

Сборник психологических игр

Сборник психологических игр

Первая часть сборника включает игры – «энерджайзеры», направленные на создание благоприятной атмосферы, развитие смекалки, внимательности, проявление физической активности, координацию совместных действий.

Во второй части книги вы найдете игры, способствующие развитию воображения, речи, мышления, коммуникативных навыков участников.

Третья часть сборника посвящена играм с парашютом. (Парашют представляет собой круг диаметром 3 метра, сделанный из шелковой ткани, с пришитыми из тесьмы ручками. При необходимости вы можете сшить его самостоятельно.)

В четвертой части представлены две большие игры: «Поездка в Голливуд» и «Сказка о стране Цветов».

«Поездка в Голливуд» – это цикл игр, объединенных одним сюжетом. При подготовке к ее проведению ведущий может менять количество станций, подбирать игры в соответствии с возрастом участников, размером игровой площадки, отведенным временем.

Уникальность игры «Сказка о стране Цветов» заключается в том, что она великолепно подходит для проведения праздников, а также легко адаптируется к теме урока.

Все игры описаны по определенной схеме, включающей постановку задач, количество участников, описание алгоритма проведения игры, указания по необходимым материалам, оборудованию и выбору игровой площадки.

Игры-энерджайзеры

Кинг-Конг и белая женщина

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы в группе;
- развитию ловкости, быстроты реакции;
- развитию умений договариваться и действовать совместно.

Материалы и оборудование: подушка или другой мягкий предмет, мел.

Игровая площадка: игра может проходить как в спортивном зале, так и на улице.

Количество участников: до 7 игроков.

Время проведения игры: 15-25 минут.

Описание игры.

В начале игры ведущий распределяет среди участников следующие роли: «Кинг-Конг» (1 человек) и «население» (все остальные игроки).

После распределения ролей ведущий говорит, что «Кинг-Конг» похитил

«белую (черную, желтую...) женщину», так как влюбился в нее. После чего ведущий объясняет участникам, как можно освободить пленницу. «Кинг-Конг» становится в центр круга диаметром 2 метра, кладет возле своих ног «белую женщину» (в качестве «белой женщины» может выступать подушка или другой мягкий предмет). Выходить за границы круга «Кинг-Конгу» нельзя.

Остальные участники располагаются за кругом. Чтобы спасти «белую женщину», кто-либо из «населения» должен дотронуться до нее, одновременно избегая прикосновения руки «Кинг-Конга». Если «Кинг-Конг» дотронулся рукой до игрока, то участник выбывает из игры. Игра заканчивается в двух случаях:

- «Белая женщина» освобождена: один из участников смог избежать прикосновений рук «Кинг-Конга» и дотронуться до «белой женщины».
- «Кинг-Конг» не побежден: т.е. он смог дотронуться до каждого участника.

Ралли роботов

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы;
- развитию смекалки.

Игровая площадка: игра должна проходить в помещении, обеспечивающем достаточное количество пространства для движения, но не позволяющем игрокам далеко удаляться друг от друга. Если игра проходит на улице, то необходимо четко обозначить границы игровой площадки.

Количество участников: до 30 игроков.

Время проведения игры: 20-25 минут.

Описание игры.

Игра проходит в два этапа.

Первый этап. Участники стоят парами, один участник является «роботом», другой – «профессором». «Робот» включается нажатием кнопки («профессор» дотрагивается ладонью головы «робота»). «Робот» начинает движение вперед. Прикоснувшись к правому плечу «робота», «профессор» поворачивает его на 90 градусов направо, к левому плечу – на 90 градусов налево. Остановить «робота» можно положив ладонь на его голову. «Профессор», идя позади «робота», руководит им так, чтобы предохранить его от разрушения, или поломки, потому что «робот», дойдя до препятствия, продолжает движение на одном месте.

Ведущий придумывает задания, которые все участники должны выполнить одновременно. Например, поставить «роботов» в круг, построить их в одну шеренгу и т.д. После выполнения задания игроки в парах меняются ролями.

Второй этап. Участники делятся на группы по 3 человека. В этом случае

«профессор» управляет двумя «роботами», которые стоят, соприкасаясь спинами. «Профессор» включает их, разделяя вертикальными движениями руки сверху вниз между спинами. Когда «роботы» включены, они начинают двигаться в разные стороны. Изменение направления наступает в момент, когда «профессор» повернет голову «робота» направо или налево. «Роботы» выключаются, когда встретятся лицом к лицу. Столкнувшись с препятствием, они продолжают движение на одном месте. «Профессор» не может управлять одним «роботом» два раза подряд, ему необходимо управлять ими поочередно.

Ведущий также придумывает задания, которые игроки выполняют одновременно. После выполнения задания участники в «тройках» меняются ролями.

Пылесос

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: бумага, пакеты для мусора, соломинки для коктейля, магнитофон.

Игровая площадка: игра может проходить в учебном кабинете, игровой комнате.

Внимание!!! Желательно подобрать музыкальное сопровождение. Перед игрой пол/ковёр необходимо очистить от мусора.

Количество участников: 5-7 игроков.

Время проведения игры: 10-15 минут.

Описание игры.

Кусочки бумаги величиной с почтовую марку равномерно разбрасываются на полу/ковре (примерно 15 кусочков для каждого игрока). «Дворникам» выдается по одному мусорному пакету и соломинке для коктейлей.

Как только прозвучит команда ведущего, сразу же начинается большая уборка.

Участникам необходимо сильно втягивать в себя воздух через соломинку и, таким образом, переносить кусочек за кусочком в мусорный пакет, не используя при этом других средств (рук, ног и т.д.).

Когда пол/ковёр полностью очищен, определяется победитель по количеству кусочков бумаги в пакете.

«Квадрат»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы;
- развитию внимательности;
- развитию умения координировать свои действия в группе.

Игровая площадка: любое помещение, позволяющее свободно двигаться участникам. Игра может проходить и на улице.

Количество участников: до 40 игроков. Количество участников должно обязательно делиться на четыре.

Время проведения игры: 5-10 минут.

Описание игры.

В начале игры группа делится на четыре команды с равным количеством человек. Затем все команды образуют один четырехугольник (одна команда – это одна сторона), становясь плечом к плечу, лицом вовнутрь квадрата. В центр квадрата становится ведущий и поднимает свою правую руку вверх. Он просит участников запомнить свое месторасположение по отношению к его правой руке. Далее ведущий поворачивается, например, на 90 градусов. Задача каждой команды – как можно быстрее стать в исходную позицию по отношению к правой руке ведущего, сохраняя последовательность расположения участников в команде. Затем ведущий поворачивается снова и т.д.

«Телохранители и звезда»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Игровая площадка: любое помещение, позволяющее свободно двигаться участникам. Игра может проходить и на улице.

Количество участников: до 30 игроков.

Время проведения игры: 10-15 минут.

Описание игры.

В начале игры ведущий делит участников на команды по 7-8 игроков, в которых затем распределяются следующие роли: один из участников игры становится знаменитой личностью («звездой»), второй – «киллером», а остальные – «телохранителями».

«Звезда» занимает место в центре круга, который образуют «телохранители», держась за руки и стоя лицом вовнутрь круга. Они стараются не допустить того, чтобы «киллер», находящийся вне круга, смог дотронуться до «звезды».

Если «киллер» дотронулся до «звезды», то участникам предлагается поменяться ролями или выбрать на эти роли других игроков.

Все команды играют одновременно.

«Кенгуру»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Игровая площадка: игра может проходить на улице или в помещении, обеспечивающем свободное движение всех участников.

Внимание!!! В игровом поле не должно быть предметов, которые могут создать опасность для здоровья участников (стулья, столы и т. п.). Поверхность пола также должна быть чистой.

Количество участников: до 20 игроков.

Время проведения игры: 5 минут.

Описание игры.

В начале игры ведущий по очереди «на ушко» говорит каждому участнику название любого животного. 4-5 игрокам он говорит названия разных животных (например, лиса, мышь и т.д.), а остальным – название одного животного (например, кенгуру). Название своего животного каждый участник должен держать в тайне.

Затем все игроки становятся в круг, крепко держа друг друга под руки, и внимательно слушают ведущего, который начинает перечислять названия различных животных (желательно перечислять и тех животных, названий которых нет у участников). Если игрок слышит название своего животного, он должен быстро оторвать ноги от пола, повиснув на руках стоящих рядом товарищей, которым, в свою очередь, необходимо удержать его на весу.

Самым последним ведущий называет то животное, которое было сказано большинству участников.

«Дотронуться до ...»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: магнитофон.

Игровая площадка: помещение, обеспечивающее свободное движение всех участников. Если игра проходит на улице, то необходимо очертить границы игрового поля.

Внимание!!! Можно использовать музыкальное сопровождение.

Количество участников: до 25 игроков.

Время проведения игры: 2-3 минуты.

Описание игры.

Участники хаотично двигаются по комнате. Затем ведущий просит всех дотронуться до предмета, детали какого-либо предмета, определенного цвета в одежде и украшениях участников. Фраза,

произносимая ведущим, звучит так: «Дотронуться до (пуговицы; белого цвета; правой коленки; левого уха и т.п.).

Участникам, после слов ведущего необходимо найти названный предмет (деталь предмета) не на себе, а на другом игроке.

После того, как все участники выполнили задание, они вновь продолжают движение по комнате.

ВАРИАНТ!!!

Ведущий может просить не дотрагиваться до чего-либо, а дотрагиваться чем-либо, например, коленками, спиной, руками и т.д.

«Охота за хвостом дракона»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: платок.

Игровая площадка: спортивный зал. Игра может проходить и на улице.

Количество участников: до 40 игроков.

Время проведения игры: 10-15 минут.

Описание игры.

Участники игры делятся на команды по 10-12 игроков. Количество команд должно быть четное.

В каждой команде игроки становятся друг за другом и кладут руки на талию впереди стоящего. Первый игрок в шеренге является «головой» дракона, последний – «хвостом», а все остальные участники образуют «туловище» дракона.

В процессе игры «голова» каждого дракона должна попытаться дотронуться до «хвоста» другого дракона. При этом дракон не должен разрываться.

Ловля «хвоста» прекращается, если:

- «голова» дотронулась до «хвоста»;
- «туловище» дракона разорвалось;
- «голова» не смогла достать хвост.

Желательно предоставить всем участникам игры возможность побывать в роли «головой», «туловища» и «хвоста» дракона.

