

ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ ИЛИ ШПАРГАЛКА НА ВСЕ СЛУЧАИ ЖИЗНИ.

Авторы и составители: Козмина О.А., Кочешев И.А., Хелемский М.Б.

Основы игрового моделирования, сборник игр, которые можно использовать при проведении семинаров, тренингов, лагерей и школ дополнительного обучения.

Составление и издание данного пособия осуществлено при финансовой помощи Программы малых грантов Мирового Банка.

- © Составление, редакция. Козмина О.А., 2001 г.
- © Теоретическая часть. Кочешев И.А., 2001 г.
- © Подборка игр. Хелемский М.Б., 2001 г.
- © Оформление и иллюстрации. Ермоленко А.А., 2001 г.

E-mail: kissa@carrier.kiev.ua



**игровое приложение
или
шпаргалка на все случаи
ЖИЗНИ**

*(Методическое пособие для
неправительственных организаций)*

Благодарности.

Эта книга написана благодаря нашим друзьям и партнерам. Мы благодарны всем, кто помогал нам в работе.

Издание сборника на 80% профинансировано программой Малых грантов Мирового Банка.

Особую благодарность хочется выразить членам таких организаций как «Клуб 78», «Зэлэнэ Досье», «ТИАС», «Подольское экологическое общество», «Гея», «Гутта» и многим другим.

Данный сборник предназначен для бесплатного распространения среди неправительственных организаций, учебных учреждений и членов инициативных групп.

Предисловие.

Приветствуем всех, кто держит в руках нашу книгу. В течении десяти лет мы собирали игры и упражнения, которые используются в процессе проведения семинаров и тренингов. Сначала это была очень большая шпаргалка только для наших тренеров и ведущих. Позже пришла идея выпустить сборник игр. Еще позже было принято решение об издании серии сборников по играм.

Перед Вами первый сборник из этой серии. В этой книге собраны описания малых игр и упражнений. В описание включены такие моменты как количество игроков, вид деятельности, время проведения, необходимые материалы и снаряжение.

Многие игры могут показаться Вам знакомыми или Вы знаете другие варианты. Если есть желание – напишите нам Ваши отзывы и пожелания. Будем ждать с нетерпением.

Игровое моделирование.



- Так, селянка, свободна. Не видишь играем.
Из к/ф «Формула любви»

Каждый человек, познакомившись с Игрой в раннем детстве, не может расстаться с ней до конца своей жизни. Совершенно не верно мнение, что наступает момент, когда человек, становясь взрослым, «вырастает» из игр. Ребенок, начиная играть погремушкой, постепенно усложняет игры до «Казачков-разбойников» и «Дочек-Матерей», копируя взрослых и моделируя на свой детский лад взрослую жизнь.

Позже, во время отрочества, игры усложняются, приобретают более утонченные формы, и мы из абстрактных пиратов и героев превращаемся в конкретных людей, стараясь походить или на своих родителей, или на персонажей книг или фильмов, или на алкоголика дядю Ваню, который ничего не делает, но зато его любят дворовые собаки. Взрослея, мы сами начинаем придумывать героев, в которых играем: преуспевающий бизнесмен, деловая куртизанка, благородный отец семейства, милый прохвост или безутешная, но не сломленная тяготами жизни вдова. В большую игру мы вплетаем более мелкие: спортивные, шуточные, умные (направленные на умственное развитие) и даже, чего скрывать, любовные и эротические.

В процессе усложнения некоторых наших игр иногда у нас у самих появляются дети, и мы начинаем их обучать играм, снова начиная с погремушки. Все это хорошо, скажете вы, однако философия философией, а мы должны учиться и работать. Но как учеба, как процесс усвоения знаний, и работа, как применение этих знаний на практике, может, сочетаются с игрушками-развлекучками? Единственное, что можно ответить на такое заявление: «А вы пробовали?». Если ответ положительный, то Вам совсем не обязательно читать дальше, и Вы можете смело передать книгу другим людям. (Хотя если вы действительно пробовали, то вы, вряд ли задали бы подобный вопрос.) Если же Вы ответили «нет», то устраивайтесь поудобнее, ибо сейчас мы постараемся Вам рассказать, что из этого получается.

Итак, шутки в сторону, мы начинаем серьезный разговор об играх. Что же такое Игра в официальном определении?

Ожегов С.И.

Игра – *Резвась забавляться, развлекаться. Занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования.*

СЭС

Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. В истории человеческого общества переплеталась с магией, культовым поведением и др.; тесно связана со спорт., военн. и др. тренировками.

УСЭС

Игры детские – вид активной деятельности детей, в процессе которого они овладевают общественными функциями, отношениями, а также родным языком как средством общения между людьми. По происхождению – общественное явление, своего рода детское моделирование социальных отношений.

УСЭС

Теория игр – раздел математики, изучающий модели конфликтных ситуаций, и разрабатывающий методы оптимального поведения в условиях конфликта. Создан в 1944 г. Американскими математиками Дж. Фон Нейманом и О. Моргенштерном. Математические методы Т.и. входят в общую теорию оптимизационных методов. В моделях Т.и. исходят из конечного множества игроков, для каждого из которых, определены возможные способы его поведения – стратегии. Игра заключается в выборе каждым игроком одной из возможных стратегий. Применяется в социально-экономических исследованиях, военном деле, математической статистике и др.

Итак, что такое игра мы почти разобрались. Зачем они нужны и с чем их едят? Ну, в принципе их есть можно с чем угодно и когда угодно. Как ни странно игры относятся к той еде, которая не вызывает несварения желудка практически никогда. Вам нужно развеселить участников – пожалуйста, познакомить людей, которые видят друг друга в жизни – нет проблем, слепить из совершенно разношерстного коллектива подобие команды – возможно, объяснить как тот или иной теоретический материал реализуется на практике – сколько угодно. Практического применения – море. Однако в исследованной литературе попыток четкой классификации игр проведено не было. Попробуем произвести подобие классификации сами. Итак, исходя из жизненного опыта, игры можно разделить:

- по физической нагрузке:
 - подвижные;
 - статичные;
- с точки зрения напряжения мозгов:
 - развлекательные;
 - шуточные;
 - умственные;
 - деловые;
- по количеству играющих:
 - коллективные;
 - командные;
 - одиночные;
- по временным параметрам:
 - игры-минутки;
 - среднего размера (от 0,5 часа до 2-3 часов);
 - игры на целый день;
 - бесконечные игры (есть игры, в которые играют месяцами, пока не надоест);
- по «техническим» средствам:
 - настольные;
 - карточные;
 - телевизионные;

- компьютерные и т. д.

В таком духе можно продолжать еще долго, однако для тех, кто собирается проводить семинары и тренинги такого рода классификация абсолютно ни к чему. Совершенно естественно, что, так как сам семинар, как и каждая из его частей преследует определенные цели, то классификация будет ориентироваться на задачи, которые должны выполнять те или иные игры, для достижения вышеуказанных целей.

Любой семинар, как правило, начинается со знакомства. В большинстве случаев, знакомство, следующее за официальным открытием семинара и представлением тренеров, проходит в такой принужденной и прохладной официальной форме: «Назовите свое имя, город (страну) и организацию которую вы представляете!» И это вполне оправдано, если вы проводите академический семинар на конференции по вопросу «Повышения плодородности почв и увеличения продуктивности труда в условиях Крайнего Севера» со ста пятьюдесятью участниками. Однако если вы собрались проводить интерактивный семинар, и перед вами сидят двадцать человек, совершенно разного возраста, из различных географических регионов, с совершенно различными интересами и желаниями, то после подобного представления они еще долго будут смотреть друг на друга без малейшего интереса сквозь амбразуру пулеметного гнезда, изредка стреляя холостыми, то есть очень одиночными зарядами.

Немного нестандартное знакомство в виде игры, позволяющее узнать о тех с кем ты дальше будешь работать не сухие данные, а какие-то черты характера, может быть, найти коллегу по увлечениям, или человека который, как и ты, часто забывает дома кошелек, позволяет сразу немного сблизить людей, убрать шоры полного отчуждения, дает возможность почувствовать участникам себя более комфортно. Участник чувствует себя не испытуемым на экзекуции, а нормальным человеком в среде таких же нормальных людей с такими же слабостями. Кроме того, в играх легче запоминаются имена, тем более что они не загромождены огромным количеством другой информации. Игр на знакомство много и их можно использовать несколько, для того чтоб участники лучше запомнили друг друга.

Знакомство в виде игры не только знакомит вас с участниками и участников между собой, но является первым шагом в так называемой «ломке льда» в группе, а проще говоря, созданию дружеской атмосферы в группе. Теплая и доверительная атмосфера является одним из важных факторов успешного проведения семинара. Именно для разрушения барьеров между участниками, которым в будущем предстоит совместная работа, существуют игры-ледоколы, так называемые «*ice-breakers*». Как бы страшно не звучало название, на самом деле это просто очень забавные игры, способствующие раскрепощению человека, заставляющие его улыбнуться, а еще лучше рассмеяться. Смех – лучшее солнце, для того чтобы растопить лед между людьми. Однако в выборе игры-ледокола надо быть очень осторожным, иначе можно достичь совершенно противоположного эффекта. Если человек не стал с вами играть, или вышел из игры, можете быть уверены, что он замкнулся всерьез и надолго, и даже может быть уже противопоставляет себя группе. Таким образом, у вас уже возникла проблема, и придется приложить много усилий, чтоб ее устранить.

Итак, вы уже познакомились, лед потихоньку начал таять. Далее группе предстоит хорошо потрудиться, и не только каждому в отдельности, но и всем вместе. Для того чтоб сплотить группу и настроить ее на групповую работу существуют игры на объединение. Подобные игры не только сближают группу, настраивают ее на работу, но и позволяют распределить роли в команде, что в свою очередь не только облегчает групповую работу, но и помогает вам, как тренеру,

определить, на что способен каждый из членов группы. В дальнейшем вы будете знать на кого можно рассчитывать, кому лучше задать тот или иной вопрос, а кто, может быть, является не большой, но все-таки проблемой.

Работа идет полным ходом, теоретический материал прочитан, и пора переходить к практике. Рассказам о том, как хорошо все то, о чем вы только что вещали, на протяжении часа, никто никогда не поверит, пока не увидит сам, как это работает. Вот тут то и говорят свое веское слово деловые игры. Деловые игры начали разрабатывать еще в начале столетия и продолжают разрабатывать до сих пор. Однако не стоит думать, что деловые игры существуют на все случаи жизни (хотя вполне возможно, что это правда). Деловые игры разрабатываются теми, кому это в данный момент нужно, и, следовательно, если нужно вам, то вы вполне можете это сделать. Главное в этом деле, в прочем, как и во всяком другом, четко уяснить цель, не видеть препятствий, верить в себя и обладать хоть капелькой фантазии. Упрощенно деловая игра – это практическое применение той или иной идеи в игровой форме. Как в детстве: когда мы хотели справедливости, то ловили бандитов, играя в сыщиков; когда хотели увидеть другие миры – играли в путешественников или космонавтов. Когда мы вырастаем, мы можем с тем же успехом играть в директоров коммерческих фирм и банков, в редакторов газет и журналов, в президентов и мэров. Деловые игры можно подразделить на два класса: ролевые игры и ситуационные игры.

В ролевых играх участник получает определенную роль и должен решить поставленную перед ним задачу с точки зрения этой роли. Участник должен «вжиться» в свою роль и действовать не так как хочется ему, а так как поступил бы его персонаж. К сожалению, в таких играх участник может впасть в две крайности: или совсем не принять роль, или наоборот переиграть.

Ситуационные игры проще. В них задается гипотетическая ситуация, которую участникам предлагается решить, используя знания полученные перед тем. Возможен и другой вариант, когда теоретический материал дается после ситуационной игры. В таком случае можно указать на ошибки сделанные во время игры, как их можно было бы избежать, используя другой метод решения, или же акцентировать внимание на правильном решении, если оно достигнуто, и детально разобрать его преимущества и недостатки, если таковые имеются.

За любыми играми, и особенно за деловыми, очень интересно наблюдать со стороны. И не только интересно, но еще и очень полезно. Как известно ошибки лучше видны со стороны (впрочем, как и преимущества). Кроме того, сам процесс обсуждения, выбора решения, распределения ролей и т.п. являются благодатной темой для других обсуждений, новых идей и выводов. Такая ситуация закономерно привела к появлению нового вида игр – «Аквариума». Скорее это даже не вид игр и даже не игра, а методика, но без сомнения очень нужная и полезная. Смысл ее заключается в том, что группа делится на две команды, одна из которых работает над заданием, а другая в это время наблюдает за первой, причем, не говоря ни звука, не принимая никакого участия в обсуждении. Затем команды меняются. Для того чтоб уравнивать положение обеих групп вторая группа получает другое задание, работая в «аквариуме». Количество тем для обсуждения после «аквариума» образуется бесконечное множество. И самое главное, что это позволяет выйти на ту тему, которая нужна вам как тренеру исходя из целей семинара.

Наверно все помнят еще со школы игру, которая прерывала учебный процесс: «Мы писали, мы писали, наши пальчики устали». В многих до сих пор осталось впечатление, что это единственная игра, применяемая в процессе обучения. С этим утверждением можно согласиться, заменив слово «единственная» на необходимая. Непрерывно воспринимая информацию человек, устает

приблизительно в той же мере, в какой устает, разгружая вагоны с чем бы то ни было. Поэтому просто необходимо давать участникам отдых от ваших велеречии и сидения в одной позе. Любой достаточно длинный теоретический блок должно разбивать так называемыми играми-минутками, расслабляющими играми.

Если вы видите, что ваши участники уже заснули, кто-то храпит и мешает спать другим, а кто-то считает пролетающих за окном птиц, немедленно будите всех участников и запускайте какую-то подвижную игру-минутку. Если вы слышите шум закипающих мозгов, то заставляйте участников встать и запустите какую-нибудь шуточную игру, или «круговой массаж». После этого смело пускайтесь в дальнейшее продвижение по дебрям представляемой темы. В принципе, частота применения допинга в виде игр определяется самим тренером исходя из особенностей группы, но максимально длинный теоретический блок воспринимаемый без усилий занимает приблизительно час времени.

Особо тяжелая теория разбивается, как правило, на получасовые куски. И все-таки, когда приходит время долгожданной развлекухи всегда определяется самим тренером, исходя из ситуации.

