

Издание подготовлено в рамках реализации проекта «Путь к успеху» - социализация детей, оказавшихся в трудной жизненной ситуации, через организацию дистанционного обучения».

При реализации проекта используются средства государственной поддержки, выделенные в качестве гранта в соответствии с распоряжением Президента Российской Федерации от 17.01.2014 № 11-рп и на основании конкурса, проведенного ООО – Общество «Знание» России.

Составители:

Елагин В. А. – исполнительный директор Автономной некоммерческой организации «Межрегиональный центр социальных технологий «Виктория»;

Елагина И. А. – президент Волгоградского регионального общественного фонда социальной помощи детям и молодежи «Планета Детства»;

Орешкина Н. Г. – менеджер проектов Волгоградского регионального общественного фонда социальной помощи детям и молодежи «Планета Детства»;

Подымова Е. А. – социальный педагог, куратор проектов Волгоградского регионального общественного фонда социальной помощи детям и молодежи «Планета Детства».

Редактор:

Елагин В. А. – исполнительный директор Автономной некоммерческой организации «Межрегиональный центр социальных технологий «Виктория».

«Игры на повышение сплоченности группы»: Сборник информационно-методических материалов по организации и проведению игр на повышение сплоченности группы / Общероссийская Общественная Организация Общество "Знание" России; Всероссийское Общественное Движение "Матери России"; Волгоградский региональный общественный фонд социальной помощи детям и молодежи "Планета Детства".- Волгоград, 2015 – 30 с.

Информационно-методические материалы по организации и проведению игр на повышение сплоченности группы предназначены для старшеклассников, волонтеров и лидеров молодежных движений по работе с детьми и молодежью. Также пособие будет полезно для использования в работе с детьми и молодежью специалистам некоммерческих общественных организаций, вожатым, студентам и преподавателям, занимающихся социальной работой.

Распространяется бесплатно. По вопросам получения издания обращаться:
Волгоградский региональный общественный фонд социальной помощи детям и молодежи «Планета Детства», президент Елагина И. А., тел. 600-504
e-mail: deti-aist@yandex.ru

Общероссийская Общественная Организация Общество "Знание" России
Всероссийское Общественное Движение "Матери России"
Волгоградский региональный общественный фонд
социальной помощи детям и молодежи
"Планета Детства"

Игры на повышение сплоченности группы

Сборник информационно-методических
материалов по организации и проведению игр
на повышение сплоченности группы



2015
ВОЛГОГРАД

Игры на повышение сплоченности группы

Щепка на реке

Участники встают в два длинных ряда лицом друг к другу. Расстояние между участниками должно быть чуть больше одной вытянутой руки. Все дети – это вода одной реки. Тёплая, понимающая, ласковая. По реке по очереди плывут щепки (дети, начиная с какого-либо края). Они сами решают, как они будут двигаться: быстро или медленно, прямо или кружась, и т.д. Желательно щепкам закрыть глаза. Вода должна помочь щепкам найти дорогу. Все по очереди проходят сквозь реку и встают в конце строя. Важно, чтобы дети не отпихивали щепки, а бережно передавали.

Проводник

Ребята выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи друг другу (если отряд большой, в 2 или 3 колонны). Вожатый объясняет правила:

- нельзя разговаривать
- у всех, кроме последнего, закрыты глаза (для надёжности глаза можно завязать)
- последний человек – проводник
- хлопок по правому/левому плечу – поворот вправо/влево
- хлопок по обоим плечам – вперёд
- двойной хлопок по обоим плечам – назад
- хлопок по обоим плечам дробью – стоп

Задача проводника – провести «паровозик» по маршруту, который укажет вожатый (несколько поворотов). Для продолжения игры последний участник становится впереди всех.

Слон

Все участники, используя подручные материалы (ручки, карандаши, ветки, шишки и др.) за ограниченное время (можно не ограничивать) должны выложить на полу изображение слона. Задание выполнять в полной тишине.

Паровозик

Участники делятся на группы и встают паровозиком, закрывая глаза игроку, стоящему впереди. Таким образом, открытые глаза остаются у последнего игрока, а свободные руки – у первого. Перед паровозиком ставится задача: достать предмет, который ведущий помещает в комнате после того как играющие закрыли глаза. Видит местонахождение предмета только последний, который и будет руководить, направлять паровозик. Все команды по цепочке должны передаваться впереди стоящим. Игра продолжается до тех пор, пока первый игрок не возьмёт в руки искомый предмет.

Угадай, кого нет.

Все участники закрывают глаза. В это время ведущий дотрагивается до одного игрока, и тот бесшумно покидает комнату. (в это время можно пошуметь). По сигналу ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Кто первым назвал имя отсутствующего, становится ведущим.

Ассоциации

Выбирается ведущий, который загадывает кого-то одного из участников. Задача остальных игроков отгадать этого участника. Для этого необходимо задавать вопросы, на которые ведущий отвечает ассоциативно. Например, если это цвет, то какой; если это музыка, то какая; если погода, то какая и т.д. Таким образом, появляется набор ассоциаций, по которым дети пробуют отгадать участника. Как только отгадали, ведущим становится игрок, которого загадывали.

Колдуны в деревне

Отряд делится на колдунов и жителей деревни. Колдуны могут заколдовывать жителей каким-либо движением (положив руку на плечо, обняв и т.д.). Заколдованный замирает и не двигается, пока его не расколдуют. Расколдовывать может другой житель, крепко обняв или поцеловав в щечку. Таким образом, задача колдунов «заморозить» всю деревню, а задача жителей – помешать этому.

Крокодильчики

Игроки делятся на 2 команды, одна из которых загадывает слово (существительное, явление или фразу, или др.). Из другой команды выбирается человек, которому говорят загаданное слово. Этот игрок, используя мимику и жесты (без слов) должен объяснить своей команде слово. Отгадав слово, команды меняются местами.

