Игра «Билетики»

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: знакомство и сплочение детей.

Ход игры. Участники встают парами, образуя два круга – внутренний и внешний. Внутренний круг – билетики, внешний - пассажиры. В центре безбилетник – «заяц». По команде ведущего «поехали» круги начинают вращаться в разные стороны. Ведущий кричит: «контролер!»

Билетики на местах, а пассажиры должны найти свою пару, заяц занимает любое место. Пассажир без билетика, занимает место «зайца».

Игра «Тезки»

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: сплочение детей,

Задача: найти ребят с такими же именами, как у тебя, т.е. найти своих тезок.

Ход игры: Те, кто в единственном числе, образуют группу «Винегрет». Тезки стараются найти что-то общее, что характерно для них всех, кроме имени; а также отличительные признаки, по которым ребята могут их различать. «Винегрет» готовит свою рекламу.

Игра «Невербальное знакомство»

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: преодоления барьеров в общении, сплочение детей.

Ход игры. Участникам предлагается, молча и хаотично знакомиться друг с другом: руками с закрытыми глазами; глазами; спинами и т.д.

Возможно при достаточной «разогретости» группы. Также можно попробовать упорядочить процесс с тем, чтобы каждый проконтактировал с каждым.

Игра Разминка «Да-нет»

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: преодоления барьеров в общении, сплочение детей

Ход игры. Ведущий произносит утверждение (например, «Я люблю смотреть футбол»). Все вытягивают руку и, если согласны, поднимают большой палец вверх, если не согласны – вниз. Характер утверждений становится более серьезным (прим. – «Мне иногда бывает одиноко»). Утверждения может произносить любой участник группы. Можно использовать для перехода к работе над серьезными темами.

Игра ‹‹Взаимовыбор››

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: познакомиться и узнать любимые занятия других.

Ход игры. Все играющие разбиваются по парам. В течение одной минуты один рассказывает другому про себя, а в течение другой минуты, по сигналу ведущего, наоборот. Все пары делают это одновременно, не мешая друг другу. После этого все садятся в круг, где по очереди каждая пара рассказывает то, что они узнали друг о друге. Игру можно провести на огоньке знакомств.

Вариант игры: «Голландское представление» - человек, рассказывающий про своего партнера, может вставить в свой рассказ одну какую-нибудь небылицу.

Игра ‹‹Граница››

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: получить как можно больше информации о ребятах.

Ход игры. Чертится (определяется) граница, ведущий предлагает перейти на одну сторону тем, кто объединен каким-то общим признаком. Устанавливаются простые критерии объединения, например, перейти на другую сторону границы можно тем:

кто любит мороженое;

у кого есть дома собака (кошка);

кто любит смотреть мультики и т.д.

В то же время, в ходе игры, вожатый может выяснить:

кто любит петь;

кто любит танцевать;

кому сколько лет;

кто первый раз на слете

и множество другой полезной информации, задавая эти вопросы вперемешку с теми простыми, которые написаны выше.

Игра ‹‹Десять Я››

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: получить как можно больше информации о ребятах.

Ход игры. На листке в столбик пишется буква «Я». Дается определенное время, и каждый участник должен написать 10 качеств, присущих ему. Например: я – честный, я – сильный и т.д. После этого все хаотично ходят, знакомятся и показывают друг другу то, что они написали. В конце можно спросить, кому что запомнилось.

Игра ‹‹Дрозд››

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: познакомиться с ребятами.

Ход игры. Игроки образуют два круга, равные по численности. Внутренний круг – юноши, внешний – девушки. Внутренний круг поворачивается спиной в центр, а внешний – лицом к центру (образуются пары). Далее все вместе произносят следующие слова (при этом также выполняя определенные движения): «Я дрозд и ты дрозд (открытой ладонью показывают на себя и соседа). У меня нос и у тебя нос (прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа). У меня щечки аленькие и у тебя щечки аленькие (прикасаются к своим щечкам и к щечкам соседа). У меня губки сладенькие и у тебя губки сладенькие (прикасаются к своим губам и к губам соседа). Мы с тобой два друга, мы любим, друг друга (обнимаются или пожимают руки, называя при этом свои имена)». После этого внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары. Игра продолжается.

Игра ‹‹Дружба››

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: познакомиться.

Ход игры. Все становятся по трое. Определяются водящий. Он обходят всех, выбирает одного играющего, и встают на их место. Происходит знакомство. Освободившийся игрок становятся водящим, и игра продолжается. Если игроков много, то водящих может быть больше.

