторона света представляет себя, делает рекламу своих качеств.

2. Каждая группа рассказывает отрицательные стороны других частей света и выслушивает про свои негативные черты.

3. Каждая группа отвечает на вопрос: почему бы она не могла обойтись без других сторон света.

4. Группа рассматривает, как наилучшим образом организовать разделение обязанностей по людям соответствующих сторон света для решения общих задач. Если в группе не оказывается какой-то стороны света, то на выступлениях ее роль берет на себя ведущий, а внимание группы обращается на то, что из-за отсутствия этой стороны в группе возникнут определенные проблемы. В конце у группы спрашивается, какая еще сторона света, кроме названной в них доминирует. Если в группе выпала какая-то сторона (чаще всего Запад), людям назвавшим ее как вторую, предлагается выполнять ее функцию для решения проблем в группе.

### **Деловая игра «Лидер»**

**Цель:** Выявить лидеров в коллективе.

**Ход проведения:** коллектив делится на три микрогруппы. Участникам предлагается выполнить ряд заданий, сложность которых возрастает от первого к последнему.

Ведущий объясняет, что игра имеет «секрет», который откроется только в конце. «Секрет» заключается в том, что за каждым столом (в каждой группе) выбирается один человек, который следит за работой в группе и за выполнением задания. Затем, выдает жетоны определенного цвета (ничего не объясняя).

**Красный** – лидер – организатор.

**Зеленый** – исполнитель.

**Желтый** – слушатель (зритель)

#### **Задания**

- сложить разрезную открытку;

- нарисовать коллективный рисунок по общей теме;

- конкурс – буриме. Сочинить стихотворение по готовой рифме (3-4мин.)

птица – снится            лодка – селедка            ватрушка – погребушка

сонно – ворона            смело – улетела            зайчик – пальчик

- придумать инструкцию по применению следующих вещей: электровеника, отрывного календаря, мухобойки.

Команды должны зачитать инструкцию своего предмета, не упоминая его, а остальные должны его угадать.

- написать рассказ, где все слова начинаются на одну букву: «о», «в», «с».

По окончании игры подводятся итоги по группам (где фиксируются результаты по цветам жетонов). Теперь раскрывается секрет. Группы должны в интересной форме представить своих лидеров.

### **Тест «Я – лидер»**

Очень интересно и полезно было бы провести среди ребят тест на определение лидерских качеств. Пусть каждый из них сам попробует оценить свои способности, повести других за собой, стать организатором и вдохновителем жизни в коллективе.

Инструкция к этому тесту будет такова: «Если ты полностью согласен с приведённым утверждением, то в клеточку с соответствующим номером поставь цифру «4»; если скорее согласен, чем не согласен – цифру «3»; если трудно сказать – «2»; скорее не согласен, чем согласен – «1»; полностью не согласен – «0».

Образец карточки ответов расположен ниже.

### **Вопросы к тесту «Я – лидер»**

1. *Не теряюсь и не сдаюсь в трудных ситуациях.*
2. *Мои действия направлены на достижения понятной мне цели.*
3. *Я знаю, как преодолевать трудности.*
4. *Люблю искать и пробовать новое.*
5. *Я легко могу убедить в чём-то моих товарищей.*
6. *Я знаю, как вовлечь моих товарищей в общее дело.*
7. *Мне нетрудно добиться того, чтобы все хорошо работали.*
8. *Все знакомые относятся ко мне хорошо.*
9. *Я умею распределять свои силы в учёбе и труде.*
10. *Я могу чётко ответить на вопрос, чего хочу от жизни.*
11. *Я хорошо планирую своё время и работу.*
12. *Я легко увлекаюсь новым делом.*
13. *Мне легко установить нормальные отношения с товарищами.*
14. *Организуя товарищей, стараюсь заинтересовать их.*
15. *Ни один человек не является для меня загадкой.*
16. *Считаю важным, чтобы те, кого я организую, были дружными.*
17. *Если у меня плохое настроение, я могу не показывать это окружающим.*
18. *Для меня важно достижение цели.*
19. *Я регулярно оцениваю свою работу и свои успехи.*
20. *Я готов рисковать, чтобы испытать новое.*
21. *Первое впечатление, которое я произвожу, обычно хорошее.*
22. *У меня всегда всё получается.*
23. *Хорошо чувствую настроение своих товарищей.*
24. *Я умею поднимать настроение в труппе своих товарищей.*
25. *Я могу заставить себя утром делать зарядку, даже если мне этого не хочется.*
26. *Я обычно достигаю того, к чему стремлюсь.*
27. *Не существует проблемы, которую я не могу решить.*
28. *Принимая решение, перебираю различные варианты.*
29. *Я умею заставить любого человека делать то, что считаю нужным.*
30. *Я умею правильно подобрать людей для организации какого-либо дела.*
31. *В отношении с людьми я достигаю взаимопонимания.*
32. *Стремлюсь к тому, чтобы меня понимали.*

33. Если в работе у меня встречаются трудности, то я не опускаю руки.
34. Я никогда не поступал так, как другие.
35. Я стремлюсь решить все проблемы поэтапно, не сразу.
36. Я никогда не поступал так, как другие
37. Нет человека, который устоял бы перед моим обаянием.
38. При организации дел я учитываю мнение товарищей.
39. Я нахожу выход в сложных ситуациях.
40. Считаю, что товарищи, делая общее дело, должны доверять друг другу.
41. Никто и никогда не испортит мне настроение.
42. Я представляю, как завоевать авторитет среди людей.
43. Решая проблемы, использую опыт других.
44. Мне неинтересно заниматься однообразным, рутинным делом.
45. Мои идеи охотно воспринимаются моими товарищами.
46. Я умею контролировать работу моих товарищей.
47. Умею находить общий язык с людьми.
48. Мне легко удаётся сплотить моих товарищей вокруг какого-либо дела.

