

### **Игра-приветствие «Друг к дружке»**

Ведущий предлагает освоить новые, необычные формы приветствия. Участники делятся на пары. Ведущий называет части тела, которыми нужно очень быстро «поздороваться» друг с другом. По команде «Друг к дружке» участники меняют партнера.

- Правая рука к правой руке!
- Нос к носу!
- Спина к спине!
- И т.д.

### **Игра на повторение имён участников «Рулетка»**

Разделите группу на две команды. Пусть каждая команда образует круг. По команде: "Марш!" оба круга начинают двигаться в разные стороны друг от друга (по часовой стрелке и против неё). Направление движения оговаривается сразу. Приблизительно через 15 сек. Ведущий кричит: "Стоп!" и обе команды должны остановиться. В этот момент два игрока оказываются друг к другу ближе всех. По команде: "Смотри!" эти игроки поворачивают свои головы на 180 градусов. Тот, кто первый назовёт имя своего противника, перетаскивает его в свой круг. Далее игра продолжается по тем же правилам и в том же ритме.

### **Игра – разминка «Поменяйтесь местами те, кто...»**

Участники сидят в кругу, необходимо убрать все дополнительные стулья, в том числе стул Ведущего. Таким образом, стульев должно быть на один меньше, чем участников упражнения.

Ведущий говорит, что сейчас мы немного подвигаемся и разомнемся, как видите, все вы сидите, а Ведущий – сейчас это буду я, потом кто-то из вас – стоит. И он тоже хочет занять стул. Таким образом, чтобы сесть, ему необходимо кого-то поднять.

Ведущий будет говорить фразу: «Я прошу поменяться местами тех, кто...» и называет любой признак. Например: «Я прошу поменяться местами тех, кто в джинсах». Те участники, у кого этот признак есть должны поменяться местами, а Ведущий в это время успеть занять любой освободившийся стул. Все очень просто. Тот кто останется стоять – будет Ведущим.

### **Игры на развитие групповой сплоченности и сотрудничества «Коллективный счет»**

Участники сидят в круге. Задача группы – называть по порядку числа от 1 до числа, равного количеству человек в группе. Условия игры – каждое следующее число не может называть рядом сидящий участник, нельзя называть два числа подряд одному и тому же участнику, нельзя одновременно называть число двум и более участникам. После каждой ошибки, ведущий возобновляет счет.

### **«Помощь»**

Каждый участник получает банковскую резинку, которую необходимо надеть на мизинец и большой палец левой руки так, чтобы резинка была с внешней стороны кисти руки. Участникам необходимо без помощи правой руки снять резинку.

Решение проблемы: попросить о помощи других участников, которые смогут ее снять, не нарушая условий.

### **Игра «Интуиция»**

Проводится в группе. До начала игры выбирается доброволец, незнакомый группе, сверстник ее членов (сложный вариант – сильно отличающийся от них по возрасту, или жизненному опыту, или по другим признакам). Ему предъявляется список из 50-30 утверждений, где он должен выбрать один из двух вариантов ответа, вычеркивая те утверждения, где он не может сделать четкого определенного выбора. Примеры утверждений:

- Я единственный ребенок в семье. / У меня есть братья или сестры.
- Я курю. / Я не курю.
- В школе я больше любил литературу. / В школе я больше любил литературу математику.
- Я больше люблю смотреть комедии. / Я больше люблю смотреть триллеры.
- Мне больше нравится работать с людьми. / Мне больше нравится работать с вещами (бумага, инструменты).
- Я рассказываю анекдоты. / Я не рассказываю анекдоты.
- У меня есть музыкальный слух. / У меня нет музыкального слуха.
- Я верю гороскопам. / Я не верю гороскопам.
- Я могу работать, несмотря на сильный шум. / Сильный шум очень мне мешает.
- Я больше боюсь неудач, критики. / Я больше боюсь змей, крыс, тараканов.
- Я предпочел бы отдыхать у моря. / Я предпочел бы участвовать в походе.
- Я принимаю решения быстро. / Я принимаю решения после долгих размышлений.

Незнакомца представляют группе, и участники игры в течение 5-10 минут задают ему любые вопросы, не касающиеся его биографии, привычек, вкусов и тому подобное. Чем неожиданней вопрос, тем лучше. Например:

– На что люди не любят смотреть?

– Какое наказание можно придумать для тех, кто ездит «зайцем» в транспорте, чтобы отучить их от этого?

Затем участникам игры зачитываются утверждения и предлагается угадать, какой из двух вариантов выбрал незнакомец. После сообщения правильных ответов подсчитывается их количество у каждого участника и определяется победитель. Можно также подсчитать количество правильных угадываний на каждое утверждение. Что угадывалось проще, что – труднее? Были ли ситуации, когда ошибалось большинство? Почему это может быть?

### **Игра – обратная связь «Благодарность»**

Каждому участнику упражнения на спину прикрепляется чистый листок бумаги, на котором все члены группы цветными фломастерами пишут «хозяину» листочка все, что привлекает их в этом человеке, все, за что хочется его поблагодарить.

**Автор-составитель:** педагог-психолог Дома детства и юношества Кировского района г. Екатеринбург Стригулина Екатерина Юрьевна