**Психологическая игра « Мы »**

**по сплочению коллектива в классе**

**ЦЕЛЬ**: игра направлена на сплочение класса.

**Задачи:**

-Создать условия для доверительных взаимоотношений.

-Предоставить возможность вступить во внутригрупповое сотрудничество и взаимодействие.

-Прожить ситуацию взаимоподдержки и взаимопомощи.

Возраст участников: 7-14 лет

**День первый: «Класс-это мы! ».**

**Упражнение:** Передавая мяч по кругу – каждый называет какое-то общее качество, которое объединяет класс.

Деление на группы по временам года.

Каждая группа предлагает в течение 5 минут свое название, девиз и эмблему класса.

Групповое обсуждение, выборы лучших атрибутов.

Завершение работы на усмотрение тренера.

**День второй: « Экстрим-переход ».**

**1. «Паутинка»**. Команда становится в круг, участники закрывают глаза и, протянув руки вперед накрест, соединяют их – получилась паутинка. Открываем глаза и распутываемся.

**2. Упражнение «Переход через реку».**

Описание: вся команда держится за плечи друг друга, в то время как нога каждого участника связана попарно с ногой соседа. Команда должна за 5-7 минут перейти с одного конца помещения до другого - через нарисованную «реку». Для команды здесь приготовлены препятствия в виде перевернутых стульев.

Инструкция: команда без потерь в ограниченное время должна перебраться на другую сторону реки через все препятствия (камни, ямы).

**Цель:** уложиться в отведенное время.

**3.**«Как чихают слоны». Играющие делятся на три группы и одновременно произносят- 1 гр.: «спички», 2 гр.: «ящики», 3 гр.: «потащили». Все вместе при быстром произнесении похоже на «АПЧХИ».

**День третий: «Уверенное – нет!».**

**1 «Принцесса, дракон и самурай»**. Команда делится на две группы и выстраивается лицом друг к другу. Каждая группа должна договориться, кого она будет изображать: принцессу - повороты с улыбкой и руки поддерживают платьице «Ля-ля-ля»; дракона – руки агрессивно перед лицом «Р-Р-Р»; самурая – выпад вперед с вытянутой рукой «Кий-я!». При этом команда знает, что самурай боится принцессы, но не боится дракона; что принцесса боится дракона, но не боится самурая; что дракон боится самурая, но не боится принцессы. Команды совещаются, и, по команде «Хайджиме» одновременно выполняют движение персонажа. Побеждают те, чей персонаж напугает противников (аналогична игре «бумага, камень, ножницы»).

**2. Упражнение**. Нужно найти ответ на предложение в различных небезопасных ситуациях. Команда обсуждает одну из ситуаций, совещается, оформляет ответ на ватмане и проигрывает ситуацию по ролям.

**Предлагаемые ситуации:**

а.) Ты дома один. Звонок в дверь: «Откройте, сантехник». Твой ответ …

б) Твой друг предлагает тебе посмотреть, как взрываются петарды. Твой ответ…

в) Незнакомый человек предложил покататься на машине. Твой ответ…

г) Твой друг предлагает тебе пойти в компьютерный салон поиграть. Твой ответ…

и т.д., любые ситуации на усмотрение учителя. Осудить и проиграть.

**1. «Дождь».**

Ведущий произносит текст, а круг играющих повторяет движения.

«Вспомните, как идет дождь. Сначала легкая и почти незаметная падает первая капля (легкий хлопок в ладоши).

Затем падают 2 легких капельки (два негромких хлопка).

Более уверенно бьют в землю три капли (три резких хлопка).

Громко предупреждают о дожде пять капель. (5 громких хлопков).

И, наконец, приходит ливень (Все громко хлопают).

Но ливень не вечен, и вот от него остаются всего лишь пять капель (Пять хлопков)

Словно догоняя подруг, бьют в землю три капли (три негромких хлопка). Почти никем не замеченная падает последняя капля (тихий хлопок).

И, наконец, появляется солнышко. (Потянуться вверх).