После заполнения карточки ответов необходимо подсчитать количество очков в каждом столбце (не учитывая баллы, поставленные за вопросы 8, 15, 22, 29, 34, 36, 41). Эта сумма определяет развитость лидерских качеств:

- А* – умение управлять собой;
- Б* – осознание цели (знаю, чего хочу);
- В* – умение решать проблемы;
- Г* – наличие творческого подхода;
- Д* – влияние на окружающих;
- Е* – знание правил организаторской работы;
- Ж* – организаторские способности;
- З* – умение работать с группой.

#### **Карточка для ответов теста «Я – лидер»**

<i>А</i>	<i>Б</i>	<i>В</i>	<i>Г</i>	<i>Д</i>	<i>Е</i>	<i>Ж</i>
1	2	3	4	5	6	7
9	10	11	12	13	14	15
17	18	19	20	21	22	23
25	26	27	28	29	30	31
33	34	35	36	37	38	39
41	42	43	44	45	46	47

Если сумма в столбце меньше 10, то качество развито слабо, и надо работать над его совершенствованием, если больше 10, то это качество развито средне или сильно.

Но прежде, чем сделать заключение о том, лидер ли подросток, обратите внимание на баллы, выставленные при ответах на вопросы 8, 15, 22, 27, 29, 34, 36, 41. Если на каждый из них поставлено более 1 балла, мы считаем, что ты был неискренним в самооценке. Результаты теста можно изобразить в графике.

#### **«Хочу быть лидером»**

**Форма:** деловая игра.

**Возраст участников:** 11-13 лет.

**Педагогическая задача:** практическое применение лидерских навыков, обмен опытом.

**Краткое описание:**

1. Вступительное слово. Игра поможет каждому участнику подобрать «ключи» к основным качествам настоящего лидера. К коллективному обсуждению предлагаются вопросы: «Кто такой лидер?», «Какими качествами обязательно должен обладать лидер?»

2. Ребята предлагают варианты ответов. Ведущий помогает обобщить высказывания и зафиксировать названные качества:

- \* активность,
- \* целеустремленность,
- \* справедливость,
- \* организованность,
- \* инициативность,
- \* общительность,
- \* умение взаимодействовать с командой.

3. Формируются три микрогруппы, которым предстоит получить ключи от дверей «Лидерство»:

**1 ключ** - ключ от умения взаимодействовать с командой. Командам дается время, чтобы придумать слово, решить, как с помощью мимики и жестов объяснить его ребятам других команд.

**2 ключ** – ключ от активности. Необходимо провести агитацию за представителя своей команды, чтобы у ребят из других команд не возникло сомнения, что данный человек – настоящий лидер.

**3 ключ** – ключ от общительности. Участники каждой команды сочиняют рассказ на тему «Я настоящий лидер», предлагая по очереди по одному предложению.

**4 ключ** – ключ от организованности. Необходимо в правильном порядке расположить этапы организации дела.

**5 ключ** – ключ от инициативности. Каждая команда рисует портрет лидера XXI века и комментирует изображение.

4. Итоговая часть. Оценка игры по десятибалльной системе.

#### **IV. ДЕЛОВЫЕ И РОЛЕВЫЕ ИГРЫ**

##### **Деловая игра для председателей детских объединений**

##### **«Я у штурвала детского объединения»**

**Цель:** Определить условия успешной работы председателей детских объединений.

**Задачи:**

- Способствовать общению между председателями д/о.
- Проверить их знания и представления о своей должности.
- Дать возможность ребятам оценить свое положение в настоящее время; сделать выводы о необходимых изменениях или о продолжении работы, как и прежде.
- Помочь подросткам самоопределиваться в ходе дискуссионных рассуждений.

**Ход игры:**

Выйти вперед и встать во главе других, в общем-то, бывает несложно. Сложнее другое. Встающий впереди, становится ведущим, а значит ответственным не только за себя, но и за тех, кого он поведет. Ответственным за то, дело, ради которого он оказался впереди.

В русском языке есть очень емкое, очень точное слово «вожак». Вожак это тот, кто ведет за собой, кому доверяют люди. Вожак всегда там, где путь к цели непрост и к ней не прошагать парадным шагом, а приходится пробираться сложными каменистыми тропами.

Вожаками не рождаются. Ими становятся, каждый из вас может оказаться в этой роли. Во всех сотнях, тысячах ситуаций вы берете на себя ответственность за дело и за тех людей, что пойдут за вами. Когда человек берется вести по сложному пути других,

ему необходимо знать не только направления пути; ему понадобятся знания того, как увлечь людей за собой, как добиться того, чтобы они тебе поверили, как организовать их.

При помощи игры попробуем определить те знания и умения, которые заставляют сверстников устремиться за своими вожаками.

Сначала, я предлагаю вам выбрать среди треугольников на столе такой, который наиболее соответствует вашему настроению (по цветовой гамме).

Распределитесь соответственно выбранным цветам по 3-м секторам.

Перед командами находится штурвал «Залог успеха». В ходе игры «Я у штурвала детского объединения» нам необходимо выяснить от чего же зависит ваш успех; оформить результаты игры на нашем штурвале.

На столе команд лежат карточки с высказываниями и цитатами. Ваша задача познакомиться с содержанием карточек и разделить их на группы – направления, обсудив решение в команде.

(работа по распределению карточек)

После чего представители команд зачитывают содержимое карточек и представляют комментарии своих команд. Совместно объединяем высказывания в группы – направления.