Вариант!!! Если участников игры мало (10 –12 игроков), то образуется только один дракон, причем он охотится за собственным «хвостом».

Вариант!!! Участники игры строятся в одну колонну друг за другом и обхватывают рукой бедро впереди стоящего. Последнему игроку в шеренге прикрепляется за брюки (юбку) платок – «хвост» дракона. Задача «головы» дракона – дотронуться до «хвоста» (платка) другого дракона или своего «хвоста».

«Шумовая стена»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: 3-4 карандаша, бумага формата А4.

Игровая площадка: игра может проходить на улице, в помещении.

Внимание!!! Проверьте, не мешаете ли вы кому-нибудь.

Количество участников: до 20 игроков.

Время проведения игры: 20-30 минут.

Описания игры.

Играющие делятся на три группы, участники которых становятся в шеренги параллельно друг другу. Одна команда играет роль «загадывающих», вторая – «шумовой стены», а третья – «отгадывающих». В ходе игры все команды должны побывать в трех ролях.

Игра начинается с того, что первая команда «загадывающих» придумывает какое-нибудь слово (словосочетание, фразу). По знаку ведущего ей необходимо передать загаданное команде «отгадывающих», стараясь кричать громче «шумовой стены», которая, находясь между ними, старается шуметь как можно громче. Они это будут делать до тех пор, пока «отгадывающая» команда не поймет то, что говорит первая группа.

Игра заканчивается, когда каждая команда побывала в трех ролях.

Вариант!!! Команда может передавать не короткую фразу, а текст (20-30 слов).

«Гордиев узел»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении, обеспечивающем свободное передвижение участников.

Количество участников: до 25 игроков.

Время проведения игры: 5-10 минут.

Описание игры.

Участники становятся в круг, закрывают глаза и поднимают руки под углом 45 градусов. По сигналу ведущего (которого могут выбрать из игроков) участники начинают медленно двигаться вперед до соприкосновения их рук с руками других игроков.

Остановившись и не открывая глаза, участники берутся за руки. Все руки участников должны быть соединены, но так, чтобы одновременно за одну руку не держались несколько игроков. В результате игроки получают «Гордиев узел».

По сигналу ведущего участники открывают глаза, и все вместе (или ведущий) пытаются развязать «Гордиев узел» не отпуская рук.

«Воздушный бой»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы,
- развитию внимания.

Материалы и оборудование: стулья.

Игровая площадка: любое помещение. Игра может проходить и на улице.

Количество участников: до 15 игроков.

Время проведения игры: 5-10 минут.

Описание игры.

Участники игры садятся в круг и рассчитываются по порядку, запоминая свой номер. Это номера их самолетов. Затем игроки ставят руки перед собой, сгибая их в локтях, а пальцы рук сжимают в кулак, поднимая большой палец вверх.

Ведущий показывает участникам необходимые движения, которые они будут вовремя игры выполнять вместе: движения рук вниз - вверх (2 раза), далее - два хлопка в ладоши, затем движения повторяются. Далее объясняется, как осуществляется смена ведущего. Ведущий,

первым начиная игру, вместе с движением рук вниз - вверх называет свой номер (например, «первый, первый»). Потом следуют хлопки в ладоши, а затем вместе с движением рук называется тот номер, которому передается ход (например, «седьмой, седьмой»). Опять все хлопают в ладоши, после чего участник под номером семь называет свой номер («седьмой, седьмой») и сразу за хлопками передает ход другому игроку, называя его номер.

Затем ведущий предлагает сделать пробный тур, чтобы все участники смогли понять суть игры, запомнить необходимые движения.

После пробного тура начинается основной этап игры, в процессе которого темп движения рук регулирует участник, к которому перешел ход (быстрее - медленнее).

Участники выбывают из игры, если:

- перепутали номера;
- сбились с ритма;
- назвали номер, который выбыл из игры.

Выбывшие игроки не покидают круга, а остаются в нем. Это требует большей внимательности от оставшихся в игре участников.

Игра заканчивается, если остался один участник – победитель либо, если игроки устали.

«Пип»

Игра способствует:

- развитию внимания, мышления;
- созданию благоприятной атмосферы.

Игровая площадка: игра может проходить на улице, или в помещении.

Количество участников: до 30 игроков.

Время проведения игры: 5 минут.

Описание игры.

Участники сидят в кругу и считают, называя числа по очереди. Счет идет до 60. При этом участникам можно называть все числа за исключением тех, которые:

- делятся на три;
- в названии числа есть «три» (например, тринадцать).

Вместо этих чисел игроки должны говорить «Пип». При нарушении этих правил участник выбывает из игры и отдает фант. По окончании игры оставшиеся участники дают задание каждому фанту.

«Возьми и передай»

Игра способствует:

- развитию воображения;
- развитию невербальной коммуникации.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 20 игроков.

Время проведения игры: 5-10 минут.

Описание игры.

Участники садятся в круг и передают друг другу воображаемые предметы, называя их.

Например, один участник обращается к другому: «Саша, передай, пожалуйста, Свете тяжелый чемодан». Саша еле-еле поднимает его с пола, демонстрируя, какой он тяжелый и передает его Свете. Света обращается к следующему участнику, прося его передать какой-либо другой предмет. Игрок с помощью мимики и жестов передает этот предмет дальше и т. д.

«Ветер дует на....»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: если игра проходит в помещении, то будут необходимы стулья.

Игровая площадка: игра может проходить в любом помещении. При проведении игры на улице, необходимо обозначить место каждого участника.

Внимание!!! Игровое поле должно быть свободно от посторонних предметов. Стулья должны стоять на безопасном расстоянии от других предметов (столов, тумбочек, шкафов и т.д.).

Количество участников: до 25 игроков.

Время проведения игры: 5-10 минут.

Описание игры.

Участники садятся в круг. Ведущий стоит в центре круга и говорит следующую фразу: «Ветер дует на тех, кто утром завтракал». Все, кому подходит этот признак, встают со своего места и пытаются занять другое. При этом игроки не должны садиться на соседние стулья и снова возвращаться на свое место. Занять стул пытается и ведущий. Тот участник, который остался без стула, становится ведущим и продолжает игру. Он становится в центр круга и называет любой другой признак (например, «Ветер дует на тех, кто любит мороженое»).

Вариант!!! Второй вариант фразы: «Меняются местами все те, кто....» и называют следующий признак.

«Мадам Шамкина»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование, помещение: игра может проходить на улице или в помещении.

Количество участников: до 20 игроков.

Внимание!!! Перед проведением игры необходимо убедиться, что в группе нет участников испытывающих затруднения с произношением слов.

Время проведения игры: 5-10 минут.

Описание игры.

Участники игры садятся в круг. Ведущий задает вопрос соседу справа или слева: «Вы знаете мадам Шамкину?» После мини-диалога (диалог развивается в произвольной форме: участники могут описывать ее внешность, совершаемые ею действия) между ведущим и игроком разговор переходит к другому участнику по кругу. Вопрос: «Вы знаете, мадам Шамкину?» задает тот участник, который вел диалог с ведущим.

Важным условием является то, что игроки в процессе диалога должны стараться произносить фразы так, чтобы собеседник не увидел зубов говорящего.

Когда последний участник задает ведущему вопрос: «Вы знаете мадам Шамкину?», тот отвечает: «Ой, да это же я!».

«Ку»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Игровая площадка: игра может проходить в помещении, обеспечивающем свободное движение всех участников. Если игра проходит на улице, то необходимо четко обозначить границы игровой площадки.

Количество участников: до 20 игроков.

Время проведения игры: 5 минут.

Описание игры.

Выбирается один участник, который будет играть роль «Ку». «Ку» на протяжении всей игры молчит.

Все участники закрывают глаза (если есть косынки, то завязывают глаза) и начинают двигаться в хаотическом порядке по комнате. То же самое делает и «Ку».

Сталкиваясь, участники приветствуют друг друга словом «ку».

Обменявшись приветствиями, они продолжают самостоятельное движение дальше.

Если один из двух встретившихся участников не ответит на приветствие, значит, он и является «Ку». Все, не получившие ответа на приветствие, автоматически становятся «Ку». Они берут «Ку» за руку и дальше продолжают игру молча, двигаясь вместе с «Ку».

Любой участник, столкнувшись с уже цепочкой «Ку», должен найти ее последнее звено и присоединиться к ней.

Игра продолжается до тех пор, пока все участники не наткнутся на «Ку».

«Построится по ...»

Игра способствует:

- развитию внимания;
- созданию благоприятной атмосферы;
- развитию навыков совместных действий.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 30 игроков.

Время проведения игры: 10 - 15 минут.

Описание игры.

Участники делятся на две или три команды (минимальное количество игроков в одной команде – 6, максимальное – 12), которые строятся в шеренги напротив друг друга.

Ведущий показывает место, где будет находиться начало каждой команды. Затем он говорит следующую фразу: «Построится по ...» и называет любой признак (например, размер обуви (цвет волос, дата рождения и т.п.)). Задача каждой команды как можно быстрее выполнить задание ведущего, построившись от самого большого (это начало команды) до самого маленького (от самого темного до самого светлого и т.д.).

Выигрывает та команда, которая выполняет задание первой.

«Близко, а взять нелегко»

Игра способствует:

- развитию ловкости;
- созданию благоприятной атмосферы;

Материалы и оборудование: любой предмет, а лучше всего игрушка, скакалка, стул.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 20 игроков.

Время проведения игры: 5-10 минут.

Описание игры.

Два участника, сделав петлю из скакалки, кладут ее на стул. В центр петли помещается предмет (игрушка).

Участникам игры по очереди необходимо взять предмет до того, как два игрока успеют затянуть петлю.

«Фруктовый салат»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: стулья.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 25 игроков.

Время проведения игры: 10-15 минут.

Описание игры.

Участники, сидящие в кругу, по порядку называют фрукты/ягоды (названия могут повторяться) и присваивают себе их названия. Например, яблоко, слива, вишня, банан и т.д.

Затем ведущий называет в любом порядке несколько названий фруктов/ягод, а участники, которые являются данными фруктами/ягодами, должны быстро поменяться местами.

По команде «фруктовый салат» все игроки меняются местами. Ведущий в это время также ищет для себя место в кругу. Тот участник, который не успел занять место в кругу, становится ведущим.

«Бразильская бабушка»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении, позволяющем участникам свободно двигаться.

Количество участников: до 30 игроков.

Время проведения игры: 5 минут.

Описание игры.

