**Игры и упражнения по эффективным коммуникациям и умением договариваться**

**Моргалки**

Играет нечетное количество народа. Играющие образуют 2 круга: внешний – мальчики, внутренний – девочки. Каждая девочка должна стоять строго перед мальчиком. Мальчик, которому не хватило пары, становиться во внешний круг, девочки устремляют свои взоры на него. Чтобы найти себе пару – он подмигивает какой-нибудь девочке, увидев это она должна побежать к нему, а мальчик, стоящий сзади неё должен её вовремя поймать. Тот, кто зазевался (проморгал) – вынужден искать себе пару.

**Рассказ наоборот.**

Нужно сочинить рассказ наоборот, т.е. первый участник начинает сочинять рассказ с конца,  следующий продолжает таким же образом.  Причем  тот, кто нарушил обратную последовательность повествования, выходит из игры. Завершается рассказ постановкой рассказа.

**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.

**Соцопрос.**  
Каждому ребёнку выдаётся листок бумаги и ручка. Затем им предлагается придумать какой-либо вопрос и опросить всех присутствующих. Ребёнок должен записать на свой листок имя и фамилию человека, которого он опросил и его ответ на свой вопрос. Например:  
Вопрос: Твой любимый фильм?  
1.Вася Иванов: Терминатор  
2.Маша Петрова: Усатый нянь  
3.Петя Сидоров: Властелин колец.  
Помимо того, что дети опять же знакомятся друг с другом лично, они могут ещё и сразу найти для себя друзей со схожими интересами.  
Можно после опроса предложить ребятам обобщить то, что у них на листке. Например: Комедии любят 9 человек, ужасы 5 человек и боевики 6 человек.

**Живое слово**

Ход игры. Каждый участник изображает какую-либо букву. В результате группа составляет свое слово. Чем больше будет букв в слове, тем в большем выигрыше будет команда. Иногда можно использовать дополнительно палку.