Красные, синие, зелёные

Играющие образуют круг или встают в шеренгу. Ведущий (вожатый) каждому на спину прикрепляет лист определённого цвета. По сигналу все участники должны выстроиться в колонны: красные – в одну колонну, синие – в другую и т.д. Цвета можно использовать другие.

Можно усложнить задание: строиться в полной тишине.

Зоопарк

Ребята становятся по кругу, положив руки друг другу на плечи. Ведущий каждому на ухо, так, чтобы никто не слышал, говорит какое он животное. Затем объясняет правила игры: как только вы услышите своё животное, сразу же поджимаете ноги, а ваши соседи должны вас удерживать. После рассказывается история «Как мы ходили в зоопарк», где упоминается каждое животное. Далее проводится второй тур игры. Опять каждому говорится животное, но уже одно на всех, и при рассказе о походе в зоопарк в итоге все дети падают.

Йоги

Все разбиваются на пары. Ведущий говорит команды. Например, «рука-голова», «плечо-бедро» и т.д. Играющие должны приклеиться этими частями тела друг к другу. Затем даются новые команды, при условии, что старые остаются в силе. Надо как можно дольше продержаться и не упасть. Побеждают настоящие йоги.

Дотронься до...

По команде ведущего необходимо дотронуться до какого-либо цвета, материала (дерево, железо, кожа и др.) или до чего-то ещё (может быть до кого-то в отряде). Касаться нужно непременно на ком-то или чем-то, на себе дотрагиваться нельзя.

Мне в тебе нравится

Участники сидят по кругу и по очереди говорят своим соседям, что им в них нравится. Обязательное условие – называть что-то из внешности соседа, что-то материальное, а не черты характера. После прохождения круга ведущий объявляет, что теперь то, что вам понравилось в соседе, вы должны поцеловать.

Путанка

Проведение: все становятся в тесный круг. Правую руку выставляют вперед, левой берутся за правую руку соседа напротив. Нельзя брать за одну руку вдвоем, втроем, нельзя брать за руку рядом стоящего соседа. Затем общими усилиями необходимо распутаться. В результате распутывания должен получиться круг.

Путанка 2 или Бабкины нитки

Выбирается ведущий – бабка, который выходит из комнаты. Остальные участники, взявшись за руки, образуют круг. Затем, не расцепляя рук, запутываются. Как только зап

утались, зовут бабку: «Бабка, нитки рвутся!» Задача бабки – распутать нитки, не порвав их при этом.

Статуя любви

Участники «выгоняются» за пределы комнаты и запускаются по одному. Первому вошедшему говорят: «Вот тебе парень и девушка, это глина. Сделай из них статую любви». После того, как скульптор делает статую (СТРОГО СЛЕДИТЬ ЗА ЦЕНЗУРОЙ ПОЗ) ему сообщают, что он должен занять место парня (при условии, что скульптор сам парень) или девушки (если скульптор девушка). Затем запускается следующий участник (если перед ним заходила девушка, то запускается парень) и уже ему сообщают: «Перед тобой статуя любви, сделай свою» и т.д.

Коллективная сказка

Первый участник произносит слово, второй его повторяет и добавляет своё, третий произносит два первых и своё и так далее по типу «Снежного кома». Нужно, чтобы получился связный рассказ.

«Стихи по кругу».

Первый человек говорит какую-нибудь строчку, следующий придумывает вторую (смысл не важен), только в рифму с первой, третий — следующую и т. д. Все это лучше записывать.

Мост

Две команды становятся по разные стороны моста (например лавочки). Мост длинной примерно 3-5 метров, шириной – полметра. По команде участники одновременно с двух сторон начинают перебираться на другую сторону моста. Игра не на скорость. Постоянно необходимо напоминать детям о необходимости поддерживать друг друга. Вожатые должны следить за техникой безопасности, страховать детей с двух сторон моста.

Обуй команду

Подготовка: Выбираются две команды. В каждой выбирается капитан.
Игра: Команды садятся друг против друга и снимают по одной туфле или ботинку и кидают в центр в одну кучу. Капитаны это не видят. Задача капитана - быстрее обуть свою команду.

Победитель: Команда, первая оказавшаяся в обуви.

(Интересно накидать лишнюю обувь)

Кошки - мышки.

Участники образуют круг и берутся за руки. Выбирают кошку и мышку. Мышка находится внутри круга, а кошка снаружи. Кошка должна поймать мышку. Игроки, образующие круг защищают мышку от кошки. Кошке же разрешается прорывать сцепленные руки, подпрыгивать и перепрыгивать через них. Если кошка прорвется в круг, мышка может выбежать наружу. Когда кошка поймает мышку, они становятся в цепь игроков, образующих круг. А участники выбирают новых

По порядку номеров

Всем участникам раздаются номерки и предлагают на бумажках написать записки с шуточными заданиями: загадками, пожеланиями, а затем сдать их ведущему. Игрет музыка, и все начинают передавать номерки из рук в руки. Музыка останавливается, и ведущий зачитывает любую записку. Например, номер 2 танцует с номером 9. А т.к. все активно менялись номерками, совершенно непонятно, кто с кем должен выполнить задание. Возможно, автору задания (как нередко случается) придется самому выполнять поставленную задачу.

Зомби (Сиамские близнецы)

Выходят по двое от каждой команды и становятся рядом: рука об руку. Соприкасающиеся руки связывают (либо участники этими руками обнимают друг друга за пояс), а свободными, т.е. один левой, а другой правой игроки должны завернуть приготовленный заранее сверток, обвязать его тесемкой и завязать бантик (или другое задание). Сделавшая быстрее всех пара – побеждает.

