

## ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

В первые дни смены важно заинтересовать, увлечь детей интересной деятельностью. Для этого целесообразно, направить все усилия на знакомство, сплочение детей друг с другом. Вожатый, постарайся быть радостным, весёлым, немного "бесшабашным", попробуй "раскрутиться" в полную силу своих возможностей.

### **А Я ЕДУ, А Я В ТАНКЕ**

Играющие садятся на стулья, образуя круг, в котором один стул – пустой. Сидящий слева садится на него со словами: “А я еду”, следующий – на его место: “А я тоже”, третий: “А я – в танке”, четвертый: “А я – зайцем”, пятый – “А я с ...” (произносит имя присутствующего, который пересаживается на пустой стул). Игра возобновляется с того места, где стоит пустой стул.

### **АВТОГРАФЫ**

Дайте каждому игроку карандаш и листок бумаги. Затем каждый человек начинает обходить других, стараясь выяснить кто есть кто. Обходя друг друга, игроки просят каждого назвать свое имя и фамилию. Побеждает игрок, первым собравший полный список имен с правильными подписями.

### **АВТОПОРТРЕТ - 1**

Каждый участник получает задание на небольшом листе нарисовать свой портрет, но в несколько необычной форме: вместо глаз нарисовать то, на что любит смотреть, вместо рта - что любит кушать, вместо ушей - то, что любит слушать, вместо волос - о чем чаще всего думает, вместо носа - то, что любит нюхать. Все портреты приклеиваются на лист ватмана: «Знакомьтесь, это мы!»

### **АВТОПОРТРЕТ - 2**

Участнику предлагается описать себя для незнакомого человека, чтобы он его узнал. Нужно назвать такие признаки, которые выделяют участника из толпы: описать внешний вид, походку, манеру говорить, одеваться, жесты. Работа идет в парах, в процессе выступления одного из партнеров, другой может задавать уточняющие вопросы, чтобы дополнить его автопортрет. На обсуждение в парах дается 15-20 минут.

### **АЛФАВИТ**

Командор называет одну из букв алфавита. Те, чье имя начинается на эту букву встает и представляется. Командор перечисляет разные буквы до тех пор, пока не будут представлены все участники. В ходе игры может оказаться, что некоторые участники представятся два-три раза.

Чтоб ваши имена узнать,  
Буду буквы называть.  
Чье имя с этой буквы,  
Поднимите быстро руку.  
Начинаем буква А...

### **АНОНИМКА**

Участники сидят в кругу. Каждый пишет то, что знает о своем соседе справа. Командор собирает анонимки и зачитывает их. Участники угадывают, о ком идет речь.

### **АПЛОДИСМЕНТЫ**

Командор говорит текст, если участники узнают, что этот текст про них начинают хлопать.

Поаплодируйте те, кто пришел к нам с хорошим настроением.

А сейчас только мальчики?

А кто будет петь, играть и плясать?

А кто любит кошек?

### **АССОЦИАЦИИ**

Играющие выбирают кого-либо из присутствующих. Водящий должен угадать его. Для этого он задает вопросы: "Предположим, задуманный вами человек будет мебелью. Какой предмет он вам напоминает?" Анализируя ответы играющих, водящий пытается узнать, кто загадан. Интересен вариант, когда загадан сам водящий. Ассоциации дают как по внешности человека, так и по его характеру.

Эта игра проводится на самом позднем этапе.

### **АССОЦИАЦИИ ПО ЖИВОТНЫМ, РАСТЕНИЯМ**

Каждый ребенок помимо имени называет животное или растение, начинающееся с той же буквы, что и его имя, которое его характеризует по его мнению.

### **АССОЦИАЦИИ ПО ПРИЛАГАТЕЛЬНЫМ**

Каждый ребенок помимо имени называет прилагательное, начинающееся с той же буквы, что и его имя, которое его характеризует по его мнению.

### **БЕЛКА**

В отрядной комнате ставятся две скамьи — друг напротив друга. Отряд рассаживается на них произвольно. Затем вожатый говорит: "Прошу сесть на правую скамью тех, кто любит эстрадную музыку, а на левую — тех, кто любит классику." Ребята переходят на ту скамью, которая им подходит. Затем вожатый снова дает какое-либо задание, и дети снова пересаживаются. Таким образом, вожатый может выяснить интересы детей, задавая интересующие его вопросы. Игра рассчитана на ребят 11–13 лет и проводится в последние дни организационного периода.

### **БИЛЕТИКИ**

Играющие образуют два круга. Девушки – внутренний, юноши – внешний, и встают лицом друг к другу, образуя пары. Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит безбилетник – «заяц». По команде ведущего: «Поехали!» круги начинают вращаться в разные стороны.

Ведущий кричит: «Контролер!» Билетики остаются на местах, а пассажиры должны найти свою пару. «Заяц» хватается тот билетик, который ему понравился. Пассажир, оставшийся без билета, становится водящим – «зайцем. При встрече «билетик» и пассажир» знакомятся. Через некоторое время пассажир может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему билетик. Игру можно сопровождать музыкой.

### **БИНГО**

Играющие образуют два круга. Один в другом, с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны под слова: «Мой лохматый серый песик у окна сидит. Мой лохматый серый песик на меня глядит. Бинго, Бинго, - да, Бинго звать его. Слово Бинго произносится отдельно по буквам, причем на каждую букву, стоящую во внешнем кругу, ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву нового человека. Последняя буква О говорится протяжно, и последние слова «Да, Бинго звать его!», пара произносит вместе, держась за руки. После чего представляются друг другу по именам. Так до тех пор, пока все не перезнакомятся.

## **БРАТАНИЕ**

Участники свободно перемещаются по площадке, подходят к любому участнику. Вместе с ним они касаются друг друга правым плечом, затем левым плечом, правой щекой, левой щекой, коленками и говорят свои имена.

## **БЫЧЬЯ ГОЛОВА**

Участники, желающие познакомиться, стоят (сидят) в кругу. Первый участник называет свое имя, второй участник называет имя первого и свое имя, третий участник называет имена первых двух и свое и т.д. Можно к имени добавлять свои движения, а также кличку, назвав себя животным, или крик животного.

## **В СТИХАХ**

Участникам игры необходимо подумать, что является самым важным в характере, самым существенным. Затем найти этому краткую форму выражения, можно в стихотворной форме. Например, «лед и пламень», «то как зверь она завоет, то заплачет как дитя», «тиха, печальна, молчалива...» и т. д. Далее участники игры называют по очереди свое имя, затем несколько слов о себе, о своей сути. Лучше, если это будет сказано одной фразой, можно в стихах или с использованием метафоры.

## **В ШЕРЕНГУ**

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

## **ВАШИ ДЕВИЗЫ**

Каждый участник пишет на визитке то имя, как бы он хотел, чтобы его называли. Например: меня зовут Женя, и я хотела бы, чтобы меня называли Жека. И под именем нужно написать девиз, с которым ребенок идет по жизни.

Например: Я люблю детей.

1. Дается определенное время, за которое участники, должны познакомиться, и запомнить как можно больше девизов у участников
2. Я говорю: «Привет меня зовут Женя, и я хочу передать привет человеку девиз, которого «Мне повезло, я командор!» Тот человек, чей девиз был озвучен, встает и говорит: «Меня зовут Паша, и я передаю привет человеку, чей девиз «С песней по жизни!»

## **ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ВАЛЕРИЯ**

Принцип тот же, что и в игре «Снежный ком», только к своему имени добавляется еще и прилагательное начинающееся с первой буквы имени. Возможно упростить игру, называя имя и прилагательное только предыдущего участника и свое.

## **ВЕРЕВОЧКА ЖИЗНИ**

Каждый получает веревочку длиной 18 см. Из этой веревочки он должен сделать картинку или символ своей жизни, а затем объяснить всем значение этой модельки.