Короткие шуточные игры также можно применять при переходе от одного блока семинара к другому, для того, что бы переключить внимание участников со старой темы на новую и поднять настроение и боевой дух. В такой же ситуации можно применять и игры загадки или тренинги для мозгов, особенно хорошо сделать это перед каким-нибудь сложным практическим заданием или сложным теоретическим куском требующим повышенного внимания и усиленной работы мозга.

К сожалению, игры-загадки типа «Счета Чингисхана» и «Медведей у проруби» имеют один недостаток. Они одноразовы, и если у вас в группе есть человек, который их знает, то можете быть уверены, что игра будет провалена. Так что перед началом игр-загадок обязательно попросите тех, кто знает их решение помолчать до окончания игры, и обратитесь с той же просьбой к тем, кто догадается раньше остальных.

Тренинги для мозгов, типа «Мухи» обладают несомненным преимуществом многообразности, хотя и не доставляют ни с чем не сравнимого удовольствия, получаемого от нахождения ответа на загадку. Кроме того, у них тоже есть маленький недостаток. Дело в том, что обычно на семинары собираются люди с различным уровнем умственного развития и разной скоростью реакции. Таким образом, во время игры кто-то будет бежать впереди паровоза, а кто-то безнадежно отставать и падать. Главное чтоб это не вызвало дискомфорта в группе, и лучше всего заканчивать такие игры длинной одой под названием «Все мы молодцы».

Семинары могут проводиться по совершенно любой теме. Существуют и такие, в процессе которой из участников вам необходимо создать сплоченный коллектив, в котором можно было спокойно положиться на товарища.

Для «проверки» того, что же у вас вышло, существуют игры на доверие. Необходимо сказать, что это довольно-таки специфический класс игр, и он не находит широкого применения. Однако с эмоциональной точки зрения это, наверное, самые сильные игры. Такого душевного подъема, веры в собственные силы и в силы товарищей вы больше ничем не добьетесь. Но как в каждой бочке меда есть ложка дегтя, так и здесь есть свои подводные камни. Дело в том, что игры на доверие обычно связаны хоть с небольшим, но все-таки с риском. Проводить игры на доверие рекомендуется с группой, в которой вы уверены, что у нее это получится (неудача может обернуться крахом всей вашей работы) и обязательно со страховкой (о которой участникам лучше не знать).

Суммируя все вышесказанное, можно предложить следующую

узкоспециализированную классификацию игр, которую можно было бы назвать «семинарской»:

- игры на знакомство
- коммуникативные игры
- ice-breakers или по-русски ледоколы
- игры на объединение
- деловые игры:
 - а) ролевые
 - б) ситуационные
- расслабляющие, игры-минутки
- шуточные, или игры-дурки
- игры-загадки и тренинги для мозгов
- «аквариумы»
- игры на доверие

Существует огромное множество игр, которые можно использовать при проведении семинаров и тренингов. Однако во время подготовки семинара при выборе любой игры необходимо учитывать много факторов. Конечно же, тематические ролевые игры будут определяться задачами семинара и его тематикой.

Что же касается игр на знакомство, коммуникативных игр, ледоколов, игр на объединение, расслабляющих и шуточных игр, то они подбираются в зависимости от возраста и количества участников, от помещения, в котором будет проходить семинар, от полового состава группы, от возможных региональных или национальных особенностей, от религиозных особенностей и, конечно же, от личных особенностей некоторых из участников, если таковые известны.

Естественно, что подвижные игры требуют много места, и их невозможно провести в комнате размером 10 м² (а иногда приходится проводить семинары в подобных помещениях). Если участники во время игры должны активно двигаться, то лишняя мебель может разукрасить ваш семинар пятнами от желтого до фиолетового цвета на лицах участников.

Вообще, вопросам обеспечения безопасности активных игр можно посвятить отдельную главу. Это, конечно, не значит, что надо держать под рукой спасательный отряд и карету скорой помощи, или обкладывать участников подушками, но тренер всегда обязан помнить, что он отвечает за безопасность тех, кому он предлагает ту или иную игру (особенно это касается игр на доверие).

Существуют люди (и их, к сожалению, а может быть к счастью большинство) которые слишком увлекаются игрой, и иногда необходимо немного остудить их пыл, дабы предотвратить травматизм. Человеческий фактор, как уже было сказано ранее, вообще является одним из основных при выборе игр. Совершенно очевидно, что феминистка с двадцатилетним стажем не позволит никакому мужчине носить себя на руках, а министр тяжелой промышленности не станет сидеть на полу и хлопать себя по щекам, изображая лягушку. И таким образом иногда приходится запланированную игру заменять другой, так как если очевидно, что первоначальная игра не будет воспринята многоуважаемой публикой, то ее проведение не приведет к желательному результату.

Приведенный пример говорит о том, что вам при проведении семинара обязательно нужно иметь несколько наборов игр, которые могли бы подойти для той или иной аудитории. Естественно, что набор игр для группы педагогов средних школ и активистов молодежного движения будет довольно сильно отличаться. Но все-таки, игры есть игры, и если приложить немного старания, то даже представительницы городской администрации и прокуроры иногда резвятся как дети и вытворяют такие

вещи, что способны удивить даже молодое поколение, которое, в общем, то трудно удивить.

Все вышесказанное относится к так называемым играм обеспечения нормального хода семинара. Основную тематическую нагрузку естественно несут на себе деловые игры. В принципе их и играми можно назвать довольно условно, так как по своей сути они являются обыкновенными тематическими заданиями-упражнениями облеченными в игровую форму. Преимущества такого вида заданий очевидны. Выполняя игровые задания человек себя, чувствует более свободно, запускает в полет фантазию и разворачивает творческое мышление. Решения заданий очень часто получаются не тривиальными и очень интересными. Кроме того, свободная атмосфера игры позволяет людям легче идти на контакт, если работа проходит в группе, что намного повышает эффективность работы. И самое главное, такая форма задания позволяет участникам получить удовольствие не только от решения задачи, но и от самого процесса поиска этого решения. Если в конце семинара вы спросите группу, что ей больше всего понравилось, в 90% ответов вы услышите «игры».

Однако у этой блестящей и очень подкупающей монетки есть и другая сторона. Начнем с того, что есть люди совершенно не воспринимающие игровые задания. Такие участники будут со всей серьезностью подходить к решению задания, напрочь отменяя игровую сторону. Они будут стремиться поставить на свои рельсы всю группу репликами «Нам нужно решить проблему со всей серьезностью, а не выдумывать черт знает что...», или «Хватит устраивать балаган, что вы как дети малые».

К сожалению универсальных рецептов борьбы, с этими людьми не существует. Тут нужен индивидуальный подход. Помните, что на любой яд можно при особом желании найти противоядие. Кстати, подобные личности очень вам помогут, если нужно будет разыгравшуюся группу привести в чувство и настроить на серьезный лад. Свойство сохранять спокойствие и каменное лицо в любой даже очень веселой атмосфере позволяет им отвечать на любой заданный вопрос с таким видом и таким тоном, что излишний избыток веселья пропадает довольно быстро.

Излишнее веселье тоже очень негативно отражается на проведении семинара (естественно, если вы не хотите превратить молитву в фарс). Так что люди, которые, отбрасывая задание, полностью отдаются игре, будут для вас проблемой еще большей, чем описанные выше. Конечно, прекрасно иметь в группе клоуна для разрядки, однако клоуны частенько любят уводить людей за собой в цирк, и самое удивительное, что люди охотно за ними идут. И все ваши кропотливо подготовленные и хитро спланированные игры-задания, вместо того чтоб привести группу к желаемому результату, сгорят полностью в атмосфере веселья, так и не достигнув тверди разума.

Тематические, или деловые игры, как уже было сказано, можно подразделить на ролевые и ситуационные (определение, если оно уже успело забыться можно прочесть выше). Обычно в ролевых играх каждый участник отдельно действующая боевая единица, ситуационные же игры в большинстве своем групповые.

В ролевых играх само задание и цель игры часто не совпадают (причем и та и другая могут варьироваться в широких рамках), в ситуационных, как правило, целью игры является решение типичной задачи (не зависимо от того в какой бы форме она не ставилась) определенными методами и с помощью определенных навыков. Как видим, ролевые игры более универсальны. Если говорить об универсальности, то практически в любой деловой игре можно найти несколько тем. О коллективных или деловых командных играх и говорить не приходится. Любую подобную игру можно рассматривать не только с точки зрения темы самой игры, но и

с точки зрения распределения ролей в команде, проблемы лидерства, принятия решений, планирования, разрешения конфликтов и т.д.

Ролевые и ситуационные игры могут быть направлены на любую тематику, и те и другие очень нравятся участникам, и те и другие просты в применении и не требуют особого инвентаря, и те и другие могут быть простыми и сложными. Имеется в виду то, что простые игры вы можете придумать и разработать сами в течение нескольких часов.

Для создания простейшей ситуационной игры вам надо определить цель игры, под какую конкретную тему вы собираетесь ее делать, задачи которые должна выполнить данная игра, методы или навыки которые нужно отработать в этой игре. Далее включаете фантазию, и решаете задачу от обратного: к какому результату можно прийти, используя данные методы навыки, одеваете результат в какую-нибудь форму, придумываете антураж. Добавьте побольше красок, и пройдите еще раз сами весь путь от начала до конца, расставляя по пути всяческие ловушки для придания игре интереса. Глядя на все, что у вас получилось, сформулируйте проблему-задание, опять же, включив фантазию.

В лучшем варианте решение проблемы должно быть не однозначным, иначе игра получится скучной и не интересной. Не пугайтесь, если решение проблемы в группе будет отличаться от вашего (а скорей всего так и будет), главное чтоб был отработан выбранный вами метод решения проблемы.

Подготовка обычной ролевой игры проще. Исходя из выбранной вами темы, вы формулируете проблему (естественно в полусказочной форме), затем выбираете героев, причем так, чтобы они имели какие-нибудь ярко выраженные черты и довольно сильно отличались друг от друга в психологическом плане.

Придумайте антураж, и дальше все в воле Божьей. Кажущаяся свобода в выборе метода решения очень сильно ограничивается ролью, и тут важно подчеркнуть, что заданием есть решение проблемы не участником, а его героем. В разнообразии вариантов решений вы обязательно найдете одно-два соответствующих тематике семинара, и на их основе можно развить любую дискуссию, после чего благополучно перейти к запланированной теме. Сколько бы раз вы ни давали одну и ту же игру, вы будете получать разные варианты решений (что, несомненно, обогатит вас во многих отношениях).

Приведенные выше модели игр можно назвать «любительским» уровнем. Существуют и сложные, «профессиональные» игры. Они ни коим образом не связаны с профессией или с заворотом мозгов, просто это тщательно подготовленные игры, типа «Рыбалки», имеющие под собой прочный аналитическо-математический базис, разработанный каким-нибудь институтом и опробованный на жителях Папуа Новой Гвинеи. Сама игра с виду проводится, как и простейшие, но за кулисами идет напряженная работа по подсчету данных и их аналитической обработкой (естественно этим всем занимается компьютер).

Затем, в конце игры, выдаться устрашающие цифры, развешиваются ярлыки, и популярно объясняется перепуганным участникам, что нужно делать, а чего делать не стоит. Это очень хорошие и довольно эффектные игры, тем более, если у вас есть компьютер, и вы не играете на нем в «Doom» или «Diablo». Если серьезно, то хорошо разработанных специалистами деловых игр есть довольно много, и это действительно очень хорошие игры, и их можно и даже нужно применять. Одна проблема: где и как их достать, при этом ничего не платя и не нарушая закон о защите авторских прав.

Надеюсь, вы уже утвердились во мнении что придумать и разработать игру достаточно просто (ну-ну, попробуйте). Самое сложное, это подать игру так, чтоб заинтересовать участников, да еще, чтоб они играли в нее сами, причем без

наручников. А потом еще надо провести игру, да так чтоб никто никого не поубивал, и все остались довольны (естественно включая вас). Это самое сложное, но не самое главное.

Главное – чтобы все участники поняли, чего от них хотят и четко уяснили, что им надо делать. Поэтому всегда четко и ясно формулируйте задание. После всех вводных, описания местности, рассказа предыстории, напоминании о технике безопасности (буде таковое необходимо), еще раз четко и ясно сформулируйте задание. После этого кто-то из участников обязательно спросит: «Так что нам все-таки надо делать?». Постарайтесь сдержаться и не обзывать его разными обидными словами, а еще раз четко и ясно сформулируйте задание. После этого обязательно спросите, нет ли у кого вопросов. После ответа на все вопросы еще раз четко сформулируйте задание. Спросите: «Все поняли, что нужно делать?» и после утвердительного ответа всей группы приступайте к игре. И практически всегда после всего этого найдется человек, который в процессе игры обнаружит, что он чего-то не понял, но не волнуйтесь, если он умный он обязательно обратится к вам за разъяснениями. Когда игра началась, не считайте, что вы можете отдохнуть до ее завершения. Это у участников началась игра, а у вас началась работа.

Ведущие обязательно должны контролировать ход игры, некоторым участникам, возможно, понадобится помощь, совет, однако нельзя допускать, чтоб во время каждого последующего хода к вам бежали за советом. Все полезно в меру. Иногда игра начинает уходить в другое русло, и тут важно быстро сориентироваться: или это новое русло тоже вам подходит (а может даже и лучше), или надо немедленно брать штурвал в свои руки и очень мягко и по возможности незаметно вернуться в старое.

Бывают случаи, когда игра выходит из-под контроля и вернуть ее обратно уже нет никакой возможности. Это чрезвычайно интересные случаи, однако, в таком варианте «спасение утопающих дело рук самих утопающих».

Естественно работать с большой группой очень сложно. Ее тяжелее контролировать, она менее управляема и менее работоспособна. Слушать теоретический материал, конечно, могут все вместе, но если вы хотите провести игру, то вам обязательно надо разбить участников на группы. Оптимальная группа 5–7 человек. Разбивка на группы может производиться по-разному, на усмотрение ведущего, в том числе и в игровой форме.

Старайтесь, чтоб на разных заданиях состав групп менялся. Кроме того, что малые группы лучше работают, легче управляются, и в работе принимают участие почти все участники семинара, такой вид проведения заданий повышает эффективность работы за счет элемента соревнования. Однако не стоит на этом акцентировать внимание участников, так как соревнования иногда могут перерасти в конфликт. И, как уже было сказано, лучше всего заканчивать такие игры длинной одой под названием «Все мы молодцы».

