**ИГРЫ НА КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ\СПЛОЧЕНИЕ**

**Путаница**  
Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг.  
Это упражнение дает возможность участвовать всем в выработке стратегии.

**Сидячий круг**

Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо. Задание: Нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча, находящегося сзади человека.  
Завершите это упражнение на высокой ноте, смеясь и хлопая всем.

**Прогулка слепых**

Пусть каждый участник закроет глаза повязкой. Когда все глаза закрыты, расскажите ребятам, что мы собираемся в путешествие по неприкосновенной земле, которой не может коснуться наш взгляд. Попросите положить правую руку на плечо впередистоящего. Медленно начните путешествие по выбранному маршруту, включая залезание на пеньки, возвышенности, пролезание под низко нависшими деревьями и ветками, протискивание между деревьями и т.д. Финишируйте на каком-нибудь тесном (но безопасном!) месте.  
Подсказка вожатому: выполнять это упражнение следует в полном молчании. Следует выбрать знак для обозначения опасности (пожимание).

**Секретный фарватер**

Еще одно упражнение на преодоление препятствий. 7-8 участников выстраиваются паровозиком и держатся друг за друга. Всем кроме первого завязываются глаза. Первый участник – рулевой. Рулевой должен провести свой корабль до противоположной стены минуя препятствия-мины без единого слова. Основная сложность заключается в том, что «хвост» имеет свойство вилять и налетать на «мины», чтобы этого не случилось каждый участник должен в точности повторять движение предыдущего. Упражнение можно усложнять, увеличивая длину корабля и количество мин.

**Живой мост**  
Группа встает в две шеренги, лицом друг к другу. Противоположные люди крепко держат друг друга за руки. Человек ложится на руки и как по «живому мосту» перемещается в конец. Затем следующий и т.д.

**Молчащее зеркало, говорящее зеркало**  
Выбираются два человека, которые будут зеркалами – молчащим и говорящим. Выбирается ведущий, он становится лицом к зеркалам. За его спиной встает любой из присутствующих. Задача молчащего зеркала показать пантомимикой этого человека, задача говорящего – говорить ассоциации с этим человеком. Ведущий может обратиться к любому из зеркал, чтобы отгадать, кто стоит за его спиной.

**Геометрическая фигура**  
Длинные веревки связываются в два больших кольца (веревочных колец столько, сколько создается групп, длина веревки зависит от количества участников). Дети становятся в круг, держась за веревочное кольцо обеими руками. Вожатый предлагает ребятам построить квадрат, треугольник, пирамиду, звезду, ромб, закрыв глаза и не отпуская из рук веревку. Участники имеют право советоваться, разговаривать вслух, искать решение в точно отведенное время.

**Мостик**  
Техника довольно сложная, не рекомендуется ее применять на ранних этапах формирования группы. Вся группа разбивается на две команды по собственному желанию. Как показывает практика, те, у кого между собой проблемы в общении, выбирают разные группы. На полу рисуется мостик во всю длину комнаты шириной около 20 см или кладется доска. На этом мостике выстраивается одна команда друг за другом с интервалом около одного метра. Каждый участник второй команды должен пройти через мостик разминувшись с каждым участником противоположной команды. Если кто-то оступится (независимо от того, в какой он команде), вся команда начинает прохождение мостика с самого начала. Затем команды меняются местами. На этом упражнении можно убить весь день.

**Фотоаппарат**

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

**Гуру**

Участники закрывают глаза и начинают ходить по комнате, выставив перед собой руки в защитной позе. Ведущий прикасается к плечу одного из участников, который становится Гуру (учителем). Он открывает глаза, но с этого момента он не имеет права разговаривать. Все остальные ходят по комнате с закрытыми глазами. При встрече они спрашивают друг друга: «Ты – Гуру!?». Если кто-то не получает ответа, это значит, что ему выпало неслыханное счастье – встретить на своем пути Гуру. Он кладет руки на плечи учителя и идет за ним, открыв глаза. С этого момента он тоже должен молчать. Если встречаются 2 «обычных» игрока, на вопрос: «Ты – Гуру!?» оба отвечают: «Гуру!» — и оба продолжают дальнейшие поиски. Игра заканчивается, когда все игроки нашли Гуру и выстроились за ним цепочкой.

**Ура, меня любят!**

Все игроки встают в круг, лицом друг к другу, «немеют», опускают головы вниз, смотрят на носки своих ботинок. По сигналу ведущего (на счет три) все поднимают глаза и смотрят на одного из стоящих в кругу людей. Если двое встретились взглядами, они громко кричат «Ура, меня любят!!!», протягивают друг другу руки, обнимаются и выходят из круга. Круг сужается. Игра продолжается до тех пор, пока не образуются все пары.

**Карандаш в стакане (старшие дети!)**

Группа стоит в плотном кругу. В центре стоит человек. Человек должен быть мысленно расслаблен. Он начинает падать (не сгибая ног) в какую-то сторону. Группа ловит его и возвращает назад. Первый вариант: человек сам выбирает, куда падать. Второй вариант: Группа качает человека в каком-либо направлении.  
Техника безопасности: Исходное положение у стоящих в кругу — правая нога вперед, левая сзади в упоре, руки вытянуты вперед. Человека ловят на ладони. От группы требуется большое внимание и аккуратность, иначе человеку можно сильно навредить. Если в группе есть совсем слабый человек, то можно либо поставить его между двумя сильными, либо поставить сзади него более сильного человека, который просунет руки ему под плечи и будет его дублировать (при этом важно не обидеть самого этого человека).