Исходное положение: участники и ведущий стоят в кругу. Вначале ведущий говорит определенные слова, затем показывает определенные движения и возвращается в исходное положение. Участники после ведущего повторяют слова и движения. После повторения игроки возвращаются в исходное положение. Слова и движения ведущего:

- Ведущий говорит: «У меня в Бразилии есть бабушка».

- Ведущий говорит: «У меня в Бразилии есть бабушка. У нее вот такая нога». Ведущий ставит правую ногу вперед, стараясь вывернуть ее носком вовнутрь.
- Ведущий говорит: «У меня в Бразилии есть бабушка. У нее вот такая нога (ставит правую ногу) и вот такая рука». Ведущий поднимает правую руку перед грудью локтем вперед.
- Ведущий говорит: «У меня в Бразилии есть бабушка. У нее вот такая нога (делает соответствующее движение), вот такая рука (соответствующее движение) и вот такая голова» Ведущий кладет голову на плечо согнутой руки.
- Ведущий говорит: «У меня в Бразилии есть бабушка. У нее вот такая нога (движение), вот такая рука (движение), вот такая голова (движение) и вот такое лицо». Ведущий высовывает язык и показывает его всем.
- Ведущий говорит: «У меня в Бразилии есть бабушка. У нее вот такая нога (движение), вот такая рука (движение), вот такая голова (движение), вот такое лицо (движение). И она вот так прыгает». Ведущий прыгает на месте.
- Ведущий говорит: «У меня в Бразилии есть бабушка. У нее вот такая нога (движение), вот такая рука (движение), вот такая голова (движение), вот такое лицо (движение). Она вот так прыгает (движение) и говорит: «Какая я красивая!!!!»». Когда участники сказали последние слова и сделали последнее движение, ведущий произносит: «Какая бабушка, такие и внуки».

«Успеет - не успеет!?»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: два шарфа, магнитофон.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Внимание!!! Желательно подобрать музыкальное сопровождение.

Количество участников: до 20 игроков.

Время проведения игры: 5-10 минут.

Описание игры.

Участники становятся в круг. Первый и восьмой участники получают по

одному шарфу, накидывают их себе на шею и завязывают на два узла. По команде ведущего участники начинают передавать шарф по часовой стрелке под музыку. При этом каждый участник должен накинуть его себе на шею, завязать два узла, затем развязать их и передать другому.

Шарфы должны «догнать» друг друга, оказавшись на одном игроке.

«Семья Майер»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: стулья, карточки по количеству участников.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении, которое должно обеспечивать свободное передвижение игроков.

Количество участников: от 12 до 24 игроков. Количество участников обязательно должно делиться на четыре.

Время проведения игры: 10-15 минут.

Описание игры.

В начале игры выставляют стулья по количеству образуемых семей спинками внутрь круга (один стул для одной семьи).

Участникам раздаются карточки, на которых обозначены роли членов семьи. Семья состоит из четырех человек: отца, матери, сына и дочери. Например, отец Майер (Кнолле, Шульц, Тонн), мать Майер, сын Майер, дочь Майер и т.д.

По сигналу ведущего участники ходят по аудитории и обмениваются карточками (карточки держат обратной стороной вверх).

По сигналу «Семья!», участникам необходимо прочесть надпись на своей карточке, собраться семьями и сесть на один из стульев следующим образом: первым садится отец, за ним – мать, потом – сын, и, наконец, дочь (участники садятся на колени друг друга). Побеждает семья, которая первая выполнила задание.

Игру можно повторить, начав ее с обмена карточками.

«Изобразить животное»

Игра способствует:

- развитию воображения;

- созданию благоприятной атмосферы.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении, обеспечивающем свободное перемещение участников.

Количество участников: до 20 игроков.

Время проведения игры: 5-10 минут.

Описание игры.

Участники делятся на команды (5 – 6 игроков в каждой). В течение 5 минут команды выбирают любое животное и изображают его.

Необходимо учитывать, что в изображении животного должны принимать все участники команды, причем на земле должно стоять минимальное количество игроков.

«Потяг»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 30 игроков.

Время проведения игры: 5 минут.

Описание игры.

Участники делятся на две команды. В каждой из них участники, сцепившись согнутыми в локтях руками, образуют две «мощные цепи». Команды располагаются так как показано на рис.1.

Рис.1. Схема расположения игроков.

– игрок первой команды, – игрок второй команды,

– капитан первой команды, – капитан второй команды.

Капитаны (они стоят первыми) «сцепившись» согнутыми в локтях руками, пытаются перетянуть друг друга на свою сторону.

Чья команда смогла выполнить эту задачу, та и победитель.

«Охота парами»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Игровая площадка: если игра проходит на улице, то необходимо четко обозначить границы игровой площадки. Помещение должно обеспечивать свободное передвижение всех участников.

Количество участников: до 20 игроков.

Время проведения игры: 10-15 минут.

Описание игры.

Из участников выбирается «охотник». Он располагается на одной стороне площадки, а остальные участники – на другой.

По сигналу ведущего «охотник» пытается поймать кого-либо из игроков, дотронувшись до него. Пойманный участник присоединяется к «охотнику», образуя пару, и они продолжают «охоту» вместе, взявшись за руки.

Второй пойманный участник бежит с ними до тех пор, пока не будет пойман третий, после чего они (второй и третий пойманные участники) образуют вторую пару. Каждая пара «охотится» самостоятельно. Игра заканчивается, когда все участники будут пойманы.

«Цвета»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 20 игроков.

Время проведения игры: 10-15 минут.

Описание игры.

Участники делятся на две команды с равным количеством в каждой. Одна команда садится на корточки образуя круг. За спиной каждого участника становится игрок другой команды.

Ведущий ходит за кругом, останавливаясь у одного из стоящих игроков, спрашивает: «Сколько у тебя цветов?». Участник называет любое число. Какое число названо – столько кругов необходимо пробежать обоим игрокам (ведущему и стоящему).

Ведущий бежит по часовой стрелке, другой игрок – против. Задача заключается в том, чтобы как можно быстрее пробежать необходимое количество кругов и дотронуться до сидящего игрока. Тот, кто это

сделает быстрее, становится позади сидящего участника, а опоздавший игрок играет роль ведущего. Через некоторое время команды меняются местами.

«Крестики - нолики»

Игра способствует:

- развитию мышления;
- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: стулья.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: 10-16 игроков.

Время проведения игры: 15-20 минут.

Описание игры.

Перед началом игры расставляются стулья в три ряда (по три стула в каждом). Участники делятся на две равные по количеству игроков команды.

Командам дается задание: необходимо расположиться на стульях таким образом, чтобы три человека одной команды сидели на одной линии (горизонтальной, вертикальной, по диагонали). Команды делают ходы по очереди.

Побеждает та команда, которая выполняет это условие.

«ЗУМ»

Игра способствует:

- развитию быстроты действия;
- созданию благоприятной атмосферы.

Игровая площадка: игра может проходить на улице или в помещении.

Количество участников: до 30 человек.

Время проведения игры: 5 минут.

Описание игры.

Участники стоят в кругу. Ведущий вытягивает вперед сжатую в кулак (выставив вверх большой палец) руку и говорит: «ЗУМ». Затем он объясняет, что этот жест нужно повторять за ним. Когда все участники проделают это, ведущий предлагает ускорить темп сначала в 2 раза, а потом еще в несколько раз.

Самую последнюю просьбу участники должны выполнить так быстро, как только смогут.

«Зоопарк»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Игровая площадка: игра может проходить на улице или в помещении.

Количество участников: до 20 игроков.

Время проведения игры: 10-15 минут.

Описание игры.

Участники становятся, образуя круг. Ведущий показывает как необходимо изображать то, что находится в «зоопарке». Каждое животное (либо предмет) изображают три игрока.

Слон: «центральный» участник (здесь и далее так именуется игрок, который стоит вторым в «тройке» изображающих) правой рукой держится за нос, а левую просовывает через образовавшийся круг, так, чтобы получившаяся фигура напоминала хобот слона. Игроки, стоящие по обе стороны, руками изображают уши слона (одна рука находится на уровне головы, а вторая – на уровне пояса).

Жираф: «центральный» участник поднимает руки вверх, а рядом стоящие игроки, дотрагиваясь руками до «туловища жирафа» сверху вниз, говорят: «пятнышки, пятнышки».

Уточка: «центральный» участник поднимает руки согнутые в локтях перед собой, а ладони кладутся одна на другую. В процессе показа уточки верхняя ладонь поднимается и опускается, изображая клюв. Рядом стоящие участники имитируют движение хвостика, делая вращательные движения тазом.

Пальма: «центральный» участник поднимает руки вверх, рядом стоящие игроки также поднимают руки вверх, но слегка наклоняются в разные стороны.

Тостер: «центральный» участник стоит прямо, а два участника берутся за руки, так чтобы «центральный» игрок оказался между руками. Во время показа «центральный» участник прыгает, изображая тост в

тостере.

Миксер: «центральный» участник поднимает руки вверх и разводит их в стороны. Рядом стоящие игроки вращаются вокруг своей оси, изображая венчики миксера.

Игра начинается после разучивания всех фигур животных и предметов. ведущий показывает на участника, который будет центром фигуры и называет животного, которое необходимо показать.

Если кто-то из участников ошибся, то становится ведущим.

«ПАУЗА»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: магнитофон.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Внимание!!! Необходимо музыкальное сопровождение.

Количество участников: до 20 игроков.

Время проведения игры: 3-4 минуты.

Описание игры.

Играет музыка, участники свободно перемещаются по залу. В момент, когда она замолкает, участникам предлагается в течение 30 секунд выполнить какое-либо задание. Например, пожать руку, как можно большему количеству игроков; объединится в группы по цвету глаз; дотронуться как можно до большего количества пяток; заглянуть в глаза как можно большему числу игроков и т.п.

«Возглас и жест»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы;
- организации знакомства игроков друг с другом.

Игровая площадка: игра может проходить на улице или в помещении.

Количество участников: до 25 игроков.

Время проведения игры: 5 минут.

Описание игры.

Участники делятся на группы по 4-5 человек. В течение трех минут игроки в малой группе называют свои имена и вместе придумывают устное приветствие и приветственный жест другим участникам. Затем каждая малая группа по очереди приветствует других игроков словами и жестом. Остальные участники повторяют эти слова и жест за каждой группой.

«Созвездия»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: магнитофон.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Внимание!!! Можно использовать музыкальное сопровождение.