## **ВЕСЕЛАЯ ЦЕПОЧКА**

Командор говорит: « Меня зовут Женя, и я люблю мороженое», если в зале есть люди, которые тоже любят мороженое выбегают и встают цепочкой к ведущему, т.е. с одной руки человек и с другой руки человек. Кто быстрее добежал до ведущего называет свое имя и говорит, что он больше всего любит, например: детей и т.д.

## **ВЕСЕЛЫЕ НОЖКИ**

Все участники становятся в круг, ведущий включает музыку, и показывает ребятам определенную композицию движений, выполняемых ногами. Дети повторяют движения. Затем музыка выключается, и все начинают выполнять движения чуть быстрее, чем раньше. Тот, кто запутался, вытягивает карточку с заданием и выполняет его. Затем игра продолжается еще быстрее до тех пор, пока не останется 1 человек, выполняющий упражнения быстрее всех. Запутавшиеся игроки после выполнения заданий выбывают из игры.

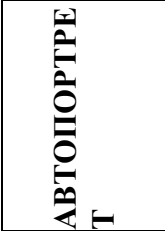
Игра проводится с детьми младшего возраста.

## **ВЕТЕР ДУЕТ В СТОРОНУ...**

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

## **ВИЗИТКА «СЕМЬ Я»**

Визитка заполняется, прикрепляется, все встают и, двигаясь, стараются прочитать визитку каждого. Когда все рассаживаются, каждому по кругу предлагается назвать самое понравившееся ему другого «Я -...». Также он может этому человеку задать вопрос про это определение.

Я -	
Я -	
Я -	
Я -	
Я -	
Я -	
Я -	
ИМЯ _____	

## **ВЫБОР БЛИЗОСТИ**

Участники свободно передвигаются по помещению. Каждый находит себе пару. В паре игроки должны без слов договориться о том, каким образом они будут приветствовать друг друга. Для этого они одновременно выкидывают какое-либо количество пальцев. Количество пальцев должно совпадать, для этого можно мимикой и жестами уговаривать человека.

ОДИН ПАЛЕЦ - улыбаются и представляются.

ДВА ПАЛЬЦА – пожимают руки и представляются.

ТРИ ПАЛЬЦА – обнимаются и представляются.

ЧЕТЫРЕ ПАЛЬЦА – целуются и представляются.

Важно познакомиться с большинством участников.

## **ГАЗЕТКА**

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

## **ГРАНИЦА**

Цель игры - получить как можно больше информации о ребятах.

Ход игры: чертится (определяется) граница, вожатый предлагает перейти на одну сторону тем, кто объединен каким-то общим признаком. Вожатый устанавливает простые критерии объединения, например, вожатый предлагает перейти на другую сторону границы тем:

- ✓ кто любит мороженное;
- ✓ у кого есть дома собака (кошка);
- ✓ кто любит смотреть мультики и т.д.

В то же время, в ходе игры, вожатый может выяснить:

- ✓ кто любит петь;
- ✓ кто любит танцевать;
- ✓ кому сколько лет;
- ✓ кто первый раз в лагере и множество другой полезной информации.

Задавая эти вопросы вперемешку с теми простыми, которые написаны выше. Вопросы задаются вперемешку, для того чтобы ребята не задумывались надолго.

### **ГРУППЫ ПО ИМЕНАМ**

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

### **ДАВАЙТЕ ПОЗНАКОМИМСЯ**

Скажем громко мы: «О,кей!

Как же много здесь друзей!»

Много, много, много нас. Встанут Ирочки сейчас.

Много, много, много нас. Помашут Пашечки сейчас.

Много, много, много нас. Смеются Леночки сейчас...

### **ДВА КРУГА**

Группа встает в два круга - внешний и внутренний, лицом к лицу. Получившиеся пары в течение двух-трех минут знакомятся и рассказывают о себе, а затем внутренний круг смещается вправо на одного человека. Цикл повторяется, пока не будет пройден весь круг. Можно использовать музыкальное сопровождение, проводить игру в танце.

### **ДЕЛАЙ РАЗ, ДЕЛАЙ ДВА**

Играющие стоят за стульями. По команде ведущего «Делай раз!» они должны поднять стулья и опустить их, но одновременно (без дополнительной команды ведущего). Важно заметить того человека, который самый первый скомандует «3-4 или «опустили. Это – лидер-организатор.

### **ДОБРОЕ УТРО ВСЕМ ТЕМ...**

Игроки рассаживаются на стульях в кружке. Руководитель произносит ряд утверждений: если оно применимо к кому-нибудь, тот перемещается на какое – либо место в кругу. Если место уже не свободно - кто-то уже сидит на нем, и больше сест некуда, то игрок становится водящим. Вот примеры утверждений:

- все, кто ходил сегодня в школу, пересесть...
- все, кто ел сегодня картошку...
- кто сегодня рано встал...
- кто чистил зубы...
- у кого надеты джинсы...
- все, у кого сегодня день рождения...
- все, кто сегодня слушал музыку...

### **ДОМИКИ, ЛЮДИ, ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ**

Игроки разбиваются на тройки. Люди (1 человек в каждой тройке) – в центре тройки; двое других – «домики» - держатся за руки. Ведущий подает команды. Когда он говорит «люди» - то центральные игроки в тройках меняются местами; когда говорит

«домики» - меняются местами игроки, образующие «домики», но руки не расцепляют; когда говорит «землетрясение» - все игроки в тройках полностью меняются.

Результат – знакомство.

### **ДОСЧИТАЙ ДО ТРИДЦАТИ**

Играющие сидят в кругу вместе с ведущим. Ведущий предлагает досчитать до 30 всем отрядом, обязательно уточняя, что редко кто с этим заданием справляется. Условия следующие: счет игроки ведут, по очереди, называя по одному числу, но тем игрокам, на кого выпадут числа, заканчивающиеся на «3» или делящиеся на «3» без остатка, вместо числа называют свое имя. Игрок, допустивший ошибку, выбывает а игра начинается с начала.

### **ДРОЗД**

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

### **ДРУЖБА**

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

### **ДУБИНКА**

Играющие садятся вокруг ведущего. Ведущему выдается "дубинка" (скрученная в трубочку газета). Далее между игра идет либо по именам, либо между играющими распределяются названия животных, цветов, рыб, имена известных артистов, ученых, в общем все, какие угодно, но по одной теме. Цель ведущего и игроков: запомнить, у кого и какое "имя". Игра начинается с того, что один из игроков выкрикивает любое имя, ведущий должен быстро сообразить, кто это, повернуться и ударить "дубинкой" по коленям (голове) игрока с этим именем. Названный игрок, пока его не "осалили", должен выкрикнуть другое "имя", и ведущий, если он не успел "осалить" первого, переключается на второго и так далее. Игрок, которого "осалили", становится ведущим.

### **ДУЭЛЬ ИМЕН**

Описание игры: ведущий находит себе помощника для проведения игры. Группа детей делится на 2 подгруппы. Они располагаются напротив друг друга. Ведущий с помощником держат покрывало между группами таким образом, чтобы подгруппы не видели друг друга. В тишине каждая подгруппа выбирает по одному игроку. Они должны подкрасться к покрывалу и сесть на корточки к нему лицом. По сигналу ведущие быстро опускают простынь. Два участника, которые сидят друг против друга, должны как можно быстрее назвать имя игрока, находящегося напротив. Первый назвавший имя соперника, имеет право забрать с собой игрока в свою команду.

Вариант "А": Перед простыней могут сидеть два человека и как можно быстрее называть имена.

Вариант "Б": Два игрока садятся спиной друг к другу. Ведущий описывает внешность одного из игрока. Другой игрок должен назвать имя описываемого человека. И наоборот.