После окончания игры, конечно же, идет ее короткое обсуждение, которое или связывает игру с последующей темой, делая переход от игры к обучению немножко мягче, а построение семинара немного красивее, или перерастает в дискуссию на заданную тему. Начать обсуждение можно как угодно, вариантов масса. Или жалостливо участливо «Как вы себя чувствуете?», или лобовой вариант «Как вы думаете, в чем была цель этой игры?», или доверительно «Кто бы хотел поделиться своими ощущениями?» или по-прокурорски «Ну-с, кто хочет высказаться?» Что же будет дальше предугадать трудно, но все равно все зависит только от вас.



«Три прилагательных»

Цель: игра на знакомство, развивает память, логическое мышление, пополняет словарный запас.

Вид деятельности: умственная.

Количество участников: до 16 участников (но обязательно четное количество).

Время проведения: 30-40 минут.

Необходимое снаряжение: стулья (подстилки, каре-маты и т.д. – то, на чем можно сидеть).

Описание игры: участники хаотически делятся на пары, руководителем дается им несколько минут на интервьюирование друг друга. Когда участники рассаживаются на свои места, руководителем предлагается придумать по три прилагательных на три первые три буквы имени партнера, характеризующие его. Партнеры представляют друг друга в общем кругу по этим прилагательным.

«Характеристика имени»

Цель: игра на знакомство, развивает память, логическое мышление, внимание.

Вид деятельности: умственная.

Количество участников: 12-14 участников.

Время проведения: 20-30 минут.

Необходимое снаряжение: стулья (подстилки, каре-маты и т.д. – то, на чем можно сидеть).

Описание игры: каждый участник придумывает характеристику-прилагательное своего имени по первой букве. Все произносят свои имена с характеристикой-прилагательным, причем второй называет имя первого с прилагательным и свое имя с характеристикой, третий – имя и характеристику первого и второго, а затем свое и т.д.

«Имя в движении»

Цель: игра на знакомство, развивает память и координацию движения.

Вид деятельности: умственная, физическая.

Количество участников: до 16 участников.

Время проведения: 20-30 минут.

Необходимое снаряжение: снаряжение не требуется.

Описание игры: участники становятся в круг. Каждый играющий по очереди выходит вперед, произносит свое имя и делает характерное движение. Все остальные участники хором повторяют имя и движение каждого.

«Извините, обознался»

Цель: игра на знакомство, развивает память, пополняет словарный запас.

Вид деятельности: умственная, физическая.

Количество участников:

12-14 участников.

Время проведения:

20-30 минут.

Необходимое снаряжение: снаряжение не требуется.

Описание игры: участники игры хаотически двигаются по определенной (заранее указанной) территории и сталкиваются друг с другом – «встречаются» между собой, знакомятся, начиная с вопроса: «Извините, Вы не Иван (Маша)?» Второй участник отвечает «Нет, Вы обознались. Я – Катя (Александр), у меня карие глаза, светлые волосы, курносый нос, веснушки и т.д.». Через 10 минут в общем кругу каждый называет свое имя, а остальные участники рассказывают, как его можно узнать (карие глаза, светлые волосы, курносый нос, веснушки).



«Мое веселое имя»

Цель: игра на знакомство, развивает память, логическое мышление.

Вид деятельности: умственная.

Количество участников: 14-16 участников.

Время проведения: 30-40 минут.

Необходимое снаряжение: стулья (подстилки, каре-маты и т.д. – то, на чем можно сидеть).

Описание игры: участники рассаживаются по кругу, чтобы видеть друг друга, и вспоминают какой-то смешной эпизод, связанный с их именем (это может быть случай из собственной жизни, исторический факт, анекдот). Каждому участнику дается по 1-2 минуты на рассказ о своем имени.

«Ошибиться нельзя»

Цель: игра на знакомство, развивает память, умение попадать в цель.

Вид деятельности: умственная, физическая.

Количество участников: 14-16 участников.

Время проведения: 30-40 минут.

Необходимое снаряжение: волейбольный мяч (либо любой другой не тяжелый).

Описание игры: участники становятся по кругу и называют свое имя по очереди. После этого руководитель дает одному из участников мяч. Тот бросает мяч любому партнеру, называя его имя. Если имя названо верно, то мяч бросается следующему участнику, называется его имя и т.д. Если имя названо неверно, то кинувший мяч садится в центр круга. Игра проводится до тех пор, пока в кругу не остаются два участника. Они начинают игру в «картошку», выбивая участников мячом.

«Вам письмо»

Цель: игра на знакомство, развивает память.



Вид деятельности: умственная.

Количество участников: 20 участников.

Время проведения: 50-60 минут.

Необходимое снаряжение: любая шапка, ручки, бумага.

Описание игры: перед началом игры все участники по очереди произносят вслух свое имя, а затем его записывают на небольшой бумажке, которую сворачивают и опускают в шапку, где все записки перемешиваются. Один из участников становится почтальоном. Он тащит первую записку и вслух ее читает, произнося имя одного из участников. Его задача состоит в том, чтобы найти этого игрока и доставить ему письмо. Когда письмо доставлено, почтальон и игрок меняются местами.

«Руки на бумаге»

Цель: игра на знакомство, развивает память, логическое мышление, умение анализировать и сравнивать.

Вид деятельности: умственная.

Количество участников: 14-16 участников, но обязательно парное количество.

Время проведения: 50-60 минут (возможен перерыв).

Необходимое снаряжение: ручки (фломастеры, маркеры), листы бумаги, кнопки, скотч, большой плакат, прикрепленный на стену (дерево, доску).

Описание игры: Всем участникам раздаются по листу бумаги и ручке, затем все делятся на пары. В парах партнеры делают абрис рук друг друга на этих листах. Затем согласно вопросов на большом плакате с подобным рисунком, партнеры интервьюируют друг друга, вписывая в очертания пальцев ответы. На ладони, посередине, участники вписывают имя своего партнера и развешивают при помощи кнопок или скотча «руки на бумаге» по стенам, чтобы во время перерыва все ознакомились с рисунками. После перерыва партнеры представляют друг друга всем.

«Погоня»

Цель: игра на знакомство, развивает скорость мышления, внимание, логику.

Вид деятельности: умственная.

Количество участников: 10-12 участников (может быть больше).

Время проведения: 40-50 минут.

Необходимое снаряжение: карточки с вопросами по количеству участников, плакаты с аналогичными вопросами, развешенные по стенам, ручки.

Описание игры: на подготовленных плакатах написаны вопросы, оставлены места для ответов (примерно по 3-4 вопроса на лист). Вопросов должно быть столько, сколько принимает участие игроков или в два раза больше. Эти же вопросы написаны на отдельных карточках, которые непосредственно перед началом игры раздаются участникам. Руководитель объясняет, что за определенное время каждый должен опросить всех участников и записать имена игроков, ответивших на вопрос положительно, на плакат под своим вопросом. Вопросы могут быть самые разнообразные, серьезные и не очень.

Данная игра может быть использована как на семинарах, так и в лагерях на любых занятиях. Сделав вместе с участниками анализ вопросов и ответов, можно построить дальнейшее занятие.

«Приветствие»

Цель: игра на знакомство, развивает мышление, искусство общения, логику.

Вид деятельности: умственная, физическая.

Количество участников: 16-18 участников.

Время проведения: 20-30 минут.

Необходимое снаряжение: игра не требует наличия определенного снаряжения.

Описание игры: «Привет, как поживаешь? Как дела? Рад с тобой познакомиться!» – это своеобразный ритуал при знакомстве, так принято. Можно попробовать все это изменить. Руководитель предлагает участникам познакомиться, поприветствовать друг друга без слов. Игроки опускаются на четвереньки и, ползая в произвольном направлении, приветствуют каждого встречного. Приветствовать можно так, как в этот момент захочется: без слов, но можно звуками, можно скорченной гримасой, можно наклоном головы, можно просто молчаливым кивком, как угодно. Приветствуемый должен отзеркалить приветствие, после чего оба «расползаются» в разные стороны и продолжают дурачиться дальше. Игра – приветствие «сработает» только в детской или подростковой группе, поднимет тонус и подготовит участников к любому активному действию.

«Занятный участник»

Цель: игра на знакомство, развивает логическое мышление, риторiku, умение слушать, анализировать, делать выводы.

Вид деятельности: умственная.

Количество участников: 10-12 участников.

Время проведения: 40-50 минут.

Необходимое снаряжение: карточки с вопросами трех степеней сложности.

Описание игры: игра проводится в первые дни лагеря, семинара, школы. Руководитель раздает участникам карточки с вопросами (вначале вопросы первой степени сложности, затем – второй степени, далее – третьей). Дается несколько минут на обдумывание, после чего один из участников задает вопрос игроку, сидящему рядом, и давая ответ на него. Затем аналогично поступают с вопросами второй и третьей сложности. При общем представлении участников называет свое имя, а все остальные дают ему характеристики, соответственно с теми вопросами и ответами, которые от него услышали. Во время вопросов и ответов участники непрерывно двигаются, находя себе все время новых собеседников.

«Интервью»

Цель: игра на знакомство, развивает память, логическое мышление, умение анализировать, слушать, делать выводы.

Вид деятельности: умственная.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: параллельно с другими видами деятельности.

Необходимое снаряжение: снаряжение не требуется.

Описание игры: как только участники заехали в лагерь или на семинар, руководитель дает им задание до начала официального знакомства: в процессе подготовки задавать вопросы каждому из участников, но не больше трех. Ответы записываются или запоминаются. При официальном знакомстве, когда участник говорит о себе несколько слов (до 30 секунд), все остальные дополняют информацию ответами из интервью. Например: «Я, Иванов Иван работаю в клубе путешествий, живу в г. Белостоке, увлекаюсь рыбной ловлей». А теперь дополнения участников. Иван играет на гитаре, а еще зиму любит и жареную картошку. Ему нравится читать детективы и т.д.



«Ассоциация имени»

Цель: игра на знакомство, развивает логическое и образное мышление,

содействует сближению группы.

Вид деятельности: умственный.

Время проведения: 35-40 минут.

Количество игроков: 8-Ю участников.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Описание игры: предполагается, что участники игры пока еще совсем не знакомы. Их рассаживают по кругу. Ведущий, единственный, кто знает имена ребят, по очереди называет чье-нибудь имя и спрашивает какие ассоциации вызывает звучание этого имени. После рассказа ребят ведущий просит их показать это пантомимой. После показа ведущий представляет участника с этим именем.

«То, что Вы не знаете обо мне»

Цель: игра на знакомство, позволяющая проверить так ли хорошо знают друг друга все члены одной группы.

Вид деятельности: умственный.

Время проведения: 45-50 минут.

Количество игроков: 10-12 участников.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Описание игры: участники садятся в круг. Каждый из участников говорит о себе три фразы, одна из которых заведомо ложная. Все остальные игроки должны определить ложную фразу с 2 попыток. Если участники это смогли сделать, то ведущий делает вывод, что они знают друг друга достаточно хорошо.

«История имени»

Цель: игра на знакомство, развивает память, устную речь, способствует лучшему запоминанию имени партнера в игровой и познавательной форме.

Вид деятельности: умственная.

Время проведения: 35-40 минут.

Количество игроков: 10-12 участников.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Описание игры: все участники садятся в круг. Ведущий ставит задачу: постараться вспомнить через 3-5 минут какую-то забавную историю (случай, анекдот, историю из действительной жизни), связанную со своим именем. После некоторого обдумывания участники (по желанию) рассказывают. Не стоит никого принуждать. Каждый из них расскажет свою историю в процессе игры, и даже если не в этот вечер, то в какой-нибудь другой. Это зависит от степени доверия к группе.

«Что ты делаешь, дорогая?»

Цель: коммуникативная игра, развивает воображение, логическое мышление, направлена на сближение группы, снимает скованность, напряжение.

Вид деятельности: умственная.

Количество участников: 12-14 участников.

Время проведения: 30-40 минут.

Необходимое снаряжение: не требует наличия снаряжения.

Описание игры: все участники становятся в круг. Ведущий объясняет правила игры. При помощи пантомимы один из участников показывает какие-либо движения. Сосед слева спрашивает: «Что ты делаешь, дорогая (дорогой)?» Участников называет действие, которое, конечно, не является действительным. Спрашивающий участников должен проделать те действия, о которых сказал предыдущий участник. И так по кругу.

«Ветер дует на...»

Цель: коммуникативная игра, развивает реакцию, образное мышление, направлена на сближение группы.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: 12-15 участников.

Время проведения: 20-30 минут.

Необходимое снаряжение: не требует наличия снаряжения.

Описание игры: все участники хаотически ходят по комнате, залу, поляне. Ведущий говорит магическую фразу: «Сильный ветер дует на ...» и дальше добавляет характерные черты или детали одежды того, на кого будет «дуть ветер». Например, «у кого черные джинсы, у кого есть усы, борода, черные волосы и т.д.» Все участники должны быстро дотронуться до участника, обладающего этими качествами, характеристиками.

«Светофор»

Цель: коммуникативная игра, развивает сообразительность, умение общаться в коллективе, образное мышление, направлена на сближение группы, снятия скованности и напряжения.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: 12-15 участников.

Время проведения: 10-20 минут.

Необходимое снаряжение: небольшая площадка (наподобие пешеходного перехода) с четко ограниченными контурами.

Описание игры: участники выстраиваются на одной стороне площадки, ведущий игрок находится внутри нее. Он дает указание: «Светофор горит зеленым светом». Все участники должны найти на одежде друг друга (либо своей) зеленый цвет. Он дает им право на переход. Тот, у кого этого цвета нет, либо он отстал от основной массы, должен пробежать по переходу так, чтобы до него не дотронулся ведущий. Если ведущий дотронулся, то они меняются местами. Цвета можно называть любые существующие. Чем нестандартнее цвет, тем интереснее игра.

«Молекулы»

Цель: коммуникативная игра, развивает сообразительность, быстроту реакции, умение общаться в коллективе, игра необходима для деления коллектива на мелкие группы, исключая их симпатии и антипатии.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 10-15 минут.

Необходимое снаряжение: не требует наличия снаряжения.

Описание игры: хаотическое (броуновское) движение участников ведущий останавливает фразой: «У нас сейчас молекулы по три атома (два, семь и т.д.) Все участники должны сделать группы соответственно по три, два, семь участников.

«Пальма, слон, кролик»

Цель: коммуникативная игра, развивает воображение, образное мышление, сообразительность, направлена на повышение качества общения внутри коллектива.

Вид деятельности: умственная, физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 20-30 минут.

Необходимое снаряжение: не требует наличия конкретного снаряжения (подручные материалы).