Сказка

Берется простенькая небольшая сказка. Каждому раздаются бумажки, на которых написаны роли в сказке (берутся все существительные и выписываются). Ведущий начинает читать сказку, когда игрок слышит свое «имя», то он должен делать, то, что читает ведущий.

Белки, зайцы, мышки.

Игра: Игрют 15-30 человек. Участники делятся на группы по 5 или по 10 игроков. Ведущий дает группам названия: белки, зайцы, мышки. Выбирается водящий. На расстоянии 5 метров друг от друга кладут 3 обруча. Это "домики" зверушек. Ведущий дает команду, допустим, "Белки-мышки!". Названные группы должны поменяться "домиками". Игрок, пойманный водящим, становится водящим, водящий присоединяется к той команде, из которой был пойманный. Ведущий

может подать и такой сигнал: "Мышки, белки, зайцы!". Тогда все три команды должны покинуть свой домик и занять любой другой.

Капкан.

Игра: Играющие, взявшись за руки, образуют круг - это капкан. Все остальные игроки: голуби, воробьи, бабочки, мухи, пчелы, стрекозы, утки, вороны, орлы, все, что летает. По сигналу ведущего, участники, изображающие капкан, поднимают руки вверх, образуя ворота. В это время, всем птицам и насекомым, разрешается влетать и вылетать из капкана. Ведущий подает другую команду, руки опускаются. Капкан захлопывается. Кто оказался пойманным, становится капканом и меняется ролями с игроками, изображавшими ловушку

Объелись мёда.

Участники делятся на пары и садятся на пол напротив друг друга. «Вы ели мёд и взялись за руки, а руки слиплись. Вам нужно встать, не расцепляя рук». Потом мёд ели впятером, всемером, вдесятером, и т.д., всем отрядом. При этом, все участники садятся близко-близко по кругу и также должны встать, не расцепляя рук.

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 водителю: не забудьте поддержать детей, ведь им очень трудно!

Дед Мазай и зайцы.

Ведущий (сначала водитый) садится на кресло и говорит: «Весна, снега начинают таять, лёд на реке тронулся. Началось половодье. Вы все зайчики, сидите на кочках и ждёте, когда же дед Мазай подплывёт к вам и посадит к себе в лодку (при этих словах показывает на кресло). Дед Мазай – это я. Вот плыву я и вижу заяц (имя одного из участников) сидит на кочке. Ну я и забрал его к себе на лодку».

Названный участник залазит на кресло. Таким образом, ведущий собирает на кресле весь отряд.

Коллективный счет

(на выявление уровня сплочённости группы)

Эта широко известная детская игра пользуется большой популярностью среди участников тренингов. Ее можно смело повторять каждый день занятий, придав статус диагностической процедуры, фиксирующей, насколько в данный момент высок уровень взаимной чувствительности членов группы.

Процедура такова: участники стоят в кругу, опустив головы вниз и, естественно, не глядя друг на друга. Задача группы - называть по порядку числа натурального ряда, стараясь добраться до самого большого, не совершив ошибок. При этом должны выполняться три условия: во-первых, никто не знает, кто качнет счет и кто назовет следующее число (запрещается договариваться друг с другом вербально или не вербально); во-вторых, нельзя одному и тому же участнику называть два числа подряд; в-третьих, если нужное число будет названо вслух двумя или более игроками, ведущий требует снова начинать с единицы. Общей целью группы становится ежедневное увеличение достигнутого числа при уменьшении количества попыток. Ведущий повторяет участникам, что они должны уметь прислушиваться к себе, довить настрой других, чтобы понять, нужно ли ему в данный момент промолчать или пришла пора озвучить число.

В некоторых группах участники бывают достаточно сообразительны, что не договариваясь начинают последовательно произносить числа натурального ряда, но кругу. Обнаружив это, ведущий может похвалить участников за сплоченность и находчивость, но предлагает отказаться от этого приема. Опыт подтверждает, что более сплоченные группы успешнее справляются с этим упражнением.

Любое число (и на выявление уровня сплочённости группы)

Еще одна игра, которая может быть преподнесена участникам группы как способ проверки их умений понимать друг друга без слов. Ведущий называет по имени любого из игроков. Тот мгновенно должен назвать какое-нибудь число от одного до числа, равного количеству участников группы. Ведущий командует: "Три-четыре!". Одновременно должно встать столько игроков, какое число названо. При этом игрок, назвавший это случайное число, сам может встать, а может остаться сидеть. Интересно, что в классической группе из двенадцати-пятнадцати человек обычно ошибка не превышает одного человека. Кто-нибудь из участников быстро соображает, что существуют беспроигрышные варианты: нужно назвать либо "один" и вскочить самому, либо назвать число членов группы, и тогда встанут все. Ведущему лучше прекратить игру после одной-двух удачных попыток: участники остаются с ощущением возросшей групповой сплоченности.

Карабас

Для проведения этой игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садится вожатый, который предлагает условия игры: "Ребята, вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы - куклы. Я произнесу слово "КА-РА-БАС" и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь встать со стульев, причём столько человек, сколько я покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции".

Семейная фотография.

Попросите кого-нибудь из группы поставить всех членов группы в композицию для семейной фотографии. Пусть этот участник сообщит всем, кого из близких родственников или друзей изображает каждый участник тренинга. Звучать это должно приблизительно так: «Ты будешь изображать моего старого друга N. Он такой же добрый и отзывчивый человек». Предупредите автора-составителя, что в композицию должны входить только симпатичные ему люди.

Пусть группу для фотографирования создадут два или три участника, а если остальные тоже выразят желание этим заняться, предложите сделать это в первый же подходящий момент, например, завтра утром.

Большая семейная фотография

Эту игру лучше проводить в оргпериод для выявления лидера, а также в середине смены, и использовать как наглядный материал в вашем коллективе.