<b>Высказывания на карточках.</b>	<b>Группы – направления.</b>
-задачи работы возникают спонтанно, в ходе работы; -четко представляю план работы, ставлю перед собой цели и задачи.	Своевременная постановка задач.
-организаторские знания, организаторские умения.	Ценный багаж вожака.
-к каждому человеку нужен свой подход; - учитываю особенности; - учитываю склад характера; -учитываю возраст.	Ключи к человеку.
- в делах принимают участие большинство ребят; -ребята гордятся своим коллективом; - коллектив затаился и вот – вот готов «взорваться»; - в коллективе несколько группировок.	Портрет коллектива.
-наблюдательность, -настойчивость; -самостоятельность; -инициативность; -сообразительность; -активность; -общительность; - организованность.	Организаторские способности.
- один принимаю решения; -учитывая мнение окружающих, принимаю решения, советуюсь в процессе работы.	Почерк организатора.
- подведение итогов своей деятельности совсем не обязательно; - необходим анализ проделанной работы.	Самооценка, самоанализ.

Итогом игры является верно выбранные и обоснованные высказывания и группы – направления, зафиксированные на штурвале «Залог успеха». Подобные эскизы таких штурвалов предложено разместить в помещениях детских объединений.

**Деловая игра «Педсовет»**

**Продолжительность:** 45 минут

**Ведущий:** Каждый из нас, присутствующих здесь, является лидером актива школы. Уверена, что вы согласитесь со мной: всю жизнь каждый из нас должен учиться, сам гореть и зажигать других. Все вы являетесь членами школьных советов старшеклассников, т.е. активные участники самоуправленческой деятельности.

Самоуправление – это структура отношений, одна из форм управления коллективом.

Самоуправление учащихся – самостоятельность в проявлении инициативы, принятия решения и его самореализации в интересах своего коллектива, т.е. наше участие в управлении собственными делами.

В повседневной деятельности советов старшеклассников мы сталкиваемся с различными проблемами, которые решаем сами, а некоторые так и остаются нерешенными.

Сегодня, мы совместно разработаем круг проблем, встречающихся в деятельности советов старшеклассников и попробуем найти пути их решения собственными силами.

Работать мы будем с вами в группах.

При входе в зал вы получили часть слова разного цвета, чтобы разбиться на группы и сейчас вам необходимо собраться в группы по цветовой гамме и сложить фразу.

(Разбивка, зачитать фразы)

Мне кажется, что все эти фразы очень подходят к нашей встрече.

Для работы нам необходимо выбрать в группах по одному летописцу и оратору.

Летописец будет записывать все предложения, идеи. Оратор будет оглашать итоги работы группы.

1 задание. Выявить проблемы советов старшеклассников, волнующие в данное время учащихся, т.е. вас. (Время-5 минут)

Слово предоставляется ораторам групп.

Выслушав все группы, пресс-секретарь игры зачитывает общие проблемы.

2 задание. Предложить возможные решения общих проблем. (Время-7 минут)

Слово предоставляется ораторам групп.

Выслушав все группы, пресс-секретарь игры записывает решения в общий круг.

Итоги: Большое спасибо вам за работу. Мы с вами не только выявили проблемы, но и нашли пути их решения. Значит у нас есть возможности сделать деятельность советов старшеклассников еще интереснее.

И в заключение встречи я попрошу дать оценку своей деятельности по методике «Пять пальцев».

Посмотрите на ладонь и подумайте, глядя на:

Мизинец – какие знания, опыт я приобрел?

Безымянный – что я сделал для достижения результата группой?

Средний – каким было мое настроение?

Указательный – чем я порадовал других, помог им.

Большой – что я возьму с собой, что может пригодиться?

### **Деловая игра «Я - глазами меня»**

**Цель:** Содействовать осмыслению своей роли и места в современном мире, самосовершенствованию личности подрастающего поколения.

**Оборудование:** бумага, фломастеры, карандаши, пластилин, мел, доска, таблица с алгоритмом техники самосовершенствования.

#### **Ход игры:**

##### **I. Вступительное слово педагога.**

Современный человек – каков он, чем он живёт, каковы его взгляды, ценности. Результаты диагностики старшеклассников ЦРТДиЮ (социализированность, мотивы).

##### **II. Вопросы для обсуждения:**

1. Потребности и жизненные ценности современного человека;

2. Ваше представление культурного человека;
3. Современны ли сегодня быть милосердным.

### III. Разбивка на микрогруппы.

#### IV. Задания:

№ 1. За 10 минут создайте, нарисуйте портрет типичного современного человека. Портреты вывешиваются на доску. Каждая группа представляет портрет, голосованием определяется, чей портрет более отвечает формулировке задания. Идёт обсуждение.

№ 2. а) Напишите 10 качеств личности, которыми обладают большинство молодёжи;  
б) Проранжируйте от 1 до 10;

в) Каждая группа называет 5 самых привлекательных качеств личности. Качества фиксируются на доске.

А какие качества необходимы, чтобы стать человеком, идущим в ногу со временем.

И снова каждая группа ранжирует, выделяя 10 самых привлекательных качеств.

№ 3. Напишите на листочке эти 10 качеств в левом столбике, а в правом по 10 бальной системе оцените, насколько эти качества присутствуют у вас.

Далее идёт обсуждение.

«Соответствую ли я званию современный человек?»

На сколько процентов соответствую и т.д.

Идёт обсуждение.

V. Что необходимо сделать чтобы добиться звания современный человек?

VI. Алгоритм организации самосовершенствования.

### Деловая игра «Дом самоуправления»

**Цель:** поддержка и развитие школьных самоуправленческих объединений.

**Задачи:**

- формирование навыков коллективной деятельности;
- формирование навыков бесконфликтного межличностного общения подростков;
- обучение основам школьного самоуправления в игровой форме;
- создание атмосферы творчества и взаимопонимания в процессе коллективной деятельности.

Участники: коллектив старшеклассников в количестве не более 20 человек.

Для игры необходимо:

- два одинаковых комплекта листов 10x20 (по 14 листов в каждом комплекте);
- два листа ватмана;
- клей, скотч, ножницы;
- маркеры, фломастеры.