**Доверчивое падение (старшие)**

Человек стоит на высоте (стул, стол и т.п.). Группа стоит сзади в две шеренги, вытянув вперед руки и образуя коридор. Человек складывает на груди руки (чтобы не задеть окружающих по лицу) и падает на выставленные руки стоящих внизу. Падать можно спиной или лицом.  
Техника безопасности:  
• Для стоящих.  
Стоять следует плотной группой, ноги должны стоять устойчиво (позиция на упор, вытянутые вперед руки согнуты в локтях, руки каждого человека проходят между руками напарника, то есть руки стоящих в обоих шеренгах чередуются. Hаиболее сложно удерживать кости таза. Головы отклонить назад. Если в группе есть очень слабый человек, то его может страховать более сильный, стоящий сзади и подсовывающий свои руки под его.  
• Для падающего.  
Руки должны быть сложены на груди.  
Надо следить, чтобы человек не упал мимо группы. Нельзя сгибать ноги в коленях. Перед падением необходимо спросить, готова ли группа и дождаться четкого ответа. Желательно, чтобы начавший упражнение выполнил его до конца, но сильно принуждать к этому нельзя. Если человек долго не решается, можно использовать следующий способ: Все встают не шеренгами, а плотной кучкой и вытягивают руки в сторону падающего. В результате он видит в группе друзей, готовых поддержать его. Так выполнить упражнение гораздо легче, но желательно потом повторить в первоначальном варианте. Упражнение должно выполняться с максимальной осторожностью и внимательностью. Ни в коем случае нельзя допустить ситуации, когда группа человека не поймает, так как это сильно подрывает доверие к группе. Если же это произошло, по возможности следует обсудить ситуацию и очень осторожно повторить.

**Стена**  
Человек с закрытыми глазами ускоренным шагом идет в сторону либо стены, либо конца сцены. Его напарник должен в последний момент сказать «Стоп», чтобы человек остановился.  
Техника безопасности:  
• Обеспечить физическую безопасность.  
• Предупредить группу, что человеку для восприятия информации необходимо определенное время, что следует учитывать при подаче команды.

**Енотовы круги**  
Берется большой круг (кольцо) из крепкой веревки, за который все берутся руками. Затем начинают осторожно отклоняясь назад растягивать в стороны. Далее можно:  
• Всем присесть, а потом встать.  
• Отпустить одну руку.  
• Пустить вертикальную или горизонтальную волну (то есть покачать веревку). Потом обсуждается поддержка друг друга и зависимость результата общего дела от каждого, поскольку если кто-нибудь или несколько человек отпустят руки, то упадут все, включая их самих. Важно помнить об аккуратности.

**Коридор доверия (старшие)**  
Группа стоит в две шеренги лицом друг к другу вытянув руки вперед. Человек пробегает между шеренгами и в последний момент перед его лицом руки по очереди поднимаются вверх. Пробегать необходимо с открытыми глазами не нагибаясь.

**«Поздороваться носами»**

За минуту необходимо поздороваться с как можно большим количеством человек. Здороваться можно чем угодно: руками, носами, коленками, губами и т.д.

**«Передай другому»**

Необходим небольшой чистый предмет, который без особого усилия можно взять руками. Здесь могут оказаться яблоко, апельсин, мягкая игрушка, спички, воздушный шарик, мячик, деревяшка и т. д.  
Можно разбить отряд на две команды. Команды стоят в кругу. Надо передавать «кто быстрее» предмет по кругу, но так, чтобы не брать их руками. Кто уронит предмет или схватит руками, безжалостно удаляется из игры. Помогать себе можно всем чем угодно, только не руками.  
Существуют некоторые условные требования к передачи предметов, которые следует соблюдать обязательно.

* Воздушный шарик должен передаваться только при помощи локтей (действуем согнутыми в локтях руками),
* Яблоко передается при помощи зубов (надо его надкусить и, удерживая зубами, передать дальше),
* Апельсин передается при помощи шеи (зажимается между подбородком и плечом),
* Мягкая игрушка передается коленками.

**«Подставлю другу колено»**

Ребята стоят в кругу, глядя спина в спину. Необходимо присесть на колено сзади стоящего, не падая. Далее группа должна сделать три (на усмотрение) шага вперед, один в сторону. И так далее.

**Игровые мячи**

Участники встают паровозиком, держа между собой мячи. Цель группы пройти определенное расстояние, не держа мячи руками.

**«Поворот в прыжках»**

Описание. Участники рассредоточиваются в простран­стве таким образом, чтобы расстояние между соседями составляло не менее полуметра, и встают лицом в одном направлении. Далее по условному сигналу ведущего все одновременно выполняют прыжок на месте. В прыжке можно повернуться в любую сторону на 90°, 180°, 240° или 360°. Каждый сам решает, куда и насколько ему повернуться, договариваться об этом нельзя. Каждый следующий прыжок произ­водится по очередному сигналу из того положения, в которое участ­ники приземлились ранее. Задача здесь — добиться того, чтобы после очередного прыжка все участники приземлились, повернувшись лицом в одну сторону. Фиксируется количество попыток, потребо­вавшихся для этого. Более сложный вариант на момент каждого прыжка участники закрывают глаза. Можно выполнять упражнение и не открывая глаз, но тогда целесообразно разрешить тактильный контакт между участниками, иначе задание окажется почти невы­полнимым, особенно в большой и не очень сплоченной группе.

Данная игра может использоваться как экспресс-тест на груп­повую сплоченность (фиксируется количество попыток, потребо­вавшихся для его выполнения). При выборе времени и места его проведения следует учитывать, что такие прыжки производят очень сильный шум в помещении, расположенном этажом ниже.