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 постоите и понаблюдайте 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 понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения. Эта игра, проведенная в середине смены, может открыть новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. После распределения ролей и расстановки "членов семьи" "фотограф" считает до трёх. На счёт "три!" все дружно и очень громко кричат "сыр" и делают одновременный хлопок в ладоши.

Гражданская оборона.

Игра заключается в следующем: все участники прогуливаются по тренинговой комнате, и кто-то из них выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. Фраза имеет следующее строение: «Внимание! На нас напали пещерные львы!» (или хулиганы, или Римские легионы, или вирусы гриппа, или маленькие зеленые человечки и т. д.).

После сигнала опасности участники тренинга должны немедленно собраться в тесную группу, спрятав слабых (это, конечно же, женщины!) в середину, а затем хором произнести фразу: «Дадим отпор...» (маленьким зеленым человечкам, угрызениям совести, зевоте и т. д., в зависимости от прозвучавшего сигнала тревоги). Потом группа опять разбредается по комнате, и игра повторяется. Для успешного проведения этой игры необходимо, чтобы фразы произносились именно так, как сказано в инструкции, и при этом с совершенно серьезным видом.

Тетрис.

Эта игра требует некоторой домашней подготовки. Вы должны нарисовать на большом листе бумаги детали строительного конструктора, причем число этих

деталей должно быть равно числу участников тренинга. Вы вывешиваете этот плакат, и предлагаете каждому участнику выбрать одну из деталей и сыграть ее. После того, как все участники распределили детали между собой, предложите им построить конструкцию, изображенную Вами на другом листе ватмана. Старайтесь, по мере возможности, не изображать башни и небоскребы, потому что участникам трудно будет избежать падения при необходимости создания живой пирамиды из пяти-шести участников.

Тетрис 2.

А вот еще один вариант этой игры. На столе в ряд раскладываются детали строительного конструктора, а участники, число которых равно числу деталей, садятся перед столом в одну шеренгу, так, чтобы установилось соответствие каждой детали каждому участнику. Один член группы сидит за столом и играет роль подъемного крана. Он берет детали по одной и строит что-нибудь. Участники отождествляют себя с деталями и тоже объединяются в конструкцию. Когда строительство окончено, все пытаются угадать, что же это получилось. Тот, кто угадывает, выходит к столу и создает свою конструкцию. Игра продолжается до тех пор, пока позволяет время и пока не надоест. Можно построить, например, Стоунхендж, или загон для благородных оленей, или лунную станцию, храм Аполлона, кабину для переодевания на пляже, словом, все что угодно, лишь бы оно было низкоэтажным, чтобы не пришлось держать на весу тяжелые строительные конструкции.

Фоторобот

Участники группы должны составить собирательный фотопортрет группы. Изображение строится из 12~15 элементов. Сюда входят (сверху вниз) голова, шея, левая рука, правая рука, туловище, левая нога, правая нога, левый глаз, правый глаз, нос, рот, уши, волосы. Фоторобот создается в той последовательности, в какой записаны части тела. Тренер сначала зачитывает названия составляющих частей, а потом спрашивает: какая у нашего фоторобота будет голова? Участники делают свои предложения в такой форме: «Пусть это будет голова участника Иванова. У нее самые красивые зубы!» Другой участник предлагает голову Сидорова на том основании, что она самая твердолобая. Тренер на это предложение реагирует приблизительно так: «Если Вы считаете, что отличительной чертой вашей группы является твердолобость, то тогда конечно...» (Только не забудьте потом дать понять Сидорову, что никто не считает его твердолобым). Начинается обсуждение, которое

не должно длиться более 3 минут, и группа принимает решение делегировать в фоторобот голову Петрова на том основании, что у него на затылке бугорок, что свидетельствует о творческом складе ума. Затем выбирайте руки и так далее. В заключение упражнения придумайте роботу имя. Упражнение обычно проходит оживленно и весело, особенно если группа включает и мужчин, и женщин.

Фоторобот 2

Есть интересный вариант этой игры, который применяется тогда, когда группа не сумела выполнить какое-нибудь задание, и участники испытывают чувство досады, злятся на самих себя и окружающих. Тогда предложите каждому делегировать в робота какую-нибудь свою часть тела, поместив в нее все негативные эмоции, которые его переполняют. Вместе должен получиться уродец, наполненный психологическими отбросами. Когда каждый внес свой вклад, и робот создан, все дружно ругают его вслух минуту-две, а потом по очереди забирают обратно свои части тела со словами: «Я забираю мою справедливо обруганную ногу» (руку, щеку и т. д.).

Ужасный секрет

Один из участников сообщает на ухо своему соседу ужасную тайну о себе, например: «Я люблю ковыряться в носу!» Сосед передает это дальше по кругу, тоже на ухо, изменив фразу так: «Один из нас любит ковыряться в носу!» В такой форме фраза идет по кругу, а второй участник, дав первой фразе отойти на двух-трех участников, посылает вслед секрет о себе: «Я люблю корочкой хлеба вымазывать остатки подливки». Фраза идет по кругу в варианте: «Один из нас...» Когда секрет проходит круг и приходит к владельцу, то владелец не отправляет его на второй круг, и, таким образом, первая стадия игры заканчивается тогда, когда каждый секрет обошел ровно круг. Затем все говорят вслух, какие секреты они узнали. Один говорит, что он узнал, что «мы храпим», что «мы грызем ногти», другой вспомнит, что «мы любим поспать» и т. д., пока все секреты не будут припомнены. А затем все участники хором произносят «И мы об этом никогда никому ничего не скажем!»