Подготовка к игре:

- написать на 12 листах каждого комплекта цветной бумаги по одному слову: «добровольность», «самостоятельность», «равноправие», «инициативность», «взаимодействие коллективов и их органов самоуправления», «совместная деятельность взрослых и детей», «ответственность», «самоанализ», «организаторские знания, умения, навыки», «самоконтроль», «творчество», «самокритичность», «коллективное творческое дело»

- два листа остаются неподписанными
- на двух листах ватмана начертить контуры дома: фундамент – 4 кирпича, 1 этаж – 4 кирпича, 2 этаж – 4 кирпича; крыша, труба (см. рис.)

**Описание игры**

**1 этап (5-7 минут). Прелюдия.**

Ведущий предлагает группе играющих попробовать дать определения понятия «самоуправление».

Высказывая собственное мнение, каждый играющий участвует в коллективном определении понятия «самоуправление».

### **2 этап (20-30 минут). Основная часть**

Ведущий: Давайте представим, что самоуправление – это ДОМ, у которого есть ФУНДАМЕНТ, два этажа, КРЫША и ТРУБА. А кирпичи у нашего ДОМА- это основные принципы самоуправления: добровольность, самостоятельность и т.д. Всего 12 кирпичей

Самые основные кирпичи- те, на которых держится весь ДОМ, закладываются в ФУНДАМЕНТ. Затем те кирпичи, которые представляются вам необходимыми и важными – на первый этаж, оставшиеся – на второй этаж. У вас есть в запасе два незаполненных кирпича – вы можете написать на них то, что, по вашему мнению, не хватает для определения самоуправления, и поместить их там, где захотите.

А ещё у вас есть КРЫША, где вы можете написать, даже нарисовать всё, что сделает ваш ДОМ лучше, добрее, веселее. Например, на КРЫШЕ может поселиться «кошка хорошего настроения»

У ДОМА есть ТРУБА. В эту ТРУБУ вылетает то, что мешает этому ДОМУ: всё лишнее и ненужное

Затем ведущий предлагает разделить на две микрогруппы (7-8 человек). Каждой микрогруппе раздаётся комплект кирпичей, ватман с контурами ДОМА, клей, маркеры

Ведущий: Представьте, что вы- коллектив архитекторов, разрабатывающих проект дома, где должны быть использованы данные вам кирпичи. Необходимо выбрать

конструктора, который непосредственно клеит, рисует и пишет на листе ватмана ваш проект;

ведущего, который будет вести обсуждение;

референта, который должен писать обоснование закладки каждого кирпича.

Например, «равноправие» - основа самоуправления, потому что все члены коллектива должны быть равны, иначе будет несправедливость.

Время на строительство – 15 минут. По окончании срока каждая группа должна по очереди «защитить» свой проект, то есть объяснить, каким получился «ДОМ самоуправления

При защите вторая группа оппонирует, то есть задаёт вопросы, просит уточнить, по их мнению, фрагменты проекта

### **3 этап (10-15 минут). Кульминация.**

«Защита» каждого проекта.

Ведущий следит, чтобы оппоненты не перебивали «защищающих», вопросы задавали в корректной форме, избегали негативных высказываний, резкой критики. Поощряет доброжелательность и взаимопонимание.

### **4 этап (5-7 минут). Послесловие.**

Ведущий подводит итог игры. Объясняет правильное расположение кирпичей, если в проекте были допущены грубые ошибки. Утверждает «защиту» обоих проектов с учётом поправок. (Вариант правильного проекта ДОМА прилагается)

Участникам игры предлагается коллективное резюме.

Сегодняшняя игра произвела на меня впечатление:

- Большое +5 +4 +3 +2 +1 0 –1 –2 –3 –4 –5 никакого
- Нам понравилось....
- Нам мешало....

### **«Римляне и христиане»**

**Подготовка:** Найдите «тайное место встречи» и подготовьте всех участвующих в игре наставников и сотрудников (объясните им правила).

**Инструктаж для группы:** Закройте глаза. Вы перенеслись в первый век нашей эры, где ученики Христа переживают гонения и преследования. Ты Христианин, а властям это не нравится. Любого, кто публично признается в том, что он Христианин, бросают на съедение львам. Стражники на улицах допрашивают простых людей, пытаясь выявить и уничтожить христиан. Именно в такой атмосфере ты окажешься, выйдя из этой комнаты. Однако, сегодня необычный день. Сегодня состоится тайное собрание христиан. Твоя задача – добраться до этого тайного места, чтобы вместе с твоими братьями и сестрами участвовать в тайном собрании «подпольной церкви». Между тем, к тебе может подойти один из стражников и просто спросить: «римлянин или христианин?». Если ты ответишь «Римлянин», тебя отпустят, если же скажешь «Христианин», тебя отведут в темницу, где ты будешь находиться, пока тебя не бросят львам. Представь себя в таком обществе. При этом ты хочешь сохранить свою веру. Что будешь делать?

То, что известно вам (а им – нет)

- Где расположено тайное место (оно должно быть достаточно большим, чтобы вместить всех)

- Некоторые из стражников (где-то один из пяти) христиане, которые не только отпустят тебя, если ты признаешь себя христианином, но и намекают, где находится тайное место.

- Те, кто устоят в вере и попадут в тюрьму (в начале игры), будут освобождены невероятным действием Духа Святого (приходят ангелы и держат стражников, выпуская узников на свободу)

- Те, кого поймают в конце игры, не смогут выйти оттуда, погибнув в яме со львами (таковые, как вы знаете, были мучениками).

#### **Прочие примечания**

Примерно на каждые 5 участников должен быть, по крайней мере, один стражник. Тайное место встречи должно быть спрятано достаточно хорошо, так чтобы его не обнаружили в течение первых пяти минут. Как только участник игры обнаруживает тайное место, он НЕ ДОЛЖЕН ПОКИДАТЬ его, чтобы привести остальных, это попросту очень опасно. Чем больше игровое пространство, тем лучше.