**«Коллективный счет»**

Участникам, не глядя друг на друга, необходимо называть по порядку числа натурального ряда, старясь добраться до больших чисел. При этом участникам неизвестно, кто начинает счет и кто называет следующее число; один участник не может называть два числа подряд; если следующее по порядку число назовут одновременно несколько участников, счет начинается сначала, с единицы. Запрещается каким-либо способом договариваться между собой. Ведущий подчеркивает, что каждый должен постараться уловить настроение других и решить стоит ли ему говорить или лучше промолчать. Особо подчеркивается, что чем сплочённые группа, тем до больших чисел она досчитывает [Вачков И.В., 2000].

**«Связывание группы»**

Вариант 1: «Рулет».

Группа стоит в колонну но одному, в левой руке у каждого протянутый вдоль них канат. Участникам дается задание плотно скрутиться по часовой стрелке в «рулет», после чего ведущий обвязывает группу оставшимся концом каната на уровне пояса. В таком состоянии группу просят перемещаться по помещению но траектории, задаваемой ведущим. Возможно дополнительное задание: в процессе перемещения каждый из участников сооб­щает три интересных факта про себя, а после завершения уп­ражнения другие подростки вспоминают эти факты. Ведущему следует внимательно следить за траекторией движения, чтобы избежать столкновения участников с неподвижными предмета­ми. Время выполнения: 2-3 минуты. Если в группе 14 и более человек, целесообразно организовать два «рулета» и устроить между ними соревнование на скорость.

Вариант 2: «Паучки».

Участники делятся на подгруппы по 4-5 человек. Члены каждой подгруппы встают спинами вплотную друг к другу, и ведущий обвязывает их на уровне пояса веревкой. Дальнейшие действия — как в варианте 1. Это более мягкий вариант упраж­нения, его имеет смысл проводить в менее сплоченных и не рас­крепощенных группах, где существуют неявные запреты на так­тильные контакты между участниками.

**«Узелок»**

Группа делится на две команды, равные по числу участников. Каждая из команд выстраивается в колонну таким образом, чтобы направляющие колонн стояли лицом друг к другу на расстоянии около 1,5 м. Па роль направляющих, капитанов команд, лучше пригласить самых активных и коммуникабельных подростков. Каждый участник держит в руке канат (подойдет и прочная бельевая веревка), протянутый вдоль обеих колонн. Дается задание — не от­рывая рук от каната, завязать узел на его промежутке между двумя направляющими колонн. Техника выполнения задания участникам не объясняется, они сами должны найти способ завязывания узла. В среднем группе подростков на это требуется 5-7 минут.

Это упражнение требует ко­ординации совместных действий, сближает группу и создает условие для проявления лидерских способностей. Кроме того, оно способ­ствует активизации творческого мышления, поскольку способ его выполнения в инструкции не оговаривается, подростки должны найти его самостоятельно.

*Обсуждение.* Следует обратить внимание участников, что в вы­полнении данного упражнения удается добиться успеха лишь в том случае, если группа начинает действовать слаженно, предварительно придумав и обсудив способ решения задачи. Возможен выход на об­суждение проблем лидерства: «Мало придумать способ завязывания узла, нужно еще, чтобы другие приняли этот способ и стали выпол­нять инструкции того, кто его предложил. А как этого добиться?»

**«На льдине»**

Участники делятся на команды по 5 — 7 человек (желатель­но, чтобы все команды были одинакового размера, и между ними равномерно распределились парни и девушки). Каждой из ко­манд выдается большой газетный лист, который они расстилают на полу. Ведущий зачитывает инструкцию: «Представьте себе, что вы оказались на отколовшейся льдине, дрейфующей посре­ди бушующего моря. Льдина — это ваша газета. Вам всем нужно разместиться на ней и продержаться несколько минут, чтобы дождаться спасателей. Касаться пола за пределами газеты нельзя — кто сделает это, тот считается «утонувшим». Когда участники разместятся на своих «льдинах» и продержатся в таком положе­нии 15 — 20 секунд, ведущий сообщает, что шторм отломил по кусочку от каждой из льдин, и отрывает примерно по 1/4 части от каждой из газет, предлагая участникам разместиться на том, что остаюсь. Так повторяется 2 — 3 раза. Если в команде «то­нет» один человек, она получает предупреждение, если два или больше — выбывает из игры («ваша льдина перевернулась»). Победившей считается та команда, которая продержится доль­ше других.

Данное упражнение способствует сплочению, формированию взаимно­го доверия. Кроме того, она наглядно демонстрирует основной принцип командной работы: выиграть индивидуально невозмож­но, это могут сделать только все вместе. Зато проиграть можно и индивидуально («упасть со льдины»), поставив этим под угрозу действия всей команды.

*Обсуждение.*

Сначала участники делятся эмоциями и чувствами, возник­шими в процессе выполнения упражнения, потом — своими со­ображениями по поводу того, что позволило победившей коман­де лучше справиться в такой ситуации, а что «сгубило» остальных. После этого ведущий просит привести примеры жизнен­ных ситуаций, где проявляются сходные механизмы.

**«Солнечный круг»**

Необходимый реквизит: веревка, разрезанная на равные отрезки (50 см.) по количеству участников, теннисный мяч, скотч, плоская платформа (возможно использование пластиковой или бумажной тарелки). С помощью данного реквизита необходимо сконструировать «солнце», где веревки – это его лучи, а теннисный мяч на платформе – его ядро (центр).

