**Игры на знакомство**

**«Визитки»**

Цель: знакомство, выявление эмоциональных лидеров. Оборудование: бумага, ножницы, фломастеры.

Содержание. Ребятам предлагается за определенное время (5-7 мин) изготовить некоторое количество визиток, в которых была бы отражена самая важная, на их взгляд, информация о себе. Свои визитки нужно затем вручить другим участникам игры. После того, как все визитки розданы, участникам игры предлагается прокомментировать те визитные карточки, которые они получили, рассказав, чья эта визитка, чем отличается от других и что нового он узнал о человеке, подарившем ее. Ребята, получившие наибольшее количество визиток, скорее всего, являются эмоциональными лидерами отряда.

**«Объявление в газету»**

Цель: знакомство, создание благоприятной психологической атмосферы в коллективе. Оборудование: Бумага для записи, ручки

. Содержание: Участникам игры предлагается написать о себе объявление в газету. Написанное собирается ведущим и затем зачитывается. В это время остальные пытаются угадать, о ком идет речь.

**«Узнай КТО»**

Необходимые материалы: два комплекта карточек по количеству участников. Первый – с именами литературных или кино героев из трех произведений (например, «Буратино», «Три мушкетера» и «Каменская»). Второй - карточки, на которых написаны те же имена и вопросы самого незамысловатого содержания. Например, «Мальвина. Какой у нее любимый цвет?». Сначала раздаются первые карточки, и дается задание, не называя себя выявить всех героев и собраться по группам – сказкам. Для усложнения можно ввести дополнительные условия «Мы на балу у графа Ростова» или «В маленьком кафе в Японии в 1945 году». После того, как ребята собрались по группам, нужно всем представиться и прикрепить карточки с именами в качестве визиток. 7 Следующее задание нужно сначала объяснить, а потом уже выдать карточки из второго комплекта. Объяснение может быть следующим: «Сейчас каждый из вас получит новую карточку. На ней будет написано имя одного из присутствующих здесь героев. Ваша задача - выяснить тот вопрос, который уже написан на карточке, но сделать это нужно так, чтобы он не догадался, кто из участников должен был с ним побеседовать и какой из вопросов, заданных ему, главный. Не забывайте, что и с вами кто-то должен поговорить.

По истечении 10 - 15 минут проводится обсуждение. Вопросы следуют в таком порядке: как вы считаете, у кого в карточке было прописано Ваше игровое имя? Какой самый главный вопрос этот человек вам задал? Правильность ответов сразу же проверяется

**“Снежный ком”**

Играющие садятся в круг. Первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое имя. Третий называет два предыдущих и сове и т.д. пока первый не назовет имена всех.

**Три факта»**

Каждый участник сообщает группе свое имя и три факта о себе. Один из них является реальным, а два других — вы­думанными. Задача остальных участников — определить, какой именно из представленных фактов соответствует действительно­сти (участникам предлагается поочередно проголосовать за истин­ность каждого из фактов). Потом участник, который представлял­ся, раскрывает истину: говорит, какой из приведенных фактов реален [1].

**Одеяло**  
Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянуто одеяло. С 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.

**Мы идём в поход**  
Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя своё имя и предмет, который он берёт с собой в поход. Ведущий начинает: » Меня зовут Катя, я беру с собой калачи». Всем участникам необходимо догадаться о том, что предмет должен начинаться с той же буквы, с какой и имя. Кто догадался, того ведущий берёт в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

**Я змея, змея, змея**  
Участники стоят в круге, через одного — мальчик, девочка. Начинает вожатый, подходя к кому-нибудь со словами: » Я змея, змея, змея, хочешь быть моим хвостом?». Если ответ положительный, то спрашиваемый проползает под ногами ведущего, знакомится и своей правой рукой берёт левую руку спрашиваемого через ноги. В случае отрицательного ответа звучит фраза: » А придётся!», и идёт сцепление. Таким образом, с каждым разом змея всё больше и больше увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

**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, и образуются новые пары, игра продолжается.

**Ритм**  
Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка по коленкам, 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 «Привет, я <имя>», затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит «Привет», а при щелчке пальцами левой руки — имя одного из участников. Тот игрок, чьё имя назвали, сначала здоровается с тем, кто назвал его имя, а при следующих щелчках называет имя другого участника из круга. Например: щелчок/Привет, щелчок/я Оля, два хлопка, щелчок/привет, щелчок/Игорь, Игорь: щелчок/привет, щелчок/Оля, два хлопка, щелчок/привет, щелчок/Света, и т. д. Кто не успел — тот » прошляпил».