#### **Подведение итогов**

Это самая важная часть игры, и проводить ее нужно очень мудро. Некоторые дети могли отказаться от веры, и поэтому испытывают угрызения совести. Другие подумают, что в том, что они отказались говорить правду, нет ничего страшного – ведь их цель (выжить) была достигнута. Кто-то может испугаться того, что может произойти с ними в реальной жизни, если они встанут за свою веру. Подведение итогов – это возможность для вас объяснить детям, что значит стоять твердо в вере и полностью доверять Богу, даже, казалось бы, в безвыходных и весьма противоречивых ситуациях.

### **Сюжетно - ролевая игра «Выборы президента» (в условиях лагеря)**

Сюжетно-ролевая игра «Выборы президента» была разработана на основе психологического тренинга. Мероприятие проводилось в старших отрядах (возраст 11-14 лет).

#### **1. Объяснение цели и правил проведения мероприятия детям**

**Цель** — выбрать президента отряда, человека, который бы помогал воспитателем работать с отрядом, человека, организующего работу отряда.

«Сегодня мы собрались в этом зале, чтобы выбрать президента отряда (воспитатель объясняет функции и полномочия президента отряда. Функции и полномочия президента зависят от специфики лагеря). Президент отряда выбирается на 7 (10) дней, а затем происходят перевыборы. Кандидатом в президенты может стать любой из вас.

Кандидат набирает себе кабинет советников и вместе они образуют партию или блок. Их может быть несколько. За определенный промежуток времени партии (блоки) придумывают себе название и девиз, готовят программу и продумывают рекламную кампанию. Затем кандидаты со своими кабинетами представляют свои программы отряду — проводится пресс-конференция, во время которой незадействованная часть отряда представляет собой избирком и избирателей. После представления программ партии получают право проводить рекламную кампанию, цель которой — завоевать симпатии избирателей и собрать большее количество подписей в поддержку кандидата на пост президента отряда. Вечером избирком проводит выборы президента отряда.

Кто из вас хочет выдвинуть свою кандидатуру на пост президента отряда?»

### **2. Выдвижение кандидатов на пост президента отряда**

Задания 2-го пункта:

1. Представление.
2. Блиц-опрос.
3. Танцы.

1) Задание для кандидатов: выступить с короткой, но оригинальной речью, в которой они сообщают свои биографические данные и описывают жизненный путь, словом, представляют себя (1 минута).

2) Далее. Избиратели должны знать об уровне компетенции своих кандидатов. Кандидатам предлагается блиц-опрос из некоторого количества экономических, политических, биологических и др. вопросов.

3) Актерские данные будущего президента, способность работать на большие аудитории тоже имеют немаловажное значение. Кандидатам предлагается станцевать как: большая обезьяна, пьяный пингвин, влюбленный осел, объевшийся медведь и т.д.

Последние 2 пункта могут отсутствовать или же быть изменены, но их главная цель — показать избирателям, что из себя представляют кандидаты.

### **3. Кандидаты набирают себе кабинет (по очереди, кто сколько хочет)**

1) Созданный кабинет во главе с кандидатом должен в течение 5 минут придумать доклад на следующие темы:

«Гусь свинье не товарищ». «Баба с возу, кобыле легче» «Рожденный ползать летать на может». «Деньги не пахнут». «Бедность не порок» и т.д.

2) Кандидатам предлагается следующая ситуация:

Отряд, проснувшись утром, не находит воспитателей. Они заболели, уехали, убежали... Как действовал бы президент отряда, чем занимался бы его кабинет и как была бы организована работа отряда в этот день?

Разрешается совещание кабинета в течение 1 минуты. -3) ИЗБИРКОМ. Перед тем, как задания получают кабинеты и кандидаты, воспитатель должен выбрать (еще лучше, если это сделает кто-то из сидящих в избирателях, он будет главой избиркома) 4—6 человек в избирком. Его функция — следить за действиями партий, обеспечивать им нормальную работу. Избирком проводит голосование, подсчитывая голоса и вывешивая результаты голосования (под руководством воспитателя).

### **4. Работа кандидата и кабинета по образованию партии**

1) Кабинет во главе с кандидатом удаляется на 20 минут, чтобы составить программу действий партии на определенный срок (7-10 дней), придумать название, символ, девиз партии (техническое оснащение обеспечивает Избирком и Воспитатели). В программу партия должна включить мероприятия, которые она могла бы сделать для отряда и в чем могла бы помочь лагерю.

2) Партией составляется рекламный щит с коротким, ясным изречением в пользу кандидата. Программа пишется на большом листе (ватмане). Избиратели продумывают вопросы каждому кандидату для пресс-конференции.

3) Пока партии работают, оставшиеся зрители-избиратели превращаются в представителей прессы и все вместе придумывают вопросы к кандидатам и партиям, чтобы задать их на пресс-конференции.

#### **5. Предвыборная компания + пресс-конференция**

Каждая партия по очереди зачитывает свои программы. Потом она представляет свой рекламный щит. С этим рекламным щитом каждая партия до вечера может ходить и собирать подписи в поддержку кандидата. Затем подписи представляются в Избирком перед голосованием. Программы на больших листах вывешиваются в холле. А партия может заниматься агитационной деятельностью (деятельность оговаривается с избиркомом, указывается, что можно и что нельзя). На пресс-конференции кандидат и члены партии отвечают на вопросы журналистов (журналистами могут быть все ребята отряда). Назначается время выборов, оговаривается форма и правила их проведения (выступление главы Избиркома).

#### **6. Выборы**

По требованию Избиркома предвыборная агитация заканчивается за 30—60 минут до выборов. Собираются листы с подписями. Избирком готовит во время агитации урну и бюллетени.