Картина

Направлена на достижения групповой сплоченности, и ее основная цель -

дать детям и подросткам почувствовать радость совместного творчества, дать группе ощутить себя чем-то целым. Все сидят лицом в круг. Тренер: «Сейчас мы все вместе будем рисовать картину, и делать это мы будем не карандашами или красками, а словами. Я беру большой лист бумаги (показывает руками) и рисую на нем линию горизонта. Я передаю эту картину тебе, ... (имя сидящего рядом участника). Участник «берет картину и говорит: «Я вижу на этой картине линию горизонта, которую нарисовала ты, ... (имя тренера), рисую на ней (называет то, что хочет внести в картину) и передаю эту картину тебе, ... (имя следующего по кругу участника)».

Таким образом, каждый участник называет все, что до него «нарисовали» другие, в том порядке, в каком эти предметы появились на картине, при этом, добавляя к названию каждого предмета: «... который нарисовал ты (имя автора)». Когда картина обошла круг, и каждый участник добавил в нее что-то свое, она вновь оказывается у тренера, и он опять перечисляет все предметы и авторов по порядку. Затем тренер говорит: «Вот такая у нас получилась картина».

Если дети, услышав инструкцию, выражают тревогу, что они не смогут запомнить, кто что «нарисовал», тренер успокаивает их обещанием подсказать

Гусеница

Команда становится друг за другом в колонну, держа соседа впереди за талию. После этих приготовлений, ведущий объясняет, что команда - это гусеница, и теперь не может разрываться. Гусеница должна, например, показать как она спит; как ест; как умывается; как делает зарядку; все, что придет в голову.

Джойстик

Все встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На стол кладется небольшой предмет (монета, сережка и т.п.). Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет "джойстиком", передавая первому команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на предмет на столе. Игру можно провести в форме соревнования. Если вы решили устроить из этой игры соревнование, не забудьте определить независимых судей, чтобы никто не жульничал.

Титаник.

Ведущий предлагает группе ребят забраться на стулья или лавочку. Затем им

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

Клоун

Для проведения этой игры необходимо разделить на 2 - 3 команды и приготовить 2-3 коробки спичек. Точнее нужен не весь коробок, а только верхняя его часть. Внутреннюю, выдвигающуюся часть вместе со спичками можно отложить в сторону. Для того, чтобы начать игру, все команды выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробку себе на нос. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем членам своей команды, руки при этом должны быть за спиной. Если у кого-то коробок упал, команда начинает процедуру заново. Соответственно выигравшей считается та команда, которая закончит передачу коробка быстрее.

Правда или ложь?

Игра усиливает групповую сплоченность и создает атмосферу открытости
- 45 минут-

Подготовка

Члены группы садятся по кругу: у каждого должны быть наготове бумага и карандаш.

1. Предложите участникам написать три предложения, относящиеся лично к ним. Из этих трех фраз две должны быть правдивыми, а одна - нет.

2. Один за другим каждый участник зачитывает свои фразы, все остальные пытаются понять, что из сказанного соответствует действительности, а что - нет. При этом все мнения должны обосновываться.

3. Посоветуйте авторам фраз не спешить со своими комментариями и внимательно выслушать догадки разных игроков. Ведь это прекрасная возможность понять, как человек воспринимает со стороны.

Капитан

Как и в предыдущей игре все выстраиваются на стульях. Выбирается <капитан>. Ведущий предлагает ему выстроить всех на стульях по цвету глаз,

размеру обуви и т.д. При этом сходить со стульев нельзя и говорить имеет право только "капитан". Для старших можно усложнить: капитан тоже не говорит.

Орлятский круг

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

Треугольник, квадрат...

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

Подъемный кран

Один из участников игры ложится на пол (стулья, скамейку), а остальные участники поднимают его, поддерживая каждый одной рукой. При дружных совместных условиях группа легко поднимает любого участника, даже самого грузного. Те, кого поднимают, придумывают себе роль и сообщают ее всем. Роли могут быть следующими:

- a. тренер победившей команды;
- b. полковник, выигравший битву;
- c. балерина, взметнувшаяся ввысь в танце;
- d. пловец, поднявшийся на гребень волны;
- e. облако, летящее по небу в жаркий день;
- f. бревно на субботнике;
- g. прыгун, зависший над планкой;
- h. цветок лотоса на поверхности озера и т. д..

Яблочко

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

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

Сантики

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

Тука

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

Клубок

Веревка связывается в кольцо. Водящий выходит из комнаты или отворачивается, а остальные, держась двумя руками за веревку, запутываются, образуя живой клубок, который водящий должен распутать. Его задача - снова образовать круг.

Тише-громче

Вы, наверное, играли в детстве в игру "Холодно - горячо?" Наша игра ей подобна: ребята садятся в круг. Водящий выходит из круга и отворачивается спиной. У кого-нибудь из членов круга спрятан какой-нибудь предмет. Задача водящего - найти человека, у которого спрятан предмет. Как только он заходит в круг, все начинают петь какую-то песню и тем громче, чем ближе водящий к

спрятанному предмету. Соответственно, песня поется тише, если водящий отдаляется от этого человека. Когда предмет найден, водящий меняется, если нет, то игра продолжается.

Построиться по признаку

- по росту
- по цвету волос, глаз
- по первой букве имени и т.д.

Грязные танцы

Необходимо встать в колонну, держа соседа впереди за талию. Под музыку (можно в личном исполнении - получается еще смешнее) все дружно начинают танцевать, к примеру, ламбаду (можно любой другой танец). Через некоторое время музыка прекращается и необходимо обнять за талию соседа, который стоит перед твоим соседом впереди, музыка снова играет и все снова танцуют, но уже в более неудобном (или удобном - кому как) положении. Потом все повторяется, только надо дотянуться до того, кто на два, потом на три и так далее человека впереди тебя.