Описание игры: группа стоит в кругу. Ведущий, стоящий в центре круга, указывает на кого-либо и произносит: «Слон», либо «Пальма», либо «Кролик». Указанное лицо становится центром фигуры, а саму фигуру ему помогают выстроить соседи справа и слева, прикладывая ему уши, изображая кокосы или хобот и т.д. Если кто-нибудь из них что-либо сделает неправильно, он занимает место ведущего.

В другом варианте игры, те, кто неправильно что-либо сделал, вся тройка выбывает из игры. Если группа очень большая, можно разделить участников на несколько групп. Выстраивать можно все, что угодно – от бананов до балета.

«Узлы»

Цель: коммуникативная игра, развивает логическое и образное мышление, сообразительность, направлена на сближение коллектива, выявление в группе лидера.

Вид деятельности: умственная, физическая.

Количество участников: 14-16 участников.

Время проведения: 10-15 минут.

Необходимое снаряжение: не требует наличия снаряжения.

Описание игры: участники встают в круг, затем закрывают глаза и, вытянув вперед правую руку, берут кого-то за руку. То же самое надо сделать и с левой рукой. Таким образом, руки будут переплетены в один большой узел. Теперь этот узел надо распутать, не разрывая рук. Ведущий может только советами помогать участникам, не вмешиваясь в процесс распутывания.



«Крокодил и лягушки»

Цель: коммуникативная игра, развивает сообразительность, ловкость, умение анализировать.

Вид деятельности: умственная, физическая.

Количество участников: 10-14 участников.

Время проведения: 15-20 минут.

Необходимое снаряжение: листы бумаги (А-4).



Описание игры: ведущий выбирает из участников одного – двух участников, которые будут «крокодилами», остальные участники – «лягушки». На полу раскладываются листы бумаги (А-4) – это листья кувшинок в болоте. Пока не прозвучит хлопок ведущего, лягушки спокойно плавают. Крокодилы просыпаются и выходят на охоту сразу после хлопка. Все лягушки должны быстро оказаться на кувшинках, иначе их съест крокодил. Чем меньше лягушек остается, тем меньше кувшинок должно остаться на полу. Когда остается три-четыре лягушки, на полу должна остаться только одна кувшинка.

«Охота на мух»

Цель: коммуникативная игра, развивает сообразительность, ловкость, реакцию.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: 8-10 участников.

Время проведения: не ограничено.

Необходимое снаряжение: круги, начерченные на земле (либо листы бумаги А-4, если игра проходит в помещении), расположенные по кругу.

Описание игры: каждый участник находится в центре своего собственного круга. Ведущий стоит в центре большого круга. Задача участников по обоюдной договоренности поменяться местами, чтобы ведущий не успел занять их место. Если ведущий успеваеет стать в чей-либо круг, то участников, оставшийся без места, становится ведущим.

«Али-Баба»

Цель: коммуникативная игра, развивает логическое и образное мышление, помогает раскрыть творческий актерский потенциал участников.

Вид деятельности: умственная, физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: по усмотрению ведущего.

Необходимое снаряжение: не требует наличия особого снаряжения, пользуются подручными материалами.

Описание игры: это очень веселая игра. Ведущий раздает всем участникам роли, начиная с «солнца», «ветра», «горы», «пещеры» и заканчивая «кладом», «речкой» и всем, кого помните по сказке. Теперь ведущий становится рассказчиком: он рассказывает сказку, а участники, согласно своих ролей, показывают сказку. Ведущему необходимо следить за безопасностью людей.

«Репка»

Цель: коммуникативная игра, развивает внимание, мышление, скорость реакции.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: по усмотрению ведущего.

Необходимое снаряжение: не требует наличия особого снаряжения, пользуются подручными материалами.

Описание игры: ведущий раздает всем участникам роли, начиная с «солнца», «облаков», «бабушки», «Жучки» и т.д. Теперь ведущий становится рассказчиком. Он рассказывает сказку, но как только он называет роль участника, тот должен присесть. Именно поэтому участники должны очень внимательно слушать сказку. Если кто-то зазевался и забыл присесть, ведущий начинает рассказывать сказку сначала.

«Колдуны»

Цель: в зависимости от сюжета (от желания ведущего) может быть коммуникативной, магической, эротической, развивает ловкость, внимание, чувство товарищества.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: по усмотрению ведущего.

Необходимое снаряжение: не требует наличия снаряжения.

Описание игры: все участники попадают в страну колдунов. Колдуны обладают способностью замораживать людей. Разморозить заколдованных участников можно простым касанием руки заколдованного либо горячим объятием другого участника (по решению ведущего).



«Мертвые львы»

Цель: коммуникативная игра, развивает выдержку, спокойствие, умение владеть собственными эмоциями.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: 10-14 участников.

Время проведения: 20-30 минут.

Необходимое снаряжение: не требует наличия снаряжения.

Описание игры: идея игры такова, что все должны замереть. Львы мертвы и неподвижны, кроме «охотника», в задачу которого входит заставить их пошевелиться всеми доступными способами, исключая физический контакт. Участники – «львы» остаются таковыми до тех пор, пока «охотник» не заметит как «лев» зашевелится. Затем этот один присоединяется к «охотнику», и они начинают охотиться вместе. Игра заканчивается тогда, когда последний «лев» не выдерживает натиска навалившегося на него стада «охотников».



«Мойка машин»

Цель: коммуникативная игра, развивает логическое и образное мышление, воспитывает чувства товарищества и взаимопонимания.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: по усмотрению ведущего.

Необходимое снаряжение: не требуется особого снаряжения.

Описание игры: игроки выстраиваются в две равные линии друг напротив друга на расстоянии вытянутой руки и становятся на колени. Один участников подходит к началу «коридора» и громко объявляет, какой марки он машина: «Я – старый задрипанный БМВ», затем опускается на колени и начинает двигаться по коридору, имитируя свою марку. Состояние машины определяет степень помывки и очистки. Это нужно отскрести, а новенькую «Тойоту» достаточно сбрызнуть водой. Игроки изображают все части автосервисной помывочной станции: брызгалки, шланги, щетки, скребки, вытиралки и обдувалки.

«Гладильная доска»

Цель: коммуникативная игра (может быть и эротической), повышает эмоциональность, качество общения, доверие между партнерами, раскованность в группе.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: игра проводится в парах, количество пар по усмотрению ведущего.

Время проведения: по усмотрению ведущего.

Необходимое снаряжение: не требуется особого снаряжения.

Описание игры: вам пора в город, а Вы измяты. Не беда: ваша одежда сшита из таинственной распоследней модели ткани, разгладить которую способны только руки вашего товарища. Вы стоите прямо, а ваш товарищ медленно проводит руками по вашей одежде, «разглаживая» все морщинки и складки.

А теперь Ваша очередь. Теперь не только Ваша одежда станет глаже, но и Вы сами станете эмоционально ближе друг к другу.

«Кривое зеркало»

Цель: коммуникативная игра, развивает образное и логическое мышление, чувство коллективизма.

Вид деятельности: умственная, физическая.

Количество участников: 8-10 участников.

Время проведения: 10-15 минут.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Описание игры: игра заключается в передаче изображения, как в передаче слова в игре «Испорченный телефон». Участники становятся в круг и, после объяснения правил игры, разворачиваются спиной к центру круга. В центре стоит ведущий или «обезьяна», которая любит крутиться перед зеркалом. Он подходит к любому участнику и трогает его за плечо. Тот поворачивается, и «обезьяна» мимически изображает любое существо, движение, все, что угодно (то, что он задумал), после чего занимает его место, уже лицом в круг, а второй игрок автоматически становится новой «обезьяной», которая должна передать третьему участнику только то, что увидела от первой. Затем третий передает четвертому и так далее до последнего игрока. К последней обезьяне в круг выходит первая, и по команде они показывают друг другу движение, которое передавалось по цепочке. Если мимическая передача была точной, участники должны «отзеркалить» движение почти точно.



«Фруктовая корзина»

Цель: коммуникативная игра, развивает образное и логическое мышление, содействует сплочению в группе.

Вид деятельности: умственная.

Количество участников: 7-8 пар игроков.

Время проведения: по усмотрению ведущего.

Необходимое снаряжение: стулья (либо подстилки, чтобы сидеть на полу, земле), ручки, листы бумаги, корзина (либо что-то подобное – можно глубокую шляпу).

Описание игры: участники игры разбиваются на пары и записывают (каждый из них) на бумаге какими фруктами они будут называться. Все бумажки, одинаково свернутые, складываются в корзину. Корзина отдается ведущему, который собирается идти на рынок, в лес. После своего возвращения ведущий достает попарно те фрукты, которые приобрел. Пары садятся согласно покупкам ведущего.

«Узнай себя»

Цель: коммуникативная игра, развивает умственные возможности, логическое и образное мышление, способствует сплочению группы.

Вид деятельности: умственная.

Время проведения: 15-20 минут.

Количество игроков: 10-12 участников.

Необходимое снаряжение: карточки с названиями исторических лиц, кино- и мульти- героев (в зависимости от возраста участников), скотч.

Описание игры: каждому участнику игры ведущий на спину прикрепляет карточку, которую сам игрок не видит, а все остальные напротив – в ходе перемещения способны наблюдать. Каждый игрок должен при помощи вопросов, задаваемых окружающим, догадаться о своем имени. Вопросы должны быть требующими только ответа либо «да», либо «нет».

«Передача маски»

Цель: коммуникативная игра, развивает логическое и образное мышление, способствует сплочению группы.

Вид деятельности: умственная.

Время проведения: по усмотрению ведущего, но достаточно, чтобы каждый поучаствовал по одному разу.

Количество участников: 10-12 участников.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Описание игры: все участники игры встают в круг. Ведущий изображает необычное выражение на своем лице и при помощи руки, как бы снимая его, перебрасывает это выражение на своего соседа. Тот мгновенно должен повторить изображение, после чего превратить его в какое-нибудь новое, чтобы передать дальше по кругу.

«Пантомима с предметом»

Цель: коммуникативная игра, развивает логическое и образное мышление, способствует сближению группы, повышению эмоционального уровня.

Вид деятельности: умственный.

Время проведения: по усмотрению ведущего.

Количество участников: не ограничено.

Необходимое снаряжение: по усмотрению ведущего.

Описание игры: ведущий берет в руки любой выбранный им предмет, например, лопату и с его помощью изображает что-либо: коня, штангу, меч, гитару, скрипку и пр. Затем передает лопату следующему, чтобы другой изобразил что-либо. Предмет может ходить по кругу достаточно долго, так как участники могут придумать бесконечное число вариаций. Предмет необходимо подбирать так, чтобы он предоставлял наибольшие возможности для пантомимы.



«Обставим комнату»

Цель: коммуникативная игра, развивает логическое и образное мышление, память, способствует сближению группы, повышению эмоционального уровня.

Вид деятельности: умственный.

Время проведения: 15-20 минут.

Количество участников: 8-10 участников.

Снаряжение: не требует особого снаряжения.

Описание игры: определяются границы комнаты и обозначается воображаемая

дверь. Каждый входит в комнату только через дверь, внося в нее какой-нибудь предмет обстановки (стол, стул, вазу, телевизор и пр.) и располагая его в комнате. Причем участники должны запоминать месторасположение уже стоящего в комнате предмета, чтобы потом не поставить на одно и то же место две вещи. Предметы могут добавляться друг к другу (ваза может быть поставлена на стол, цветы в вазу, еда в холодильник и т.д.)

В конце игры у участников можно поинтересоваться, вспомнят ли они все предметы, находящиеся в комнате.

«МПС»

Цель: коммуникативная игра, развивает логическое и образное мышление, сообразительность, способствует сплочению группы.

Вид деятельности: умственная.

Время проведения; 25-30 минут.

Количество участников: 10-12 участников.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения

Описание игры: участники игры садятся в круг. Доброволец (или несколько добровольцев) выходят из комнаты играющих на несколько минут. За это время все участники договариваются, что на вопросы они отвечают честно, но задумывает каждый своего правого соседа. Отсюда и название игры МПС – мой правый сосед. Задача игры – выяснить ведущему при помощи самых разнообразных вопросов, какого участника задумала группа, при условии, что на вопросы ведущего группа отвечает честно. В случае, если ведущий с третьей попытки не отгадывает, он садится в круг, а на «арену» выходит следующий.

«Комплименты с клубком»

Цель: коммуникативная игра, развивает устную речь, сообразительность, способствует сплочению группы.

Вид деятельности; умственная, физическая.

Время проведения: 25-30 минут.

Количество участников: до 20 участников.

Необходимое снаряжение: клубок ниток (желательно ниток для вязания).

Описание игры: участники игры становятся в круг. Один из участников держит в руках клубок ниток. Задача игры состоит в том, чтобы первый участник бросил клубок второму, не отпуская нитки клубка, сказав при этом какой-нибудь комплимент. Второй, в свою очередь, кидает клубок третьему, опять-таки не отпуская нити, и говорит уже свой комплимент. Комплименты повторять нельзя. Когда каждый их участников игры выскажется, то в середине круга получится паутинка. Ведущий акцентирует внимание участников на то, что настроение и моральное состояние людей во многом зависит от того, как люди общаются друг с другом. Если оборвать эту паутинку в каком-то месте, то нарушится связь между людьми, стоящими в кругу. Можно привести примеры из жизни.

«Что мне нравится в моем соседе справа»

Цель: коммуникативная игра, развивает способность эмоционально раскрепоститься, способствует сплочению группы.

Вид деятельности: умственная, физическая.

Время проведения: 20-25 минут.

Количество участников: 12-15 участников.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Описание игры: участники садятся в круг и по очереди говорят то, что им нравится в

соседе справа. Например, «В моем соседе справа мне нравятся волосы, губы, руки (особенно левая). Когда проходит весь круг, и все участники игры уже высказались, ведущий дает команду: «А теперь каждый должен поцеловать то, что ему нравится в его соседе справа, то что он назвал».

«Коленки»

Цель: коммуникативная игра, эмоционально раскрепощает коллектив, может использоваться как игра-минутка на всевозможных семинарах и серьезных заседаниях.

Вид деятельности: физическая.

Время проведения: 10-15 минут.

Количество игроков: 15-20 участников.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Описание игры: участники становятся в круг очень тесно друг к другу. Ведущий дает команду: «Все повернуться вправо и сомкнуться вплотную. Правую руку положить на талию впереди стоящего.

А теперь очень аккуратно садимся на колени игрока, стоящего сзади». После того, как все сели, группа старается сделать полный круг, осторожно шагая. После прошедшего круга все участники поворачиваются на 180 градусов и повторяют ту же операция сначала. То есть теперь тот, кто сидел у кого-то на коленях, теперь сам везет его на своих.