### **ЖИВОТНЫЕ НА СПИНУ**

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

### **ЖИЗНЕННАЯ ЛИНИЯ**

Каждый игрок получает один лист бумаги с временной шкалой: 0 .....лет. Каждый игрок должен вспомнить 8-12 событий из своей жизни и пометить их крестиком или другим образом около соответствующего года жизни. Если это положительное событие, то отметить по шкале - вверх, если отрицательное - то по шкале вниз. Все крестики можно соединить, проведя одну линию.

### **ЖИЛА БЫЛА БАБКА**

Ребята встают парами лицом друг к другу и боком к центру круга, берутся за руки, поют и повторяют такие движения:

*ЖИЛА-БЫЛА БАБКА У САМОЙ РЕЧКИ* (два приставных шага к центру круга)

*ЗАХОТЕЛОСЬ БАБКЕ ИСКУПАТЬСЯ В РЕЧКЕ* (два приставных шага от центра круга)

*ПОШЛА БАБКА НА БАЗАР, И КУПИЛА ТАМ МОЧАЛО* (обходят вокруг друг друга)

*ЭТА ПЕСНЯ ХОРОША* (берутся правыми руками, делают шаг навстречу и шаг назад)

*НАЧИНАЙ СНАЧАЛА* (один остается на месте, а его партнер переходит по кругу к другому)

Когда участники меняются местами, они представляются друг другу по имени. Все повторяется сначала, пока все участники не поменяются местами.

Темп игры постоянно увеличивается.

### **ЗАБАВНАЯ АНКЕТА**

Командор задает вопросы, если ребята себя узнают, то выполняют то, о чем попросит командор.

1. Чей рост превышает один метр пятьдесят сантиметров...  
Скажите: «Я – КИНКОНГ!»
2. Кто родился в мае...  
Возьмите себе кого-нибудь в пару и станцуйте.
3. У кого синие глаза...  
Подмигните нам три раза
4. У кого есть брат...  
Щелкните три раза.
5. Кто любит кошек...  
Промякайте громко.
6. У кого есть в одежде красный цвет...  
Скажите соседу справа: «У вас чудная прическа»
7. Кто хоть раз в своей жизни курил...  
Скажите: «Я это оспариваю»
8. А кто не переносит дыма от сигарет...  
Скажите: «Курение вредит вашему здоровью».

## **ЗДРАВСТВУЙ!**

*(для детей младшего возраста)*

Все встают в круг и берутся за руки. Выбирается водящий, который встает в центр круга и закрывает глаза. Все дружно передвигаются по кругу со словами:

*Дети по лесу гуляли,*

*Одного там потеряли,*

*А домой, как прибежали,*

*Тихо бабушке сказали:*

*«Ой, ты, бабушка, наш свет,*

*Ты скажи, кого здесь нет?»*

В это время один человек выходит из круга и прячется. После окончания слов водящий открывает глаза и называет пропавшего. У него есть три попытки. Если ошибается, то снова водит. Если нет, то тот, кого отгадали, становится водящим.

## **ЗДРАВСТВУЙ, ДРУГ**

Все участники делятся на две равные группы. Одна группа образует внутренний круг, другая внешний. Стоящие во внутреннем кругу поворачиваются лицом к стоящим во внешнем кругу, таким образом образуя пары. И повторяют за ведущим следующие слова, сопровождая их жестами.

- Здравствуй, друг! (жмут друг другу руки)
- Как ты тут? (хлопают правой рукой по левому плечу партнера)
- Где ты был? (осторожно треплют ухо)
- Я скучал! (складывают руки на груди)
- Ты пришел! (разводят руками в стороны)
- Хорошо! (обнимаются)

Затем стоящие во внешнем кругу делают шаг в одну сторону, тем самым производя замену партнера. Слова и движения произносятся вновь. И так далее, пока опять не встретятся первые пары.

## **ЗДРАВСТВУЙ, КАТЯ**

Игрок называет свое имя и показывает любой жест. Все игроки хором произносят его имя и повторяют предложенный жест. Я люблю делать. Игрок называет свое имя и любимое дело. Следующий игрок сообщает свое отношение к названному делу, затем представляется и сообщает, что нравится ему. Например: «Как, я люблю танцевать, не умею играть на гитаре, как Андрей. Меня зовут Рома, и я люблю играть в футбол».

## **ЗДРАВСТВУЙТЕ! - 1**

Все встают в круг лицом, плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, онижимают друг другу руки и говорят: «здравствуйте» и называют свои имена. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

## **ЗДРАВСТВУЙТЕ! - 2**

Участники становятся в круг. Командор предлагает поздороваться со своими соседями способом, принятым в некоторых странах. При этом командор называет страну и форму приветствия:

*В РОССИИ принято пожимать друг другу руки.*

*В ИТАЛИИ горячо обниматься.*

*В БРАЗИЛИИ хлопать друг друга по плечу.*

*В ЗИМБАБВЕ трутся спинами.*



*В МАКЕДОНИИ здороваются локтями.*

*В НИКАРАГУА приветствуют друг друга плечами.*

*У АВСТРАЛИЙСКИХ АБОРИГЕНОВ принято тройное приветствие: хлопнуть по ладоням, подпрыгнуть, толкнуть бедром.*

Данная игра дает возможность снять эмоциональное напряжение и в веселой форме расположить участников к дальнейшему знакомству и общению.

### **ЗЕРКАЛО**

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

### **ИГРА-ЗНАКОМСТВО**

Ведущий: Добрый вечер, девчонки и мальчишки. Вас очень много и все вы очень интересные. Я очень хочу с вами познакомиться. Я сейчас назову свое имя, а когда я взмахну руками, каждый из вас должен назвать свое имя. Итак, внимание!

- Меня зовут Ольга, а вас?
- (все дети выкрикивают свое имя)
- Молодцы, я всех запомнила, вот мы и познакомились!!!

### **ИГРОВОЕ ЗНАКОМСТВО**

Участники садятся в круг. У командора в руках мяч, он произносит фразу: «Встаньте те, кого зовут...» Затем кидает мяч любому из участников. Игрок, поймавший мяч, встает и громко называет свое имя. Все играющие, имена которых назвали, тоже встают. Те игроки, которые не встали, когда их называли, дают фант. За правильность выполнения (все ли встали) следит командор, который знает по именам всех участников игры. Дальше мяч кидает тот играющий, который называл свое имя, и также произносит установленную фразу. Игра заканчивается, когда все участники встали хотя бы один раз. В конце игры разыгрываются фанты.

Когда участники запомнили друг друга игру можно усложнить: запретить кидать мяч человеку, имя которого уже называли. Кто ошибается с того фант.

### **ИГРОВОЕ ПОЛЕ**

Командор заранее вывешивает плакат, представляющий собой поле 3 на 3 квадрата. В каждом квадрате вопрос: кто умеет играть на гитаре? Кто танцует? Кто рисует? Кто занимается спортом? и др. Всего 9 вопросов. Все игроки берут ручки и листочки бумаги. Чертят аналогичное поле, нумеруют квадраты. Задача игроков – опросить играющих и найти среди них тех, кто действительно умеет играть на гитаре, рисует и т.д. Записать в соответствующую клеточку на своем листке имя и фамилию этого игрока. Нельзя записывать одного и того же человека в одном квадратике. Побеждает тот, кто первым заполнит все поле.

### **ИЗ ПУНКТА "А" В ПУНКТ "Б"**

Цель ведущего: сделать определенное количество шагов, пройти расстояние. Цель группы – задержать его (расстояние определяется произвольно, например, от лавочки до лавочки). Ведущий будет стоять на месте до тех пор, пока группа будет задавать ему вопросы (любые, относительно его самого).

## **ИЗ СПИЧЕК – ИМЕНА**

Группе выдается коробок спичек: 10 спичек на одного члена группы. Задача игроков, используя все спички, лежащие в коробке, выложить имена всех членов группы. Имена должны соприкасаться или пересекаться. Одна буква одновременно может принадлежать разным именам.