Задание: Команде с помощью данного устройства необходимо перенести «Солнце» (всю конструкцию) из пункта А в пункт Б. Управлять им можно с помощью веревок. Ограничения: держаться можно только за петли, находящиеся на концах веревок. Один человек должен держать один луч. «Солнечный круг» должен перемещаться строго по обозначенному ведущим маршруту. «Ядро» (мяч) не должно упасть на землю. Нарушение правил приводит к выполнению упражнения сначала. Сложность и длительность выполнения упражнения зависит от маршрута и целей ведущего. Максимальное количество участников — 30 человек.

**«Пирамиды майя»**

Интеллектуальное задание: перед участниками 3 площадки 40\*40 см (3 стола, сдвинутых вместе), на одной из которых построена пирамида из 5-ти картонных коробок. Задача команды: переместить пирамиду на другую площадку, соблюдая следующие правила:

1. всегда необходимо ставить меньшую коробку на большую;
2. в движении находится только одна коробка.

Нарушение правил приводит к выполнению упражнения сначала.

Ограничения: Максимальное количество времени для выполнения данной игры – 15 минут. Участники по очереди перемещают коробки (1 человек – 1 манипуляция с коробкой).

**«Ковер-самолет»**

Для выполнения этого упражнения нужен прочный палас или ковер размером примерно 2×2 м, который не жалко отдать «на растерзание» участникам (не исключено, что он будет по­рван). На нем размещаются 5 — 6 человек, которым дается зада­ние — переместиться вместе с этим ковром в другой конец ауди­тории, не сходя с него и не касаясь чего-либо за его пределами.

*Обсуждение:* сначала участников просят поделиться эмоциями, возникшими в процессе выполнения упражнения (скорее всего, они будут весьма яркими), потом высказаться по поводу того, каким жизненным ситуациям можно уподобить эту игру.

**Ассоциации**

Дети садятся в круг. Ведущий уходит. Дети загадывают одного человека из круга. Ведущий возвращается и задает разным участникам вопросы: с каким деревом ассоциируется у тебя этот человек, с какой музыкой и т.д. Можно спрашивать про любые ассоциации. Задача ведущего – угадать, кого загадали.

**Айсберг**

Берем 2 большие газеты, кладем на пол. Это 2 айсберга. делим на 2 команды детей. Размер газеты должен соответствовать количеству детей. вожатый — касатка, дети — пингвины. сначала все хаотично бегают и когда вожатый говорит «Касатка!» команды должны запрыгнуть на свой айсберг, кто не успел, тот выходит. Постепенно газеты сворачиваются. Суть в том что ребята помогают друг другу удержаться на льдинке и тем самым сплочаются.

**Счет на пальцах**

Сколько пальцев показал ведущий, столько человек должны встать одновременно не договариваясь.

**Тропа доверия**

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

**Техника безопасности**

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

**МММ**

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

**Нужный цвет**

Предложите команде сыграть в следующую игру: по команде ведущего необходимо дотронуться до определенного цвета, причем нельзя касаться этого цвета на себе и на ведущем. Игра “на вылет”, то есть последний коснувшийся выбывает, однако на тех, кто не играет касаться цветов можно. Довольно забавное зрелище, особенно когда остается несколько человек, и они стоят буквально на низком старте, азартно пытаясь успеть дотронуться до нужного цвета раньше соседа.

**Атомы**

Все играющие хаотично бродят по площадке, по команде ведущего оно должны объединиться в молекулы с заданным числом атомов (например, по пять). Игра “на вылет”.

Ведущий постоянно говорит цифры, а дети становятся в группы (точнее хватаются друг за друга, например, ведущий сказал 5 и дети сбегаются по 5 человек кто не успел собраться по 5 человек тот выходит из игры

Ведущий предлагает всем участникам представить себя атомами, задача которых, перемещаясь по комнате, собраться в различные молекулы, соблюдая разные условия, например, собраться в молекулу из 5 атомов и т.д.

**!!!!!!** Совет: Разбивка на группы может также осуществляться по знаку зодиака, по месту жительства, по увлечению и т.д. Интересен вариант, когда разбивка происходит следующим образом: всем участникам в случайном порядке раздаются заранее заготовленные треугольники, квадратики, кружочки (разнообразие форм зависит от количества групп, которые вы хотите создать). И у вас готовы мини-группы: те, кто получили квадратики – одна группа, треугольники – другая и т.д. Возможен другой вариант – разрежьте 5 открыток на столько частей, сколько участников предполагается в каждой из 5 групп и раздайте их ребятам – у вас готовы пять мини-групп.

**Зоопарк**

Эта игра — розыгрыш, но никто из игроков не должен знать, что его разыгрывают. Для игры необходимо не менее 12 человек. Все становятся в круг. В центре круга — ведущий. Все игроки держат друг друга под локти. Ведущий начинает игру следующими словами. «Сейчас мы будем играть в игру, которая называется «Зоопарк». Каждому из вас я сейчас на ухо шепну название какого-либо животного, которое вы не должны никому говорить. Затем, когда все получат название животных, я буду называть их в своем рассказе. Если вдруг выпадет название животного, которое кто-то получил, то этот игрок должен немедленно присесть и утянуть за собой двух соседних игроков, которых он держит сейчас под локти Задача же этих соседних игроков вовремя удержать его. Понятно?» Затем ведущий подходит к каждому и шепчет ему на ухо одно и то же, например, «гиппопотам».