«Дракон»

Цель: коммуникативная игра, способствует эмоциональному раскрепощению коллектива.

Вид деятельности: физическая.

Время проведения: 15-20 минут.

Количество игроков: 15-20 участников.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Описание игры: участники выстраиваются в прямую линию друг за другом, кладут руки на бедра впереди стоящего. Ведущий объясняет, что это дракон. Впереди у дракона голова, а сзади – хвост. Дракон заболел и решил укусить себя за хвост, а хвост, конечно же, этого не хочет. Задание для игры достаточно простое. Ведущему необходимо внимательно следить за проведением игры и контролировать ее, чтобы участники не получили травмы.

«Гусеница»

Цель: коммуникативная игра, развивает физическую сноровку, способствует сближению группы.

Вид деятельности: физическая.

Время проведения: 50-60 минут.

Количество игроков: 16-18 участников.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Описание игры: все участники игры выстраиваются в одну линию друг за другом. Затем нагибаются, кладут руки на талию впереди стоящего (как в игре «Слон»). Задача игры состоит в том, чтобы последний участник (хвост гусеницы), не касаясь земли, переполз в голову гусеницы и занял место впереди стоящего.

Задача ведущего состоит в том, чтобы участники игры не получили травм во время ее проведения.



«Встань с пола»

Цель: коммуникативная игра, развивает физическую сноровку, способствует сближению группы.

Вид деятельности: физическая.

Время проведения: 15-20 минут.

Количество участников: не ограничено, но обязательно парное количество.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Описание игры: все участники игры делятся на пары и выстраиваются попарно. В каждой паре участники поворачиваются спиной друг к другу и присаживаются. Затем при помощи спины и рук партнера участники должны подняться с пола. Ведущий должен следить за правилами безопасности во время проведения игры.

«Массаж»

Цель: коммуникативная игра, развивает физическую сноровку, возможно использование как расслабляющей игры-минутки во время проведения всевозможных серьезных занятий и семинаров.

Вид деятельности: физическая.

Время проведения: 10-15 минут.

Количество игроков: 16-18 участников.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Описание игры: участники становятся в круг по направлению в одну из сторон. Ведущий дает команду положить руки на плечи впереди стоящего и начать делать круговые движения, массируя шейные позвонки. Массаж происходит в движении, то есть участники ходят по кругу. Через некоторое время, по команде ведущего, все делают поворот на 180 градусов и продолжают игру. Теперь тот кто делал массаж становится объектом того, над кем он только что «издевался».

«Танец ЛОБОДА»

Цель: коммуникативная игра, развивает физическую сноровку, возможно использование как расслабляющей игры-минутки во время проведения всевозможных серьезных занятий и семинаров.

Вид деятельности: физическая.

Время проведения: 15-20 минут.

Количество игроков: 16-18 участников.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Описание игры: все участники игры становятся в круг лицом к центру круга. Ведущий спрашивает у игроков: «А вы сегодня руки мыли?». Игроки отвечают: «Нет!». «Тогда возьмемся за руки и споем: «Дружно танцуем мы тра-та-та, тра-та-та, танец веселый наш, танец лобода». Во время песни все делают три шага вправо, а затем три шага влево. Далее ведущий спрашивает:

- Вы сегодня руки мыли?

- Мыли.

- А плечи?

- Плечи забыли.

Танец повторяется снова, но игроки уже берут друг друга за плечи. Ведущий постоянно называет новые и новые части тела: «Ушки, носики, ножки, коленки и т.д.»

«Не дай упасть мячику»

Цель: из цикла «Эротические игры», дает возможность раскрепоститься участникам, развивает их физические данные, дает возможность сплотить коллектив.



Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 10-15 минут.

Необходимое снаряжение: теннисные мячики (их количество в соответствии с количеством играющих команд).

Описание игры: все участники делятся на равное количество (на 2 или 3 команды). Команды выстраиваются друг за другом (желательно чередуя девушек и юношей). Капитаны команд, стоящие впереди, получают по мячику, которые они прижимают подбородком к груди. По команде ведущего они должны передать этот мячик следующему игроку без помощи рук так, чтобы он не упал на землю. Для того, чтобы не проиграть, участники должны тесно прижиматься друг к другу. В случае, если мячик падает, игра начинается с того игрока, у которого он выпал.

«Не дай мячику укатиться»

Цель: из цикла «Эротические игры», дает возможность раскрепоститься участникам.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 10-15 минут.

Необходимое снаряжение: теннисные мячики (их количество в соответствии с количеством играющих команд).

Описание игры: все участники делятся на равное количество (по желанию ведущего на 2 или 3 команды). Команды выстраиваются друг за другом (желательно чередуя девушек и юношей). Капитаны команд, стоящие впереди, ложатся на спину и получают по мячику, которые они кладут себе на живот. По команде ведущего на них сверху (лицом к лицу) ложится второй участник так, чтобы прижать мячик своим животом. Задача состоит в том, чтобы, перекатившись на второго участника, не дать мячику выкатиться. Выигрывает та команда, у которой мячик быстрее доходит до последнего игрока.

Обычно игрокам дается возможность потренироваться перед основной игрой.

«Не урони палку»

Цель: из цикла «Эротические игры», дает возможность раскрепоститься участникам, развивает их физические данные, дает возможность сплотить коллектив.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 10-15 минут.

Необходимое снаряжение: деревянные палки длиной 50-60 см (лучше отшлифованные, их количество в соответствии с количеством играющих команд).

Описание игры: Все участники делятся на равное количество (по желанию ведущего на 2 или 3 команды). Команды выстраиваются друг за другом.

Капитаны команд, стоящие впереди, получают палку, которую они крепко зажимают между ног как можно выше. По команде ведущего они передают эту палку следующему игроку без помощи рук. Если палка выпадает, то игра начинается с того места, где она выпала. Выигрывает та команда, у которой последний игрок быстрее принесет палку ведущему. Обычно участникам игры дается возможность потренироваться перед основной игрой.



«Передай карту»

Цель: из цикла «Эротические игры», дает возможность раскрепоститься участникам, развивает их физические данные, дает возможность сплотить коллектив.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 10-15 минут.

Необходимое снаряжение: игральные карты (их количество в соответствии с количеством играющих команд).

Описание игры: все участники делятся на равное количество (по желанию ведущего на 2 или 3 команды). Команды выстраиваются друг за другом (желательно чередуя девушек и юношей). Капитаны команд, стоящие впереди, получают по одной игровой карте, которую они плашмя кладут себе на рот, немного втягивая в себя воздух так, чтобы карта не смогла упасть. Задача игроков передать без помощи рук карту так, чтобы она не упала. Выигрывает та команда, у которой последний игрок быстрее принесет карту ведущему. Обычно участникам игры дается возможность потренироваться перед основной игрой.

«Дикобраз»

Цель: из цикла «Эротические игры», дает возможность раскрепоститься участникам, сплотить коллектив.

Вид деятельности: физическая.

Необходимое снаряжение: четвертинка зефира или кусочек мармелада для каждой команды, зубочистка для каждого игрока.

Количество участников: не ограничено, но одинаковое в каждой команде.

Время проведения: 20-25 минут.

Описание игры: первый игрок втыкает зубочистку в зефир и держит ее в зубах, не роняя меж тем зефира. Нужно передавать от игрока к игроку, втыкая в зефир зубами зубочистки и не используя рук. Зубочистки при этом остаются в зефире, и их количество увеличивается после каждой передачи. Выигрывает та команда, которая финиширует первой. В конце игры зефир будет похож на дикобраза.

«Срез картошки»

Цель: из цикла «Эротические игры», дает возможность раскрепоститься участникам, развивает их физические данные, дает возможность сплотить коллектив.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 10-15 минут.

Необходимое снаряжение: плоский срез картофеля (их количество в соответствии с количеством играющих команд).

Описание игры: все участники делятся на равное количество (по желанию ведущего на 2 или 3 команды). Команды выстраиваются друг за другом (желательно чередуя девушек и юношей).

Капитаны команд, стоящие впереди, получают плоский срез картофеля, который они кладут себе на лоб. По команде ведущего они передают этот срез без помощи рук на лоб следующего игрока. Если срез падает, то игра начинается с того места, где он выпал. Выигрывает та команда, последний игрок которой приносит ведущему этот срез. Обычно участникам игры дается возможность потренироваться.

«Веровочка»

Цель: из цикла «Эротические игры», дает возможность



раскрепоститься участникам, развивает их физические данные, дает возможность сплотить коллектив.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 10-15 минут.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Описание игры: все участники делятся на равное количество (по желанию ведущего на 2 или 3 команды). Команды выстраиваются друг за другом (желательно чередуя девушек и юношей). По команде ведущего участники из своей одежды должны сплести веревку большую, чем у соперников. В ход могут идти любые вещи, надетые на участников игры (шнурки, поясные ремни, брюки, рубашки и т.д.) В этой игре тренировка запрещена, потому что игра теряет свой смысл.

«Веревочка» (вариант)

Цель: из цикла «Эротические игры», дает возможность раскрепоститься участникам, развивает их физические данные, дает возможность сплотить коллектив.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 10-15 минут.

Необходимое снаряжение: контрольный жезл (может быть обыкновенная палка) вкопанный в землю на определенном расстоянии от команды (количество жезлов зависит от количества команд).

Описание игры: все участники делятся на равное количество (по желанию ведущего на 2 или 3 команды). Команды выстраиваются друг за другом (желательно чередуя девушек и юношей).

По команде ведущего участники из своей одежды должны сплести веревку, чтобы один конец находился на контрольной линии, а другим концом она доставала до контрольного жезла. В ход могут идти любые вещи, надетые на участников игры (шнурки, поясные ремни, брюки, рубашки и т.д.) Выигравшей считается та команда, которая это сделает быстрее.

«Прищепочка»

Цель: из цикла «Эротические игры», дает возможность раскрепоститься участникам, развивает их физические данные, дает возможность сплотить коллектив.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 10-15 минут.

Необходимое снаряжение: бельевые прищепки (их количество определяет ведущий), платки для завязывания глаз.

Описание игры: все участники делятся на 2 команды. Из каждой команды выбирается по одному участнику, причем если первая команда предоставляет для игры юношу, то вторая команда обязана дать девушку (и наоборот). Во втором туре игры пол предоставленных от команды участников меняется.

Участникам игры завязываются глаза, затем их подводят к своим командам. Задача команды навесить на одежду своего представителя определенное количество прищепок (количество прищепок у команд одинаковое) так, чтобы сопернику их было трудно отыскать. По команде ведущего участников раскручивают и подводят друг к



другу. Их задача состоит в том, чтобы с наименьшими потерями своих прищепок как можно больше снять их с соперника.

«Паутинка»

Цель: дает возможность раскрепоститься участникам, развивает физические данные, дает возможность сплотить коллектив.

Вид деятельности: умственная, физическая.

Количество участников: 20-24 участника.

Время проведения: 30-40 минут.

Необходимое снаряжение: две основы, расположенные на расстоянии 2-3 метра друг от друга (два дерева, футбольные ворота, две прочно стоящие палки), перетянутые в хаотическом порядке веревкой, причем таким образом, чтобы получилась видимость паутины, в которой есть маленькие и большие отверстия. Отверстий должно быть на одну меньше, чем участников в команде.



Описание игры: все игроки делятся на равные команды. Задача игроков – стоя с одной стороны паутины, переместиться на другую при помощи друг друга, не касаясь паутины. В одно отверстие может пролезть только один игрок.

Игра требует огромной внимательности со стороны ведущего. Следует помнить об аккуратности и техники безопасности.

«Статуя любви»

Цель: из цикла «Эротические игры», дает возможность раскрепоститься участникам, развивает физические данные, образное мышление, дает возможность сплотить коллектив

Вид деятельности: умственная, физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: зависит от количества участников, если игроков 15-18 участников, то игра длится 30-35 минут.

Необходимое снаряжение: не требует снаряжения.

Описание игры: из круга участников выбирается первая пара (парень и девушка), они выполняют все распоряжения архитектора (он тоже выбирается из круга участников). Скульптор строит скульптуру любви (позы статуи могут быть самые разнообразные в соответствии с умственным и образным мышлением игроков). В тот момент, когда скульптор заявляет, что статуя готова, он занимает место партнера своего пола (парень меняет парня, девушка девушку). Затем вызывается очередной скульптор, который строит новую скульптуру из уже готовой и в конце концов занимает место в паре. Игра идет до тех пор, пока первый игрок не станет скульптором.

«Яблоко из тазика»

Цель: соревновательная юмористическая игра, позволяет сплотить коллектив, развивает физические возможности учащихся.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 10-15 минут.

Необходимое снаряжение: тазик, 5-6 яблок (если играют несколько команд, то набор снаряжения соответствует количеству команд).



Описание игры: ведущий целит участников на две команды. Каждая команда выстраивается друг за другом. На равных расстояниях от каждой команды ставятся тазики, наполненные водой, в которых плавают 5-6 яблок. По команде ведущего каждый участник команды (по очереди) подбегают к своему тазу и без помощи рук, имея только одну возможность, пробует укусить (достать) яблоко. Выигрывает та команда, у которой яблоки окажутся более надкусанными (достанут все яблоки).

«Ассоциация»

Цель: игра на образное и ассоциативное мышление, рассчитанная на старший школьный возраст, развивает логическое мышление.

Вид деятельности: умственная.

Количество участников: 10-15 участников.

Необходимое снаряжение: не требует использования снаряжения.

Описание игры: ведущий выходит из комнаты (удаляется от группы играющих) для того, чтобы игроки смогли загадать одного участника из круга участников. Когда ведущий возвращается, он задает кругу вопросы (можно один вопрос всему кругу, можно задавать вопрос каждому игроку), например: «С какой кухонной мебелью он у тебя ассоциируется?», «С каким цветком?», «С каким животным?» и т.д. Получив достаточное количество ответов, ведущий делает свой выбор. Если выбор правильный, то угаданный игрок занимает место ведущего, если же ведущий не угадывает с первого раза, то ему предоставляется еще две попытки. Если он и тогда не угадает, то он выполняет одно желание участников игры (прокукарекать под столом, сделать круг почета вокруг чего-либо и т.д.)

«Ассоциация» (вариант)

Цель: игра на образное и ассоциативное мышление, рассчитанная на старший школьный возраст, развивает логическое мышление.

Вид деятельности: умственная.