Сосиска, кетчуп, кока-кола

Игроки встают паровозиком, держа соседа спереди за талию. Затем все произносят слова и делают соответствующие движения. «Сосиска!» - все делают шаг правой ногой, «Кетчуп!» - шаг левой ногой, «Кока-кола!» - вращательные движения тазом. Пройдя 2-3 раза таким образом, даётся новое условие: необходимо обнять за талию соседа, который стоит перед твоим соседом впереди. Всё повторяется. Затем снова обнимаем соседа, который на два, потом на три и так далее впереди тебя.

Агенты 007

Место проведение: лужайка
Продолжительность: 5 мин.
Возрастная категория: с 8 лет

Количество: 20 человек

Оборудование: баночки от фотопленки + например: песок, крупа, камушки, монета, галька, шурупы маленькие, вода и т.д..

Рекомендация: возможно негромкое музыкальное сопровождение или игра проводится во время дискотеки.

Ход игры:

Каждому участнику раздается баночка от фотопленки. Внутри их могут быть камушки, песок, соль, мука и т.д. Задача участников - не открывая баночку, по звуку, найти свою пару.

Найди партнера

Место проведение: лужайка или помещение Продолжительность: 10-20 мин
Возрастная категория: с 8 лет Количество: 20 человек Оборудование: повязки на глаза (шарфы, косынки и т.п.)

Ход игры:

разделяет ряд на две группы, которые становятся рядом так, чтобы получились пары. Каждая пара выдумывает себе код, состоящий из двух слов, например: (луна - мяч, дети-сад и т.д.). Пара определяется, что первое слово-код принадлежит например, участнику "А", а второе слово - код - участнику "В". Для всех участников игры оглашаются коды, чтобы они не повторялись. Участники "А" становятся в противоположной стороне игровой площадки, меняются местами друг с другом. Всем игрокам завязывают глаза.

Чтобы избежать несчастных случаев, игроки должны вытянуть руки вперед. Теперь каждый игрок¹ пытается, называя свой код, найти свою половину пары. Пары, которые нашли друг друга, снимают с глаз повязки и знакомятся друг с другом.

Вариант А: Если в данное время громко разговаривать или кричать неблагоразумно, то можно дать игрокам установку - шептать код.

Вариант В: Вместо кодов игроки могут издавать какие-либо звуки, ища свою пару

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.

Пары

Цель: знакомство с группой; решение общих спонтанных задач
Возраст: любой
Время: примерно 20-30 минут
Количество участников: любое

Ход игры:

Участники игры бегут один за другим. Через несколько минут ведущий называет какое-либо число, например "4". Это значит, что все игроки должны образовать минигруппы по 4 человека в каждой.

Нужно быть внимательным, чтобы все принимали участие. Если группа не делится без остатка, то можно образовать, например, большую и маленькие группы. (17 человек: 3 группы по 4 человека, и одна группа по 5 человек).

После этого ведущий каждой минигруппе дает какое-либо веселое задание, например: "Постройте пирамиду", "примите такое положение, чтобы только 3 ноги и 5 рук касались земли". Если все задания выполнены, то группы распускаются. Игра продолжается дальше и игроки ждут следующего названия числа.

При этом можно менять виды передвижения, например, бежать боком, скакать на одной ноге

Вариант: тоже самое, но в основе игра Молекулы.

Дедушка водяной

Все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами: "Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выйди на минуточку! Поиграем в шуточку!" После чего водяной встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать - кто это. Если угадал, то угаданный, становится "Водяным".

Холодно-горячо

Вода прячет предмет, который игроки должны найти по его указаниям:

холодно, холоднее, теплее, горячо, совсем жарко и т.д., в зависимости от темперамента игроков, (можно играть дома)

Угадай, что делали?

Один из играющих отходит в сторону, остальные тихо (так, чтобы он не слышал) договариваются о том, что будут показывать. Отгадывающий подходит и говорит:

- Здравствуйте, дети. Где вы были? Что вы делали?

Участники игры отвечают:

- Где мы были — не скажем, а что делали — покажем!

Затем все вместе изображают действие, о котором договаривались, например играют в мяч, катаются на лыжах и т.д. Если отгадывающий правильно назвал действие, он присоединяется к играющим. Тогда выбирают нового отгадывающего. Если он назвал действие неправильно, то снова водит, а все участники игры придумывают новое действие.

Плетень

В игре участвуют команды по 4 - 5 человек в каждой. Дети встают в шеренги напротив друг друга и учатся плести плетень. Для этого скрещивают руки перед собой и соединяют правую руку с левой рукой соседа слева, а левую - с правой рукой соседа справа. Обе шеренги, опустив руки, идут навстречу друг другу со словами:

Раз, два, три, четыре,

Выполнять должны приказ.

Нет, конечно, в целом мире

Дружбы лучше, чем у нас!

После этого дети расходятся или разбегаются по веранде. По сигналу взрослого они должны встать в шеренги и образовать плетень. Выигрывает шеренга, выполнившая действие первой.

Пройди в ворота

Детям раздаются карточки с разным числом кружков. Чтобы пройти в «ворота», каждому необходимо найти пару, т.е. ребенка, число кружков на карточке которого в сумме с кружками собственной карточки даст число, показываемое на «воротах».

Вершки и корешки

1. Одна группа детей получает «корешки» (лук, репа, морковь, картофель), а другая - «вершки» (ботву). По сигналу ведущего все дети находят свою пару (требуется составить целое из частей).

2. Проходят через «волшебные ворота» (проверяется правильность выполнения задания), после чего меняются «вершками и корешками»

Варианты игры. Игра проходит с парными карточками.