**День четвертый: «Остаться в живых»**

**1. «Жу-жу-жу»**. Инструкция: Встаньте в круг и возьмитесь за руки. Вот так вы должны стоять в конце игры. Теперь все разойдутся по комнате, закроют глаза и начнут жужжать как пчелы. При этом вы должны постоянно двигаться, ходить по комнате. По моему хлопку вы остановитесь, глаза закрыты, руки прижаты. Когда я хлопну два раза, вы должны встать в круг, не открывая глаз, без помощи рук, касаясь, друг друга плечами. Посмотрим, получится ли у вас круг».

**2. Упражнение «Путник и скала».**

Описание: Участники выстраиваются вдоль нарисованной мелом или краской прямой линией – это край тропинки, за ней огромная пропасть, а за спиной участников отвесная скала.

Инструкция: стоящему во главе шеренги нужно перейти на другой конец шеренги, стараясь не сорваться в пропасть, команда должна помогать переходящему изо всех сил, затем переходит следующий, пока ведущий не вернется на свое место. Цель команды: сохранить каждого участника.

**3. «Классная фотография».** Ведущий: «Вы прошли это испытание и давайте оставим в памяти это событие – сделаем фотографию, один из вас расставит всю команду для групповой фотографии».

**День пятый: «Мы».**

**1 формирование доверия «Тарелка с водой по кругу».**

Команда садится в круг. Помощники ведущего накладывают повязку участникам на глаза. . Одному из членов команды дается в руки тарелка с водой. Тарелка должна пройти по кругу три раза, при этом важно не пролить воду.

**2.Упражнение «Синквейн».** Команда должна написать один коллективный синквейн.

1-ая строчка «Команда» или «Мы», т.е. называние темы одним словом.

2-ая строчка – это определение темы в двух прилагательных или причастиях.

3-я строчка – это три глагола, показывающие действия в рамках темы. Работа над ней идет так же, как над 2-ой.

4-я строчка – фраза из четырех слов, показывающая отношение автора к этой теме.

5-я строчка – завершение темы. Как правило, это синоним первого слова, выраженный любой частью речи.

Синквейн записывается на листе ватмана и вывешивается для обозрения.

**3. «Телетайп»**. Передай по кругу поддерживающее рукопожатие.

Ситуации подбираются, актуальные на настоящий момент.

**Игры на сплочение коллектива**

**Упражнения**

**«Узелки».**

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.

**«Электрическая цепь».**

Команда разбивается на пары. Партнеры садятся напротив друг друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам. Задача участников: встать, не разрывая электрической цепи. Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней — встать всем вместе, не разрывая цепь. Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться.

Два главных условия этого упражнения: 1) электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами; 2) на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.

Подсказка вожатому: не забудьте поддержать детей, ведь им очень трудно!

**«Биг-мак».**

Организуйте большой круг. Разбейте команду на пары и попросите каждую пару выбрать словосочетание из двух слов, которые традиционно употребляются вместе (например, один партнер говорит: «Биг»,— другой: «Мак»; один: «Ореховые»,— другой: «Масло» и т. д.). Затем объясните, что по условиям игры, нужно закрыть глаза и не открывать их до конца события, и, кроме того, можно произносить только свое выбранное слово. Теперь ведущий перемешивает команду так, чтобы партнеры были далеко друг от друга. Партнеры с закрытыми глазами, выкрикивая свое слово, находят друг друга. Как только пара воссоединилась, отведите ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершению задания, каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание.

Для этого упражнения очень важную роль играет площадка, которая должна быть большой.

**«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.

**«Отжимания».**

Разбейтесь на группы по 4 человека. Ваша задача — отжаться от земли, чтобы в нее упирались только ваши руки, и продержаться не меньше 5 секунд.

\* Подсказка вожатому: удобнее всего будет выполнять отжимания, если группа ляжет на землю лицом вниз так, чтобы образовался квадрат, стороны которого образованы телами (ноги одного лежат на спине соседа).