Но каждый игрок думает, что название этого животного только у него. Когда ведущий раздает названия, то он должен сделать вид, что выдумывает каждый раз новое, чесать затылок, говорить: «Что ж мне для тебя придумать?» и т.д. Затем, когда он всем раздаст названия животных, то начинает свой рассказ.

Он звучит примерно так: «Вчера я ходил в зоопарк. Прохожу мимо одной клетки, а там сидит … слон. — при этом все в напряжении, но никто не присел — Иду дальше, в другом вольере … лиса. Посмотрел я на нее и вижу прямо напротив нее сидит огромный ГИППОПОТАМ! — в это время каждый игрок, услышав слово, которое говорилось на ухо «только ему одному» резко приседает. Получается, что весь круг падает. Розыгрыш удался!

**«Зеркало»**

Все разбиваются по парам и становятся лицом друг к другу на расстояние вытянутой руки. Один в каждой паре играет роль зеркала. Ему нужно копировать, как можно точнее все движения партнера, который может хмуриться или удивляться, улыбаться, подмигивать – в общем, как фантазия подскажет. Потом игроки меняются местами.

**Клоун**

Для проведения этой игры необходимо разделиться на 2-3 команды и приготовить 2-3 коробки спичек.  
Точнее нужен не весь коробок, а только верхняя его часть. Внутреннюю, выдвигающуюся часть вместе со спичками можно отложить в сторону.

Для того чтобы начать игру, все команды выстраиваются в колонну, первый человек надевает коробок себе на нос. Суть игры заключается в том, чтобы как можно быстрее передать этот коробок с носа на нос всем членам своей команды, руки при этом должны быть за спиной. Если у кого-то коробок упал, команда начинает процедуру заново.

Соответственно выигравшей считается та команда, которая закончит передачу коробка быстрее.

**«Найди пару»**

Играющим на спину крепятся таблички с именами сказочных героев (старик, старуха) или части имен (царь, Горох). Необходимо найти свою пару (царю найти Гороха, Ивану – царевичу – лягушку). Нельзя спрашивать прямо: «Что написано у меня на спине?».

**Игра «Разгадай-ка»**

Игроки в команде делятся на две команды. Через жеребьевку определяется, кто начинает игру первым. Первая команда выбирает игрока из команды противника и загадывает ему слово, пословицу, название фильма или песни (по выбору команды определяется тематика игры), а выбранный участник должен пантомимой изобразить своей команде загаданное ему задание, чтобы его команда смогла бы его разгадать. На отгадывание такого задания — 1–3 минуты. Побеждает, та команда, которая отгадает больше заданий или придумает для противника большее число сложных ситуаций, чтобы те не смогли отгадать и выполнить задание.

1. Количество участников: команды по 6-8 человек в каждой.  
   Оборудование: стулья, по количеству участников, листы бумаги и карандаши или ручки; нарисованные на листах простые картинки (дом, цветок) или простые слова (мама, кукла, дерево).  
   Условия проведения: стулья поставить один за другим в ряды по 6-8 стульев, в зависимости от кол-ва участников. Причем спинки стульев должны быть повернуты в сторону, чтобы сидящие участники не облокачивались. Участники садятся так, чтобы видеть затылок впереди сидящего. Первый участник получает лист бумаги и карандаш, а последний лист с картинкой или словом.  
   Ход проведения:

Каждая команда работает как телефакс. Начиная с последнего, у которого — картинка, все члены команды пытаются как можно быстрее и точнее переправить сообщение. Картинка передается путем «рисования» ее пальцем на спине впереди сидящего, И так далее. При этом участники не должны переговариваться. Когда сообщение дойдет до первого, он изображает на листе бумаги тот предмет, который, как ему кажется, рисовали на его спине, и кричит «Готово!». После сравниваются обе карточки.  
Завершение упражнения:

 **«Гусеница»**

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

**«Камень в огород»**

Упражнение можно проводить сразу после “Рукопожатия”, когда подгруппы стоят еще друг против друга. Ведущий предлагает участникам представить, что перед ними находится “большой и тяжелый камень (кусок скалы, спиленное дерево, бочка, бревно и пр.)”. Он предлагает одной из команд поднять этот воображаемый камень и, поднатужившись, бросить его “подальше”, или даже в сторону “противников”, как бы демонстрируя им свою силу. Ведущий побуждает всех членов группы принять участие в этом действии, демонстрируя усилия, руководя “подниманием камня” и пр. в одной из групп.

“Кинув камень”, он вместе с членами своей подгруппы побуждает “противников” ответить каким-либо образом на свой вызов: бросить камень обратно или еще дальше, сделать что-то другое для демонстрации силы их команды. Вполне возможен еще один цикл “устрашающих действий”. Пусть их форму предложат сами участники.

**«Зоопарк»**

Эта игра — розыгрыш, но никто из игроков не должен знать, что его разыгрывают. Для игры необходимо не менее 12 человек. Все становятся в круг. В центре круга — ведущий. Все игроки держат друг друга под локти. Ведущий начинает игру следующими словами. «Сейчас мы будем играть в игру, которая называется «Зоопарк». Каждому из вас я сейчас на ухо шепну название какого-либо животного, которое вы не должны никому говорить. Затем, когда все получат название животных, я буду называть их в своем рассказе. Если вдруг выпадет название животного, которое кто-то получил, то этот игрок должен немедленно присесть и утянуть за собой двух соседних игроков, которых он держит сейчас под локти Задача же этих соседних игроков вовремя удержать его. Понятно?» Затем ведущий подходит к каждому и шепчет ему на ухо одно и то же, например, «гиппопотам».