## **ИМЕНА**

Все участники усаживаются вокруг стола, на диванах и т.д. Каждый участник выбирает себе имя из двух слогов, с ударением на первый (например, Ка-тя, Са-ня, Птич-ка, Рыб-ка). Ведущий (человек с хорошим чувством ритма) задает темп, все его поддерживают хлопками ладоней по столу, коленям и т.п. первоначальный темп - один хлопок в секунду. Ведущий говорит два раза свое имя, потом два раза имя любого другого человека ("Катя, Катя - Петя, Петя") - одно имя на один хлопок. После того человек, имя которого названо, должен так же сказать два раза свое имя, два раза чье-то еще. Темп постепенно увеличивается. Пауз быть не должно, на каждый хлопок должно произноситься имя. Если кто-то собьется, то ему присваивается какое-нибудь прикольное прозвище - "Тормоз", "Чукча", "Дятел"- и после этого его уже нельзя называть Петей, Катей, а только новым именем. На третий раз ошибающийся выбывает из игры. Веселее всего становится, когда темп наращивается до просто бешеного, а у всех участников новые интересные имена.

## **ИМЯ В КРУГУ**

Участники стоят в кругу. Каждый по очереди делает шаг в круг, называет свое имя и показывает любое движение. Затем все участники одновременно повторяют его имя и показанное движение, которое он только что показал.

## **ИМЯ В ЦЕНТРЕ**

Во время дискотеки танцующие образуют круг. В его центр по очереди вызываются, например, все Саши или все Лены. Круг начинает скандировать их имена в такт музыке. Так до тех пор, пока все имена не побудут в центре. Таким образом, каждый ребенок получает возможность «показаться в первый день и узнать, как зовут его соседа».

## **ИМЯ С ИНТОНАЦИЕЙ**

Первый раз произнести имя так, как ему хотелось бы, чтобы к нему обращались в группе. Второй раз - наоборот, как бы ему не хотелось. Все хором повторяют первый вариант. Покрывало.

Реквизит: покрывало, два стула.

Отряд делится на две команды, которые располагаются по разные стороны покрывала (простыни), так чтобы команды не могли видеть друг друга. С каждой стороны покрывала стоит по одному стулу. По одному участнику от каждой команды занимают место на стуле пока покрывало поднято. Затем покрывало резко опускают и сидящие на стульях должны назвать друг друга по имени по принципу кто быстрее. "Тормоз" переходит в команду противника и может продолжать игру как полноправный член её.

## **ИНТЕРВЬЮ**

Необходимый реквизит: листы бумаги (по количеству участников), пишущие принадлежности.

Участникам игры предлагается выбрать из всех присутствующих того человека, с которым они меньше всего знакомы. Разбившись, таким образом, на пары можно приступать к игре, суть которой заключается в составлении биографии своего напарника, и нарисовать его портрет. Вожатый определяет продолжительность интервью (30-45 мин.) за которое каждый участник должен побывать как в роли репортера, так и в роли

интервьюируемого. После этого, собравшись все вместе, участники рассказывают все то, что им удалось выяснить о своем напарнике в ходе интервью. Листки с интервью и портретами после игры крепятся на стену "холла".

### **ИНТЕРВЬЮ ПО КРУГУ**

Командор бросает мяч одному из участников, говоря его имя, и задает вопрос, участник отвечает и бросает мяч другому, называя его имя со своим вопросом. Вопросы должны быть короткими и задаваться доброжелательно. Если кто-то не хочет отвечать на вопрос, он говорит: «Нет ответа», и группа задает ему другой вопрос. Важно, чтобы в роли рассказчика побывали все участники.

### **ИСТОРИЯ**

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

### **ИСТОРИЯ ЖИЗНИ**

Предлагается для открытых мероприятий типа пикников в людных местах (пляж, парк и т.п.). Количество участников не ограничено. Правила: участники расходятся в разные стороны, делая вид, что незнакомы. Каждый участник находит себе "жертву" и начинает с ней знакомиться. Задача игры: узнать как можно больше информации о человеке. Тот, кто соберет больше подробностей, считается победителем.

### **КАРТА ЗНАКОМСТВА**

Рисуется карта, на которой есть остров Одиночества, море Радости, поляна Мечты и т.п. Каждый бросает кубик и куда он попадет, о тех случаях жизни человек и рассказывает.

### **КАРТОЧКИ**

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

### **КЛУБОЧЕК**

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

## **КОГО НЕТ?**

После представления каждого, гасится свет и один человек покидает помещение. Оставшиеся должны угадать, кого нет, и назвать его имя.

## **КОЗА**

Играющие образуют круг. В центре – водящий. Он выбирает себе пару из круга под слова:

«Шел козел по лесу, по лесу, по лесу,  
Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу».

Далее они начинают выполнять различные движения под декламирование круга:

«Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем,  
И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,  
И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем.  
И ножками потопаем, потопаем, потопаем.  
Давай с тобой покружимся, покружимся, покружимся,  
И навсегда подружимся, подружимся, подружимся!»

Идет знакомство. Пара расходится, приглашая ребят из круга, игра продолжается. Теперь в кругу – две пары. И так далее, пока все пары не встанут в круг.

## **КОЛЕСО ЗНАКОМСТВ**

Дети стоят в кругу и под музыку передают мяч друг другу. Как только музыка закончится, тот, у кого мяч остался в руках, должен назвать своё имя, любимое блюдо, любимый напиток и качество характера, которое ему присуще. Все слова должны начинаться на первую букву имени. Затем под музыку мяч опять передают по кругу.

Ведущий читает стихотворение, а дети, услышав своё имя, должны выполнять задание ведущего:

Ну-ка, дружно, все Наташи и Алёши,  
Похлопайте вместе в ладоши (хлопки в ладоши).

А теперь, Сережи и Светы  
Попробуйте сделать вот это (хлопки над головой).

Саши и Юли, не молчите,  
Громко букву "А" кричите!

Димы и Гали, что вы сидите-  
Вы ногами топчите!

Пусть сейчас подпрыгнут ввысь  
Тани, Маши и Борис.

Ну а если в этот час  
Здесь Ларисы или Стас-  
Чтобы вас узнала сразу-  
В ладоши хлопните три раза!

Те, кого не назвала-  
Громко крикните "Ура"!

Вариант второй:

Ах, как много в этом зале  
Новый год ребят собрал -  
Димы, Юли и Алёши-  
Дружно хлопайте в ладоши!

Вызывает интерес  
Вадик, Юра, Галя - здесь?  
Если здесь, то не тяните

И ногами топчите.

Ну-ка, вместе дружно  
Саши и Сережи, и Наташи,  
Лиды, Ирочки и Вити,  
Нам руками помашите.

Всех ребят нам не объять,  
Всех имен нам не назвать.  
Остальных мы просим вместе  
Прыгнуть высоко на месте.

### **КОНКУРС ЧАСТУШЕК**

За одну минуту сочинить частушку со своим именем и пропеть ее.

### **КТО УМЕЕТ**

Ведущий вывешивает заранее заготовленный плакат, представляющий из себя поле, 3 на 3 квадрата. В каждом квадрате вопрос: кто умеет играть на гитаре, кто танцует, кто рисует, кто занимается спортом и др. Всего 9 вопросов. Все игроки берут ручки и листки бумаги. Чертят аналогичное поле, нумеруют квадраты. Задача игроков: опросить играющих и найти среди них тех, кто действительно умеет играть на гитаре, рисует и т.д. Записать в соответствующую клеточку на своем листке имя и фамилию этого игрока. Нельзя записывать имя одного и того же человека более чем в одном квадрате. Побеждает тот, кто первым заполнит все поле. Ведущий после игры может подвести итог и узнать об умениях ребят в отряде.

### **КТО Я?**

К спинам игроков прикрепить карточки с именами известных людей, знаменитостей (игрокам «их» имена не известны). Они ходят, задавая другим игрокам вопросы, чтобы выяснить, кто они и как их зовут.