Количество участников: 4 участника.

Время проведения: не ограничено.

Необходимое снаряжение: не требует использования снаряжения.

Описание игры: участники игры садятся друг напротив друга (крест на крест), чтобы получились две команды по два участника. Члены каждой команды сидят друг напротив друга. Один из игроков задумывает слово, которое шепчет на ухо своему соседу, то есть члену противоположной команды. Теперь это слово знают по одному члену каждой команды. Член команды которому сказали слово, начинает игру. Он должен сказать слово (только не однокоренное слово в именительном падеже без предлога), с которым, по его мнению, у напарника должно ассоциироваться задуманное слово. Если напарник не отгадал задуманное слово, то очередь переходит к игроку, загадавшему слово. Кроме одного своего нового слова, он может использовать уже сказанные слова (опять же не однокоренные слова в именительном падеже, без предлогов), выстраивая тем самым логическую цепочку. Игра проходит до тех пор, пока задуманное слово не будет названным.

Следующим новое слово загадывает игрок, которому в предыдущий раз загадывали.

«Пастух и овцы»

Цель: командная игра на взаимопонимание в коллективе, развивает логическое и образное мышление, чувство товарищества и взаимопомощи.

Вид деятельности: умственная, физическая.

Количество участников: не ограничено.



Время проведения: зависит от количества команд, каждая команда по 20 минут.
Необходимое снаряжение: любые имитаторы препятствий (палки, вкопанные в землю, вещи, брошенные на землю и т.д.), косынки (шарфики) для завязывания глаз.

Описание игры: каждая команда выбирает себе пастуха (может быть капитан команды). Задача пастуха – при помощи условленных с командой звуков, не используя слов, провести каждого «барана», обходя препятствия, до нужного места (обычно провести в ворота). Перед началом игры стадо со своим пастухом отходит в сторону на 7-8 минут, чтобы договориться о значении подаваемых сигналов.

«Вернись трезвым»

Цель: командная игра на скорость и пространственное ориентирование, развивает ловкость, выносливость вестибулярного аппарата, чувство товарищества.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 20-30 минут.

Необходимое снаряжение: две палки небольшого размера, достигающие в длину около 1,5 метра, вкопанные в землю на одинаковом расстоянии от стартовой черты.

Описание игры: ведущий делит участников на две команды. Все выстраиваются в две колонны лицом к стартовой линии. Задача каждого игрока добежать до палки, положить ладонь на ее конец. К ладони прислонить лоб и сделать 10 оборотов вокруг палки. После этого попытаться добраться до своей команды, чтобы передать эстафету следующему участнику.

Дело в том, что участнику, выполнившему это задание, будет достаточно тяжело ровным шагом вернуться к своей команде.

«Обойди препятствие»

Цель: командное соревнование, направленное на то, чтобы сдружить коллектив, развивает ловкость, зрительную память, ориентирование в пространстве.

Вид деятельности: физическая, умственная.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 20-30 минут.

Необходимое снаряжение: кегли или что-то подобное, имитирующее препятствие, которое легко ставится и легко убирается, платки, чтобы завязать глаза каждому участнику.

Описание игры: ведущий делит участников игры на две команды. Команды выстраиваются в две колонны лицом к стартовой линии. Их задача добежать до определенной точки, оббежать ее и вернуться назад, чтобы передать эстафету следующему. Но на пути каждой команды выстраиваются препятствия в виде кегель, которые участники должны оббегать. Это очень легкое задание, но после первого раза задание усложняется. То же самое выполняется, но с завязанными глазами. После того, когда всем участникам эстафеты завязали глаза, кегли убираются. Со стороны это превосходное зрелище. Повязку участники эстафеты имеют право снять лишь тогда, когда они уже вернулись с этапа.

«Переход»

Цель: командное соревнование, развивает взаимопонимание в коллективе, ловкость, зрительную память.

Вид деятельности: физическая, умственная.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Количество участников: должно быть четным.

Время проведения: 20-30 минут.

Описание игры: участвует 4 команды с равным количеством игроков. Каждая команда встает в один из углов комнаты или игровой площадки прямоугольной или квадратной формы. По сигналу ведущего игроки каждой команды как можно быстрее бегут в противоположной (по диагонали) угол комнаты, оповещая каким способом они будут перемещаться. Первые игроки могут просто перебежать в противоположный угол, но остальным придется придумать что-то особенное, например, бежать задом наперед, или один держит другого за ноги, а тот идет на руках, или друг у друга на спине, или кувыркаясь, прыгая на одной ноге, прыгая на двух или подражая крабу. Представьте, какой получится бедлам, когда все четыре команды сгрудятся в центре комнаты.

«Переход-захват» (вариант)

Цель: командное соревнование, развивает чувство коллективизма, ловкость.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено, но должно быть четным.

Время проведения: 20-30 минут.

Необходимое снаряжение: платок каждому участнику игры.

Описание игры: команды встают по углам, при этом каждый игрок получает платок, который он должен заткнуть себе за пояс. Каждая команда получает свой «домик» в углу и начинается игра тогда, когда каждая команда находится в своих «домиках». По сигналу все бегут в противоположный угол, по дороге стараясь выдернуть платок у игрока противоположной команды. Команда получает очко за каждый добытый платок, а тот, у кого выдернули платок, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останутся игроки только из одной команды.

«Как Ваши дела?»

Цель: вспомнить правила этикета, развивает ловкость, сноровку.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: не ограничено.

Необходимое снаряжение: не требует использования снаряжения.

Описание игры: игроки стоят в кругу лицом к центру. Один из игроков, хозяин, идет по внешней стороне круга, за спинами и выбирает другого игрока (гостя), похлопав его по плечу. Хозяин пожимает руку гостю, называет себя и очень заботливо спрашивает: «Как Ваши дела?». Гость называет свое имя и очень вежливо отвечает на его вопрос: «Прекрасно, благодарю Вас», но хозяин, очевидно, очень плохо слышит, поэтому переспрашивает: «Как Ваши дела?». На что гость опять повторяет свой ответ. Но хозяин не успокаивается и спрашивает вновь. Гость с трудом сдерживая раздражение и отбросив все приличия, громко повторяет свой ответ. Тут начинается действие. Хозяин бежит по кругу в том же направлении, что и в начале, а гость бежит в обратную сторону. Каждому из них надо прийти к месту гостя первыми. Когда их пути пересекутся, они должны остановиться, пожать друг другу руки и трижды повторить свой диалог от начала и до конца. Тот, кто проиграет в гонках, будет хозяином в следующем круге.

«Караоке по-русски»

Цель: развивает артистические способности, помогает раскрепоститься каждому участнику игры.



Вид деятельности: физическая, умственная.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: по усмотрению ведущего.

Необходимое снаряжение: плеер, наушники.

Описание игры: из группы участников выбирается один (по желанию). Он будет эстрадной звездой и будет исполнять песню. Ему включают плеер на самую большую громкость, чтобы он не мог сам слышать свой голос. Исполнители неизбежно будут орать и подвывать как сумасшедшие, а публике нужно будет время, чтобы перестать смеяться между выступлениями «певцов». После концерта можно будет раздать небольшие призы всем, а главный приз вручить самому лучшему по мнению жюри.

«Контакт»

Цель: развивает словарный запас, умение правильно ставить вопросы, выявление интеллектуального лидера.

Вид деятельности: умственная.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: по усмотрению ведущего.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Описание игры: ведущий загадывает слово (имя существительное) и называет играющим первую букву. Их задача – отгадать это слово, задавая вопросы ведущему, косвенно спрашивая о значении задуманного слова. Если ведущий не знает, про какое слово его спрашивают, и находится еще один играющий, который знает это слово и может одновременно со спрашивающим назвать его (в этом случае он говорит «контакт»), то ведущий говорит вторую букву своего слова. Так до тех пор, пока слово не будет угадано. Например: загадано слово на букву «Д». Ведущего спрашивают: «Это не то, что немецкое и летает?» Ведущий: «Это не дирижабль». «Это не то, что идет на изготовление дверей?» «Это не дерево». «Это не руководитель хора?». Ведущий: «Не знаю такого слова». Играющие вдвоем: «Дирижер». Ведущий: «Вторая буква Е». И так далее.

«Мигалки» (вариант 1)

Цель: развивает внимание, ловкость, реакцию.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 30-40 минут.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Описание игры: играющие становятся в затылок попарно, в одиночестве остается только ведущий. Игроки, стоящие в парах сзади, прячут руки за спину. Их задача: успеть поймать впереди стоящего партнера, который откликаясь на подмигивание ведущего, пытается к нему перебежать. Игрок, упустивший своего партнера, становится ведущим. Перебежавший игрок становится в паре вторым.

«Мигалки» (вариант 2)

Цель: развивает внимание, ловкость, реакцию.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено, но должно быть четным.

Время проведения: 30-40 минут.

Необходимое снаряжение: стулья.

Описание игры: стулья ставятся в круг, на них садятся девушки, а парни становятся



за спинками стульев, руки опускают вдоль своего тела. Стульев и ребят на одного больше, чем девушек. Парень, который стоит за пустующим стулом, должен моргнуть одной из девушек, чтобы она смогла перебежать на пустующий стул. Парень, который стоит за спиной этой девушки, должен ее задержать. Девушка считается убежавшей, если она встала в полный рост. Следующим начинает водить тот, который стоит за пустующим стулом.

«Пестрая лента»

Цель: развивает физические способности, ловкость, быстроту реакции.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения; 30-40 минут.

Необходимое снаряжение для каждой команды: стол, одноцветные ленточки на скотче (у каждой команды ленточки своего цвета), мел.

Описание игры: в разных сторонах друг от друга находятся столы каждой команды, вокруг которых по земле чертится круг – это зона безопасности каждой команды, в ней находится можно не более 10 сек. На столах лежат ленточки по 2 штуки на каждого игрока. Задача состоит в том, чтобы забежав в свою зону и взяв одну ленточку, выбежать из нее, чтобы наклеить эту ленточку на тело противника. Отдирать наклеенную ленту нельзя. Выигрывает та команда, у которой наклеплено меньше всего ленточек.

«Поймай и не облейся»

Цель: развивает ловкость, меткость, скорость.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 40-50 минут.

Необходимое снаряжение: воздушные шарики, наполненные водой.

Описание игры: один из игроков подбрасывает вверх наполненный водой шарик и кричит имя другого игрока. Игрок, чье имя назвали, должен поймать шарик. Если он успел и шарик не лопнул, то этот игрок получает право кинуть шарик в того, кто выкрикнул его имя, а затем бросает другой шарик вверх и выкрикивает имя следующего игрока. Если шарик лопнул при попытке поймать его, тогда игрок обольется. А если игрок не будет пытаться ловить шарик – облейте его сами.

«Постучи рукой»

Цель: развивает чувство товарищества, ловкость.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: не ограничено.

Необходимое снаряжение: стулья или что-либо их заменяющее.

Описание игры: участники рассаживаются на стулья, которые расставлены по кругу. Руки свои они кладут на колени своих соседей (правую руку на колено правого соседа, левую – на колено левого соседа). Один из игроков начинает игру, стукнув рукой по колену. «Стук» обходит игроков по часовой стрелке (в том порядке, как лежат руки, а не сидят играющие). Любая рука, заколебавшаяся, стукнувшая не в свою очередь или вообще не стукнувшая вовремя, убирается. Игра продолжается до тех пор, пока не останутся руки одного или двух участников.

«Шарик лопнул»

Цель: развивает ловкость, смекалку, чувство товарищества.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено, но должно быть четным.

Время проведения: 15-20 минут.

Необходимое снаряжение: надутый воздушный шарик, нитки.

Описание игры: все участники делятся на пары: парень + девушка. Девушке на лодыжку левой ноги ниткой привязывается воздушный шарик. Задача пары не дать другой паре лопнуть свой шарик. Выигрывает та пара, у которой воздушный шарик остается целым.

«Домбайский бокс»

Цель: развивает ловкость, физическую сноровку, быстроту реакции.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено, но обязательно должно быть четным.

Время проведения: 10-15 минут для каждой пары.

Необходимое снаряжение: повязка на глаза, свисток (или колокольчик), мешок (или чехол от туристской палатки), набитый одеждой, веревки, чтобы натянуть боксерский ринг.

Описание игры: на ринге двое участников, у одного завязаны глаза, а в руках мешок, набитый тряпками, у другого глаза открыты, а в руках свисток. По сигналу ведущего участник со свистком начинает в него дуть и убегать по рингу от соперника. А задача соперника на слух определить месторасположение второго участника и настигнуть, ударив мешком. Ведущий считает количество попаданий и через определенное время останавливает игру, чтобы участники могли поменяться ролями.



«Домбайский футбол»

Цель: развивает чувство товарищества, взаимопонимание в коллективе, ловкость, чувство локтя товарища.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: две команды с одинаковым количеством участников.

Время проведения: два тайма по 15 минут с перерывом в 10 минут.

Необходимое снаряжение: футбольный мяч, куски веревки для завязывания ног.

Описание игры: участие принимают две команды с одинаковым количеством игроков. Играют по правилам футбола, но с единственным отличием: у всей команды связаны ноги. Все участники выстроены в линию и связаны так, что левая нога первого участника связана с правой ноги второго, у второго уже связаны две ноги и так до последнего участника. Ведущему необходимо проверить перед началом игры, чтобы во время футбола веревка не натерла ноги участникам.

«Вертолет»

Цель: командная эстафета, развивает чувство товарищества, взаимопонимание, ловкость.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: две команды с равным количеством участников (по 8-10 участников)

Время проведения: 15-20 минут.

Необходимое снаряжение: деревянная лестница, куски веревки для завязывания рук.

Описание игры: игра проводится в лесу, в котором довольно-таки близко растут деревья. Одна команда привязывается к лестнице за руки. Ведущий сообщает

маршрут движения, после чего звучит сигнал – и команда отправляется в путь. Судьи следят за качеством и имеют право добавлять штрафные очки. После финиша первой команды тоже самое предстоит выполнить и второй. По времени и штрафным очкам определяется победитель.

«Бумажная погоня»

Цель: развивает смекалку, сообразительность, ловкость.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено, но равное в каждой команде.

Время проведения: 20-25 минут.

Необходимое снаряжение: каждой команде необходимо по 2 листа бумаги А-4 (или 2 листа газеты).

Описание игры: каждая команда получает по 2 листа бумаги (или 2 листа газеты). Каждый игрок по очереди должен пройти дистанцию, только наступая на эти листы. Он встает на лист, лежащий перед ним, затем поворачивается, поднимает лист позади себя, кладет перед собой, становится на него, поворачивается, поднимает лист позади себя, кладет перед собой, ступает на него, и так до конца.

