

Игры на сплочение коллектива, снятия уровня тревожности, агрессивности.

Великолепная Валерия

Участники встают в круг. Первый участник называет своё имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например: Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит своё. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и добавляет своё. Игра продолжается до тех пор, пока последний участник не назовет своё имя.

Снежный ком.

Участники берутся за руки, образуя круг. Начинает игру первый игрок, называя своё имя. Второй участник по кругу повторяет имя первого участника и говорит своё. Третий игрок повторяет имена первых двух и называет своё имя. И так игра длится до тех пор, пока последний участник не назовет все имена, включая своё.

Имя – движение (по принципу «Снежного кома»)

Участники встают в круг. Начинает игру ведущий, он говорит: «Меня зовут Маша, и я умею делать вот так» (показывает какое-то оригинальное движение). Второй участник повторяет имя и движение первого: «Её зовут Маша, и она умеет делать вот так..., а меня зовут Игорь, и я умею делать вот так» (показывает своё движение). Третий участник повторяет имена и движения двух предыдущих и добавляет своё, и так до тех пор, пока последний участник не назовёт своё имя и не прибавит к нему движение.

Одеяло.

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

А я еду, а я тоже, а я заяц!

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место не занято никем. В центре – водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки. Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами: «А я еду». Следующий игрок – со словами: «А я тоже». Третий участник говорит: «А я заяц», – и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чьё имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего — успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

Займи место.

Участники сидят на стульях, расставленных по кругу, один стул свободный. Водящий находится в центре круга. Сидящий слева от пустого стула ударяет правой рукой по нему и называет имя одного из игроков. Тот, кого назвали, как можно быстрее бежит к пустому стулу. Игрок, оказавшийся теперь около освободившегося места, должен успеть ударить по стулу и назвать имя следующего участника. Задача водящего — занять это место быстрее. Кто из них не успеет, становится водящим.

Дрозд Участники.

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

Шляпа.

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал вожатый. При щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит своё имя, затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит своё имя, а при щелчке пальцами левой руки – имя одного из участников. Тот игрок, чьё имя называли, 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».

Любимое занятие.

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

Молекула – хаос.

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

Света свет.

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

<i>Имя</i>			
любит рыбу	держит дома кошку	знает когда Ю. Гагарин совершил первый полет в космос	имеет дома аквариум с рыбками
занимается танцами	любит кататься на коньках	сдавал(а) нормы ГТО	3 раза в неделю ходит на тренировки
носит украшения	посещает театр	поет	играет на музыкальном инструменте

Шёл по крыше воробей

В е д у щ и й . Шёл по крыше воробей!

И г р о к и . Бей-бей-бей-бей!

В е д у щ и й . Собираю себе друзей!

И г р о к и . Зей-зей-зей-зей!

В е д у щ и й . Много, много, много нас!

И г р о к и . Нас-нас-нас-нас!

В е д у щ и й . Встанут (называет имена детей) сейчас!

Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы имена всех играющих. В последнем варианте ведущий говорит: «Встанут все друзья сейчас!».

Птичка, пискни!

Участники усаживаются тесным кружком и начинают читать считалку: Плыл по морю чемодан, В чемодане был диван, А в диване спрятан слон, Ты не веришь? Выйди вон! Тому, на кого пал жребий, завязывают глаза, ставят в центр круга и несколько раз поворачивают вокруг себя (в это время участники могут поменяться местами). Затем водящий подсаживается к кому-нибудь и просит: «Птичка, пискни!». Игрок отвечает: «Ку-ку, кар-кар, ку-ка-ре-ку, му-у-у-у». И так далее. Задача водящего: по голосу узнать игрока, назвать его имя. Если водящий угадал, игрок становится водящим, нет – игра продолжается.

Построения.

Ведущий предлагает построиться участникам по цвету глаз (от самых светлых до тёмных), по числам и месяцам рождения от 1 января по 31 декабря, в алфавитном порядке по первым буквам полных имён и т. д.

Здоровалки.