Но каждый игрок думает, что название этого животного только у него. Когда ведущий раздает названия, то он должен сделать вид, что выдумывает каждый раз новое, чесать затылок, говорить: «Что ж мне для тебя придумать?» и т.д. Затем, когда он всем раздаст названия животных, то начинает свой рассказ.

Он звучит примерно так: «Вчера я ходил в зоопарк. Прохожу мимо одной клетки, а там сидит … слон. — при этом все в напряжении, но никто не присел — Иду дальше, в другом вольере … лиса. Посмотрел я на нее и вижу прямо напротив нее сидит огромный ГИППОПОТАМ! — в это время каждый игрок, услышав слово, которое говорилось на ухо «только ему одному» резко приседает. Получается, что весь круг падает. Розыгрыш удался!

**«Круг знакомств»**

Участники встают в круг. Один из игроков делает шаг в центр круга, называет свое имя, показывает какое-то движение или жест, свойственный ему или придуманный, затем возвращается снова в круг. Начинать можно с простейших движений — поднятия головы, наклона корпуса, кивков головы. Затем движения усложняются: умывание под рукомойником, боксирование, кидание камня, поиски авторучки по карманам и т.д.

Все игроки повторяют как можно точнее его движение, интонацию, мимику. Таким образом, каждый из участников продемонстрирует свое движение или жест.

**«Линеечка»**

Доброволец выбирает из группы пять человек. Лучше, если это будут юноши, либо девушки. Тренер предлагает добровольцу построить их в линеечку, с одного края которой будет самый-самый, например, хитрый из пяти выбранных, а с другой, наименее хитрый, с его точки зрения, из пяти.

Вместо хитрости можно взять любое другое человеческое свойство: силу, красоту, общительность, количество ухажеров, сексуальность, стыдливость, совестливость. Такие “линеечки” могут выстраивать следующие добровольцы.

Тренер начинает работать с “линеечкой”:

куда бы себя по этому качеству в этой “линеечке” поставил тот, кто поставлен первым? как себя видит последний, на каком месте? пусть себя этой “линеечкой” померяет сам доброволец, пусть доброволец найдет место для тренера в этой “линеечке”, измеряющей определенное человеческое свойство, попросить очередного добровольца померить некоторой нужной тренеру “линеечкой” нужного тренеру героя (например, “Кто больше всего мешает тренеру?” или “Кто больше всего спит на тренинге?”, а потом померить этой линеечкой конкретного человека), Упражнение “Линеечка” можно выполнять и как упражнение-загадку, когда только расставляющий пятерку подростков знает, по какому свойству они расставляются, а группа должна еще отгадать это человеческое, личностное или поведенческое качество, зная только, что на одном полюсе “линейки” его много, а на другом — мало. Кроме того, важно и дооснащение этого упражнения: тот, кто выстраивает “линейку”, потом должен каждому еще в “линеечке” сказать, каков тот по данному качеству.

**«Зеркало»**

Участники группы делятся на пары. Они садятся друг напротив друга. Один из участников выполняет какое-либо движение, жест или изменяет мимику своего лица. Его напарник должен в точности повторить эти движения. Затем движения совершает другой участник, а первый повторяет за ним. Можно усложнить упражнение, попросив повторять движения симметрично, как изображение в зеркале.

**«Мечты»**

Материалы: бумага и маркеры.

Предложите участникам подумать в течение нескольких минут о том, как каждый из них видит свое будущее. Затем обменяйтесь мыслями о своих мечтах или даже изобразите их на бумаге. Далее пусть каждый участник определит, какие три конкретные вещи, действия, люди… могут помочь, а какие три — помешают ему осуществить мечту, и что человеку нужно делать/сделать, чтобы мечта сбылась.

**«Привет»**

Цель: сплочение группы, создание теплой атмосферы. Время: 5-10 мин. Количество участников: от 10 до 30. Возраст: любой. Материалы: мяч. Участники должны бросать друг другу мяч со словами: “Привет! Ты сего-дня хорошо выглядишь”; “Доброе утро! Я рад тебя видеть такой счастливой!”

**«Квадрат»**

Все играющие встают квадратом (так, чтобы было занято все пространство внутри квадрата) как можно теснее, можно даже заранее очертить квадрат, в который они должны поместиться. Затем ведущий отдает команды, а квадрат их выполняет, стараясь не увеличить занимаемую им площадь.

**«С миру по нитке»**

Один из участников начинает рассказ, предлагая одно предложение, затем следующий по кругу добавляет к нему свое предложение, следующий — свое и так до тех пор, пока очередь не дойдет до начавшего. Затем кому-нибудь из группы предлагается вспомнить и рассказать все получившееся целиком.

**«Яблочко»**

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

Если у вас не оказалось под рукой яблока, то с таким же успехом можно использовать апельсин или теннисный мяч.

**«Сандалики»**

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

**Узнай, кого нет**

Все участники закрывают глаза, а ведущий в это время трогает кого-нибудь за плечо. Тот, кого он тронул, бесшумно уходит. По сигналу ведущего все открывают глаза и смотрят, кого нет. Кто первым назовет отсутствующего игрока, тот выигрывает.

**Счет до десяти**

Все участники сидят в кругу с закрытыми глазами. Задание: сосчитать до 10, при этом каждое число называет кто-то один, не договариваясь между собой. Если одновременно назвали одно и то же число несколько человек, то счет начинается заново.

**Слон**

Все участники за ограниченное время (1-2 минуты) должны выложить на полу из веточек, палочек, пуговиц, шишек и других мелких предметов изображение слона. Главное условие – задание выполнять в полной тишине.