Количество участников: до 20 игроков.

Время проведения игры: 5-10 минут.

Описание игры.

Участники свободно двигаются по залу под музыку.

Когда музыка прекращает звучать, ведущий называет любое число от 1 до 7. Участники объединяются в малые группы, количество игроков в которых определяется числом, названным ведущим.

Каждая образовавшаяся группа получает задание. После выполнения задания всеми группами участники вновь начинают свободно двигаться под музыку.

Могут быть следующие задания:

- каждый игрок является официантом в многолюдном ресторане;
- один участник делает разнообразные движения, а другой является его тенью;
- один участник – «сломанная машина», а двое ее толкают;
- все стоят под одним зонтиком и танцуют;
- один участник изображает паровоз, остальные – вагоны

«Урожай»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: пустая пластмассовая бутылка, стулья (не обязательно).

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 20 игроков.

Время проведения игры: 5-10 минут.

Описание игры.

Участники стоят (сидят), образуя круг в кругу. Каждый игрок по очереди называет любой фрукт/овощ/ягоду (например, яблоко, слива и т.д.) который он выбрал для себя. Задача остальных участников запомнить, кто какое название выбрал.

Ведущий стоит в центре круга, держа в руке пустую пластмассовую бутылку.

Любой из участников начинает игру, называя один из фруктов, тем самым передавая ход тому участнику, чей фрукт он назвал и т. д. Задача ведущего – быстро среагировать на название фрукта, найти участника, который назвал себя этим фруктом, и дотронуться до его головы бутылкой, пока тот не успел передать ход другому участнику. Участник и ведущий меняются местами, если:

- если участник не успевает передать ход другому игроку (ведущий успевает дотронуться до его головы);
- участник называет фрукт, того, кто в данный момент является ведущим;
- участник называет свой фрукт или фрукт своего соседа.

«Жители. Домики. Землетрясение»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 30 (кратно 3) игроков.

Продолжительность игры: 10 минут.

Описание игры.

Все участники делятся на группы по три человека. В каждой группе двое берутся за руки, образуя маленький круг – это «домик», а третий участник становится внутрь круга – это «житель».

По команде ведущего: «Жители» – «домики» остаются на месте, а «жители» меняют свое место жительства.

По команде ведущего: «Домики» – «жители» стоят на месте, а «домики», не разрывая рук, ищут новых «жителей».

По команде ведущего: «Землетрясение» – участники перемешиваются, образуя новые «домики» и новых «жителей».

Команды могут называться ведущим в любом порядке, причем ведущий, во время выполнения команды участниками, может занять место одного из участников. Участник, которому не хватило места, становится ведущим.

«Массаж»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 30 игроков.

Продолжительность игры: 5 минут.

Описание игры.

Участники игры становятся друг за другом, образуя круг.

По сигналу ведущего они начинают двигаться и массажировать руками игрока, стоящего впереди. Массаж начинается с плеч, затем медленно опускается на спину, а потом в такой же последовательности возвращается к плечам.

«Джунгли»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: стулья.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: 4-5 минут.

Описание игры.

Участники игры делятся на четыре группы: «змеи», «львы», «обезьяны» и «охотники». Каждой из них соответствуют определенные жесты и звуки.

Ведущий просит:

- «змей» пошипеть и одной рукой сделать волнообразные движения вперед;
- «львов» зарычать и двумя руками имитировать пасть зверя;
- «обезьян» издать вопли «о! о! о! о!» и почесать макушку головы;
- «охотников» изобразить руками ружье и произнести звуки, похожие на выстрелы.

Каждая группа выбирает себе лидера, который садится впереди, и будет передавать ход.

Начинает игру любая группа (например, «змеи»), показывая свои жесты и произнося звуки (5 секунд). Затем лидер группы начинает показывать жесты и звуки той группы, которой он хочет передать ход. Таким образом, все группы по очереди показывают свои жесты и издают звуки.

В конце игры ведущий может попросить, чтобы все группы одновременно показали свои жесты и издали соответствующие звуки.

«Царь обезьян»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: от 10 и более.

Продолжительность игры: 10-13 минут.

Описание игры.

В начале игры определяется доброволец с хорошим чувством юмора, который не должен знать все условия игры, для чего его просят на некоторое время выйти из помещения, где проходит игра (или уйти подальше от группы, если игра проходит на улице).

Затем ведущий объясняет остальным суть игры: на неоднократный вопрос вернувшегося игрока: «Кто царь обезьян?» все игроки должны:

- в первый раз стучать себе руками в грудь и кричать слово «Я»;
- во второй раз также стучать себе руками в грудь и кричать слово «Я»;
- в третий раз делать вид, что собираются стучать руками в грудь и открывают рот, чтобы сказать «Я», но не произносить вслух это слово.

Вернувшегося участника знакомят со следующими правилами игры: он должен определить в группе «царя обезьян», внимательно наблюдая за всеми участниками.

Далее ведущий просит участника задать вопрос. Группа отвечает. Ведущий просит задать вопрос второй раз. Группа снова отвечает. После чего ведущий предлагает участнику еще раз задать вопрос, вместе со всеми повторить движения и громко произнести: «Я!», объясняя тем, что, возможно, это поможет ему догадаться, кто «царь обезьян». Участник третий раз задает вопрос. Группа же, в соответствии с правилами игры, не отвечает, а лишь имитирует ответ. Если участник догадался, что его разыгрывают, ему присваивается звание «царь зверей».

Кенгуру»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Игровая площадка: игра может проходить на улице или в помещении, обеспечивающем свободное движение всех участников.

Внимание!!! В игровом поле не должно быть предметов, которые могут создать опасность для здоровья участников (стулья, столы и т. п.). Поверхность пола также должна быть чистой.

Количество участников: до 20 игроков.

Время проведения игры: 5 минут.

Описание игры.

В начале игры ведущий по очереди «на ушко» говорит каждому

участнику название любого животного. 4-5 игрокам он говорит названия разных животных (например, лиса, мышь и т.д.), а остальным – название одного животного (например, кенгуру). Название своего животного каждый участник должен держать в тайне.

Затем все игроки становятся в круг, крепко держа друг друга под руки, и внимательно слушают ведущего, который начинает перечислять названия различных животных (желательно перечислять и тех животных, названий которых нет у участников). Если игрок слышит название своего животного, он должен быстро оторвать ноги от пола, повиснув на руках стоящих рядом товарищей, которым, в свою очередь, необходимо удержать его на весу.

Самым последним ведущий называет то животное, которое было сказано большинству участников.

«Царь обезьян»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: от 10 и более.

Продолжительность игры: 10-13 минут.

Описание игры.

В начале игры определяется доброволец с хорошим чувством юмора, который не должен знать все условия игры, для чего его просят на некоторое время выйти из помещения, где проходит игра (или уйти подальше от группы, если игра проходит на улице).

Затем ведущий объясняет остальным суть игры: на неоднократный вопрос вернувшегося игрока: «Кто царь обезьян?» все игроки должны:

- в первый раз стучать себе руками в грудь и кричать слово «Я»;
- во второй раз также стучать себе руками в грудь и кричать слово «Я»;
- в третий раз делать вид, что собираются стучать руками в грудь и открывают рот, чтобы сказать «Я», но не произносить вслух это слово.

Вернувшегося участника знакомят со следующими правилами игры: он должен определить в группе «царя обезьян», внимательно наблюдая за всеми участниками.

Далее ведущий просит участника задать вопрос. Группа отвечает.

Ведущий просит задать вопрос второй раз. Группа снова отвечает.

После чего ведущий предлагает участнику еще раз задать вопрос, вместе со всеми повторить движения и громко произнести: «Я!», объясняя тем, что, возможно, это поможет ему догадаться, кто «царь

обезьян». Участник третий раз задает вопрос. Группа же, в соответствии с правилами игры, не отвечает, а лишь имитирует ответ. Если участник догадался, что его разыгрывают, ему присваивается звание «царь зверей».

«Кенгуру»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: не ограничено.

Продолжительность игры: 7-10 минут.

Описание игры.

В начале игры определяется доброволец с хорошим чувством юмора, который выходит из помещения (или уходит на большое расстояние от группы) вместе с ведущим. Ведущий предлагает добровольцу подумать какое-то время над тем, как лучше изобразить кенгуру.

После этого ведущий возвращается в группу и говорит о том, что доброволец будет показывать кенгуру. Задача всех остальных игроков: делать вид, что они отгадывают, но при этом называть любое другое животное, кроме кенгуру.

Участника приглашают в помещение, где проходит игра, и предлагают изобразить загаданное им животное как можно точнее, чтобы участники смогли его узнать.

Название животного можно сказать, если доброволец начинает сердиться или теряется интерес к игре.

«Фотографии»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы;
- знакомству участников игры.

Материалы и оборудование: фотографии (детская и в настоящем времени) каждого участника.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: от 10 до 20 игроков.

Продолжительность игры: до 15 минут.

Описание игры.

Каждый участник приносит по две фотографии (детскую и настоящего времени). Все фотографии собираются, раскладываются на столе лицевой стороной вверх и смешиваются. Затем игроки берут со стола любые 2 фотографии (исключая свои собственные) и стараются найти им пары.

Поиск осуществляется следующим образом: участники обмениваются фотографиями друг с другом до тех пор, пока не решат, что точно подобрали пары. После этого фотоснимки раскладываются на столе парами и проверяется правильность построения пар. Игра заканчивается, когда все пары фотографий найдены.

«Три стула»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: стулья по количеству участников плюс три стула.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: от 10 до 20 игроков.

Продолжительность игры: до 15 минут.

Описание игры.

Участники садятся на стулья, образуя полукруг. В свободное место ставят три пустых стула, (практически) замыкая круг.

Ведущий садится на средний стул и называет любой предмет/явление и т.п. Его слова звучат, например, так: «Я – реклама, я один(а)».

Остальные участники ищут предметы/явления, которые тесно связаны с тем, что называет ведущий. Тот игрок, который нашел такой предмет/явление, говорит, например: «А я – телевизор, по которому показывают рекламу» и занимает один стул рядом с ведущим. Так же поступает еще один игрок, говоря, что он, например, «зубная паста, которую рекламируют».

Ведущий выбирает того, кто ему больше подходит, называет этот предмет и уходит с соответствующим игроком, занимая свободные места в полукруге. Например, он выбрал «телевизор». Оставшийся игрок – «зубная паста» – садится на средний стул и говорит: «Я – зубная паста, я один(а)». Игра повторяется снова

Игры на развитие познавательных процессов

«Буквы»

Игра способствует:

- развитию мышления, смекалки.