Всем участникам необходимо здороваться с каждым за руку и при этом говорить: «Привет, как дела?», говорить только эти слова и больше ничего. В этой игре главное условие: здороваясь с кем-либо из участников, вы можете освободить свою руку только после того, как другой рукой вы начнёте здороваться с кем-то ещё. Иными словами, нужно непрерывно быть в контакте с кем-то из отряда.

Собраться в группы по именам и хором прокричать своё имя.

Люди с одинаковыми именами объединяются в одну группу и должны прокричать что-нибудь их объединяющее.

Рассказать о себе в трёх словах.

Задача каждого ребёнка — рассказать о себе что-то важное тремя словами.

Мяч по кругу.

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

Репка.

Ведущий делит всех участников игры на семь команд: первая команда – «Репка», вторая – «Дедка», третья – «Бабка», четвертая – «Внучка», пятая – «Жучка», шестая –

«Кошка», седьмая – «Мышка». Распределив роли, ведущий рассказывает сказку «Репка». Когда он называет кого-то из героев, команда с соответствующим названием должна быстро встать и сесть. Задача ведущего — рассказать сказку как можно интереснее и запутаннее.

Чихание слона.

Ведущий спрашивает детей о том, слышали ли они, как чихает слон, и предлагает им его чихание послушать. Для этого он делит всех играющих на три группы. По сигналу ведущего первая группа начинает кричать: «Ящички!», вторая: «Хрящички!», третья: «Потащили!». Ведущим проводится несколько репетиций. Сначала группы по очереди проговаривают слова. Затем объявляется начало игры. По сигналу ведущего группы одновременно начинают громко кричать. После этого ведущий говорит: «Будьте здоровы!».

Океанский круг.

Все участники встают в океанский круг друг за другом в одном направлении (левая рука на плече соседа, правая – на поясе соседа). После этого ведущий предлагает всем присесть, затем сделать вместе шаг правой ногой, а дальше – ваша фантазия.

Зоопарк.

Ведущий раздаёт всем участникам игры несколько названий животных (собака, кошка, поросёнок и т. д.), которые повторяются у нескольких человек. С закрытыми глазами ребята должны найти свою пару, издавая звуки, характерные для этого животного.

Что возьмём с собой в поход?

Участники делятся на две команды и быстро по очереди называют то, что возьмут с собой в поход. Повторять названные вещи нельзя. Аналогично проводятся игры «Что лежит у бабушки в сундуке?», «Во что одет наш вожатый?» и т. д.

Боб-Доб.

Все усаживаются за длинным столом. С одной стороны стола – водящий. Кому-нибудь дают монетку или другой мелкий предмет. Держа руки под столом, незаметно передают монетку друг другу. Внезапно водящий кричит: «Бобчинский, Добчинский, руки на стол!». Все должны немедленно положить руки на стол, ладонями вниз. В том числе и тот, у кого в руке в этот момент окажется монета. Водящий пытается угадать, у кого монета (по звуку, положению руки и т. д.). По его приказу руку надо поднять. Если водящий ошибся, игра повторяется, если угадал то, тот, у кого оказалась монета, становится водящим, а водящий садится со всеми за стол.

«Да» и «нет» не говорите.

В игре участвуют 5-30 человек. Ведущий говорит: Вам прислали сто рублей. Что хотите, то купите, Чёрный с белым не берите, «Да» и «нет» не говорите. Затем ведущий начинает беседу с одним из участников, задавая коварные вопросы, например: - Вы, конечно, знаете, какого цвета трава? (По правилам нельзя отвечать «да», иначе придётся отдать ведущему фант – платок, значок, ботинок и т. д.). - Знаю, – отвечает находчивый игрок и радуется, что «не попался». Но ведущий задаёт всё новые вопросы: - А какого цвета небо? Какого цвета снег? - Небо голубое. Снег белый. Ой, я ошибся. Про снег надо было сказать: «Цвета мела!». Тому, кто неправильно ответил на вопрос, приходится отдавать фант. Ведущий беседует со всеми игроками, стараясь «подловить». Если ему удалось собрать несколько фантов, участники игры начинают их разыгрывать. Если ведущий не получил ни одного фанта, то ведущим становится кто-то другой. Нельзя подсказывать отвечающему. Часто договариваются не смеяться при любых вопросах и ответах. Засмеявшийся отдаёт фант.