#### **7. Вскрытие урны и вынесение решения. Подведение итогов**

Избирком и воспитатель вскрывает урны, подсчитываются голоса, выносятся решения. Готовится отчет о проделанной работе (воспитатель рассказывает всему отряду). Отряд поздравляет выбранного президента, и оглашаются права и обязанности президента отряда. Президент дает клятву отряду. Назначается срок перевыборов.

### **V. ТРЕНИНГИ**

#### **«Песчинка или камень?»**

**Цель:** рефлексия возможностей социально-производственной адаптации в процессе творческой самоидентификации.

Стимулирующий материал: морские камни разной формы и конфигурации, имеющие явно «зернисто-песочную» структуру.

1) Тренер предлагает участникам рассмотреть разложенные на столе камни и выбрать каждому именно тот камень, который ему нравится, который почему-либо он считает похожим на себя, идентифицирует себя с ним.

2) Далее тренер предлагает каждому участнику пофантазировать и представить себя этим камнем, сочинив свою «каменную» историю, место положения, черты и качества характера, индивидуальные особенности и т.д.

3) Самопрезентация участниками своей «каменной» судьбы и перспектив развития.

4) Далее тренер предлагает участникам усложнить задание и представить себя песчинкой в только что описанном камне;

— трудно или легко было попасть в камень (технология попадания);

— трудно или легко удержаться в нем (технология удержания);

— какие требования предъявляет камень к песчинке;

— какие права, обязанности и возможности есть у песчинки в камне;

— нравится ли быть в камне одной из многих песчинок, и т.д.

5) Следующим этапом может быть предложение тренера разбиться на 2-3 подгруппы для продолжения темы в игровом варианте.

6) Каждая группа придумывает некий коллективно-структурный камень и представляет его на группе, играя роль элементов или песчинок; презентация представляет собой рассказ о:

— названии своей каменной структуры;

— способе скрепления и взаимодействия элементов камня;

— наличию или отсутствию «каменного» центра;

- требованиях, предъявляемых к друг другу внутри камня;
  - требованиях, предъявляемых к вновь прибывшему элементу, желающему попасть в структуру камня; возможен ли компромисс?;
  - соотношении желаний попасть в структуру камня и утраты свободы; и т.д.
- 7) Обсуждение результатов работы в группе (при необходимости).

### **«Марионетка»**

**Цель упражнения:** дать участникам на собственном опыте испытать как состояние полной зависимости, так и состояние, когда другой полностью зависит от тебя. Это упражнение имеет широкое поле ассоциаций, связанных как с ситуацией "наркоман-наркотик", так и с разнообразными отношениями, возникающими в семье подростка или в компании сверстников.

Участники разбиваются на тройки. В каждой выбирается "марионетка" и два "кукловода". Упражнение заключается в том, что каждой подгруппе предлагается разыграть маленькую сценку кукольного представления, где "кукловоды" управляют всеми движениями "марионеток". Сценарий сценки участники разрабатывают самостоятельно, ничем не ограничивая своего воображения.

После обдумывания и репетиций подгруппы по очереди представляют свой вариант остальным участникам, которые выступают в роли зрителей. После того как все выступят, ведущий проводит групповое обсуждение, во время которого все желающие делятся своими впечатлениями. Хорошо, если в обсуждении будет сделан акцент как на чувствах "марионетки", так и на чувствах "кукловодов", управлявших ее движениями.

Участники могут говорить о разных чувствах: неудобстве, напряжении или, наоборот, чувстве собственного превосходства, комфорта; важно показать, что и состояние зависимости делает отношения между людьми искаженными и неполноценными.

### **«Повышение и увольнение»**

Данная игра особо актуальна для группы, которая на этапе заказа определила значимость переговоров в системе «начальник подчиненный».

В ходе анализа участники высказывают свое мнение о том, какие ходы аргументации были выигрышными для них как руководителей, а какие работали против самого подчиненного. Для этого в режиме фронтального опроса заполняется таблица:

Удачные ходы	Ошибки аргументации

По итогам тренеру важно подчеркнуть, что аргументация «не работает», если говорящий не прояснил для себя, какие задачи хочет решить для себя партнер, в данном случае - начальник. А хочет он, в первую очередь, решить вопрос безопасности (чтобы его не подсадили), вопрос стабильности (чтобы без него – как с ним и не хуже), вопрос контроля (держат руку на пульсе).

Важно также подчеркнуть, что руководитель уже в своей вступительной речи оговаривает те критерии, которые считает важными. Если их услышать, зафиксировать и вернуть руководителю как собственный аргумент – велика вероятность «попадания в яблочко». Т.е. аргументы должны ложиться точно в цель, которую можно выделить, если внимательно слушать, понимать и фиксировать услышанное.

### **«Повышение и увольнение» 2**

Данное упражнение предназначено для отработки тактик самопрезентации и убеждения.

Участники работают в нескольких раундах по четверкам

**Инструкция:**

В предлагаемом Вам упражнении Вы будете работать по четверкам. Один из Вас будет играть роль руководителя, трое других – роли его подчиненных.

Игровые условия таковы: руководитель пригласил троих свои подчиненных, чтобы сообщить им о необходимости ему уехать на длительный срок (например, на 3 месяца на стажировку за границу). Вместо себя он должен оставить кого-то из них (т.е. фактически, один из подчиненных должен быть повышен...). С другой стороны, ситуация на рынке требует сокращения одной управленческой единицы, поэтому один из троих по итогам разговора будет уволен.

Взаимодействие в раунде происходит следующим образом:

- сначала руководитель говорит вступительную речь своим подчиненным (1 минута);

- затем подчиненные по очереди высказывают собственные соображения, почему они не должны быть уволены (по одной минуте на каждого);

- выслушав выступления подчиненных, руководитель принимает решение о судьбе каждого из подчиненных, и в течение минуты аргументирует свои решения уволенному и не повышенному подчиненным.