Вожатому необходимо узнать у детей, есть ли у них проблемы со спиной? В данном упражнении таких детей можно привлечь в качестве судей.

**«Все на борт».**

Оборудование: любая обозначенная площадка (банкетка, стул, брусок).

Задача участников: уместиться всей командой на площадке средней величины. Нужно убрать обе ноги от земли, и удержаться минимум пять секунд. Второй этап: нужно сделать то же самое на площади меньшей величины.

**«Бревно».**

Оборудование: любое бревно (дерево, лежащее на земле, гимнастическое бревно и т.п).

Команда выстраивается на бревне. Начиная с первого человека, команда переправляется на противоположный конец бревна. В результате должна получиться та же линия, в том же порядке.

\* Подсказка вожатому: лучше расположить команду, чередуя мальчиков и девочек.

**«Тролли».**

Оборудование: тролли — небольшая дощечка, брусок или другой вспомогательный предмет.

Обозначить две параллельные линии, находящиеся на расстоянии не меньше трех метров друг от друга. Задача команды — переправиться от одной линии до другой, не касаясь земли, используя тролли.

**«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, хлопок по плечу и др.).

**«Паутина».**

Оборудование: заранее сплетенная из веревок «паутина». Количество ячеек должно соответствовать количеству участников. Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через паутину с одной стороны на другую, не касаясь при этом ни одной ее части. Если вы касаетесь паутины, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова. Если кто либо из вас переправился на другую сторону, то он не может вернуться, обойдя паутину, и помочь команде. Каждую ячейку можно использовать только один раз.

**«Переправа».**

Оборудование: канат, ведро с водой. Заранее готовится «маятник» (канат крепится к опоре).

Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой за обозначенную линию, не касаясь земли. Кроме того, каждому члену команды нужно перенести емкость с водой, не пролив ни единой капли.

Обязательна страховка!

**«Электрическая изгородь».**

Оборудование: веревка, шест (доска, палка и т. д.).

Задача состоит в том, чтобы переправиться всей командой через воображаемую электрическую стену, не касаясь ни единой видимой или воображаемой ее части. Если кто либо коснется стены, вся команда возвращается обратно и начинает упражнение снова.

\* Подсказка вожатому: шест может использовать как вся команда, так и последний участник.

**«Траст — фол».**

Постройте команду в две линии так, чтобы обе группы стояли лицом друг к другу. Попросите снять часы, кольца, браслеты, вытянуть руки вперед, согнуть их в локтях (угол 90 градусов). Руки чередуются между собой, образуя «колыбель» для падающего. Ладони обращены вверх и ни в коем случае не сцеплены ни между собой, ни с руками соседа сбоку или напротив. Колени страхующих слегка согнуты. Ведущий становится в линию на то место, куда придется наибольший вес падающего и, чтобы ни случилось, не убирать рук во время падения участника. Поставьте радом с собой сильных ребят. По мере продвижения очереди вы можете изменять порядок линии, чтобы каждый участник испытал момент поимки, но держите сильных в середине.

Если у вас большая сильная команда, вы можете быть руководителем падения (вне линии), но если вы чувствуете, что для безопасности падения вы необходимы команде, попросите ребят самим выбрать руководителя (Маэстро).

Подготовьте Маэстро, чтобы он смог проверить падающего.

• Торс и ноги должны быть абсолютно прямыми, как струнка;

• Руки — скрещены на груди и сцеплены в замок;

• Голова немного откинута назад;

• Попросите снять очки и вынуть предметы из карманов.

Слова, которые обязательно должны быть сказаны перед падением:

1) ПАДАЮЩИЙ: «Готовы страхующие?»

2) СТРАХУЮЩИЕ: «Страхующие готовы»

3) МАЭСТРО: «Падай».

После приземления покачайте товарища на руках — проявите ласку.

Заключение: это упражнение на доверие и снятие комплексов (освобождение внутреннего «Я». Попросите каждого поделиться опытом и чувствами, т. к. ощущение каждого индивидуальны. Начните обсуждение, сказав, что вам хотелось бы узнать об ощущениях каждого:

— Что вы чувствовали перед самым началом падения, во время падения и после?