Коленочки.

Играющие стоят вплотную. Левая рука каждого лежит на правой коленке одного соседа, а правая – на левой коленке другого. Если круг не замкнут, то крайние кладут одну руку себе на колено. В процессе игры нужно быстро хлопать ладонью по колену, не нарушая последовательности в руках. Если кто-то хлопнул не в свою очередь или просто поднял руку, он «ошибавшуюся руку» убирает. В итоге остаются один или несколько победителей. Для повышения интереса нужно в процессе игры держать высокий темп, а в конце – иметь призы, что, впрочем, необязательно.

Я люблю тебя, милочка.

Участники садятся в круг. Задание: все по цепочке говорят друг другу слова: «Я люблю тебя, милочка (милосердие), но улыбнуться тебе не могу». При этом, когда произносят указанные слова, смотрят друг другу в глаза, держатся за руки и не улыбаются.

Титаник.

Участники сидят на скамейках. Ведущий начинает: «Вы находитесь на «Титанике», который начинает тонуть. Ваша задача: спасти как можно больше людей. Итак, под воду уходит правый борт, левый и т. д.». При этом ведущий обозначает, сколько места остаётся, а дети стараются поместиться на предложенной площади. Игра продолжается до тех пор, пока обозначенная ведущим площадь не станет предельно маленькой.

Ха-ха-ха.

Эта игра хороша тем, что в ней никто не проигрывает. Задача игроков состоит в том, чтобы не засмеяться. Играющие садятся или становятся в круг, и один из участников произносит как можно серьёзнее: «Ха!». Следующий говорит: «Ха-ха!». Третий: «Ха-ха-ха!». И так далее. Тот, кто произнесёт неправильное количество «Ха!» или засмеётся, становится зрителем. Зрители могут смешить остальных участников игры. Игра заканчивается тогда, когда засмеётся последний участник игры.

Паровозик.

Играющие девушки становятся друг за другом «паровозиком». За ними таким же образом встают юноши. «Паровозик» движется по площадке и «поёт» песни (любые). Ведущий задаёт вопросы, отдельно обращаясь к девушкам и юношам. Девушки всё время должны отвечать: «Да», а юноши – «Нет». Вопросы могут быть одинаковыми или разными. Игра заканчивается, когда ведущий спрашивает: - Девушки, вы мальчиков любите? - Да! – отвечают девушки. - Юноши, а вы девочек любите? - Нет! – в ответ юноши. - Тогда я не понимаю, зачем вы за ними ходите?! – недоумевает ведущий. Неожиданная концовка активизирует детей.

Испорченный телефон.

Все играющие садятся в одну линию. Ведущий быстро шепчет первому с краю какое-нибудь слово. Тот передаёт услышанное второму, второй – третьему, и так до последнего игрока. Последний громко говорит, что он услышал. Следующий с конца игрок называет своё, и так до ведущего, назвавшего первым слово. Тем самым находится участник, исказивший слово. Через некоторое время выбирают нового ведущего, или таковым становится проштафившийся игрок.

Летел лебедь.

Участники образуют круг, вытягивают руки, при этом ладони необходимо держать вертикально, положив свою правую ладонь на левую ладонь соседа справа. Все игроки поочередно произносят по одному слову из считалки: «Летел – лебедь – по – синему – небу – загадал – число». Под каждое слово делают ход – хлопок по левой руке соседа слева. Тот человек, на кого выпало слово «число», называет вслух любое число и делает хлопок. Хлопки вслух поочередно считают. Задача игрока, на которого выпадает названное число,

быстро убрать руку из-под хлопка. Кто не успел – выбывает. Таким образом выявляется самый ловкий.

Часы

В е д у щ и й . Как быстро летит время! Часы являются необходимым предметом для каждого из нас. Давайте послушаем, как ходят часы, и посмотрим, что случается, если мы с ними обращаемся небрежно. Правила игры: на один хлопок правая сторона зала говорит хором: «Тик». На два хлопка левая сторона отвечает: «Так». Ведущий сначала правильно чередует хлопки, потом даёт два хлопка два раза подряд, затем – два раза по одному.