Вопросы типа: «Я жив?», «Была ли я известна своей красотой?», «Ты знаешь меня?» и т.д.

Когда игрок выяснит свою «личность», он садится на стул.

### **КУЧА-МАЛА**

5-7 качеств человека	Имя человека из отряда, кому это качество соответствует

### **ЛИСТКИ КАЛЕНДАРЯ**

Каждому участнику выдается листок отрывного календаря. Ведущий быстро дает задание, а участники его выполняют:

- собраться по временам года;
- собраться по дням недели (понедельник, вторник...);
- все четные номера и все нечетные номера;
- по знакам зодиака и т.д.

В дополнение также каждый раз можно давать какое-нибудь задание.

## ЛЮБИМОЕ ЗАНЯТИЕ

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

## ЛЮДИ - К ЛЮДЯМ

После произнесения ведущим фразы "Люди - к людям" играющие распределяются по парам. Затем играющие выполняют все команды ведущего (типа "ухо - к плечу", "Правая нога - к левой руке" и т. п.). После произнесения ведущим фразы "Люди - к людям" играющие должны перераспределиться по парам. Цель ведущего - найти себе пару. Тот, кто остался без пары становится ведущим.

## МАМОНТ

Ход игры: Играющие садятся в круг. Один стул пустой. В центре круга водящий - "мамонт". Сидящий справа от пустого стула хлопает по нему рукой, называя имя присутствующего. Тот должен пересесть на пустое место и т.д. "Мамонт" пытается сесть на пустой стул до того, как будет произнесено имя. Если это ему удается, то зазевавшийся (сосед справа) становится "мамонтом".

## МАТЕМАТИКА

Дети сидят в кругу. Вожатый даёт задание: «Начнём считать по кругу. Тот, на кого приходится число, кратное трём, произносит вместо цифры своё имя».

Эту игру можно использовать для развития памяти и внимания. Поиграйте, и вы убедитесь, что это действительно так.

## МЕНЯЛОЧКИ

Для любого возраста.

Игроки садятся по кругу так, чтобы одного стула не хватало. Водящий находится в центре круга, он предлагает поменяться местами тем, кто соответствует названному им признаку ("Все Маши меняются местами", "Все, кто родился летом..." и т.п.). Когда игроки меняются местами, водящий занимает один из освободившихся стульев. Водящим становится тот, кому не хватило стула.

## МИНИ-ЗАДАНИЕ

Мои 5 самые..... презируемые качества человека	...назови пословицу или поговорку, которая лучше всего отражает твою жизненную позицию
Мои 5 самые..... близкие люди	... подари календарик кому-нибудь, найди повод для этого подарка
Мои 5 самые.... ненавистные явления в жизни	.. назови не менее 5 правил нехорошего тона
Мои 5 самые... веселые и смешные события в жизни	.. попробуй описать свою будущую семью
Мои 5 самые ..... любимые произведения искусства	.... возьми конфету и угости кого-нибудь, сказав при этом слова благодарности
Мои 5 самые... главные дела в жизни	.... скажи не менее 5 слов-комплиментов
Мои 5 самые... дела, которые мечтаешь совершить в жизни	.... назови 5 самых хороших слов, связанных со школой
Мои 5 самые... ценные вещи	... твоя любимая книга, почему.
Мои 5 самые... лучшие книги	.... идешь по дороге и находишь сверток,

	твои действия
Мои 5 самые... дорогие места	...веришь ли ты в приметы, какие?
Мои 5 самые... жизненные ценности	... если бы вернуть назад последние 9 лет, как бы ты изменил свою жизнь?
...прочитай свое любимое стихотворение	.....попробуй похвалить за что-нибудь двух парней и двух девчонок
... расскажи свою самую смешную историю, случившуюся с тобой или твоими знакомыми	.....задай присутствующим вопрос, какой тебе хочется

### **МОЛЕКУЛА - ХАОС**

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

### **МОНЕТКА**

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

### **МУХА**

Газета (пустая пластиковая бутылка, лист бумаги).

Все играющие встают в круг. Выбирается водящий, который держит в руке газету, либо просто свернутый лист бумаги, либо пустую пластиковую бутылку. По легенде в кругу летает "муха", которую должен прихлопнуть водящий. "Муха" садится на плечо кого-либо из участников. Один из стоящих в кругу называет имя того, у кого "на плече сидит муха", и указывает на него рукой. Цель водящего прихлопнуть "муху" до того, как она "перелетит на плечо" другого участника. Цель игроков - до того, как водящий "прихлопнет муху" у него на плече, назвать имя другого участника и указать на него рукой. Если водящий успел осалить игрока, тот автоматически становится водящим, а водящий занимает его место в кругу. После смены водящего, первым называет имя только что освободившийся водящий.

### **МЫ ИДЕМ В ПОХОД**

Игрок, назвав своё имя, называет предмет, начинающийся на первую букву его имени, который он может взять с собой в поход. Например: «Меня зовут Катя, я иду в поход и беру с собой компас». Тогда следующий игрок произносит: «Меня зовут Сережа, я иду в поход и беру с собой спальник, а ещё Катю с компасом», и т.д.

### **МЫ ПОХОЖИ...**

**Реквизит:** бумаги и письменные принадлежности.

На листке чертится таблица, состоящая из двух столбцов. В первой колонке:

- Цвет волос,
- Цвет волос,
- Первая буква имени,
- Последняя буква имени,
- Знак зодиака,
- Любимое блюдо,
- Любимое домашнее животное.

Командор объясняет задание – необходимо найти людей, которые схожи с вами по определенным признакам. Если такой человек есть, обмениваются с ними листками и

оставить друг другу автограф (а лучше написать имя) в соответствующей строчке. Нужно постараться найти хотя бы одному человеку с каждым общим признаком, предложенным в таблице. Чем больше таких игроков участник найдет, тем лучше.

Варианты этой игры могут быть разными. Например, можно участникам самим определить критерии, по которым они будут искать «точки соприкосновения», но при этом необходимо учитывать возраст участников, уровень их коммуникабельности.

Другой вариант: к каждому человеку можно подойти с вопросом только один раз. Если вам повезло и этого человека есть общие с вами черты характера, общие вкусы и интересы, вы получаете его «автограф». Такой вариант игры приемлем, когда в игре принимают участие большое количество игроков и основной целью ставится то, чтобы каждый человек пообщался с максимальным количеством присутствующих.

### **МЫ С ТОБОЙ ПОХОЖИ ТЕМ, ЧТО...**

Участники выстраиваются в два круга (внутренний и внешний), равные по количеству игроков. Образуются пары. Игрок внутреннего круга говорит игроку внешнего круга: «Мы с тобой похожи тем, что...» Тот, в свою очередь, отвечает «Мы с тобой отличаемся тем, что...» Участники не должны повторяться. По команде командора (хлопок) игроки, делают шаг вправо, образуются новые пары. Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник внутреннего круга не повстречается с каждым участником внешнего круга.

### **МЯЧ**

Для младших школьников, младших подростков.

Задача игрока, держащего мяч, назвать свое имя, а затем сказать, как ему не нравится, как его зовут, и как нравится, как его зовут (Ира, Ирка, Иринка). Затем перебросить мяч другому игроку.

### **МЯЧИК**

Все, передавая мяч по кругу, называют свое имя. Теперь, играя в мячик, знакомимся: тот, у кого мячик, будет кидать его любому из стоящих в кругу и называть при этом имя того, кому адресован мячик. Тот, кто перепутал имя или тот, кто не поймал свой мячик, называет все имена участников.

Далее можно усложнить задание. «Вопрос – ответ»: мяч перебрасывается друг другу. Бросающий задает вопрос любого характера, обращаясь к тому, кому бросает по имени. Тот, кто ловит мяч должен при этом ответить на заданный вопрос.

### **НАЗОВИСЬ**

Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинающий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом своё имя. После броска он опускает руки. После того, как мяч обойдет всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет своё имя.