— Что можно сделать, чтобы создать доверительную атмосферу в коллективе?

**Комплименты**

Играющие стоят в кругу и в произвольном порядке перекидывают друг другу мяч. Бросок должен сопровождаться комплиментом тому, кому кидается мяч.

Чем больше мяч, тем лучше — это заставляет людей раскрыться.

**Колдуны**.

Играющие встают в круг с закрытыми глазами, после чего ведущий дотронувшись до плеча, назначает двух-трех из них колдунами. Затем все открывают глаза и начинают совершать хаотичное движение, пожимая друг другу руки. Каждый из колдунов может (но не обязан!) при рукопожатии заколдовать играющего, которому он пожимает руку, незаметно почесав его ладонь. Заколдованный, совершив еще два рукопожатия с кем-нибудь уходит в угол для заколдованных (выходит из игры). Задача играющих-неколдунов, приглядываясь друг к другу, всех колдунов разоблачить, задача тех, в свою очередь, заколдовать всех.

**Арам-шим-шим**

Играющие стоят в кругу, чередуясь по половому признаку (то есть мальчик-девочка-мальчик-девочка и так далее), в центре водящий. Играющие ритмично хлопают в ладоши и говорят хором следующие слова: «Арам-шим-шим, арам-шим-шим, Арамея-Зуфия, покажи-ка на меня! И раз! И два! И три!», в это время водящий, закрыв глаза и указывая руками вперед вращается на месте, когда же текст заканчивается, он останавливается и открывает глаза. Ближайший по направлению вращения к показанному им месту представитель противоположного пола также выходит в центр, где они встают спина к спине. Затем все остальные опять хлопают в ладоши, произнося хором: «И раз! И два! И три!». На счет три стоящие в центре поворачивают головы в стороны. Если они посмотрели в разных направлениях, то водящий целует (обычно в щечку), того, кто вышел, если в одном — они пожимают друг другу руки. После чего водящий встает в круг, а вышедший становится водящим.

Существует так же версия игры, в которой для представителей сильного пола, крутящихся в центре слова "Арам-шим-шим, … " заменяются на «Шире, шире, шире круг! У него семьсот подруг! Эта, эта, эта, эта, а любимая вот эта!», хотя в общем это неважно.

Проводя игру на младшем возрасте, имеет смысл поцелуи заменить на страшные рожи, которые двое в центре корчат друг другу, а на более старшем можно целоваться и в губы.

**Кто во что горазд**

Две команды:

1.За 1 мин. Показать пословицу. Своя команда угадывает.

2.Нарисовать на тему. (Напиток). Своя команда угадывает.

3.Сочинить рассказ с веревочкой. Каждой команде даются 2 ключевых слова. Одно из которых должно быть последнее.

4.Тема: «…». Отгадать как можно больше слов (за 1 мин.), которые до этого сказал игрок из своей команды

Поиск бумажек на этапе

Заранее режутся бумажки. Затем они прячутся на этаже корпуса: в чемоданной, в коридоре, палатах, душе, комнате 5го питания, на сушилке. Потом дети делятся на две команды и ищут эти бумажки, каждая на своей стороне. Выигрывает та команда, которая найдет больше бумажек.

**Придумай, расскажи**

Задание: Инсценировать разговор героев:

100 долларов и одной копейки,

золотой серьги и дырявого носка,

ржавого гвоздя и каблука,

грязной тарелки и туалетного мыла,

старой газеты и рубанка.

Делимся по признаку

Один человек выходит за дверь, группа тем временем договаривается о том, по какому признаку делиться и расходится на две группы (например, те, у кого есть шнурки, и те, у кого их нет). Задача вошедшего – угадать по какому признаку группа разбита на две части.