Театрализованная игра "Инопланетяне"

В игре участвует не менее 7 детей. Взрослый рассказывает сказочную историю: "К нам прилетели инопланетяне. Они хотят забрать нас на свою планету. У инопланетян есть огромный магнит, который притягивает к себе детей. Чтобы спастись, нам необходимо выбрать группу спасателей - 2 или 3 человека. Теперь представьте себе, что эта стена -огромный магнит инопланетян. Магнитом вас притягивает к стене. Только спасатели остались на свободе". Все дети выстаиваются у одной стены. Спасатели становятся напротив них. Спасатели по условию игры не могут двинуться с места и не могут говорить, но обладают фантастической силой и могут "силой мысли" освободить своих друзей от действия магнита. Спасатели стараются изо всех сил, чтобы спасти своих товарищей, изображая это мимикой и жестами. Остальные дети, как только почувствуют, что их "отрывают" от стены-магнита, присоединяются к своему спасателю и помогают ему спасти других детей. Любая роль в этой игре "работает" на формирование уверенности в себе. Однако, необходимо, чтобы стеснительные дети обязательно могли играть и роль спасателя. Практический совет: старайтесь не допускать, чтобы в роли спасателя одновременно выступали уверенный и неуверенный ребенок. В этом случае большинство спасенных детей может оказаться у "уверенного" спасателя, что расстроит "неуверенного".

Рука к руке

В игре принимают нечетное количество участников. Игра проходит при выключенном свете. (И вызывает огромный восторг у детей различного возраста). Ведущий произносит: "Все меняются местами. Рука к руке". Все участники игры, включая ведущего, ищут себе пару и берутся рука к руке. Тот, кто не успел найти себе пару, становится ведущим и продолжает игру: "Нос к носу... "Плечо к плечу"... "Ухо к уху"... и т.д.

Переправа через реку (в основном проводится со старшеклассниками).

На полу отмечается участок 3-5 м (в зависимости от возраста детей) — это река. Весь отряд должен переправиться с одного берега на другой. При этом у них есть возможность сделать всего пять касаний «реки» (пять на весь отряд). Одновременное касание двумя ногами или руками (например, в прыжке) считается за одно касание.

Чем сообразительнее, организованнее и подвижнее отряд, тем быстрее они все сделают (может уйти от 30 мин. и до 1 — 1,5 часа).

На самом деле, перейти можно всего в три (или даже в два) касания.

Покажи

Необходимо изобразить, используя всех участников команды:

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

• Электрическая изгородь

Оборудование: веревка, шест (доска, палка и т.д.).

Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через воображаемую электрическую стену, не касаясь ни единой видимой или воображаемой ее части. Если кто-либо коснется стены, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова.

* Подсказка: шест может использовать как вся команда, так и последний участник.

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.

Суета сует

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано задание. Суть одна: записать в клеточку имя человека, который (тут открываете» простор для фантазии) любит рыбу, держит дома собаку, любит звёзды... Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберёт имена.

Конь вороной

Участники игры выбирают ведущего. Задача ведущего - «запятнать» всех игроков. Для этого все участники разбегаются в разные стороны, а ведущий, догоняя, легким прикосновением касается плеч игроков. Тот, кого «запятнали», замирает на месте, разводит руки в стороны и кричит: «Расколдуйте меня, вороного коня!», «Распятнать» своих друзей можно только горячим объятием. Итак, задача ведущего - «запятнать» всех игроков, задача игроков - выручать друг друга.

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 группе, определить уровень сплоченности в группе. Сразу же после проведения игры необходимо провести обсуждение.

Я змея, змея, змея

Участники стоят в круге, через одного —мальчик, девочка. Начинает вожатый, подходя к кому-нибудь со словами: « Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?». Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берет левую руку

спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: «А придётся!», 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.

Контакт

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

Сломанный телефон.

Эту игру наверно знают все. Все садятся друг за другом. Водящий называет шепотом на ухо слово первому игроку. Первый передает второму и так далее. Когда слово передано, его называют по порядку все игроки. Кто первым передал слово ведущего не правильно садится в конец цепочки и игра продолжается.

Арам шим-шим

Ребята, держась за руки, образуют круг, в центре – ведущий с закрытыми глазами и вытянутой перед собой рукой. Ребята идут по кругу в одну сторону, водящий крутится в другую, и говорят слова: «Арам шим-шим, арам шим-шим, арамия гусия, гусия, гусия, покажи-ка на меня, на меня, на меня и раз, и два, и три!» Все останавливаются. Тот, на кого указал водящий, становится к нему спиной, затылок к затылку. Все говорят: «И раз, и два, и три!» На последних словах участники в центре круга должны повернуть головы в стороны. Если оба повернули в одну сторону – участники обнимаются, если в разные – пожимают друг другу руки. В

зависимости от отношений в отряде и настроения ребят можно целоваться и обниматься соответственно.

Сантики-фантики-лимпо-мпо

Игроки стоят в кругу. Выбирается ведущий, который ненадолго уходит из комнаты или на достаточное расстояние, чтобы не слышать остальных. Оставшиеся договариваются, кто будет дирижером, т.е. показывать и своевременно менять движения. После этого ведущий возвращается и становится в центр круга. Ребята в кругу начинают делать различные движения (повторять за дирижером) и говорить слова: «Сантики-фантики-лимпо-мпо, Сантики-фантики-лимпо-мпо, и т.д.», задача ведущего вычислить кто дирижирует.

Комплименты

Игроки сидят по кругу. Выбирается первый клиент. Затем каждый говорит, что ему нравится в клиенте, называя его имя. Когда очередь доходит до самого клиента, он говорит, что ему в себе больше всего нравится. И так о каждом.

Щётка

Платяная щетка найдется в каждом доме. Щеткой мы будем чистить водящего. Для этого все становятся в тесный круг, а водящего помещают в середине. И если он не очень расторопен, то платье его, надо полагать, будет вычищено на славу. 8—10 человек — вполне достаточное количество участников этой игры. Итак, мы занимаем исходное положение: смыкаемся в плотный круг — плечо к плечу, а руки держим за спиной. У одного из нас в руках щетка.