**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.

**Кис-брысь-мяу**

Выбирают одного из участников (галящего), он стоит спиной к игрокам. Ведущий показывает рукой на любого игрока противоположного пола (по отношению к галящему) и спрашивает: «Кис?». Если галящий отвечает: «Брысь!», то ведущий показывает на другого игрока, задавая тот же вопрос. Если ответ: «Мяу!», то ведущий спрашивает, что должен сделать этот игрок в паре с галящим (или предлагает галящему вытянуть задание из шапки). Пара выполняет задание (танцует, рисует связанной парой ног, изоюражает известный памятник и др.) Далее галящий идет к игрокам, а вызванный игрок становится галящим.

**Проводник**

Дети выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи друг другу. Вожатый объясняет правила:

1. Нельзя разговаривать.
2. У всех. Кроме последнего, закрыты глаза.
3. Последний человек – машинист «поезда».
4. Хлопок по левому (правому) плечу – поворот влево (вправо).
5. Хлопок по обоим плечам – вперед.
6. Двойной хлопок по обоим плечам – назад.
7. Хлопок по обоим плечам дробью – стоп.

Задача машиниста провести «паровозик» несколько поворотов (о направлении пути сообщает вожатый). Для продолжения игры последний участник становится впереди всех.

**Тайный друг**

На отдельных листах бумаги вожатый пишет имена и фамилии всех детей отряда (имена и фамилии девочек – в одной коробке, мальчиков – в другой). Мальчики вытягивают бумажки с именами девочек, а девочки – с именами мальчиков. Затем в течение установленного времени (1-5 дней) делают этим детям приятные сюрпризы. Главное условие – все должны сохранять тайну.

По истечении времени весь отряд собирается в одном месте, где вожатый (возможно, с творческой группой) преподносит сюрприз уже всему отряду (развлекательное шоу, вечер песни у костра и т.д.). По окончании вожатый анализирует целесообразность, эффективность и необходимость игры «Тайный друг», совместно принимается решение сделать сюрприз соседнему отряду, лагерю и т.д.

**Я люблю тебя за то…**

Участники становятся или садятся в два круга – внутренний (мальчики) и внешний (девочки), парами навстречу друг другу. Пары берутся за руки, за локти, или обнимают друг друга, и говорят шепотом друг другу, какое качество они ценят больше всего в этом человеке. При этом начинают с обязательной фразы: «(Имя участника), я люблю тебя за то…». Чем подробнее объяснение, тем лучше выполнено задание. Вожатый обязательно играет с детьми. Через 10-15 секунд внешний круг желает шаг вправо и пары, сменившись, повторяют все сначала. По окончанию игры – анализ ощущений.

**Титаник**

Участники сидят на скамейках. Ведущий (вожатый) 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 остается, а дети стараются поместиться на предложенной площади. Игра продолжается до тех пор, пока обозначенная вожатым площадь не станет предельно маленькой.

**Фабрика звезд**Инструкция. — к нам приезжают продюсеры «Фабрики звезд», этот проект стал настолько популярным, что принять в нем участие захотели самые известные представители шоу-бизнеса. Вы на какое-то время станете этими исполнителями.  
Участникам раздаются карточки с именами исполнителей. (Ведущим до мероприятия неплохо бы узнать, какая музыка нравится участникам. Особенно важно дать роль любимого исполнителя тем участникам, которым сложно в группе.) Каждый должен приготовить костюм, придумать историю исполнителя для интервью и номер. Организаторы заранее готовят необходимую музыку.  
Возможный вариант. Представление продюсеров и информация о конкурсе. Выступления группы «Корни», Татьяны Овсиенко. Интервью с исполнителями о причинах участия в проекте. Выступают «Гости из будущего», Eminem. Педагог по технике речи проводит работу с залом — скороговорки. Выступления — трио «Belle» (Петкун, Голубев и Макарский), Земфира, Madonna, «Сплин», «Иванушки», Элвис Пресли и т.д. Интервью с артистами: что происходило, что понравилось. Педагог по пению: песня с залом. Выдача призов.

**Анюта-Ванюта**  
Все становятся в круг, замыкая его. В середине его девочка и мальчик. У обоих завязаны глаза. Ванюта должен найти Анюту. Они ходят по кругу. Ванюта ищет Анюту, все время окликая: «Анюта?». Анюта должна отвечать: «Я ту-та!», стремясь при этом как можно быстрее сменить место. После того, как Ванюта поймает Анюту, он выбирает из детей, стоящих в кругу, новую Анюту, а Анюта – Ванюту.

**Аррам-шим-шим**

Водящий стоит в центре круга с закрытыми глазами и вытянутой вперед рукой. Все играющие идут по кругу со словами:  
Аррам – шим – шим  
Аррам – шим – шим  
Арамия – гусия, гусия  
Покажика-ка на меня, на меня!  
И-раз, и-два, и-три!

На последние слова круг останавливается, и играющие смотрят, на кого показывает рука водящего.  Если мальчик в центре, то выходит девочка (даже если и не на неё показал, то рядом стоящая) и, наоборот, если девочка в центре, то выходит мальчик в круг и встает спина к спине с водящим. Все хором произносят: «и-раз, и-два, и-три». На счет «три» стоящие в центре одновременно поворачивают голову. Если они повернули головы в одну сторону, то водящий целует в щечку своего партнера. Если в разные стороны, то они жмут друг другу руки. После этого первый водящий уходит, а второй начинает игру сначала. Иногда, когда в центре стоит мальчик, говорят такие слова: «Шире – шире – шире круг, у (имя этого мальчика) сто подруг. Эта – эта – эта – эта, а любимая вот эта».