Третий раунд этой игры несколько изменён. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросивший мяч должен назвать своё имя, поймавший мяч проделывает то же самое и т.д.

После проведения этой игры (на её проведение затрачивается 10-15 минут) вполне реально запомнить до 20 имён.

### **НАЙДИ МЕНЯ**

Играющие пишут на бумаге свои имена. Все бумажки сворачиваются и складываются в коробку. Каждый вытаскивает по одной бумажке и ищет того человека, чье имя указано в ней, и берет его за правую руку. Таким образом, получится, что каждый



найдет правого соседа, а его найдет левый сосед. В результате могут образоваться и несколько кругов.

### **НЕ ДЫШИ МНЕ В ЗАТЫЛОК**

Выбирается один водящий и два помощника. Водящий располагается спиной к остальным игрокам, а помощники - перед водящим лицом к аудитории. Один игрок из аудитории подходит и встает за спиной у водящего; помощники при помощи мимики и жестов объясняют водящему кто у него за спиной, а тот, в свою очередь, называет имя человека, расположившегося у него за спиной. Смена водящего и помощников происходит после трех ошибок. Можно устанавливать временные ограничения для помощников (сколько секунд им дается, чтобы показать кто за спиной).

### **НИКОГДА**

Члены группы открывают ладони и по очереди говорят: «Я никогда не...(делал чего-либо)». Тот, кто делал предложенное действие – загибает палец. Игра хорошо помогает при знакомстве.

### **ОБЪЕДИНЕНИЯ**

Ведущий дает задания участникам, они выполняют их как можно скорее. Задания: найдите группу людей,

- у которых номер телефона кончается одной и той же цифрой;
- которые родились с вами в одном месяце;
- которые любят то же время года, что и вы.

### **ОДЕЯЛО**

Весь коллектив разбивается на две команды, каждая из команд выделяет по одному представителю, назовем их ведущими. Последние при помощи простыни (одеяла, покрывала и т.д., главное - не прозрачного) разделяют пространство помещения (или если же дело происходит на открытом воздухе, то просто пространство) на две части, каждую из которых занимают команды, присаживаются на корточки (пол, землю), чтобы не было видно лиц. Необходимо, чтобы участники каждой из команд не имели возможности наблюдать события, происходящие "по ту сторону занавеса". От каждой из команд выделяется человек, который присаживается непосредственно напротив середины одеяла. На счет "три" ведущие опускают одеяло, и выигрывает та команда, чей представитель быстрее назовет имя противника (человека, который сидит напротив). Человек из проигравшей команды переходит в команду-победительницу. Игра продолжается до тех пор, пока в какой-нибудь из команд не останется один человек.

### **ОТКРОВЕННО ГОВОРЯ**

- Откровенно говоря, меня зовут Женя, и я люблю мороженое.
- Откровенно говоря, меня зовут Света, и я люблю детей и т.д.

### **ПАЛЬЧИКИ**

Играющие сидят на стульях. Ведущий показывает несколько пальцев на руки, и ровно столько человек должны подняться. Ведущий проигрывает несколько комбинаций (2, 6, 1, 5...), наблюдая при этом, кто чаще всех встает. Эти люди (их обычно по 3-4), так называемая «совесть» этой группы, т.е. которым в оргпериод можно что-нибудь поручить, найти у них поддержку.

### **ПАРОВОЗ**

Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: "Привет, я - паровоз. Как тебя зовут?" Участник называет своё имя, "паровоз" повторяет. Важно

повторять с той же интонацией, с какой произнёс участник. Кто представился, присоединяется к паровозу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

### **ПАСПОРТ (КАЧЕСТВА)**

- ✓ портрет
- ✓ зовут ...
- ✓ называют друзья...
- ✓ рост...
- ✓ вес... и т.д.



P.S.: На этом же паспорте можно сделать карточку настроения, «сундучок» для сбора «ценностей» (система личностного роста и т.п.)

### **ПЕРЕБЕЖЕЧКИ**

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

### **ПЕРЕСАДКИ**

Если справа освобождается место, по нему надо ударить и назвать чье-нибудь имя, кого приглашаешь на это место, если не успел, ведущий садится, а ты выходишь в центр круга.

### **ПЕРЕСТРОЕНИЯ**

Ведущий предлагает построиться всему отряду в шеренгу, при этом называются самые разнообразные основания для построения.

Например:

«Постройтесь по цвету глаз от самых светлых к самым темным»;

«Постройтесь по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря»;

«Постройтесь в алфавитном порядке по первым буквам полных имен» и др.

### **ПЛАТОЧЕК**

Реквизит: платок, кусок ткани.

Все играющие становятся в круг. За кругом находится водящий, у него в руках «платок». Двигаясь вокруг, водящий машет платком между любыми двумя участниками. Те между кем оказался платок, бегут в разные стороны, по внешней стороне круга, встретившись на полпути, бегущие громко здороваются и произносят свои имена, после чего продолжают движение в том же направлении что и до встречи. Тот, кто первым добегают до водящего и успевают взять платок - становится новым водящим; старый водящий занимает место в кругу.

### **ПО МЕСТАМ!**

Играющие встают в круг и называют по порядку свои имена, начиная с любого игрока. Затем ведущий называет имена и просит их поменяться местами: «Саша и Наташа – поменяйтесь, пожалуйста, местами! Настя встань рядом с Кириллом» и т.д. (Это

делается для того, чтобы дети перемешались, т.к. в первый день они будут стараться встать рядом со своими знакомыми.) Поменяв часть ребят местами, круг вновь называет по порядку свои имена, и ведущий просит детей запомнить имена тех, кто стоит рядом с ними по правую и по левую руки. Когда дети будут готовы, ведущий командует: «Разойдись!» и включает подвижную музыку. Участники могут бегать, прыгать, ходить, самое главное – не стоять на одном месте. Через некоторое время ведущий говорит: «По местам!», и все, как можно быстрее, должны найти свое место в кругу – встать так, как они стояли до команды «Разойдись». Те, кто зазеваются или перепутают свои места, получают штрафное очко или выходят. Ведущий вновь меняет ребят местами, ребята заново называют свои имена и игра продолжается.

### **ПО ПРИНЦИПУ ИГРЫ «КОШКИ-МЫШКИ»**

Круг быстрее оббегай, имена запоминай

Раз два! Раз, два, три. Свое имя назови.

Тот человек, который остался без пары, должен, пробегая, произносить имя того, кто ловит.

### **ПОВТОРИ МЕНЯ**

Участник, называя имя выходит в круг своеобразной походкой, либо делает какое-нибудь смешное движение и возвращается на свое место. Все остальные должны повторить за участником “его” походку или движение.

### **ПОДАРОК**

Все сидят в кругу. Первый игрок придумывает, какой подарок он подарил бы всем, затем с помощью мимики и жестов он дарит его, называя при этом свое имя. Следующий за ним игрок говорит: «Вася подарил нам ... (угадывает, что же хотел подарить всем Вася), меня зовут Женя, я хочу подарить вам... (показывает мимикой и жестами свой подарок)». И так все по очереди.

### **ПОЗДОРОВАТЬСЯ ЗА РУКУ**

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

### **ПОМЕНИЙТЕСЬ МЕСТАМИ**

Все играющие сидят в кругу на стульях (свободных стульев нет). Ведущий стоит в центре круга, он произносит некую характеристику, относящую её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок, оставшийся без стула, становится ведущим. Пример характеристик: кто любит танцевать; кто играет на гитаре; кто любит мороженое; кто умеет плавать и др.

### **ПОРТРЕТ – ПРЕДСТАВЛЕНИЕ**

Участники делятся на группы и получают задание: как можно больше узнать о каждом члене группы и нарисовать групповой портрет, где были бы видны интересы каждого. Затем группы показывают портреты и объясняют их.