«Наполни бутылку»

Цель: развивает ловкость, меткость, спокойствие, раскрепощает коллектив.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено, но равное в каждой команде.

Время проведения: 20-25 минут.

Необходимое снаряжение: пластиковая двухлитровая бутылка со срезанным узким горлышком и тазик с водой для каждой команды, ложка для каждого игрока.

Описание игры: Игра проводится в летнее время, можно использовать как пляжную игру. От каждой команды выбирается один представитель, которые на одинаковом расстоянии от команды ложатся на спину, а на лоб себе ставят пустые бутылки. Задача команды по очереди при помощи ложек перенести воду из своего тазика и набрать полную бутылку воды.

«Удержи-ка меня»

Цель: раскрепостить игроков, развивать взаимовыручку, доверие друг к другу, расширить знания о животных.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено, но не меньше 10-12.

Время проведения: 10-15 минут.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Описание игры: все игроки встают в круг и руки кладут на плечи соседям справа и слева. Ведущий объясняет, что сейчас он будет подзывать каждого игрока к себе и на ухо шептать название животного. После того, как все побывали у ведущего, игроки снова становятся в круг. Сейчас наступает самый ответственный момент. Ведущий сейчас будет говорить название животного, а тот, кому это название прошептали на ухо, должен подтянуть под себя ноги, а соседи должны успеть его удержать. Но дело в том, что все игроки получили одно и то же название животного, поэтому услышав слово, например, «Бегемотик», все игроки поджимают ноги и...

«Эко-паутинка»

Цель: эко-игра, дающая возможность показать участникам зависимость различных биологических структур друг от друга и их влияние друг на друга.



Вид деятельности: умственная.

Необходимое снаряжение: клубок ниток.

Количество участников: 10-12 участников.

Время проведения: 15-20 минут.

Описание игры: все участники игры становятся в круг. У ведущего в руках клубок ниток. Он начинает игру и говорит первое слово, например: «Земля». Оставляя себе кончик нитки в руках, он кидает сам клубок любому игроку, тот в ответ говорит: «Дерево» (так как оно растет на земле) и кидает клубок следующему игроку, не забыв оставить у себя в руке нитку. Все следующие участники друг другу передают клубок, называя следующие производные от земли: дерево, трава, (на дереве) белочка, орехи (у белочки), семена (из орехов) и т.д. После того, как высказался последний игрок, ведущий акцентирует внимание участников на паутинку, которая образовалась в центре круга и предлагает подумать, что будет с придуманной нами историей, если какая-то связь нарушится.

«Психушка»

Цель: коммуникативная игра, помогает раскрепостить участников, сплотить их, развивает сообразительность, взаимопонимание в группе.

Вид деятельности: умственная.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Количество участников: не меньше 12-14 участников.

Время проведения: 20-30 минут.

Описание игры: перед игрой все участники делятся на две группы: больные и врачи, причем количество врачей зависит от общего количества играющих. Если участников игры 20 участников, то врачей может быть до 5 участников. Все врачи вместе с ведущим идут на планерку. Ведущий объясняет врачам правила игры: «Все больные болеют одной и той же болезнью. Вам надо установить диагноз, то есть просто определить. Если диагноз определен неверно, то врачи занимают место рядом с больными. А диагноз следует определять при помощи вопросов, которые врачи задают больным строго по кругу, а больные обязательно честно (это главное правило) отвечают». Немного другой инструктаж ждет больных. Ведущий предлагает больным сделать небольшую хитрость, то есть, отвечать надо на вопросы честно – это никто не обсуждает, но возможно сменить очередность ответов на вопросы. Когда первому больному зададут вопрос, то отвечать честно на него будет, например, третий участников по кругу, когда до него дойдет очередь, на вопрос второму больному в свою очередь будет отвечать четвертый, третьего- пятый и т.д. Поставить диагноз достаточно трудно, но это проще сделать, когда вопросы задаются быстро.



«Гонки на столе»

Цель: развивает воображение, дает возможность игрокам почувствовать себя настоящими водителями спортивных машин.

Вид деятельности: физическая и умственная.

Необходимое снаряжение: бумага формат А-4, фломастеры, столы.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 40-50 минут.

Описание игры: игроки получают бумагу и фломастеры. Им предлагают включить воображение и нарисовать гоночный автомобиль своей мечты. Машина должна быть



практически плоской, как бы вид с высоты птичьего полета. Машине дают номер и имя. Очень важно, чтобы перед и задняя часть машины отличались. После этого начинаются соревнования. Одновременно соревнуются по одному представителю от каждой команды. На столе обозначаются старт и финиш. Владельцы «машин» несильно дуют на заднюю часть машины, чтобы она плавно шла по столу. Дисквалифицируются те машины, которые упали со стола или начали крутиться на одном месте. Можно устраивать гонки на время или между собой.

«Вытяни»

Цель: позволяет, проявив свои физические возможности, сплотить коллектив или же разрядить обстановку, отдохнуть.

Вид деятельности: физическая.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 10-15 минут.

Описание игры: все участники мужского пола становятся в круг как можно теснее и обхватывают друг друга руками. Участники всеми возможными способами пытаются вытянуть участников из круга, последние же пытаются устоять. Побеждает последний участник, устоявший в круге. Участники не должны отталкивать участниц – только держаться друг за друга и пытаться устоять.

«Кладоискатели»

Цель: учит ориентироваться в природе, учить понимать ее и не бояться окружающего мира.

Вид деятельности: умственная и физическая.

Необходимое снаряжение: сладкий клад (набор сладостей, упакованный в полиэтиленовый пакет), маршрутные листы для каждой команды, план местности.

Количество участников: не ограничено, в каждой команде по 10-15 игроков.

Время проведения: 1,5-2 часа.

Описание игры: эта игра требует большой подготовки. Суть игры заключается в том, чтобы участники нашли клад, который закопали «бандиты». Чтобы до него добраться, они должны посетить «заветное место» (каждая команда свое). В этом «заветном месте» их ждет новое сообщение о том, к какому «заветному месту» им необходимо отправиться сейчас. Эти места участники должны приблизительно знать, они не должны быть для них новыми.



«Дождь»

Цель: зко-игра – имитация шума дождя, развивает воображение, внимание, быстроту реакции.

Вид деятельности: умственная, физическая.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Количество участников: 7-15 участников.

Время проведения: 5-7 минут.

Описание игры: все садятся в круг лицом к центру, закрывают глаза и замирают на миг, чтобы успокоиться и слышать звук, который придет от соседа справа. Все сидят с закрытыми глазами в полной тишине до тех пор, пока ведущий не начнет тереть свои ладони одна об другую. К ведущему присоединяется сосед слева, потом еще один участник слева, и так до конца круга, и тогда все услышат шум морозящего дождя. Когда ведущий услышит шум от соседа справа, он начинает щелкать

пальцами. Один за другим все заменяют шум моросящего дождя на щелканье пальцами, и мелкий дождик превращается в непрерывный стук капель. Дальше все вслед за ведущим переключаются на хлопанье в ладоши – дождь усиливается. Когда ведущий начинает хлопать себя по бедрам, наш сильный дождь переходит в ливень. А когда в следующем круге все топают ногами, небеса разверзаются и грохочет гром. А теперь все действия повторяются, но в обратном порядке по той же схеме до тех пор, пока не восстановится тишина. А теперь все пробуют открыть глаза – быть может сейчас выглянет солнышко?

«Куча-мала»

Цель: может быть использована в разряде «Эротических игр», позволяет раскрепоститься всем участникам.

Вид деятельности: физическая.

Необходимое снаряжение: стул для каждого участника.

Количество участников: 7-10 участников.

Время проведения: 15-20 минут.

Описание игры: все играющие садятся на стулья в круг. Ведущий задает вопросы, на которые могут быть ответы «Да» или «Нет». Например, «Вы родились в Омске?» или «У Вас есть сестра?». Те, кто отвечает «Да», пересаживаются на один стул вправо, кто отвечает «Нет» – остаются на месте. Если стул справа занят, нужно сесть на колени сидящего. Вопросы можно задавать до тех пор, пока все не окажутся на одном стуле.

«Проявление снимков»

Цель: развивает артистические способности, память, позволяет быть более сдруженному коллективу.

Вид деятельности: умственная, физическая.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Количество участников: не ограничено, но приблизительно равное количество в каждой команде.

Время проведения: не ограничено.

Описание игры: заранее подготовив «позу», группа «фотографируется». Другая группа, которая может «проявить» снимок, то есть правильно повторить их позу, получает балл. Если никто правильно не «проявит» снимка, балл получает позирующая группа. После того, как несколько групп «сфотографировались», подсчитывают очки. Выигрывает та команда, у которой больше баллов.

«Кошечка»

Цель: в зависимости от сюжета и настроения играющих может быть эротической, раскрепощает коллектив.

Вид деятельности: физическая.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 40-50 минут.

Описание игры: участники садятся в круг, лицом в центр. Ведущий (кошечка) должен подползти на четвереньках к любому из участников и при помощи мимики и всевозможных жестов вызвать улыбку или смех у играющих. Игрок, на которого обратила внимание кошечка, должен без единой улыбки или даже ее подобия погладить кошечку по голове и произнести три раза фразу: «Моя маленькая бедненькая кошечка». Если при этом игрок засмеялся или улыбнулся, то он становится «кошечкой» Игра продолжается по той же схеме.

«Арабы и римляне»

Цель: командная игра, воспитание взаимовыручки и ответственности каждого за результат.

Вид деятельности: физическая.

Необходимое снаряжение: номерки от 1 до 10 для каждой команды (в зависимости от количества игроков в ней).

Количество участников: не ограничено, но равное в каждой команде.

Время проведения: до 2 часов.

Описание игры: все участники делятся на две команды. Каждому игроку выдается номерок. Цель игры заключается в том, чтобы взять в плен как можно больше игроков противоположной команды. Но есть одно условие – каждый игрок может взять в плен только того противника, у которого номер меньше или равен его номеру, а номерки спрятаны и предъявляются только при аресте. Если же номерок противника больше, его приходится отпустить и быстро убежать, так как он, в свою очередь, может взять в плен своего «захватчика». Игра заканчивается, когда одна команда полностью пленит другую.

«Центрифуга»

Цель: игра на доверие, развивает взаимопонимание и доверие друг к другу у участников.

Вид деятельности: физическая.

Необходимое снаряжение: не требует особого снаряжения.

Количество участников: 8-10 человек.

Время проведения: не ограничено.

Описание игры: все игроки становятся в круг лицом к центру настолько близко, чтобы не было между ними просвета. Один из участников стоит в центре круга, скрестив руки на груди и закрыв глаза. Все остальные начинают передавать друг другу, мягко отталкивая его в противоположную сторону. Задача игроков заключается в том, чтобы мягко принять участника, стоящего в центре, и так же мягко его оттолкнуть дальше.

«Свободное падение» (вариант игры «Центрифуга»)

Цель: игра на доверие, развивает взаимопонимание и доверие друг к другу у участников.

Вид деятельности: физическая.

Необходимое снаряжение: стол (или подобная возвышенность на высоту около 1 метра).

Количество участников: 13-15 человек.

Время проведения: 20-30 минут.

Описание игры: все участники, кроме одного, разбиваются на пары и выстраиваются в две колонны, стоя лицом к столу, затем они поворачиваются лицом друг к другу попарно и соединяют руки в замок. Оставшийся игрок становится на край стола, спиной к участникам, скрестив руки на груди и закрыв глаза. По команде ведущего он плашмя падает на спину. Задача игроков, стоящих у стола, не упустить падающего, а плавно опустить на землю. По желанию каждый участник может испытать себя и своих друзей.

«Воздушный шар»

Цель: командная, развитие логики, ораторского искусства, способности выбирать приоритеты и отстаивать свою



точку зрения.

Вид деятельности: *умственная.*

Необходимое снаряжение: *бумага, ручки или фломастеры.*

Количество участников: *не ограничено.*

Время проведения: *до 2 часов.*

Описание игры: Все участники делятся на равные команды от 5 до 9 человек в каждой. Ведущий дает задание. Каждая команда должна написать 10 проблем по теме, выбранной ведущим (экология, демократия, права детей и т.д.). Время на написание проблем -10-15 минут. Каждая команда зачитывает список написанных проблем. Затем ведущий рассказывает о том, что где-то в далекой-далекой стране живет волшебник, который может решить все эти проблемы. Но он о них не знает. Добраться к волшебнику можно только на воздушном шаре. Каждая команда получает шар, все члены команды садятся в корзину шара и грузят в нее мешки с проблемами (1 мешок- 1 проблема). Во время полета каждую команду подстерегают всевозможные неприятности (испортилась горелка шара, попали в циклон, птицы поклевали обшивку и т.д.). При каждой неприятности команда в короткий срок должна решить – какую из проблем они смогут решить сами, без помощи волшебника, какая из них не является самой важной. После того, как проблема будет выброшена, шар может двигаться дальше. Команды должны не просто выбросить проблему, но и обосновать свой выбор. Время на принятие решения минимально – до 2 минут. В конце игры у каждой из команд остается по 1-2 проблеме, которые, по их мнению, являются действительно самыми важными. Ведущий должен следить за тем, чтобы мнение всех игроков команды учитывалось при принятии решения. После игры можно провести обсуждение хода игры и ее результатов.

«Пересадка сердца»

Цель: *командная игра, развивает логическое мышление, ораторское искусство, пополняет словарный запас, воспитывает чувство сопричастности и участия.*

Вид деятельности: *умственная.*

Необходимое снаряжение: *бумага для записей, ручки или фломастеры, распечатка условий игры.*

Количество участников: *не ограничено.*

Время проведения: *до 2 часов.*

Описание игры: Все участники делятся на команды по 7-9 человек в каждой. Количество участников игры в каждой команде может меняться в зависимости от общего количества игроков, в связи с тем, что команд должно быть не меньше трех. Каждой команде ведущий выдает список пациентов (список у всех команд одинаковый), которым требуется срочная операция по пересадке сердца. Проблема в том, что донорское сердце одно. Каждая из команд выбирает одного пациента, которому операция, по их мнению, необходима больше всего. Список состоит из пяти пациентов, разных по социальному статусу, значимости для страны и общества (например: премьер-министр, Нобелевский лауреат, простой рабочий, олимпийский чемпион, многодетная мать и т.д.) Команды должны прийти к консенсусу в выборе пациента и аргументировать свой выбор. Главное условие – остальные пациенты умрут. Время на обсуждение – 30-40 минут. Правильного решения эта проблема не имеет. Любая человеческая жизнь бесценна. После игры можно провести обсуждение хода игры и ее результатов.