**Счёт до десяти**

“Сейчас по сигналу “начали” вы закроете глаза, опустите свои носы вниз и попытаетесь посчитать от одного до десяти. Но хитрость состоит в том, что считать вы будете вместе. Кто-то скажет “один”, другой человек скажет “два”, третий скажет “три” и так далее… Однако в игре есть одно правило: слово должен произнести только один человек. Если два голоса скажут “четыре”, счёт начинается сначала. Попробуйте понять друг друга без слов.” удалось ли группе это сделать? Если да, то каким образом? Если не получилось, то почему? Что мешало? Кто принимал активное участие, кто отмалчивался?

**Скульптурный портрет**

Кто-то из участников вызывается (или выбирается группой – это ещё интереснее, поскольку показывает, чьё мнение и видение, чью обратную связь хотят в первую очередь получить участники группы) быть “скульптором”, которому предстоит увековечить группу в “монументальной скульптуре”. У каждого персонажа скульптурной группы должна быть своя роль, своя функция. Скульптура группы должна как-то “воплотится в камне”, а, может быть и в каком-то другом материале, что поможет высветить роль каждого. “Ты – скульптор. Вот и воплощай то, что ты видишь, как нас чувствуешь. Мы будем твоим материалом – скульптура будет состоять из нас. Ставь нас в разные позы, лепи и “высекай” из нас всё, что угодно. А потом расскажешь, что ты хотел сказать своим произведением.” Скульптор начинает работать. “Скульптуры” при этом могут получиться разные: всё зависит от того, какая ситуация сложилась в группе и как её видит участник. Например, ведущего могут поставить на стул, у его ног построить поднявших на него глаза безоговорочно следующих за ним участников, кто-то может оказаться за креслом на периферии скульптурной группы и, с приложенными к глазам пальцами в виде бинокля и т. д. Потом следует комментарий “скульптора”. Он говорит о том, что имел в виду, придавая тому или иному участнику соответствующую позу, выбирая для него определённые роли, в которой их увидели. Может быть сделано несколько таких “скульптурных портретов” разными участниками.

**Путанка**

Все берутся за руки, стоя к кругу и начинают запутываться. Когда запутались все, и получилась одна большая «путанка», можно вообразить, что вся группа превратилась в одного огромного зверя. Теперь срочно необходимо определить, где находиться его голова, а где хвост. («Кто будет головой? А кто хвостом?»,- спрашивает ведущий). Когда зверь сориентировался, где его право, а где его лево, он должен научиться двигаться во все стороны, в том числе и назад. А потом, зверь должен пробежаться, и может быть даже кого-то, попавшегося по пути, «съесть».

**Говорящие вещи.**

Вы можете представить себе говорящие вещи? Возникало ли у вас когда-нибудь ощущение, что окружающие вас предметы будто что-то хотят сказать вам? Представьте себе, что какой-то предмет научился говорить. Что он рассказал бы о вас? Выберите из этого списка три предмета и напишите всё, что каждый из них смог бы рассказать о вас. Запишите на доске названия следующих предметов: Зубная щётка, автобус, пальто; ботинки, шкаф, расчёска; шариковая ручка, зеркало, обеденный стол; кровать, телевизор, тарелка; велосипед, радио, учебник по русскому языку; мыло, письменный стол, лампа; футбольный мяч, мягкая игрушка, домашнее животное. Даётся примерно 20 минут на то, чтобы ребята могли нарисовать три рисунка, изображающие эти предметы. Затем от имени каждого предмета ребёнок должен составить рассказ о самом себе и записать его. А теперь разбейтесь на четвёрки и покажите друг другу свои рисунки и рассказы. Спросите остальных, что они думают по этому поводу. Какие предметы ты для себя выбрал? Что из того, что сказали о тебе предметы, тебе понравилось больше всего? Рассказали ли предметы о каких-нибудь твоих слабых сторонах? Чьи рассказы были для тебя самыми интересными? Что бы сказал о тебе стол за которым сидит учитель?

Возможны различные вариации.