Материалы и оборудование: мел, или лист бумаги формата А1, маркеры.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: не ограничено.

Продолжительность игры: до 20 минут.

Описание игры.

Ведущий пишет на доске (листе бумаги) несколько начальных букв, обозначающих цифры при счете. Например: О, Д, Т, Ч (это первые буквы названия чисел 1, 2, 3, 4...).

Участникам необходимо догадаться, какая будет следующая буква.

Ответ: *П, Ш, С, В* и т.д. (первые буквы названия чисел: 5, 6, 7, 8 и т.д.).

«Вода»

Игра способствует:

- развитие смекалки.

Материалы и оборудование: стакан и графин с водой.

Игровая площадка: любое помещение.

Количество участников: не ограничено.

Продолжительность игры: до 20 минут.

Описание игры.

Ведущий предлагает участникам выполнить следующее задание:

«Необходимо выпить стакан воды, держа его в левой руке, а в правой – графин с водой. При этом не быть в комнате, но и не выходить из нее.

Нельзя садиться, стоять, ложиться, прыгать, ходить, танцевать».

Правильный ответ: человеку необходимо расположиться в проеме двери таким образом, чтобы его ноги были в комнате, а туловище перегибалось через порог.

«Кружки»

Игра способствует:

- развитию воображения;

- развитию мышления.

Материалы и оборудование: мел, или лист бумаги формата А1, листы бумаги формата А4 по количеству участников, маркеры.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: не ограничено.

Продолжительность игры: до 20 минут.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

На листе бумаги даны 9 кружков (рисунок 1). Их необходимо соединить, не отрывая руки, четырьмя линиями, причем нельзя проводить дважды по одной линии.

З

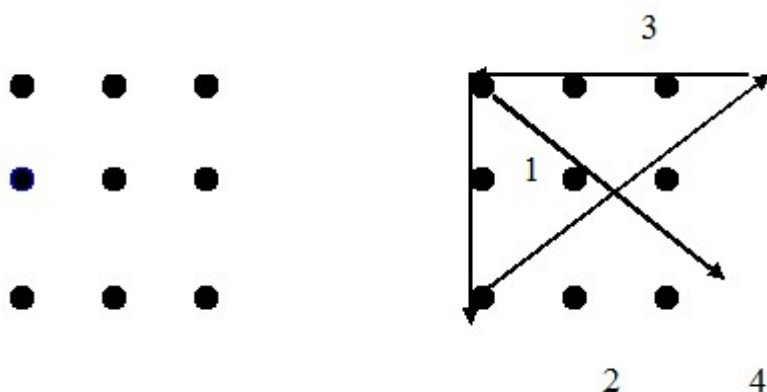


рис.1

Правильный ответ.

«Белая и черная магия»

Игра способствует:

- развитию внимания;
- развитию мышления.

Игровая площадка: помещение, в котором находится большое количество разнообразных предметов (мебели, книг и т.д.).

Внимание!!! Для проведения игры необходимы двое ведущих.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: 15-20 мин.

Описание игры.

Эта игра проводится двумя ведущими, обозначим их В1 и В2.

В1 выходит из помещения. В2 просит участников загадать любой предмет, который находится в помещении. После того, как участники загадали предмет, В1 возвращается в помещение и начинает процесс отгадывания предмета.

Это происходит следующим образом: В2 подходит к любому предмету, показывает на него и спрашивает В1: «Это этот предмет?». В1 дает положительный или отрицательный ответ в зависимости от того, показывает ли партнер загаданную вещь или нет.

Как правило, В1 всегда отгадывает.

Задача участников: определить принцип, по которому В1 отгадывает предмет.

Ответ: между ведущими существует договоренность, что вначале показываются вещи самых разных цветов. Перед тем как показать непосредственно загаданный предмет обязательно показывают предмет белого цвета. Таким образом, отгадывающий ведущий знает, что следующий предмет будет именно тот, который загадали участники.

Вариант!!! Ведущий может менять: интонацию; руку (правую на левую и наоборот), которой он указывает на предмет; количество предметов перед тем, как указать на загаданный предмет, а также комбинировать касания предметов с указанием на них рукой. Это позволит участникам рассмотреть самые разнообразные версии.

«Поход»

Игра способствует:

- развитию мышления, смекалки;
- развитию внимательности.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Внимание!!! Ведущий должен хорошо знать имена участников.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: 15-20 минут.

Описание игры.

Ведущий, говорит: «Я иду в поход и беру с собой (далее называются два предмета)». После чего он предлагает всем участникам вместе с ним сходить в поход. Только необходимо догадаться: кто какие вещи возьмет с собой. Тот, кто догадается – идет в поход, а остальные – продолжают думать.

Участники говорят «Я иду в поход и беру с собой (далее называются два предмета)», а ведущий решает: брать их в поход или не брать. В поход с ним идут игроки, выбравшие два предмета, *названия которых начинаются с той же буквы, что и их имена*. Например участник Дима может взять с собой дрель и дрова, а участница Наташа – нитки и нафталин.

«Ножницы»

Игра способствует:

- развитию мышления, смекалки.

Материальное обеспечение: ножницы, стулья.

Игровая площадка: игра может проходить как в помещении, так и на улице.

Количество участников: 15-20 игроков.

Продолжительность игры: 15- 20 минут.

Описание игры.

Участники садятся на стулья, образуя круг.

Ведущий начинает передавать ножницы, предварительно вращая ими в разные стороны. При передаче ножниц он **будто бы произвольно закидывает ногу за ногу и говорит**, что именно так правильно их (ножницы) передавать.

Второй участник предварительно вращает ножницами, а затем передает третьему игроку, говоря, что это и есть правильная передача ножниц, а третий участник – четвертому и так по кругу. Ведущий комментирует этот процесс, фиксируя: правильно или неправильно участники передают ножницы.

Суть игры заключается в том, что каждый игрок должен догадаться, что при передаче ножниц он должен закинуть ногу за ногу. Это и будет считаться правильной передачей ножниц.

«Прямо – накрест»

Игра способствует:

- развитию смекалки, наблюдательности.

Материальное обеспечение: ножницы, стулья.

Игровая площадка: игра может проходить как в помещении, так и на улице.

Количество участников: 15- 20 игроков.

Продолжительность игры: до 20 минут.

Описание игры.

Участники садятся на стулья, образуя круг.

Ведущий начинает передавать ножницы другому игроку и говорит: «Прямо» или «Накрест». Это *зависит от позиции ног того, кто в данный момент передает ножницы*. Если они скрещены, то ведущий говорит: «Накрест». Если ноги стоят прямо, то он говорит: «Прямо».

Далее участники передают друг другу ножницы в любой последовательности, и каждый из них при передаче ножниц говорит, как именно он их передает: «Прямо» или «Накрест». Ведущий, незаметно обращая свое внимание на позицию ног участника, фиксирует правильность сказанного и сообщает об этом участнику. Задача участников – отгадать признак, по которому ведущий определяет правильность передачи ножниц и комментария игрока.

«Ассоциации»

Игра способствует:

- развитию внимательности;
- развитию воображения.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: 15-20 игроков.

Продолжительность игры: до 25 минут.

Описание игры.

Участники игры садятся, образуя круг. Среди них выбирается ведущий. Он выходит из помещения, а группа выбирает участника, и каждый придумывает ему характеристику. При составлении характеристики игроки используют определение погоды, названия цветов, деревьев, предметов одежды и другое.

Приглашается ведущий, который, находясь в центре круга, начинает

задавать по кругу каждому игроку по одному вопросу. Например: «Если это книга, то какая она?», «Если это фильм, то какой его жанр?», «Если это дом, то какой он?». С помощью полученных ответов ведущий пытается составить образ участника, выбранного группой. Завершив круг вопросов, ведущий должен сказать, кого из участников загадала группа.

Если он угадал, то выбирают следующего ведущего. Если нет – ему предлагают еще раз задать вопросы всем участникам игры и принять другое решение.

Если все попытки оказались неудачными, группа раскрывает свой секрет.

«Придумай рисунок»

Игра способствует:

- развитию воображения.

Материалы и оборудование: листы бумаги с изображением геометрических фигур, карандаши, фломастеры и т.п.

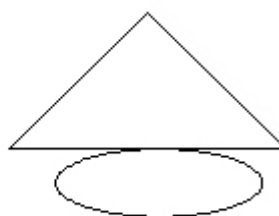
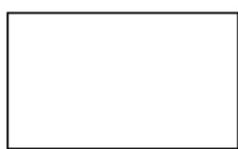
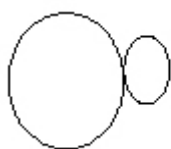
Игровая площадка: для игры подходит любое помещение. Игра может проходить и на улице.

Количество участников: до 25 игроков.

Продолжительность игры: до 15 минут.

Описание игры.

Участникам раздаются листы бумаги с изображенными на них геометрическими фигурами, и, предлагая, дополнить каждую из них до появления определенного образа.



После выполнения задания, результаты представляются всей группе.

«Подсчитай-ка!»

Игра способствует:

- развитию мышления;
- развитию внимательности.

Материалы и оборудование: листы бумаги, с изображенными геометрическими фигурами.

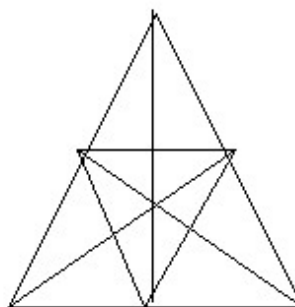
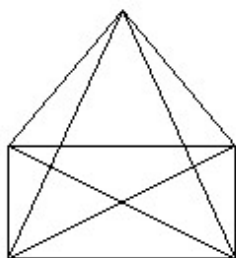
Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 30 игроков.

Продолжительность игры: до 20 минут.

Описание игры.

Ведущий предлагает участникам подсчитать количество треугольников в изображенных фигурах.



Ответ: 35 треугольников

Ответ: 47 треугольников

«Змейки»

Игра способствует:

- развитию смекалки;
- развитию мышления.

Материалы и оборудование: листы бумаги, ручки или карандаши для каждого участника.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: 20 –25 игроков.

Продолжительность игры: до 20 минут.

Описание игры.

Один из участников называет имя существительное из пяти букв. Все остальные записывают это слово и за десять минут пытаются вспомнить наибольшее количество слов с таким расчетом, чтобы первая буква начального слова по одному разу встречалась во всех последующих словах и располагалась определенным образом – «змейкой».