**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.

**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…»

**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.

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

**Ветер дует в сторону…**  
Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: «Ветер дует в сторону…» (*пример*: того у кого есть брат) – те играющие, к которым относится высказывание ведущего (те у кого есть братья) – должны встать в круг.

**5 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.

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

**Построиться по именам в алфавитном порядке.** Хорошо при первой встрече.

**Поздороваться за руку с максимальным количеством людей**  
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.

**Имя — жест**  
Участники игры, по очереди, называют свою имя, но сопровождают характерным для себя жестом, движением (присесть, лечь, все на что хватит фантазии), затем все хором называют имя участника игры и повторяют его жест.

**«Творог» (Сосиска)**

Все стоят в помещении и идут медленно и осторожно спиной друг к другу. Если кто-то встречается (натыкается), то они, оставаясь в таком положении, широко расставляют ноги и, наклоняясь, приветствуют друг друга рукопожатием, произнося при этом «Сосиска» (Творог). Потом они продолжают свое движение.

**«Любимое занятие»**

Все встают в круг. Начинает вожатый. Он говорит, например, «Я люблю петь» и показывает действие. Тот, кто тоже любит петь начинает показывать это же. Следующий придумывает своё действие, и так у многих к концу круга накапливается масса разных дел.

**«Молекулы-хаос»**

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом.  
По команде вожатого: » Молекула-2, молекула-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.

**«Часы»**

Необходимо иметь листы бумаги с изображением больших часов на каждого члена группы, ручки, 14 тем разговора, заготовленных заранее.  
Ведущий раздает каждому участнику часы. Дается несколько минут, чтобы все назначили друг другу встречи на определенное время и записали имя своего товарища напротив определенного времени. Нельзя встречаться с одним человеком 2 раза. Все показывают часы с заполненными делениями.

Вожатый объявляет: «Сейчас час дня и в час дня мы говорим о том, какую музыку мы любим. У вас есть 3 минуты». Ребята находят человека, с которым у них назначена встреча на час и болтают с ним о музыке.  
«А теперь 2 часа. И мы говорим о том, как вчера мы собирались в лагерь и что нам сказали родные на прощанье», и т.д.

**«Пара: мим и болтун»**

Все сидят в кругу, выбираются двое из отряда. Каждый по очереди пытается рассказать о себе основное, только во время рассказа он может лишь показывать жесты — он мим. А другой, его напарник, пытается интерпретировать жесты. Получается весело и познавательно. Потом они меняются местами.

**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 свое имя, затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит свое имя, а прищелчке 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».

**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.

**Особенное знакомство**

Каждому участнику дается (30-60 секунд), чтобы рассказать о себе, но делать он это будет особенным образом.  Например, рассказать о себе без использования буквы А, рассказывая о себе и танцевать.

Как еще один вариант: можно раздать ребятам различные предметы (мыльница, ручка, часы, галстук, мягкая игрушка и т. д.).  И они, используя их должны будут оригинально рассказать о себе.

**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.

**ЗДРАВСТВУЙТЕ!**

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.

**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.

1. Кто любит кошек…

Промяукайте громко.

6.У кого есть в одежде красный цвет…

Скажите соседу справа: «У вас чудная прическа»

1. Кто хоть раз в своей жизни курил…

Скажите: «Я это оспариваю»

1. А кто не переносит дыма от сигарет…

Скажите: «Курение вредит вашему здоровью».

**Уличное знакомство**Все участники игры разбиваются на пары. Задача одного из участников пары: познакомиться со вторым, абсолютно незнакомым ему человеком. Для этого он применяет максимум усилий, всю свою находчивость. Нужно узнать имя и любимое занятие. 2-ой игрок пытается уйти от знакомства, не сказав ни одного грубого слова. В конце игры участники делятся своими впечатлениями и определяют наиболее успешного «обольстителя» и самого несговорчивого «незнакомца».

**Интервью**  
Участник должен честно ответить на предыдущий вопрос. Потом задать вопрос следующему участнику. Думать над вопросом можно не более 5 секунд.  
И т.д. по кругу…  
Эта игра может проводиться как свободное интервьюирование всеми участниками друг друга. Если вожатый чувствует, что атмосфера в отряде пока напряженная, то можно воспользоваться следующим приемом: на спине каждого участника крепится лист бумаги, на котором друг другу ребята пишут вопросы в течение отведенного времени. Потом листы снимаются, все садятся в круг и по очереди отвечают на вопросы, написанные на листах.

**Найди свое имя**Каждый участник пишет на трех листочках свое имя, сворачивает их и отдает вожатому. Он их перетасовывает, и дети дочитают их в рандомом порядке. Цель игры собрать все карточки со своим именем, продемонстрировал свою умелость и таланты.