Игра начинается с момента, когда водящий три раза повернется на месте. Одновременно щетка начинает свое путешествие по кругу, передаваемая из рук в руки. Однако угадать, у кого она в тот или иной момент находится, дело нелегкое, так как все не стоят спокойно, а непрерывно делают вид, будто принимают или передают щетку своему соседу. Попробуй-ка тут отличить мнимые движения от действительных! Пока водящий присматривается к одному, к другому, к третьему, в это- время, глядишь, кто-нибудь уже прошелся щеткой по его спине. Мгновенье — и щетки след простыл.

— Руки! — приказывает вдруг водящий, указывая на одного из игроков, заподозрив, что щетка в данный момент находится именно у него. Тотчас же все

протягивают руки вперед. И если щетка окажется у того, на кого показал водящий, или же у его правого или левого соседа (передать щетку соседу в момент возгласа водящего обычно всегда успевают), то водить идет один из трех — тот, в чьей руке будет щетка. Если же *—она окажется в руках другого участника игры, последнему предоставляется возможность «старательно» почистить водящего, после чего игра возобновляется в том же порядке: водящий три раза поворачивается на месте, а щетка идет гулять по кругу.

Я садовником родился

Водящий становится садовником, остальные выбирают название цветка по вкусу и только на него откликаются. Водящий дает старт словами: "Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели кроме ... (называется временное имя любого из игроков, например "роза"), "Роза должна тут же отреагировать: "Ой" Садовник: "Что с тобой?" Роза: "Влюблена" Садовник: "В кого?" Роза: "В тюльпана" Тюльпан: "Ой" ... И далее диалог продолжается между ним и розой и т.д., среди выбранных полноправно может оказаться садовник, замечу, что на него ложится основная нагрузка, так как имена цветов забываются быстро, а садовника помнят и называют чаще всего. Тот кто ошибся: откликнулся на чужое имя, не откликнулся на свое, или сделал большую паузу - забыл "имена" цветов выбывает и снова садовником дается старт, и т.д., пока не останется два игрока. Как вариант - игроки не выбывают, а отдают "фанты", которые впоследствии разыгрываются (какую-либо личную вещь). Фанты разыгрываются следующим образом: один достает фант, другой (отвернувшись) назначает задание хозяину фанта, которое тот должен выполнить, чтобы получить вещь обратно (спеть, рассказать стишок, покукарекать, попрыгать на одной ножке и т.д., зависит от фантазии)

Светофор поет песенки

Условие игры: участвуют две команды

Если говорят зеленый цвет - значит, песне путь открыт, т.е. ребята поют песню, о которой заранее договаривались с вожатым. Желтый внимание! Путь закрыт. Песня должна звучать тихо-тихо. Красный - все продолжают петь песню про себя. На зеленый цвет ребята продолжают петь песню вслух.

Где нос где ухо

Играющие становятся в круг. Водящий идет по кругу и останавливается перед кем-либо из ребят. Он должен дотронуться до какой-либо части тела и называть при этом другую, например, дотронуться до своего уха и сказать: «Это мой нос». Играющий должен немедленно показать на свой нос и сказать: «Это мое ухо». Если он ответит неправильно, сменяет ведущего.

Мыршим, мыршим

Участники игры стоят или сидят по сторонам комнаты. Выбирают водящего и просят его удалиться. В это время кому-нибудь из присутствующих дают кусок сыра, который он кладет в рот за щеку (сыр можно заменить карамелью). Когда водящий возвращается, все должны непрерывно произносить одно слово: «Мыршим», «Мыршим». Водящий старается угадать, у кого во рту сыр. Для этого ему разрешается ходить по кругу и прислушиваться к каждому. Если он угадает, то присоединяется к играющим, а тот, у кого во рту сыр, становится водящим.

Оркестр

Это очень забавная игра, в нее интересно играть, когда много народу

Каждый из участников выбирает для себя музыкальный инструмент, на котором он впоследствии буде «играть». Лучше всего, если выберут разные инструменты. Выбирается ведущий — «дирижер». Он становится лицом к «оркестру», и по сигналу «оркестр» начинает играть! Дирижер делает движения, будто он играет на своем инструменте (например, изображает барабанный бой, надувает щеки, будто играет к флейте и т. д.). Остальные участники оркестра делают такие движения, будто играют каждый на своем инструменте, но при этом не сводят глаз с дирижера. Вдруг дирижер «переходит» на другой инструмент - начинает изображать игру на музыкальном инструменте, выбранном другим участником. Игрок, на чьем инструменте начал играть дирижер, тут же должен прекратить все движения и зажать уши руками. Все остальные участники игры теперь переключаются на тот инструмент, который выбрал дирижер. Через некоторое время дирижер возвращается к своему первоначальному инструменту, и гости тоже возвращаются к своим.

Итак, дирижер «играет» то на своем, то на чужом музыкальном инструменте,

а игроки стараются уловить все движения и не ошибиться.

Держи свою мелодию

Каждый должен вспомнить песню, слова и мотив которой хорошо знает. Каждый будет петь свою песню кроме ведущего. По одинарному хлопку ведущего все начинают петь, но только мысленно, про себя. Когда ведущий хлопает два раза подряд, все поют вслух, как можно громче. Старайтесь удержать мелодию и перепутать слова, несмотря на звуковые помехи. Когда ведущий хлопает вновь один раз, переходите беззвучное пение, когда хлопнет два раза — опять пойте вслух. Победит тот, кому удастся допеть свс песню до конца, ни разу не сбившись. Тот, кто сбился, исказил мелодию, ритм или перепутал ело! выбывает из игры и прекращает петь. Ведущий следит за этим. В награду победителю предоставляет возможность после завершения игры спеть один любой куплет любимой песни от начала до конца без помех.