**Лавочки**

В эту игру должны играть представители обоих полов в равном количестве. Представители одного пола, например, девушки тайно от представителей другого «делят» их между собой, то есть каждая девушка загадывает одного из молодых людей (только одного и они не должны пересекаться!) Затем обе группы садятся на скамейки друг напротив друга и загаданные по очереди пытаются понять, кто же их загадал. Делается это так: молодой человек подходит к предполагаемой им девушки и (несильно!) топает перед ней ногой, если он угадал, девушка хлопает в ладоши, и они оба отправляются в «романтическое путешествие», то есть выходят из игры. Иначе девушка топает ногой в ответ и молодой человек, вернувшись на место, снова ждет своей очереди. Так продолжается до тех пор, пока не останется всего одна, так и не встретившаяся пара. Все остальные придумывают им какое-нибудь (желательно, смешное и доброе) задание, которое те, под общий смех, выполняют.

**Мигалки**

Представители одного пола (например, девушки) сидят в кругу на стульях лицом внутрь, одно место свободно. Представители же другого пола, например, молодые люди стоят за спинками стульев, по одному за стулом (в том числе и за пустым) и держат руки по швам. Тот из участников, кто стоит за пустым стулом пытается переманить к себе на стул кого-нибудь из сидящих, подмигивая ему (в нашем примере ей). Когда кто-нибудь из сидящих пытается убежать на свободный стул, задача того, кто стоит за ним — не дать тому это сделать, то есть осторожно поймать и не пустить.

Оценка группы

Материал: ручки, бумага.

Оборудование: ----.

Продолжительность игры: 10-20 минут.

Предполагаемое количество игроков: не менее 2.

Участники делятся на две группы. Задача каждой - предположить (сделать оценку)

1. общий вес противоположной группы,

2. общую длину обуви противоположной группы,

3. общее количество домашних животных противоположной группы,

4. общий возраст противоположной группы,

5. общий рост противоположной группы.

**Дом - дерево - собака**

Материал: бумага, фломастеры или кисточки с красками, повязки для глаз.

Оборудование: ----.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: в парах.

Каждая пара получает один фломастер или одну кисточку с красками, один ватман. Обоим участникам завязывают глаза. Каждая пара, работая только одним инструментом, должна нарисовать дом - дерево - собаку. При этом игроки не должны разговаривать друг с другом.

**Шпионы в ночи**

Материал: повязки для глаз, часы (секундомер) для определения игрового времени.

Оборудование: ----.

Продолжительность игры: 10-15 минут.

Предполагаемое количество игроков: любое.

Два конкурирующих игрока (агенты служб безопасности) пытаются с закрытыми глазами узнать по возможности больше информантов и привести их в свою службу.

Все участники свободно ходят по помещению. Если их касаются агенты служб безопасности, то они останавливаются. Агент должен определить, кто из участников стоит перед ним, назвав имя игрока. При затруднении агент имеет право попросить игрока произнести какое-либо одно слово и таким образом после этого назвать имя предполагаемого участника. Если имя названо правильно, то агент уводит игрока в свою службу. Побеждает тот агент, который за определенное время игры (например, 7-10 мин.) приведет в свое агенство как можно больше игроков.

**Телеграмма**

Материал:---.

Оборудование: ----.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: любое.

Все становятся в круг и держатся за руки. Выбирается ведущий. Он говорит: "Я, Ф.И., передаю телеграмму Ф.И.", и пожимает незаметно руку одного из своих соседей. Рукопожатия передаются дальше по кругу до тех пор, пока не достигнут адреса. Кто получил, говорит: "Спасибо! Телеграмму получил". Задача ведущего - заметить рукопожатие. Если это произошло то, тот человек, которого заметили, становиться ведущим.

**Художественная эстафета**

Материал: 2 ватмана, 2 маркера.

Оборудование: 2 стенда, секундомер.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: любое.

Играющие делятся на две группы. Задача групп - быстрее соперника нарисовать животное (предмет и пр.) за определенный отрезок времени.

Правило игры - каждый человек имеет право нарисовать лишь одну линию.