«Спящая красавица»

Цель; *эротическая игра, позволяет раскрепоститься участникам после тяжелой программы, вырабатывает внимание и реакцию.*

Вид деятельности: физическая.

Необходимое снаряжение: не требуется.

Время проведения: световой день.

Количество участников: не ограничено.

Описание игры: с утра ведущий объявляет игру. Каждый из участников имеет право один раз за время проведения игры объявить всем: «Спящая красавица». После этого все, кто это услышал, должны замереть и не двигаться до тех пор, пока кто-то, кто не играет или не слышал, не подойдет и не поцелует. Тот, кого уже «расколдовали», имеет право принять участие в дальнейшем расколдовывании всех остальных. Заколдованные участники могут звать на помощь всех и просить, чтобы их поцеловали.

«Твое любимое блюдо»

Цель: развивает память, логическое мышление, внимание.

Вид деятельности: умственная.

Количество участников: 12-14 участников.

Время проведения: не ограничено.

Необходимое снаряжение: стулья (подстилки, каре-маты и т.д. – то, на чем можно сидеть).

Описание игры: Два или три гурмана из числа участников выходят за дверь или отходят на расстояние. Ведущий договаривается с группой, что на все блюда которые будут называться как любимые блюда каждого из гурманов группа дружно будет отвечать отрицательно. Только после «кодового» слова, например, «Клубника со сливками» или «хлеб с маслом» будет названо действительно любимое блюдо гурмана. Так как таких блюд всего три игра идет быстро. Гурман должен угадать как группа узнала от ведущего его любимое блюдо. В противном случае гурману придется признать необыкновенные способности ведущего передавать мысли на расстоянии.

«Счет Чингисхана»

Цель: развивает логическое мышление, внимание.

Вид деятельности: умственная.

Количество участников: 12-14 участников.

Время проведения: не ограничено.

Необходимое снаряжение: стулья (подстилки, каре-маты и т.д. – то, на чем можно сидеть), карандаши или одинаковой длины палочки.

Описание игры: Ведущий рассказывает участникам о Чингисхане, его победах, огромном количестве воинов и неисчислимых богатствах. Именно для того чтобы пересчитать всех своих воинов Чингисхан придумал новый вид счета. Это были цифры от одного до десяти. Ведущий предлагает участникам отгадать какое число из карандашей или палочек он составляет. Каждый раз на столе или на земле около сложенных чисел расположены руки ведущего которые на пальцах показывают какое-либо число (по числу несогнутых пальцев). Выигрывает тот участник, который первый поймет как показываются числа.

«А как это у Вас»

Цель: развивает память, логическое мышление, внимание, во взрослой аудитории относится к категории эротических игр.

Вид деятельности: умственная.

Количество участников: 12-14 участников.

Время проведения: не ограничено.

Необходимое снаряжение: стулья (подстилки, каре-маты и т.д. – то, на чем можно сидеть).

Описание игры: Один из игроков выходит, а остальные загадывают какую-либо видимую часть тела. Нет необходимости ее демонстрировать (например: рука, ладонь, ухо, нога, ступня, ухо, нос, губы, веки и т.д.). Главная сложность заключается в том, чтобы говорить о задуманной части тела в среднем роде единственного числа. Тот участник, который выходил должен по ответам на один единственный вопрос (зато каждому из участников) : «А как это у Вас», угадать о какой части тела идет речь. Следующим «угадайкой» становится тот участник по ответу которого предыдущий «угадайка» решил задачу.

«Рам-Цам-Цам»

Цель: развивает память, внимание, расслабляет участников и веселит группу.

Вид деятельности: умственная, физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 15-20 мин.

Необходимое снаряжение: не требуется.

Описание игры: Все участники становятся в круг. Необходимо запомнить и всем вместе повторять

следующие слова: «Рам-цям-цям (2 раза), Гули, гули, гули, гули. Рам-цям-цям. Уа-уа. Гули-гули-гули-гули. Рам-цям-цям.» Теперь с группой нужно разучить некоторые движения. На фразе «Рам-цям-цям надо похлопать руками по коленям. При словах «Гули-гули-гули-гули» почесать одной рукой голову а другой подбородок, а во время возгласа «Уа-уа» сделать движение из зарядки: руки вперед и к груди. Когда все участники смогут произносить слова производить все движения правильно, усложните задачу – теперь стучать по коленям надо соседа справа, а чесать голову и подбородок у соседа слева. На следующем круге поменять направление движений – сначала сосед слева, потом сосед справа. Ускоряйте темп речи и движений. Получается замечательная неразбериха.

«Муха»

Цель: развивает память, концентрирует внимание, способствует «пробуждению» участников.

Вид деятельности: умственная.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 10-15 мин.

Необходимое снаряжение: не требуется.

Описание игры: Участники должны мысленно представить себе поле три на три как для игры в крестики-нолики. В центральной клетке сидит муха. Муха начинает двигаться по команде одного из участников, а остальные должны мысленно следить за мухой. Муха может двигаться вправо, влево, вверх и вниз, но только не в обратном направлении к только что сказанному. Каждый участник делает ход передвигая муху по клеткам. Нельзя выгнать муху за пределы квадрата. Для облегчения игры можно хлопать в ладоши когда муха попадает в среднюю клетку.

«Космическая скорость»

Цель: командная игра, развивает логическое мышление, учит находить быстрые решения, способствует «пробуждению» участников.

Вид деятельности: умственная, физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: до 60 мин.

Необходимое снаряжение: теннисные мячи для каждой команды игроков.

Описание игры: Все участники становятся в круг. Теннисный мячик перебрасывается по диагонали от одного к другому игроку так, чтобы мячик побывал у всех участников в руках только по одному разу. Если игра проводится в первые дни можно для лучшего знакомства и запоминания имен называть имя участника которому перебрасывается мяч. Когда полный круг пройден ведущий просит повторить передачу мяча в той же последовательности увеличивая скорость. Когда группа справится с этим заданием, ведущий просит подумать и решить можно ли сделать тоже самое за более короткий срок, еще быстрее, просто за 2 секунды. За 5-10 минут участники должны решить эту задачу. Для ведущего важно наблюдать за ходом обсуждения и принятия решения. В зависимости от тематики семинара после игры можно провести обсуждение по различным темам: как принималось решение, кто вел дискуссию, чьи предложения не были услышаны и почему, что послужило критерием выбора того или иного решения, все ли участники были согласны с принятым решением и т.д. Если у Вас более 20 участников их стоит поделить на группы и проводить игру в виде соревнования.

«Настроения»

Цель: развивает фантазию, воображение, снимает напряжение после долгой сидячей работы.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 10-15 мин.

Необходимое снаряжение: не требуется.

Описание игры: Участники ходят по аудитории или площадке. Ведущий просит их почувствовать свое тело, какие его части бодрствуют, какие еще спят, что устало больше, а что меньше. После этого каждый участник должен попробовать выразить свое настроение в походке. (15 сек.) Важно не обращать внимание на других участников группы и проводить все в полном молчании. После этого дается несколько установок на настроения которые должны походкой изобразить участники. Например: усталый обессиленный человек, совершенно счастливый человек, очень пугливый, лунатик во сне, нечистый на руку и т.д. Каждый вид походки лучше не затягивать более 15-20 сек.

«Находка»

Цель: игра на доверие, развивает память, внимание, расслабляет участников, в молодежных группах воспринимается участниками как эротическая.

Вид деятельности: физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 15-20 мин.

Необходимое снаряжение: не требуется.

Описание игры: Участники разбиваются на пары и становятся друг против друга. В течении 1 мин. Каждый должен запомнить все подробности внешнего вида своего напарника так, чтобы можно было найти его даже с закрытыми глазами. После этого ведущий просит участников закрыть глаза и разойтись в разные стороны. Когда группа основательно перемешалась, ведущий просит, не открывая глаз, молча, найти своего партнера. Ищут участники по тем приметам которые запомнили. Пары, которые уже нашли друг друга, могут отойти в сторону, чтобы облегчить оставшимся процесс поиска.

«Аргументы»

Цель: развивает внимание, мобилизует чувства участников и активизирует интеллектуальный и эмоциональный потенциал.

Вид деятельности: умственная.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 15-20 мин.

Необходимое снаряжение: не требуется.

Описание игры: Участники разбиваются на пары и становятся друг напротив друга. Ведущий предлагает парам поспорить друг с другом. Спорить можно о чем угодно. Например: «Что лучше: помидор или тыква», «Какое число важнее: один или шесть». Каждый из игроков отстаивает одно мнение, а его оппонент другое. Каждый должен высказать как можно больше аргументов в поддержку своей точки зрения. Выдвигать аргументы надо по очереди, при этом как можно быстрее и как можно убедительнее.

«Фотопамять»

Цель: развивает память, внимание, тренирует наблюдательность.

Вид деятельности: умственная.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 5-10 мин.

Необходимое снаряжение: не требуется.

Описание игры: Участники стоят в два ряда друг напротив друга. Ведущий предлагает каждому внимательно посмотреть на стоящего напротив. Необходимо постараться запечатлеть в памяти все подробности – сделать мысленную фотографию своего партнера. (1 минута) Затем все участники поворачиваются спиной друг к другу и каждый изменяет что-либо в своей внешности. Меняют все, что угодно – кто-то снимает сережку, передевает кольцо на другой палец, снимает галстук, перестегивает значок, расстегивает или наоборот застегивает пуговицы и т.д. (30 сек.) По команде ведущего участники поворачиваются лицом друг к другу. Задание – догадаться, что именно стоящий напротив партнер изменил в своей внешности.

«Шторм»

Цель: развивает внимание, активизирует умственные способности участников, развивает быстроту реакции.

Вид деятельности: умственная, физическая.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 15-20 мин.

Необходимое снаряжение: теннисные мячи по количеству групп.

Описание игры: Участники разбиваются на малые группы по 5 – 7 человек и образуют малые круги. Каждой группе выдается мяч. Мяч надо будет перебрасывать от одного участника другому (нельзя передавать рядом стоящим). Каждый, кто получает мяч, должен высказать одну идею по вопросу который в начале игры задает ведущий. Игра проводится в быстром темпе. Говорить может только тот, у кого в данный момент находится мяч. Темы и вопросы могут быть самыми различными. Они могут не иметь отношения к теме семинара. Например: «как можно найти друзей», «как узнать чего хочешь», «как стать богатым или здоровым». Каждый полный круг мяча не должен занимать времени больше чем 2-3 минуты. Затем можно сформировать новые группы участников или дать совсем другие вопросы в тех же группах.

«Следствие»

Цель: развивает память, внимание, тренирует наблюдательность.

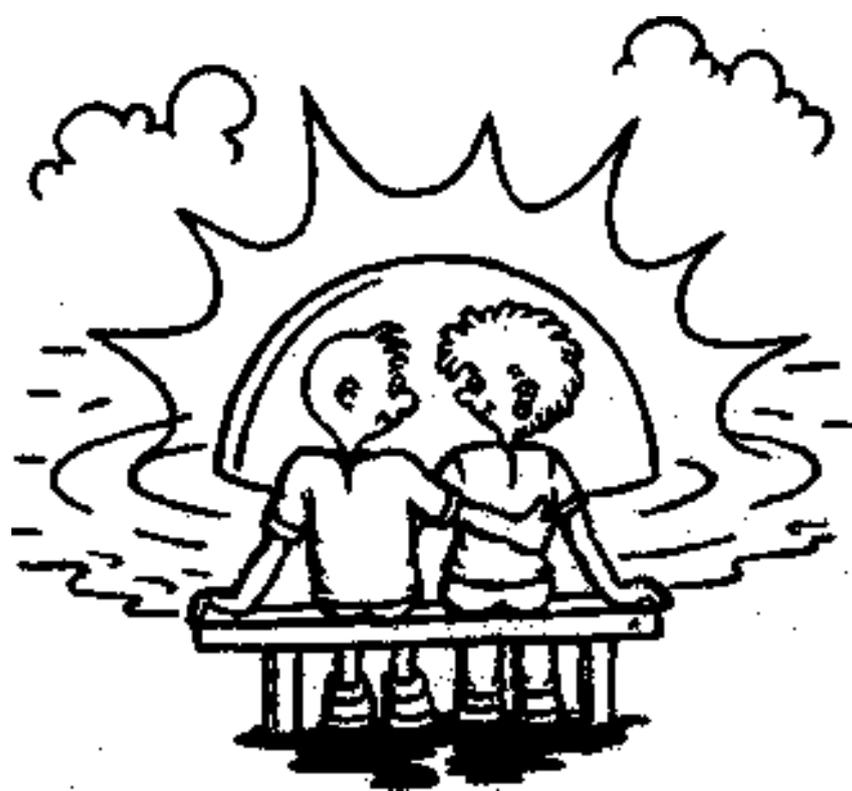
Вид деятельности: умственная.

Количество участников: не ограничено.

Время проведения: 15-20 мин.

Необходимое снаряжение: не требуется.

Описание игры: Два добровольца становятся спиной к группе. Оба они детективы, которые ведут расследование. Все остальные участники – свидетели какой-то ситуации. Ведущий может написать на доске или попросить детективов выйти и тогда сказать группе какую ситуацию будут расследовать детективы. Свидетели дают показания, но не прямо, а косвенно. Например: «я чувствую запах дыма», «становится очень жарко», «люди покидают здание», «кто-то громко кричит» и т. д. Свидетели не могут давать ложных показаний, но и прямых подсказок быть не должно. Каждый из детективов имеет право на три версии. Игра проходит очень быстро, у детективов есть только 3 минуты на то, чтобы разгадать описываемую ситуацию. Участники дают свои показания очень быстро. Затем детективами становятся два других добровольца и ситуация для расследования меняется.



ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ ИЛИ ШПАРГАЛКА НА ВСЕ СЛУЧАИ ЖИЗНИ.

Авторы и составители: Козмина О.А., Кочешев И.А., Хелемский М.Б.

Благотворительный фонд «Муравейник», тел.: (044)566-16-14
E-mail: kissa@carrier.kiev.ua

Печать офсетная. Заказ №579. Тираж 5000.
Отпечатано в типографии «Полиграф».
02002, г. Киев, ул. Марины Расковой, 23.
Тел./факс: 238-20-19