**Белка**

На полу отмечаются две линии друг напротив друга, люди распределяются произвольно вдоль линий. Вводная: ведущий называет какие-то характеристики, например, «Пусть справа окажутся те, кто любит эстрадную музыку, а слева — те, кто любит классику» (варианты – имена, фильмы и так далее). Участники должны быстро, не столкнувшись перебежать на ту линию, которая им подходит. Если не подходит ни та, ни другая – останавливаются в центре. Если столкнулись – ведущий выбирает нового воду и все продолжается.

**5 вещей**

Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча жестами показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. Затем пара рассказывает о себе то, что поняла. При этом первый человек рассказывает о втором, а второй о первом. (Варианты: цели на тренинг, пять самых страшных для меня вещей, самых любимых и т.п.)

**3 слова о себе**

Каждому участнику предлагается описать себя тремя словами. Имя за слово не считается.

**Кельтское колесо**

Есть люди дела, есть любители порядка, есть люди творчества, а есть те, кто любит теплые отношения и комфорт. В форме якобы кельтской легенды участникам предлагается отнести себя к тому или иному типу, сделать рекламу своих особенностей и задуматься о развитии других, дополняющих этому типу качеств.

**Такие разные времена**

Участникам предлагается встречаться и здороваться под разную музыку, в разном настроении, в разном стиле, как будто люди из разных культур и эпох.

**Разрекламируй друга!**

В парах. Люди знакомятся друг с другом, узнают лучшие качества друг друга и должны наилучшим образом представить своего партнера, сделать ему рекламу перед всей группой! Игра имеет много вариантов

**«У Лукоморья дуб зелёный»**

Оборудование: дерево, к которому прикреплены листья: на листьях написаны имена детей. Ход игры:

1-ая часть. Ведущий отрывает лист, читает имя, написанное на нем, вызывает ребенка с этим именем. Вызванный ребенок выходит и срывает следующий листок с дерева и т.д.

2-ая часть игры. Ведущий раздает листья с именами детей в беспорядке. Задание: выменять у игроков листочек со своим именем, подбежать к дереву, прикрепить лист, назвав свое имя. Выигрывает тот, кто быстрее других.

**«Это — я»**

Игроки становятся в круг. Ведущий, стоящий в центре, называет два имени (одно женское, второе мужское). Игроки, чьи имена назвали, кричат: «это-Я» и меняются местами. Задача ведущего: занять освободившееся место. Тот, кто не успел занять свободное место, становится ведущим, если из двух названных имен есть только один человек с таким именем, он кричит «Это-Я» и остается на месте.

**«Игра с газеткой»**

Все встают в круг, водящий в центр круга. Участники придумывают необидную рифму к своему имени, например, Юлька — свистулька, и т.д.

Водящий подбегает с газеткой к любому участнику и замахивается над его головой, считая до трех. Если за это время участник не вспомнил ни одного имя+прозвище, то он получает газеткой по лбу и остается водить.

**«Мячик»**

Ведущий держит в руках мяч и говорит: Разноцветный мячик По дорожке скачет, По дорожке, по тропинке, От березки до осинки, От осинки — поворот – Прямо к САШЕ в огород! (имя одного из играющих). С последними словами ведущий бросает мяч вверх. Участники, чье имя было названо, должны поймать мячик. Тот, кто поймал, становится ведущим. Если названо имя участника, которого нет в игре, то мяч ловит ведущий и делает следующий бросок.

**«Хоровод знакомства»**

Все участники, взявшись за руки, водят хоровод со словами: «Мы по кругу ходим, ходим, познакомиться хотим. Стоят лишь те, кого зовут СЕРЕЖИ (имя одного из играющих). Ну, а мы с Вами – сидим». После этих слов участники, чье имя было названо, остаются стоять, а остальные приседают.

**«Ассоциации»**

Мяч перекидывается в кругу (произвольно) и каждый у кого в руках мяч, называет слово. Тот, кому перекинули называет слово- ассоциацию к сказанному предыдущим участником. Может быть задана тема для ассоциаций. Игра может быть переходом от одной темы к другой.

**«Найди похожего на тебя»**

Каждому участнику игры выдается небольшой листок и ручка, на котором необходимо в столбик записать ответы на 10 вопросов: «год рождения», «знак зодиака», «цвет волос», «цвет глаз», «рост», «любимый день недели», «любимое занятие», «любимый фильм», и т.п. Задача участников собрать подписи других, имеющих что-либо общее с его ответами за ограниченное время.