Например, ковер

укроп

бекон

палка

сачок

белка

заказ

скала

крест

Затем ведущий предлагает нескольким участникам прочитать свои варианты. Листы с работами могут быть вывешены в помещении, где проходила игра.

«Свяжи-ка!»

Игра способствует:

- развитию мышления.

Материалы и оборудование: скакалка (толстая веревка).

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: 20-25 человек (двое выполняют задание).

Продолжительность игры: до 20 минут.

Описание игры.

Ведущий кладет на стол скакалку и просит участника взять один ее конец правой рукой, а другой – левой. Задача игрока: завязать узел, не отпуская рук от скакалки.

Правильный ответ: участнику необходимо скрестить руки и взять скакалку за концы.

«Отгадай, какой цвет?»

Игра способствует:

- развитию воображения;
- развитию мышления;
- развитию невербальной коммуникации.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: 20 минут.

Описание игры.

Одному участнику предлагают быть ведущим. Он удаляется из помещения на некоторое время. Остальные участники в это время загадывают один из пяти цветов (красный, синий, желтый, зеленый, черный).

Ведущий возвращается в аудиторию, и участники по очереди демонстрируют ему невербально задуманный цвет, используя при этом различные ассоциации, которые прямо не указывают на выбранный цвет. Например, если выбран желтый цвет, то можно показать, как человек морщится при съедании дольки лимона.

Задача ведущего: отгадать цвет.

«Сложи квадрат»

Игра способствует:

- развитию воображения;
- развитию мышления.

Материалы и оборудование: по 2 квадрата из бумаги для каждого участника: большой (15x15 см), маленький (10x10 см), ножницы.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: до 20 минут.

Описание игры.

Берется два квадрата: большой и маленький. Большой квадрат сначала разрезается пополам, а затем его половинки – на два треугольника. Задача игрока: сложить квадрат из четырех треугольников и маленького квадрата.

Большой квадрат Маленький квадрат Правильный ответ

«Аукцион»

Игра способствует:

- развитию внимания;
- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: карточка формата А4 с изображенной на ней буквой.

Игровая площадка: помещение с большим количеством разнообразных предметов (мебели и т.д.).

Количество участников: от 5 игроков и более.

Продолжительность игры: до 15 минут.

Описание игры.

Участники садятся, образуя круг.

Ведущий выставляет на продажу букву. Цена буквы – слово, которое начинается с этой буквы и обозначает **предмет**, находящийся в помещении, где проходит игра. Игроки по очереди называют слова. Например, продается буква «П». Участники поднимают руки, ведущий по очередности поднятых рук предлагает участникам называть слова:
-Участник: «Подоконник».

- Ведущий: «Подоконник» – раз, «Подоконник» – два...

- Другой участник: «Полка».

- Ведущий: «Полка» – раз, «Полка» – два... и т.д.

Если ведущий успеваает досчитать до трех, и ни один участник не называет больше слов, то буква, выставленная на аукцион, вручается тому, кто назвал последнее слово до прекращения счета.

«Будни и выходные»

Игра способствует:

- развитию внимания;
- созданию благоприятной атмосферы.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 25 игроков.

Продолжительность игры: 5 минут.

Описание игры.

Два дня недели назначаются выходным, а все остальные – буднями. Ведущий начинает перечислять дни в беспорядке. Задача участников: внимательно следить за названием дней и хлопать в ладоши лишь в том случае, если ведущий называет рабочие дни.

Если кто-то ошибается и хлопает тогда, когда ведущий называет выходной день, то он выбывает из игры и отдает фант. Затем за этот фант победитель придумывает какое-нибудь задание для выбывшего игрока.

«Монеты»**Игра способствует:**

- развитию внимания;
- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: две монеты (два жетона).

Игровая площадка: помещение с мебелью.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: до 15 минут.

Описание игры.

Перед игрой ведущий показывает участникам монеты, которые они должны будут найти и объясняет правила поиска:

- искать монеты можно только глазами, не трогая предметы, находящиеся в помещении, руками;

- участник, нашедший одну из монет, должен молча скрестить руки на груди и продолжать поиск другой монеты;
- если участник находит вторую монету, то он должен молча сесть на стул;
- в процессе поиска монет участники не должны разговаривать.

Игроки выходят из помещения, а ведущий прячет монеты. Одну монету он кладет таким образом, чтобы найти ее не составило большого труда. А вторую держит между двумя пальцами любой руки так, чтобы половинка монеты была видна, и участники могли ее заметить. Поиск монет продолжается до тех пор, пока их не найдут все игроки. Ведущий следит за выполнением правил поиска участниками игры.

«Угадай песню»

Игра способствует:

- развитию воображения;
- развитию речи;
- созданию благоприятной атмосферы.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 20 человек.

Продолжительность: 20-25 минут

Описание игры.

Участники садятся, образуя круг. Один участник, который согласился выполнять роль ведущего, выходит из аудитории. Все остальные загадывают песню и распределяют по кругу ее слова. Каждому участнику дается одно слово из песни. Слова распределяются в той же последовательности, в которой они идут в песне.

Ведущий приглашается в круг. Ему показывают участника, с которого начинается песня. Он задает каждому игроку по очереди один вопрос. Вопросы могут касаться различных сфер деятельности человека, предметов, явлений, но не касаться песни. Например: «Какая пора года тебе больше нравится?», «Что ты сегодня ела на обед?» В получаемых ответах он пытается определить слово, которое относится к песне. (В ответе участника слово должно прозвучать в оригинале. Игрокам не разрешается менять падежные окончания песенных слов.)

Задача участника-ведущего: отгадать песню. На это ему дается три

попытки. Если песня угадана, то выбирается другой участник-ведущий. Если ведущий не справился с заданием, то загадывается другая песня, и он снова пытается ее определить.

«Ложки, вилки»

Игра способствует:

- развитию внимания;
- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: 2-3 ложки и 2-3 вилки (их могут заменить ручки, карандаши, фломастеры, маркеры).

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: до 20 минут.

Описание игры.

Участники садятся, образуя круг. Один игрок выходит из помещения. Остальные участники загадывают одного из игроков, а ведущий игры составляет на полу произвольную композицию из ложек и вилок. Затем в аудиторию возвращается вышедший игрок, который определяет через некоторое время, не задавая вопросов, загаданного человека. Он знает подсказку – *ведущий сидит в той же позе, что и загаданный человек*. Об этой подсказке заранее договариваются игрок и ведущий игры.

Задача остальных участников: отгадать принцип, по которому игрок определяет загаданного человека.

«Таможня»

Игра способствует:

- развитию воображения;
- развитию внимания;
- организации совместной деятельности.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: до 30 минут.

Описание игры.

Из числа участников выбираются два «работника таможни» и два «иностранца». «Таможенники» остаются в аудитории, а «иностранцы» выходят, чтобы придумать легенду (из какой страны приехали, с какой целью, на какой период) и договориться, кто из них и какой будет провозить «контрабандный товар» и будет его прятать.

В это время «таможенники» готовятся к разговору с «иностранцами». Их задача: определить, кто провозит «контрабандный товар». Они должны решить эту задачу, опираясь на свою наблюдательность и интуицию, и задавая не более 10 вопросов, на которые «иностранцы» могут отвечать только «да» или «нет». Главная задача «иностранцев» – не вызвать подозрение.

«Гороховый король»

Игра способствует:

- развитию коммуникативных навыков;
- развитию речи;
- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: горох (по 5 штук каждому участнику).

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении. При проведении игры на улице необходимо обозначить границы игровой площадки.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: до 30 минут.

Описание игры.

Каждому участнику раздается по пять горошин. Участники ходят по аудитории и вступают друг с другом в разговор. Встречаясь, участники должны друг другу по очереди задавать такие каверзные вопросы, чтобы в ответ они услышали слово «Да» или «Нет».

Если участник, отвечающий на вопрос, произносит одно из этих слов, то отдает собеседнику одну горошину. После этого они расходятся и ищут следующих партнеров для разговора.

У кого горошины закончились, тот выбывает из игры. У кого после завершения игры будет самое большое количество горошин, тот –

«Гороховый король».

Играя, участники должны выполнять следующие правила:

- нельзя молчать;
- нельзя избегать контакта и уходить от вопроса.

«Нарисуй портрет»

Игра способствует:

-
- созданию благоприятной атмосферы;
- развитию воображения.

Материалы и оборудование: листы бумаги формата А4, ручки или карандаши.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: до 15 минут.

Описание игры.

Каждый из участников игры берет себе лист бумаги формата А4, располагает его вертикально и рисует головной убор. Рисунок никому не показывает.

Затем перегибает лист по горизонтали таким образом, чтобы нарисованный головной убор не был виден, и отдает свой лист соседу справа. Сосед рисует голову, перегибает лист по горизонтали так, чтобы не было видно нарисованной головы, и передает его дальше – другому участнику игры.

Так, друг за другом, участники рисуют на листе бумаги шею, верхнюю часть туловища, ноги до колен, голень со ступнями и туфли. В результате лист оказывается свернутым в гармошку. Развернув лист, участники получают смешной рисунок.

«Киллер»

Игра способствует:

- развитию внимательности;

- созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: по одному стулу для каждого участника, карточки с надписью «мирный житель» для всех участников и надписью «киллер» (1 карточка).

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: до 20 минут.

Описание игры.

Участники сидят на стульях, образуя круг. На полу раскладываются карточки надписями вниз. Каждый участник берет себе одну карточку. На одной из карточек написано слово «киллер», на других – «мирный житель». Каждый участник должен знать содержание только своей карточки. Затем ведущий объясняет правила игры.

«Киллер» «убивает» свою жертву, моргнув ей глазом. Если «мирный житель» увидел, что ему моргнули, то он должен сказать: «Я убит (а)», открыть свою карточку и отодвинуть свой стул назад от линии круга.

Задача «мирного населения»: быть внимательными, стараться избежать своей судьбы и поймать «киллера». Если у любого «мирного жителя» появилось предположение, кто именно из участников играет роль «киллера», то он говорит: «У меня есть подозрение» и показывает на предполагаемого «киллера». Если участник оказался прав, то игра заканчивается. Если нет – участник выбывает из игры из-за ложного обвинения.

Игра продолжается дальше, до тех пор, пока не будет найден «киллер» (или он останется в одиночестве).