По итогам раунда в карточки участников ставятся баллы:

0 баллов тому подчиненному, чья аргументация руководителю была неубедительной – его уволили...

1 балл тому подчиненному, чья аргументация была недостаточна для того, чтобы его повысили в должности – ему оставили его функционал...

2 балла тому подчиненному, чья аргументация убедила руководителя повысить его...

Подчиненные (кроме повышенного) могут поставить (а могут не поставить) руководителю по одному баллу, если они остались удовлетворены теми аргументами, которые руководитель привел для обоснования своего не самого лучшего для них решения.

Таким образом, в каждом раунде каждый участник может получить от 0 до 2 баллов за собственное умение аргументировать свою позицию и презентовать себя во взаимодействии.

В игре четыре раунда. Даже если Вы встретитесь с одним и тем же человеком второй раз, каждый раз Ваши статусы будут различны. Каждый из Вас побывает в роли руководителя и трижды в роли подчиненного. По итогам упражнения мы проанализируем удачные ходы аргументации.

#### **«А вот и Я»**

Упражнение в шуточной форме позволяет смоделировать некоторые элементы собеседования при приеме на работу и при поступлении в учебное заведение и, таким образом, повысить уровень готовности поступающих к подобным собеседованиям.

Методика проводится в круге, но может использоваться и при работе с классом. Количество участников — от 6—8 до 15—20 человек. Время проведения—от 30 до 40—50 минут. Методика может быть проведена в разных вариантах. Игровая процедура по первому варианту предполагает следующие этапы:

1. Участникам игры объясняется ее общий смысл — проверить и, по возможности, хоть на немало повысить свою готовность к прохождению собеседования при трудоустройстве. Само название игры как бы говорит, вот я пришел, посмотрите, подхожу ли я для вашего заведения... По условию игры предполагается, что итоги собеседования являются решающим фактором зачисления на работу или поступления на учебу.

2. Каждый участник на отдельном листочке выписывает 5—7 самых главных правил поведения для поступающего и 5—7 главных правил проведения беседы для члена

приемной комиссии, которые позволили бы ему не ошибиться при выборе претендента. (Целесообразность включения в игру роли руководителя (члена Приемной комиссии) объясняется тем, что претендент на работу или поступающий в учебное заведение должны понимать позицию руководителей фирмы (заведения), а также лучше осознавать, чего от них ожидают при собеседовании. Все это повышает, шансы претендента произвести хорошее впечатление и быть зачисленным). На это отводится примерно 5—7 минут.

3. Все садятся в круг. Ведущий предлагает двум игрокам-добровольцам выполнить первое игровое задание: в течение 7—10 минут разыграть сценку собеседования. Сразу же уточняется, кто будет играть претендента на вакантное место, а кто руководителя заведения.

4. После этого обязательно следует уточнить, что это за заведение (конкретный вуз, фирма и т.п.), а также, какая именно вакансия предлагается для претендента, т.е. о чем пойдет речь. Желательно, чтобы заведение и вакантное место в нем был и достаточно престижным и, но в то же время реалистичными для трудоустройства. Уточнить это должен игрок, изображающий руководителя.

5. Другой игрок — претендент — сразу же уточняет, какими основными характеристиками и качествами обладает его герой, например, его возраст, образование, пол, жизненный опыт и т.п.

6. Во время проигрывания остальные участники внимательно наблюдают за действиями руководителя и претендента, отмечая для себя, насколько их действия соответствуют выписанным на их листочках правилам поведения для руководителя и претендента.

7. После первого проигрывания всем (включая главных игроков) дается задание: по 5-балльной шкале оценить успешность действий отдельно для претендента и для руководителя.

8. Первое слово предоставляется главным игрокам. Сначала они по очереди называют свои оценки (и самооценки), а потом кратко комментируют их, не забыв соотносить свои оценки с выписанными ранее правилами поведения для руководителя и для претендента. После этого могут кратко высказываться и остальные участники. Желательно завершить первое обсуждение за 5—7 минут. При наличии большего времени можно даже быстро подсчитать, сколько баллов набрали руководитель и претендент по оценкам остальных игроков.

9. Перед тем, как начать общую игру, ведущий может зачитать (для общего развития) основные правила для человека, желающего произвести хорошее впечатление и для руководителя, который не хочет ошибиться в своем выборе.

К примеру, чтобы понравиться другим людям ям можно ориентироваться на следующие известные правила, выделенные Д. Карпегги:

- 1 — искренне интересуйтесь другими людьми;
- 2 — улыбайтесь;
- 3 — помните, что имя человека — это самый сладостный и самый важный для него звук на любом языке;
- 4 — будьте хорошим слушателем, поощряйте других говорить о самих себе;
- 5 — говорите о том, что интересует Вашего собеседника;
- 6 — внушайте Вашему собеседнику сознание его значительности и делайте это искренне.

Для руководителей можно порекомендовать следующее б:

- 1 — не поддаваться первому впечатлению от внешности претендента (важнее для работы все-таки деловые качества).

2 — не переоценивать “красноречие” претендента, которое далеко не всегда свидетельствует об организаторских способностях;

3 — не переоценивать различные дипломы “с отличием” (они достаточно могли быть “купленными” или полученными без особого труда);

4 — при первой встрече следует поменьше говорить самому руководителю (рассказывать об организации) и побольше слушать претендента;

5 — даже если претендент поначалу и не произвел впечатления, не следует ему отказывать сразу; можно вежливо предложить ему позвонить через несколько дней секретарю;

6 — руководитель должен хорошо сам понимать, какой же работник ему нужен (хотя бы примерно представлять, какими качествами и характеристиками он должен обладать, чтобы выполнять конкретную работу или обучаться по конкретной специальности).

