

«Це — я!»

Гравці утворюють коло. Ведучий перебуває в центрі й називає два імені (когось із присутніх дітей): одне — чоловіче, друге — жіноче.

Гравці, чиї імена названо, кричать: «Це — я!» — і міняються місцями. Завдання ведучого — зайняти вільне місце. Той, хто не встиг стати на вільне місце, стає ведучим.

«Мій сусід любить...(котиків)»

Гравці утворюють коло. Ведучий перебуває в центрі й промовляє речення. **Мій сусід любить...котиків** і кожного разу міняємо слово (котиків, собачок, піцу, морозиво тощо)

Гравці, чиї вподобання співпадають з вказаним реченням, міняються місцями. Завдання ведучого — зайняти вільне місце. Той, хто не встиг стати на вільне місце, стає ведучим.

«Хто є хто»

Кожний гравець отримує аркуш паперу й олівець. За 5 хвилин після сигналу ведучого гравці повинні познайомитися одне з одним, дізнаючись імена, хто ким хоче стати (майбутня професія).

Дізнаватися можна про будь-що — улюблений колір, улюблену музику, свійську тварину та ін. Ці відомості записують на аркуші паперу. Виграє той, хто встигне більше дізнатися й записати.

«Відкриємо серця одне одному!»

Кожний гравець отримує жетон у формі серця, на якому він пише своє ім'я.

Ведучий іде з капелюхом по колу. Гравці голосно називають свої імена й опускають серця в капелюх. Після цього ведучий удруге проходить по колу.

Наступне завдання гравців — дістати з капелюха одне із сердець, прочитати вголос написане на ньому ім'я, згадати того, кому воно належить, і віддати його господареві.

«Брехун»

Підготуйте бланки анкет за кількістю гравців (зазвичай 5—8).

Бланки можуть містити такі запитання:

- Найвіддаленіше серед місць, що я відвідав, це — _____.
- У дитинстві мені забороняли робити _____, а я все одно робив.
- Моє хобі — _____.
- Коли я був в садочку, я мріяв стати _____.
- Я маю погану звичку — _____.

Папірці із цими запитаннями роздають кожному гравцеві, і кожний повинен заповнити їх, щиро відповідаючи на всі запитання, крім одного. Тобто одна відповідь буде неправильною, нещирою.

Заповнивши анкети, гравці починають по черзі читати вголос свої відповіді.

Завдання решти гравців — відгадати, яка з відповідей гравця є неправильною. Нехай вони запишуть варіант, що вважають нещирим, на звороті своїх анкет. Ведучий дізнається номер неправильної відповіді й зараховує бал усім, хто вгадав неправильну відповідь. Виграє той, хто набере більше балів. Можна змінити правила. Замість однієї неправильної відповіді з п'яти писати чотири неправильні, а одну правильну.

Імена та прикметники

1. Учасники стають у коло.
2. Перший учасник називає своє ім'я та прикметник на ту ж букву. Наприклад, великий Володимир або прекрасна Поліна.
3. Кожен наступний учасник спочатку повторює імена і прикметники попередніх учасників, а потім називає своє ім'я та прикметник.
4. Якщо група велика, можна обмежити повторення до останніх 4–5 учасників.