## **ПОСМОТРИ-КА НА МЕНЯ**

Эта игра позволяет детям быстро запомнить друг друга внешне. Все становятся в круг, и вожатый дает задание: через одну минуту построиться в линию по цвету глаз. Справа налево, от темных к светлым. Как только ребята выполнили первое задание, они снова становятся в круг, чтобы лучше видеть друг друга, и им дается второе задание: построиться в линию по преобладающим цветам в одежде, слева направо, от более светлых цветов — к более темным. Далее конкурсы переходят к шуточным - по величине ушей, длине носков, шнурков, длине волос и ресниц. Проявляйте фантазию!

## **ПРАВДА И ЛОЖЬ**

Все играющие садятся в круг. Каждый участник по очереди должен представиться, а затем сказать о себе три факта, два из которых были бы правдой и один – ложью. Остальные должны попробовать отличить одно от другого. Начинает ведущий, показывая на своем примере, что речь не должна идти о чем – то поверхностном или формальном.

## **ПРЕДСТАВИТЬСЯ ПО-РАЗНОМУ**

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

## **ПРИКОСНИСЬ**

Командор дает задание прикоснуться к каким-либо предметам, находящимся на других участниках. Например: «Прикоснитесь к трем участникам, у которых есть часы» каждый должен прикоснуться к трем людям, у которых есть часы. При этом необходимо узнать имя владельцев часов, а затем два участника на выбор говорят, как зовут обладателей часов. Командор ускоряет темп.

## **ПСЕВДОНИМ**

Имя с псевдонимом (или девизом, качеством, характеристикой и т.п.). Все по кругу представляются двойным именем, затем участникам предлагается встать и поздороваться, двигаясь как угодно таким образом: подходя к кому-либо, протягивает руку - «Привет, тот-то!». «Тот» должен ответить, пожимая руку подошедшему: «Привет, тот-то!» (также можно хлопая в ладоши и т.п.). Потом все рассаживаются и рассказывают, у кого получилось со всеми поздороваться, у кого не совсем, что мешало, какие эмоции, какие имена понравились.

## **ПЯТЬ ВАЖНЫХ ВЕЩЕЙ**

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

## **РАЗ-ДВА-ТРИ, СВОЕ ИМЯ НАЗОВИ**

Для младших школьников, младших подростков.

- Пожалуйста, все громко на счет “три” назовите свое имя. Раз, два, три!

Дальше с юмором прокомментируйте результаты выкрикивания. Например: “Как я понял, у нас четыре Насти, шесть Артемов и еще по одному Саше, Саньке и Шурочке... А теперь разберемся кто есть кто персонально. По-моему, эта девочка кричала, что ее зовут Боря. Ах, ты не Боря! А кто же ты? Машенька! То-то я смотрю такая симпатичная девочка и ничуть на Борю не похожа. Запомните ребята: это совсем не Боря, а Маша” и т.п.

## **РАССКАЖИ О СЕБЕ**

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

## **РУЛОНЧИК**

Эта игра на знакомство. Участники игры, сидящие в кругу, передают по кругу рулон туалетной бумаги. Каждый участник отрывает столько клочков, сколько он хочет, чем больше, тем лучше. Когда у каждого участника окажется стопка клочков, ведущий объявляет правила игры: каждый должен рассказать о себе, о своей жизни столько фактов, сколько у него оторванных клочков. Скручивая эти клочки, ребята рассказывают о себе.

## **СНЕЖНЫЙ КОМ**

Играющие садятся в круг. Первый игрок называет своё имя. Каждый следующий игрок должен назвать имена игроков, сидящих перед ним и назвавших свои имена, а затем свое имя. Когда очередь вновь дойдет до ведущего, он называет имена всех игроков. У этой игры есть несколько вариаций.

Игру можно усложнить, называя имена с середины, с конца.

### **ВАРИАНТЫ ИГРЫ:**

1. «Качество». К имени добавляется одно из качеств, начинающееся на первую букву имени. Например: «Меня зовут Женя, я Желанная»
2. «Я люблю...» К имени добавляется предмет (животное, фрукт и т.д.), который любит участник, при этом название предмета должно начинаться на первую букву имени. Например: «Меня зовут Женя, и я люблю Жареную картошку».
3. «Идем в поход». К имени добавляется предмет, начинающийся на первую букву имени, который участник может взять с собой в поход. Например: «Меня зовут Женя, я иду в поход и беру с собой Журнал». Тогда следующий игрок произносит: «Меня зовут Витя, я иду в поход и беру с собой Веревку, а еще Женю с Журналом».
4. «Я люблю делать». Игрок называет свое имя и любимое дело. Следующий игрок сообщает свое отношение к названному делу, затем представляет и сообщает, что нравится ему. Например: «Как Маша я люблю маршировать, но не умею играть на гитаре, как Вова, а меня зовут Женя, и я люблю играть с детьми».

## **СТУЛЬЧИКИ**

Все играющие сидят в кругу на стульях. Ведущий встаёт в центр круга, оставляя свободным один стул. Задача игрока, у которого с правой стороны свободен стул, ударить по нему правой рукой и назвать имя любого игрока. Игрок, чьё имя названо, переходит на свободный стул. Ведущий должен занять свободный стул до того времени, пока по нему ударят игроки и назовут имя. Если ему это удалось, то игрок, с правой стороны которого находится занятый ведущим стул, становится ведущим.

## **СУЕТА СУЕТ**

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

## **СЪЕДОБНОЕ – НЕСЪЕДОБНОЕ**

Играющему кидают мяч с вопросом (на пример: У тебя есть брат?), он должен поймать его только в том случае, если это верно.

## **ТАИНСТВЕННЫЙ НЕЗНАКОМЕЦ**

Ведущий загадывает кого – то из участников игры и предлагает всем подсказки (говоря или записывая их) об этом загаданном участнике. Ведущий предлагает подсказки от лица Таинственного незнакомца. Например, «У меня голубые глаза», «У меня светлые волосы», «Я умею играть на гитаре» (они могут быть в виде рисуночных ребусов). Подсказки должны быть четкими и однозначными. Когда ведущий сказал все подсказки, он должен спросить: «Кто я?» Задача играющих – отгадать, кого загадал ведущий. Если играющие не отгадали загаданного ребенка, то ведущий еще раз проговаривает все подсказки и просит Таинственного незнакомца встать. Предлагая незнакомцу встать, ведущий должен смотреть прямо в глаза загаданному ребенку.

## **ТУШ**

В Африке слоники живут, они до неба достают и поднимают хвостики (3 раза).

## **У КОГО ПОМЕНИЙТЕСЬ**

Все играющие сидят в кругу на стульях (свободных стульев нет). Ведущий стоит в центре круга, он произносит некую характеристику, относящие её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок, оставшийся без стула, становится ведущим. Пример характеристик: кто любит танцевать; кто играет на гитаре; кто любит мороженое; кто умеет плавать и др.

## **УГАДАЙ, КТО**

Участники игры пишут три свои качества (определения), затем ведущий зачитывает. Задача игроков: угадать, о ком идет речь.

Вариант: написать брачное объявление (для старшего школьного возраста).

## **ФИГУРЫ**

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

## **ФРУКТЫ**

Группа встает в круг. Каждый выбирает себе название фрукта на первую букву своего имени. Предлагается обмен фразами типа «Яблоко любит апельсин». После этого «апельсин» должен назвать новую пару. Если этого не происходит, а ведущий успевает коснуться «апельсина», то они меняются местами.

## **ФУТБОЛКА И НАДПИСЬ НА НЕЙ**

Ведущий говорит участникам, о том, что человек иногда «подает» себя другим при помощи своих вещей, например при помощи футболки, на которой есть какая-либо надпись. Эта надпись может рассказать о своем «хозяине».

Затем участникам предлагается придумать и записать на своем листке предлагаемую надпись, которая могла бы в дальнейшем украсить футболку, оговорив, что

эта надпись может меняться. Важно то, что надпись сейчас говорила о своем владельце, о его любимых занятиях, увлечениях, отношении к другим.