«Алиби»

Игра способствует:

- развитию коммуникативных навыков;
- развитию умений задавать и отвечать на вопросы;
- развитию умений аргументировать свою позицию.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: до 20 игроков.

Продолжительность игры: до 20 минут.

Описание игры.

В начале игры между ее участниками распределяются роли: «подозреваемые» (два человека), «судьи» (шесть – восемь человек), «наблюдатели» (остальные игроки). «Подозреваемые» покидают помещение и в течение пяти минут обдумывают ситуацию и определяют для себя что, где и когда они могли совершить. По истечении времени «суд» приглашает одного из «подозреваемых». Каждый «судья» должен задать не менее трех вопросов каждому «подозреваемому».

Подозреваемые по одному заходят в аудиторию и отвечают на вопросы «судей», которым необходимо установить наличие (либо отсутствие) у «подозреваемых» алиби.

«Подозреваемые» выигрывают в том случае, если их ответы были непротиворечивыми и соответствовали показаниям друг другу.

«Шляпа»

Игра способствует:

- созданию благоприятной атмосферы;
- развитию внимания, мышления.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: от 10 до 20 игроков.

Продолжительность игры: до 15 минут.

Описание игры.

Участники располагаются, образуя круг. Ведущий говорит, что сейчас он будет передавать шляпу, но и шляпа и действия ведущего будут воображаемыми.

Например, он говорит, что взял шляпу и передал ее Васе, Вася передал Маше, Маша передала воображаемую шляпу Пете, Петя – Любе, а Люба передала Наташе (должны называться имена реально присутствующих игроков). Закончив перечислять, он спрашивает: «У кого сейчас шляпа?».

Участники предлагают разные версии, называя разные имена, но правильная – одна: шляпа остается у того игрока, который *после вопроса ведущего первым произнес любое слово (звук)*, а если участники молчат, то шляпа остается у ведущего.

Участникам необходимо догадаться: почему шляпа остается у этих игроков.

«Кто я?»

Игра способствует:

- развитию мышления, внимания;
- развитию умения задавать вопросы;
- развитию умения планировать свою деятельность.

Материалы и оборудование: скотч на бумажной основе (малярная лента), несколько маркеров или ручек.

Игровая площадка: игра может проходить как на улице, так и в помещении.

Количество участников: от 10 до 20 игроков.

Продолжительность игры: до 60 минут.

Описание игры.

Каждый игрок выбирает любого известного всем участникам игры политического деятеля, героя сказки/мультфильма, звезду эстрады, историческую личность и т.п., пишет его имя (фамилию) на полоске скотча большими буквами, а затем приклеивает эту полоску на лоб любого участника, не показывая ему надпись. Таким образом, у каждого участника на лбу будет находиться полоска скотча с надписью. Задача каждого игрока: отгадать, чье имя написано на полоске, которая приклеена ему на лоб.

Отгадывание осуществляется следующим образом: каждый участник по очереди задает вопросы, на которые остальные участники могут отвечать только «да» или «нет». Если игрок получил на свой вопрос ответ «да», то он задает следующий вопрос, если же – «нет», то ход переходит к следующему участнику.

Игра продолжается до тех пор, когда последний участник догадается о том, чье имя написано у него на полоске.

Часть III

Игры с парашютом

«Стеклянная плита»

Игра способствует:

созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: парашют.

Игровая площадка: помещение, обеспечивающее свободное движение участников. Игра может проходить и на улице.

Количество участников: до 20 игроков.

Время проведения игры: 2-3 минуты.

Описание игры.

Участники берутся за края лежащего парашюта и, напрягая мышцы, «переносят» его на другое место так, словно это большая стеклянная плита.

«Ходьба по волнам»

Игра способствует:

созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: парашют.

Игровая площадка: помещение, обеспечивающее свободное движение участников. Игра может проходить и на улице.

Количество участников: до 20 игроков.

Время проведения игры: 5-7 минут.

Описание игры.

Один участник становится на парашют и идет по нему, а остальные держатся за края парашюта и изображают волны на море. Все игроки по очереди могут «походить по волнам».

«Пробегка под парашютом»

Игра способствует:

созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: парашют.

Игровая площадка: помещение, обеспечивающее свободное движение участников. Игра может проходить и на улице.

Количество участников: до 20 игроков.

Время проведения игры: 5-10 минут.

Описание игры.

Из числа участников выбирается ведущий. Игроки берутся за края парашюта и периодически поднимают и опускают его. Когда парашют поднимается вверх, ведущий предлагает поменяться местами участникам, имеющим какие-либо одинаковые признаки (пусть пробегут те, которые держатся за синюю часть парашюта, носят очки и т. п.).

Игроки должны успеть пробежать под парашютом до того момента, как парашют опустится. Тот игрок, который не успел это сделать, становится ведущим.

«Акула»

Игра способствует:

созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: парашют.

Игровая площадка: помещение, обеспечивающее свободное движение участников.

Внимание!!! Перед игрой необходимо чисто вымыть пол. На игровой площадке не должно быть торчащих из пола гвоздей (или других острых предметов).

Количество участников: до 20 игроков.

Время проведения игры: 5-10 минут.

Описание игры.

Участники садятся на пол, образуя круг и держась за края парашюта. Затем они поднимают парашют на высоту плеч так, чтобы не было возможности посмотреть, что происходит внизу.

Под парашют заползает один участник, который превращается в «акулу». «Акула» стремится затянуть вниз как можно больше игроков. Втянутые под парашют участники превращаются в «акул».

В то время как акула ловит свою добычу, «жертва» кричит и просит о помощи. Рядом сидящие игроки пытаются помочь «жертве», не выпуская парашюта из рук.

«Рыбак и рыбка»

Игра способствует:

созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: парашют.

Игровая площадка: помещение, обеспечивающее свободное движение участников. Игра может проходить и на улице.

Количество участников: до 20 игроков.

Время проведения игры: 5-10 минут.

Описание игры.

Участники садятся, образуя круг, и держатся за края парашюта.

Выбирают двоих игроков, которые будут выполнять роли «рыбака» и «рыбки».

«Рыбак» стоит на парашюте и старается в течение двух минут поймать «рыбку», пробегающую под парашютом. Остальные участники создают волну, которая мешает поймать «рыбку».

Пары во время игры должны меняться.

«Перекасти поле»**Игра способствует:**

созданию благоприятной атмосферы;

развитию умений координировать свои действия в группе.

Материалы и оборудование: парашют, маленький мячик (размером с теннисный мяч).

Игровая площадка: помещение, обеспечивающее свободное движение участников. Игра может проходить и на улице.

Количество участников: до 20 игроков.

Время проведения игры: 5-10 минут.

Описание игры.

Участники становятся, образуя круг, и держатся за края парашюта.

На парашют бросают маленький мячик, который участники перекачивают друг другу стараясь чтобы мячик катался как можно ближе к краям парашюта.

В ходе игры можно менять темп движения мячика или бросить еще один мячик.

«Лотос»

Игра способствует:

созданию благоприятной атмосферы.

Материалы и оборудование: парашют.

Игровая площадка: помещение, обеспечивающее свободное движение участников.

Количество участников: до 20 игроков.

Время проведения игры: 5-10 минут.

Описание игры.

Игроки становятся, держась за края парашюта и образуя круг. Один участник садится в центр парашюта.

Участники, держа края парашюта на уровне своих плеч, начинают движение по часовой стрелке, постепенно закутывая сидящего игрока в парашют.

После того, как участник оказался полностью закутан, игроки начинают быстро отходить назад и тянуть за собой парашют.

Сидящий участник, крутясь, появляется в центре парашюта.

Часть IV

«Большие игры»

«Сказка о стране Цветов»

Игра способствует:

созданию благоприятной атмосферы;

активными действиям каждого участника;

- творческому применению полученных ранее знаний, умений и навыков;
- формированию коммуникативных навыков, а также навыков межличностного взаимодействия.

Материалы и оборудование: бумага гофрированная трех цветов (всего 6 шт.), ножницы (6 шт.), скотч (3 шт.), маркеры четырех цветов (всего 12 шт.), бумага формата А1 (3 листа), бумага формата А4 (по количеству участников), мел, магнитофон, стулья, конфеты или подарки (необязательно).

Игровая площадка: помещение, обеспечивающее свободное движение участников.

Внимание!!! Необходимо использовать музыкальное сопровождение.

Количество участников: до 25 игроков.

Время проведения игры: 45-60 минут.

Описание игры.

Игра «Сказка о стране Цветов» предполагает несколько этапов проведения:

- Деление кабинета на три части, обозначая их границы мелом или полосками цветной бумаги, которые фиксируются на полу скотчем и расстановка стульев в каждой части класса по количеству игроков.
- Деление участников игры на три группы и выбор каждой группой цвета путем жеребьевки.
- Чтение первой части сказки.
- Изготовление костюмов из гофрированной бумаги.
- Чтение второй части сказки.
- Придумывание девиза и куплета песни в защиту своего цвета.
- Чтение третьей части сказки.
- Придумывание и изображение с помощью мимики и жестов дела, которым занимаются в том или ином крае.
- Чтение четвертой части сказки.
- Совместная игра под музыку.
- Чтение заключительной части сказки.

«Сказка о стране Цветов»

(текст сказки)

В одной прекрасной стране Цветов было три края: край Желтый, край Синий и край Зеленый.

В Желтом краю было все желтого цвета: дома, деревья, тротуары, фонари, взрослые и дети.

В Зеленом краю было все зеленым: окна, автомобили, ванны, мебель, взрослые, а также дети.

В Синем краю все было синим: дороги, магазины, цветы, автобусы, взрослые, а также дети.

Дети в этих краях рождались цветными, но взрослые любили только цвет своего края. И поэтому дети в Желтом краю становились желтыми, в Зеленом – зелеными, а в Синем – синими. Жителей этих краев нельзя было перепутать, потому что и одежду они носили точно такого же цвета.

Задание 1. Группы получают по 1-2 трубке гофрированной бумаги, соответствующей цвету края, ножницы, скотч. Из данного материала им необходимо изготовить одежду для каждого члена группы (около десяти минут на выполнение задания).

В Желтом краю на плакатах, лозунгах было написано «Желтый, да здравствует Желтый!», «Желтый – самый прекрасный цвет!». В Зеленом краю так же говорили о зеленом цвете. Все песни, стихи были посвящены только зеленому цвету. В Синем краю было то же самое. Жители на улицах скандировали: «Синий! Ура синему цвету!», «Синий и только синий!».