10 После этого ведущий предлагает выйти следующему добровольцу на более сложную и интересную роль — претендента, беседующего с целой Приемной комиссией.

11. Доброволец сам определяет, в какое заведение и на какую вакансию (специальность) он собирается оформиться, а также кратко называет основные характеристики своего “героя”.

12 Роль руководителей, а точнее — членов Приемной комиссии будут играть все остальные участники, при этом, для большей остроты игры нее делятся на две команды, т.е. беседовать с претендентом будет не одна, а сразу две Приемные комиссии на конкурсной основе... Каждая комиссия располагается за отдельным столом.

13. Смысл дальнейшего задания заключается в том, что члены комиссий будут по очереди задавать претенденту различные вопросы, а он должен сразу же на них отвечать. Примерно через 5—7 минут таких вопросов-ответов члены комиссий должны будут на листочках по 5-балльной шкале оценить, насколько готов претендент к зачислению в их организацию. После этого в каждой команде (в каждой комиссии) проводится небольшое обсуждение и быстро подсчитывается средний балл готовности претендента (по баллам, проставленным в листочках).

14. Наконец, проводится итоговое обсуждение. Если у Приемных комиссий разные мнения, то организуется небольшая дискуссия, как между командами-комиссиями, так и между отдельными игроками. Общим итогом игры могут стать совместно разработанные и уточненные правила поведения для претендента и для руководителя (члена Приемной комиссии).

## **ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ КОЛЛЕКТИВА**

### **Верёвочный курс.**

Предлагаем вашему вниманию серию специально разработанных упражнений, которые помогут сдружить детей, научить их чувствовать и понимать каждого. А называется этот курс — веревочным. Почему? Потому что главная идея — все вместе, словно связаны одной веревкой. Кроме этого, веревка вам пригодится в некоторых упражнениях. Итак, запаситесь не только веревкой, но и терпением, а главное желанием!

Веревочный курс — это серия специально подготовленных занятий, психофизических упражнений для малых групп, а также индивидуальные занятия. Эта программа разработана американской фирмой Barron Adventures.

В процессе выполнения курса создается атмосфера творческого поиска, прорабатываются возможности принятия нестандартных решений, повышается взаимопомощь и поддержка в коллективе. На примере увлекательных, но довольно сложных упражнений группа учится решать общую задачу, вырабатывать тактику и стратегию ее решения. Участвуя в "Веревочном курсе" ребята начинают

преодолевать барьеры в общении, узнают друг друга ближе, благодаря этому происходит естественное и быстрое сплочение группы. Анализ каждого упражнения дает ребятам возможность понять как было выполнено задание, принято решение, кто занял активную позицию и как это повлияло на результат. Думают и над тем, что можно было сделать иначе и лучше в следующий раз, как преодолеть трудности в жизни более эффективным способом. "Веревочный курс — это программа взаимообучения, в которой участники познают все сами из собственного опыта, согласно своих действий. Главные цели "веревочного курса — командная работа и лидерство. Но при этом можно добавить, что это дает:

- выработку стратегии группой;
- творческий подход;
- самовыражение;
- результативное лидерство;
- уверенность в себе;
- решение проблем;
- преодоление себя.

На собственном опыте мы убедились в эффективности этого курса в работе над сплочением коллектива. Рекомендуем использовать его в организационный период смены.

Необходимо соблюдать все условия выполнения «Веревочного курса».

Группа, которая проходит испытание, не должна превышать 12 человек.

2. Упражнения выполняются под руководством вожатого, хорошо знакомого с "курсом.

3. Время на подготовку задания не ограничено.

4. Задание считается выполненным, если каждый безошибочно справится с поставленной задачей. Если же хоть один участник допускает ошибку, группа возвращается на исходную позицию.

И еще, ни в коем случае не забывайте, что курс можно проводить только в теплой, доброжелательной атмосфере. А она зависит только от вас, дорогие коллеги!

Удачи!

### **Упражнения**

1. «Узелки».

Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг.

\* Это упражнение дает возможность участвовать всем в выработке стратегии. «*Электрическая цепь*».

Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам. Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней — встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться.

Два главных условия этого упражнения: 1) электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами; 2) на каждом этапе участники должны отрываться

от земли одновременно.

Подсказка вожатому: не забудьте поддержать детей, ведь им очень трудно!

*«Биг-мак».*

Организуем большой круг. Разбейте команду на пары и попросите каждую пару выбрать словосочетание из двух слов, которые традиционно употребляются вместе (например, один партнер говорит: «Биг», — другой: «Мак»; один: «Ореховые», — другой: «Масло» и т. д.). Затем объясните, что по условиям игры, нужно закрыть глаза и не открывать их до конца события, и, кроме того, можно произносить только свое выбранное слово. Теперь ведущий перемешивает команду так, чтобы партнеры были далеко друг от друга. Партнеры с закрытыми глазами, выкрикивая свое слово, находят друг друга. Как только пара воссоединилась, отведите ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершению задания, каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание.

Для этого упражнения очень важную роль играет площадка, которая должна быть большой.

*«Сидячий круг».*

Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо. Задание: Нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча находящегося сзади человека.

Завершите это упражнение на высокой ноте, смеясь и хлопая всем.

*«Отжимания».*

Разбейтесь на группы по 4 человека. Ваша задача — отжаться от земли, чтобы в нее упирались только ваши руки, и продержаться не меньше 5 секунд.

\* Подсказка вожатому: удобнее всего будет выполнять отжимания, если группа ляжет на землю лицом вниз так, чтобы образовался квадрат, стороны которого образованы телами (ноги одного лежат на спине соседа).

Вожатому необходимо узнать у детей, есть ли у них проблемы со спиной? В данном упражнении таких детей можно привлечь в качестве судей.

«