Вариант А: каждый человек может нарисовать только одну линию.

Вариант Б: каждая группа рисует животное (предмет и пр.) на скорость без временных границ.

**Все по очереди**

Материал: карточки с цифрами от 1 до 100, повязки для глаз.

Оборудование: ----.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: до 20 человек.

Все игроки свободно стоят на игровой площадке. Ведущий завязывает глаза игрокам. Потом ведущий вручает каждому игроку карточку с номером и шепотом сообщает его номер. На карточкам расположены номера от 1 до 100. Задача группы - построиться в правильной цифровой последовательности так, чтобы самое малое число было справа, а большее - слева. Когда игроки будут искать свои места, одна рука у каждого должна быть вытянута вперед, чтобы предотвратить столкновение. Игроки не имеют права разговаривать друг с другом. Если группа думает, что она стоит в правильной последовательности, т.е. проблема решена - все открывают глаза.

**Звериное семейство**

Материал: записки с названиями животных.

Оборудование: ----.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: любое.

Ведущий подготавливает записочки, на которых, в зависимости от количества игроков, написаны члены звериных семейств (например: дедушка обезьяна, бабушка обезьяна, папа обезьяна, мама обезьяна, сын обезьяна, дочка обезьяна). Можно образовывать семейства лягушек, свиней и т. д..

В начале игры каждый игрок вытаскивает себе карточку, но сразу не смотрит, что на ней написано. Только тогда, когда все игроки втянули карточки, их можно прочитать. Ведущий может сделать сигнал звуковой, обозначающий начало игры. Каждый игрок пытается как можно быстрее найти свою семью через звуковые подражания и движения того зверя, который написан на его карточке. Так делает каждый участник игры.

Когда звериная семейка нашла всех своих членов семьи, то она должна в правильной последовательности (по старшинству - дедушка, бабушка, папа, мама, сын, дочка, ведущий игры должен заранее объяснить эти правила) сесть на один стул. Та звериная семейка, которая сделала это правильно, побеждает.

**Ритуал шамана**

Материал:---.

Оборудование: коврики, наряд для шамана.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: 5-10 человек.

Игроки делятся на 2 команды. Команды садятся по обе стороны от шамана. Они садятся таким образом, чтобы каждый игрок держал за руку другого игрока. Глаза игроков закрыты, кроме первых. Во главе игроков сидит шаман, возле него стоит священный "тотем". Задача играющих - заполучить этот священный "тотем". По сигналу шамана (это может быть все что угодно: почесывание уха, подмигивание и т. д.) ребята начинают передавать сигнал пожатием руки. Последний игрок, получив сигнал, бежит к священному "тотему". Побеждает та команда, в руках которой окажется священный "тотем".

**Рисунки групповых картинок**

Материал: бумага, фломастеры/карандаши.

Оборудование: ----.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: любое.

Ведущий игры раздает всем по одному листу бумаги. Каждый записывает свое имя. Все участники начинают рисовать, делая по одному, двум штрихам на листе. Потом лист бумаги передается соседу слева. Начатая картинка дополняется соседом слева и передается дальше. Так происходит до тех пор, пока картинка не возвращается хозяину.

**Тихая почта**

Материал: 2 листа бумаги, 2 маркера.

Оборудование: ----.

Продолжительность игры: 10 минут.

Предполагаемое количество игроков: в парах.

Группа игроков садится достаточно близко гуськом друг за другом. Первый и последний игрок получают по одному листу бумаги и маркеры. Последний игрок рисует какое-то изображение (предмет, живое существо и т.д..) на листе бумаги. При этом остальные игроки не должны видеть нарисованное. После этого последний игрок рисует пальцем на спине соседа точно такое же изображение, как и на листе бумаги. Сосед, даже если он не совсем понял, что это было, рисует пальцем на спине своего следующего соседа то, что, по его мнению, было нарисовано ему на спине. Первый игрок, после того как ему нарисовали что-то на спине, должен перенести это изображение на бумагу. В результате сравниваются два варианта.