Задание 2. Каждая группа придумывает девиз и куплет песни в защиту своего цвета, записывая на плакате формата А1. Затем работы групп представляются (на выполнение задания необходимо около десяти минут).

Между краями образовались границы, нарушать которые строго запрещалось. Как только наступало утро, полицейские каждого края старательно обходили свои границы и жестоко наказывали тех любопытных, которые очень хотели узнать, что же происходит в соседнем краю, потому что никто не знал, чем занимаются в каждом крае взрослые, в какие игры играют дети.

Задание 3. Каждая группа придумывает дело, которым занимаются в их крае и изображает это дело с помощью мимики и жестов. Участники игры должны угадывать, что показывает каждая группа (около 3 минут на выполнение задания).

Однажды, проснувшись утром, жители Синего края увидели, что на большой клумбе, в центре края, среди множества синих цветов выросла желтая роза. Она была прекрасна. На ее бархатных лепестках дрожали капельки утренней росы. Особенно понравился этот цветок детям, но пришли полицейские и сорвали прекрасную розу.

На следующее утро на том же месте снова выросла желтая роза. Взрослые запрещали детям смотреть на нее, они говорили, что желтый – это плохой цвет, что самый лучший и красивый – синий цвет. А дети были любопытны, и все равно не понимали, почему полицейские срывают такой красивый цветок.

Однажды маленький мальчик Синего края, решив посмотреть, а что же там за границей, перешел ее и встретился с другими детьми. Но одни из них были желтыми, а другие – зелеными. Они начали играть.

Игра. *Все двигаются по залу под музыку. Любой из участников говорит «Стоп!» и замирает в какой-то позе. Все принимают его позу и стоят до тех пор, пока кто-либо не скажет «Пошли» (продолжительность игры около трех минут).*

Всем детям было так интересно вместе! Играя, они перемешались, и взрослые с этим уже ничего не смогли поделать. Так исчезли границы между Зеленым, Желтым и Синим краями. И теперь не только Синий, Желтый и Зеленый были главными цветами, а все цвета стали главными и важными.

Если игра проводится во время проведения праздника, то в конце игры в качестве подарков можно использовать конфеты, сувениры и т.п.

Цикл игр «Путешествие в Голливуд»

Игра способствует:

созданию благоприятной атмосферы;

активным действиям каждого участника;

- формированию коммуникативных навыков, навыков межличностного взаимодействия.

Материалы и оборудование: ножницы (6 шт.), скотч (5 шт.), газеты (на одного участника 1,5 листа газеты), мусорный пакет или урна, магнитофон, стулья, две повязки.

Игровая площадка: помещение, обеспечивающее свободное движение участников.

Внимание!!! Необходимо использовать музыкальное сопровождение. Количество студий зависит от возрастных и индивидуальных особенностей группы.

Количество участников: до 25 игроков.

Время проведения игры: 45-60 минут.

1 этап. Начало путешествия

Участники под музыку изображают движение по улице. Они в хорошем настроении, полны сил, так как путешествие только начинается. Игроки приветствуют «встречающихся на пути прохожих» (1-2 минуты).

2 этап. Студия криминальных фильмов

Все участники являются агентами, цель которых – выследить опасного шпиона. Свободно прогуливаясь под музыку, каждый участник выбирает другого игрока, которого подозревает в шпионаже и начинает незаметно следить за ним. В определенный момент музыка прерывается, и каждый хватается преследуемого шпиона за руку. (2-4 минуты)

Ввиду того, что количество шпионских акций возросло, агенты приступают к работе парами, одна из которых преследует другую, как и в предыдущей ситуации, а в момент выключения музыки – «арестовывает» ее (2-4 минуты).

Участники под музыку изображают движение по улице. Они переходят к следующей студии.

3 этап. Техническая студия (Игра «Ралли роботов»)

Первый этап. Участники стоят парами, один участник является «роботом», другой – «профессором». «Робот» включается нажатием кнопки («профессор» дотрагивается ладонью головы «робота»).

«Робот» начинает движение вперед. Прикоснувшись к правому плечу «робота», «профессор» поворачивает его на 90 градусов направо, к левому плечу – на 90 градусов налево. Остановить «робота» можно положив ладонь на его голову. «Профессор», идя позади «робота», руководит им так, чтобы предохранить его от разрушения, или поломки, потому что «робот», дойдя до препятствия, продолжает движение на одном месте.

Ведущий придумывает задания, которые все участники должны выполнить одновременно. Например, поставить «роботов» в круг, построить их в одну шеренгу и т.д. После выполнения задания игроки в парах меняются ролями.

Второй этап. Участники делятся на группы по 3 человека. В этом случае «профессор» управляет двумя «роботами», которые стоят, соприкасаясь спинами. «Профессор» включает их, разделяя вертикальными движениями руки сверху вниз между спинами. Когда «роботы» включены, они начинают двигаться в разные стороны. Изменение направления наступает в момент, когда «профессор» повернет голову «робота» направо или налево. «Роботы» выключаются, когда встретятся лицом к лицу. Столкнувшись с препятствием, они продолжают движение на одном месте. «Профессор» не может управлять одним «роботом» два раза подряд, ему необходимо управлять ими поочередно.

Ведущий также придумывает задания, которые игроки выполняют одновременно. После выполнения задания участники в «тройках» меняются ролями (20-25 минут).

Участники под музыку изображают движение по улице. Они переходят к следующей студии.

4 этап. Студия сказок

Участники располагаются на игровой площадке в хаотическом порядке. Два игрока из группы (обозначенные какими-либо элементами, например, платком) становятся «ведьмами». Они должны околдовать как можно больше игроков, прикоснувшись к ним. Околдованный участник должен остановиться на месте и громко кричать. Расколдовать его может каждый, прикоснувшись к «больному» месту (до которого дотронулась «ведьма»). «Ведьма» может передать свою эмблему другому игроку. Тот, кто получит эмблему, превращается в «ведьму». А «ведьма» становится игроком. (3-4 минуты)

Участники под музыку изображают движение по улице. Они переходят к следующей студии.

5 этап. Студия декораций из бумаги

Упражнение «Башмаки».

Каждый участник получает целую газету, разрывает ее на две одинаковые части, из которых изготавливает «башмаки». Обувь изготавливается следующим образом: на центр одной части листа ставится нога в обуви, концы газетного листа заворачиваются и загибаются за края обуви.

«Обувшись», участники медленно передвигаются под музыку. В момент, когда музыка перестает звучать, ведущий просит участников выполнить какое-либо движение, например, пожать руку как можно большему количеству участников и т.п. (3-4 минуты)

По окончании игры участники снимают «башмаки» и делают из них шары, затем делятся на две команды. Каждая команда занимает половину игровой площадки. Задача каждой команды: перебросить все свои шары на территорию другой команды (2-3 минуты).

Затем предлагается убрать всю игровую территорию. Для этого каждый игрок берет по два шара и забрасывает их в заранее подготовленную корзину для мусора (полиэтиленовый пакет). Каждый участник должен обязательно попасть в корзину. (2-3 минуты)

Упражнение «Конструкция».

Каждый участник из половинки листа газеты сворачивает тонкую трубку и закрепляет скотчем.

После этого все участники становятся в круг. Им предлагается побывать некоторое время в роли волшебников: они должны подумать, в какие предметы можно превратить данную трубку (например, шпага, трость и т. п.). Затем каждый участник выходит по очереди в центр круга и молча проделывает с трубкой некоторые действия. Остальные участники должны определить, какой предмет задуман игроком. Представляемые предметы не должны повторяться. (3-4 минуты)

Далее все игроки делятся на группы по 5-6 человек в каждой.

Используя ножницы, скотч и все имеющиеся трубки, группе необходимо сделать любой предмет. По истечении времени каждая группа представляет свою работу. (10 минут)

Участники под музыку изображают движение по улице. Они переходят к следующей студии.

6 этап. Студия «Кино трюков» (Игра «Жители. Домики. Землетрясение.»)

Все участники делятся на группы по три человека. В каждой группе двое берутся за руки, образуя маленький круг – это «домик», а третий участник становится внутрь круга – это «житель».

По команде ведущего: «Жители» – «домики» остаются на месте, а «жители» меняют свое место жительства.

По команде ведущего: «Домики» – «жители» стоят на месте, а «домики», не разрывая рук, ищут новых «жителей».

По команде ведущего: «Землетрясение» – участники перемешиваются, образуя новые «домики» и новых «жителей».

Команды могут называться ведущим в любом порядке, причем ведущий, во время выполнения команды участниками, может занять место одного из участников. Участник, которому не хватило места, становится ведущим.

Участники под музыку изображают движение по улице. Они переходят к следующей студии.

7 этап. Студия мультипликационных фильмов (Игра «Спокойной ночи, кенгуру Хип-хоп»)

Участники представляют движения, манеры передвижения кенгуру.

Первый этап: маленький «кенгуренок» гуляет один: руки высоко согнуты в локтях, ладони прямо перед собой («профессионалы» при этом загибают пальцы), колени согнуты, задняя часть тела отодвинута назад, голова запрокинута вверх, «кенгуру» скачет на плоских ступнях.

Второй этап: «кенгуренок» гуляет вместе с другом (участники стоят парами). Руки высоко согнуты в локтях, ладони перед собой. Ладони соединяются следующим образом: ладонь одного участника находится сверху, а ладонь второго участника ее поддерживает. Согнутые колени. Задняя часть тела отодвинута назад, голова запрокинута вверх (все «кенгуру» скачут одновременно).

Третий этап: «кенгуренок» в сумке «мамы». «Мама» (один участник) стоит за плечами «ребенка», обнимая обеими руками его живот. «Ребенок» проделывает следующие движения: руки согнуты высоко в локтях, ладони высоко перед собой («профессионалы» при этом загибают пальцы). Ноги согнуты в коленях. Задняя часть тела отодвинута назад, голова запрокинута вверх (все кенгуру скачут одновременно).

Участники под музыку изображают движение по улице. Они переходят к следующей студии.

8 этап. Большая сцена

Каждый участник имеет возможность почувствовать себя звездой экрана. Войдя на помост, участник представляется по имени и исполняет фрагмент любой песни (стихотворения, басни, танца и т.д.).

9 этап. Конец путешествия

Участники под музыку изображают движение по улице. Они немного устали, но их лица довольны. Они прощаются с Голливудом.

[Ваш психолог. Работа психолога в школе](http://vashpsixolog.ru)