**Дирижёр и оркестр**

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

**Картина**

Игра направлена на достижения групповой сплоченности, и ее основная цель — дать детям и подросткам почувствовать радость совместного творчества, дать группе ощутить себя чем-то целым. Все сидят лицом в круг. Ведущий: «Сейчас мы все вместе будем рисовать картину, и делать это мы будем не карандашами или красками, а словами. Я беру большой лист бумаги (показывает руками) и рисую на нем линию горизонта. Теперь я передаю эту картину тебе, … (имя сидящего рядом участника). Участник «берет картину и говорит: «Я вижу на этой картине линию горизонта, которую нарисовал … (имя ведущего) и рисую на ней (называет то, что хочет внести в картину), теперь я передаю эту картину … (имя следующего по кругу участника)». Таким образом, каждый участник называет все, что до него «нарисовали» другие, в том порядке, в каком эти предметы появились на картине, при этом, добавляя к названию каждого предмета: «… который нарисовал (имя автора)»  Когда картина обошла круг, и каждый участник добавил в нее что-то свое, она вновь оказывается у ведущего, и он опять перечисляет все предметы и авторов по порядку. Затем ведущий подводит итог: «Вот такая у нас получилась картина». Если дети, услышав инструкцию, выражают тревогу, что они не смогут запомнить, кто что «нарисовал», ведущий успокаивает их обещанием подсказать.

**Заколдованная тропинка**

Цель игры: развитие умения работать в команде, оказывать поддержку товарищам. Один из детей — ведущий, он показывает остальным участникам, как пройти по тропинке через заколдованный лес. Дети должны в точности повторить его маршрут. Тот из детей, кто сбился с пути, превращается в «елочку». Задача команды — спасти его, расколдовать. Для этого необходимо сказать ему что-то приятное, обнять, погладить.

**Ветер дует на того…**

Цель игры: развитие умения выделять индивидуальные особенности сверстников. Дети стоят в кругу. Ведущий, начиная игру, произносит слова: «Ветер дует на того…» Продолжение фразы может быть таким: У кого светлые волосы? Кто в красной одежде. Кто любит смеяться? Кто высокого роста? И т. д. После фразы все, кто у кого есть такие качества, должны собраться в одном месте.

**Путешествие**

Цель игры: развитие умения договариваться, подчинять свои желания общим интересам. Дети делятся на пары. Ведущий говорит: «Мы отправляемся сегодня в путешествие!» Дети в паре договариваются, куда они отправляются, и по сигналу ведущего (хлопок в ладоши) вместе озвучивают свое решение.

Варианты продолжения игры:  
Мы возьмем с собой в путешествие…  
Этот предмет (…) цвета.  
По дороге мы встретили…

**Заколдованная тропинка**

Цель игры: развитие умения работать в команде, оказывать поддержку товарищам. Один из детей — ведущий, он показывает остальным участникам, как пройти по тропинке через заколдованный лес. Дети должны в точности повторить его маршрут. Тот из детей, кто сбился с пути, превращается в «елочку». Задача команды — спасти его, расколдовать. Для этого необходимо сказать ему что-то приятное, обнять, погладить.

**Разговор через стекло**

Цель игры: обучение использованию мимики и жестов в общении. Дети делятся на пары. Педагог дает задание: представьте себе, что один из вас зашел в магазин, а другой остался на улице, но забыл сказать товарищу, что необходимо купить в магазине. Попробуйте с помощью жестов договориться о покупке. Голос использовать нельзя, потому что в магазине очень толстое стекло и через него ничего не слышно.

**Что изменилось?**

Цель игры: развитие внимания и наблюдательности, необходимых для эффективного общения. Из числа участников выбирается водящий. На какое-то время он выходит из комнаты. В этот момент в группе производится несколько изменений: в одежде или прическе детей, можно пересесть на другое место. Задача водящего — правильно под- ? метить происшедшие изменения. Каждый ребенок по очереди становится водящим.

**«Печатная машинка»**

Данная игра направлена на закрепление знакомства, поэтому перед началом игры каждый сидящий (стоящий) в кругу напоминает всем свое имя.

Все участники игры становятся механизмами одной «печатной машинки», руки и ноги которых — клавиши на этой машинке. Все стоят или сидят в кругу и делают одновременно синхронно и ритмично движения: щелчок одной рукой, щелчок другой и два хлопка по коленкам. Когда делают щелчок правой рукой — говорят свое имя, когда левой — имя любого человека из круга, а на два удара по коленкам — все молчат (так как это пробел). Итак, от одного человека до другого мы начинаем печатать имена всех присутствующих.

«Печатная машинка» ломается, т. е, участник выходит из игры, если сбивается с ритма, если сначала называет не свое имя, если называет имя вышедшего из игры игрока. Выбывший игрок перекрещивает на груди руки, но из круга не уходит. Игру продолжает игрок, сидящий справа от него. В конце игры выбираются сам работоспособные «печатные машинки».

Ведущий помнит о том, что если среди игроков есть люди с повторяющимися именами, то необходимо договориться, как в этой игре их будут звать (игровое имя). Например, в коллективе три Лены. Одну из них называем Леной, вторую — Леночкой, третью — Ленчиком. Перед игрой каждый громко называет свое игровое имя, чтобы все запомнили. Сначала проводится репетиция, т. к. сразу трудно одновременно и щелкать, и говорить, и вспоминать имена. После 2-З минутной репетиции начинается игра на выбывание.