После выполнения задания каждый зачитывает свою надпись. Командор во всех случаях оказывает эмоциональную поддержку играющим. Затем проводится короткое обсуждение: о чем говорят надписи на футболках, что мы хотим сообщить о себе другим людям.

### **ХЛОПУШКИ (КОРЕЯ)**

Все играющие встают в круг. Вожатый разучивает с детьми следующий ритм: два удара по коленям, затем дважды выбрасываются руки с жестом "Во!" (кисти рук сжаты в кулак, большой палец каждой руки поднят). Освоив ритм можно приступать к самой игре. После первых двух хлопков по коленям, вожатый называет свое имя (одновременно с выбрасыванием жеста "Во!"), после вторых двух хлопков имя того кому он передает голос. И так далее. Дабы избежать проблемы с повторяющимися именами, можно заменить жест на указующий. Возможны варианты:

- 1) игрок может вызвать себя (после вторых хлопков снова назвать свое имя) , но не более 2-х раз;
- 2) не называя себя сразу передать эстафету. В случае ошибки игрок выходит из игры, по мере выбывания того или иного игрока его имя называть нельзя.

### **ЧЕЛОВЕК К ЧЕЛОВЕКУ**

После произнесения ведущим фразы "Человек к человеку" играющие распределяются по парам. Затем играющие выполняют все команды ведущего (например, голова – к голове, "ухо - к плечу", "правая нога - к левой руке" и т. п.). После произнесения ведущим фразы "Человек к человеку" играющие должны перераспределиться по парам. Цель ведущего - найти себе пару. Тот, кто остался без пары, становится ведущим.

### **ШЕЛ ПО КРЫШЕ ВОРОБЕЙ**

Ведущий произносит слова, а играющие повторяют в строчке последний слог. Слова такие:

«Шел по крыше воробей (все повторяют: «бей – бей»),

Он искал себе друзей (все повторяют: «зей – зей»),

Много, много, много нас (все повторяют: «нас - нас»)...

Далее ведущий говорит: «Встаньте...» и перечисляет любые имена детей. Дети, чье имя назвали, или встают, или машут руками. Задача ведущего - по максимуму назвать детей. В конце игры ведущий говорит: «Встаньте все друзья сейчас!». Все участники игры встают, смотрят друг на друга, улыбаются.

### **ШЛЯПА**

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

### **ЭМБЛЕМА**

Каждому участнику предлагается придумать и нарисовать свою эмблему, свой собственный значок, а затем рассказать о том, что отражает его эмблема. Так автор кратко знакомит остальных участников с собой, со своими увлечениями, чертами характера.

В дальнейшем эмблемы оформляются в виде визиток, значок и прикрепляют к одежде.

### **ЭСКИЗ**

Участники образуют пары. Первый партнер ("А") ложится на подготовленную бумагу (размеры бумаги соответствуют росту детей). Второй игрок ("В") делает эскиз (обводит контуры тела) первого игрока "А".

Когда контуры сделаны, игрок "А" зарисовывает и пишет все на эскизе, что важное он узнал о партнере во время игры, например: личные даты; хобби; интересы; пристрастия и т.д.

В то время, когда игрок "А" делает контур, "В" рассказывает о себе. Второй игрок может задавать вопросы, чтобы лучше и точнее все описать или нарисовать. Если эскиз готов, пары меняются ролями. Если все пары готовы, готовые работы прикрепляются к стене, так чтобы все игроки могли видеть. Каждый игрок "А" объясняет свою работу о партнере и наоборот.

Вариант 1: Каждый сам поясняет свой эскиз.

Вариант 2: Эскизы можно вырезать.

Советы: Эскизы можно повесить в домике семейки.

Копилка:

- идеальный вожатый, воспитатель,
- ожидания от вожатого,
- положительное, отрицательное,
- идеальный мальчик, девочка,
- собирательный образ.

### **ЭСТАФЕТА ЗНАКОМСТВ**

Реквизит: стулья по количеству команд.

Игра проводится по принципу эстафеты. Устанавливается определенная дистанция в конце которой ставятся стулья (сколько команд - столько и стульев). По команде "Старт", первый игрок бежит до стула, садится на него, встает со стула и, подпрыгнув вверх громко выкрикивает свое имя, снова садится, встает и, вновь подпрыгнув, выкрикивает свою фамилию, приземлившись, бежит к своей команде и передает эстафету (эстафетную палочку, либо просто касанием).

Варианты: вместо фамилии во время второго прыжка можно выкрикивать прилагательное, название животного, цветка с которым игрок себя ассоциирует. Побеждает команда, завершившая эстафету первой.

### **Я ЗНАЮ ПЯТЬ ИМЁН**

Участники стоят в кругу - мальчик, девочка. По очереди каждый игрок называет 5 имён мальчиков и 5 имён девочек своего отряда, начиная с фразы: " Я знаю 5 имён..."

### **Я И МОИ СОСЕДИ**

Ведущий раздает игрокам, сидящим в кругу, чистые листы бумаги и просит нарисовать на них таблицу из трех колонок: в первой (имя игрока, сидящего через одного человека слева), Во второй колонке пишет: (свое имя), в третьей: (имя игрока, сидящего через одного человека справа). После того как игроки познакомились с заданием, ведущий начинает игру - задает вопросы, а участники отвечают на них письменно на своих листках и за себя, и за своих соседей, пытаясь угадать правильный ответ. В ходе игры разговоры между игроками запрещены. Вопросы могут быть любые, например:

- Любимый цвет,
- Знак зодиака,
- Домашнее животное,



- Любимое время года,
- Любимый фильм.

По окончании игры участникам отводится время, чтобы оценить, насколько их ответы совпали. Нормой для коллектива, которой едва знаком, является 3-4 совпадения. Игру можно проводить не только в группе людей, где участники едва знакомы, но и в уже сформировавшемся коллективе, для того чтобы выяснить, насколько хорошо, его участники знают друг друга.

### **Я - КОРАБЛИК**

Для младших школьников, младших подростков.

Всем выдаются кораблики, и каждый по очереди рассказывает о себе, как о кораблике (Мой кораблик зовут “Наташа”, он любит веселиться, поэтому у него много друзей...). Можно предложить нарисовать или сделать кораблик из бумаги.

### **Я ЛЮБЛЮ СОСЕДКУ**

Участники становятся в круг. Первый участник признается в любви к своему соседу, называя имя этого соседа, характерное качество и предмет, который он хотел бы подарить этому соседу. При этом качество и предмет начинаются на первую имени соседки. Например: «Я люблю соседку Иру за то, что она Интересная, и хочу подарить ей Ириску»

### **Я НИКОГДА НЕ...**

Группа сидит в кругу, участники группы по очереди говорят: «Я никогда не...», и дальше продолжается любой фразой, например: «Я никогда не прыгал с парашютом». Все, кто это делал, загибают по одному пальцу. Те из участников, у кого наибольшее количество загнутых пальцев, наиболее опытные, знающие. У кого меньшее количество загнутых пальцев, у тех еще все впереди, впереди масса возможностей, масса всего неизведанного.

### **Я РАД ЗНАКОМСТВУ С ТОБОЙ**

Внешний и внутренний круг. Разбиваемся по парам. Меня зовут Женя и я рада видеть тебя» Лена говорит: « Женя я здесь»

Затем Лена говорит: «Меня зовут Лена и я рада видеть тебя» Женя говорит: «Лена я здесь».

### **Я УМЕЮ, МОГУ НАУЧИТЬ, ХОЧУ НАУЧИТЬСЯ**

Игроки сидят в круге. Каждый на листочке пишет ответы на три вопроса: что я умею, чему могу научить, чему хочу научиться. Далее все игроки разбиваются на пары, обмениваются листочками и готовят презентацию друг другу на 1.2 минуты в любой форме (речь, стихи, песня, этюд и др.).