Игра ‹‹Из пункта "А" в пункт "Б"››

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: познакомиться.

Ход игры. Цель водящего: сделать определенное количество шагов, пройти расстояние.Цель группы – задержать его (расстояние определяется произвольно, например, от лавочки до лавочки). Ведущий будет стоять на месте до тех пор, пока группа будет задавать ему вопросы (любые, относительно его самого).

Игра ‹‹Имя в центр››

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: познакомиться.

Ход игры. Первый игрок выходит в центр круга, называет свое имя и делает какой-нибудь жест. Все остальные должны после этого также сделать шаг вперед, назвать его имя и как можно точнее повторить его жест. Так по очереди показывают все.

Игра ‹‹Как можно здороваться››

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: познакомиться.

Ход игры. Все ходят хаотично. Водящий говорит, как нужно здороваться и все начинают таким образом здороваться, узнавая, имена друг у друга. Через несколько секунд задание меняется. Здороваться можно: коленками, мизинцами, ушами, спинами и т.д.

Игра «Доверяющее падение»

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: преодоление недоверия и страха, доверительное отношение и поддержка.

Ход игры. Один из участников падает на подставленные руки остальных с более высокой позиции, спиной. Задача группы – его не уронить. Перед падением участник спрашивает: «Страхующие готовы?», на что стоящие внизу отвечают: «Готовы». Затем «падающий» спрашивает ведущего «Падать?», на что ведущий отвечает «Падать». Падение производится с прижатыми к груди скрещенными и сцепленными руками с абсолютно прямым телом.

Ответственность ведущего – обеспечить безопасность участников. Важно жестко следить за соблюдением правил, в противном случае игра прекращается. После проведения обязательно обсудить игру.

Игра «Плот»

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: групповое сплочение, взаимодействие, поиск конструктивных способов решения проблем.

Ход игры. Легенда – после кораблекрушения команда корабля оказалась посреди океана на маленьком плоту. Участникам предлагается большой лист ватмана (газета), на который они должны поместиться, не заступая на пол. Величина листа подбирается в зависимости от величины группы – поместиться должно, быть не очень сложно. На «плоту нужно продержаться 30 секунд. Затем к плоту подплывает «акула» и небольшой кусочек ватмана вырезается (приблизительно 1/8 куска). Задача повторяется. И так до тех пор, пока не останется 1/4 исходного листа ватмана.

Обязательно групповое обсуждение после выполнения упражнения. Выполнение упражнения может быть предложено сразу нескольким группам, что вносит соревновательный элемент в процесс выполнения.

Игра «Два паровозика»

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: сплочение, опыт ответственности и беспомощности, доверия к другим участникам,закрепление знаний о названиях растениях.

Ход игры. Участники разбиваются на команды по 5-6 человек и встают «паровозиком». Голова «паровозика» - «зрячая», все остальные «вагоны» - «слепые». Паровозики двигаются, не задевая друг друга. Ведущий дотрагивается до последнего «вагона», и тот переходит на место «паровоза».

Просторное, безопасное помещение, ведущий следит за безопасностью.

Игра «Слепой паровозик»

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: разрядка, сплочение, опыт ответственности и доверия или недоверия партнеру.

Ход игры. Участники сцепляются в маленькие паровозики по двое или по трое. Тот, кто спереди, закрывает глаза и слушается движений последнего. Тот, кто в середине – нейтрален. Игра происходит молча. Интересно, когда одновременно двигается не меньше 5 паровозиков.

После проведения обязательно обсудить игру

Игра «Парный поединок»

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: телесный контакт, осознание наличия различных стратегий решения поставленной задачи.

Ход игры. Участники разбиваются на пары, пробуют, находясь в разных исходных положениях, сдвинуть друг друга с места. Вариантов может быть много, например:

- правыми (или левыми) боками друг к другу, правые (или левые) ступни касаются друг друга; внешними сторонами, контактируя только плечами; лицом друг к другу, ноги вместе, руки чуть согнуты в локтях, контактируя только ладонями, и т.д. В завершение можно предложить встать спиной друг к другу и удобно устроиться на спине партнера. При высоком уровне групповой агрессии лучше не делать.

Игра ‹‹Коза››

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: познакомиться.

Ход игры. Игроки образуют круг, в центре которого находится водящий. Он выбирает себе пару из круга под слова:

Шел козел по лесу, по лесу, по лесу

Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу.

Далее они начинают выполнять действия под декларирование круга.

Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,

И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем,

И ножками потопаем, потопаем, потопаем

Давай с тобой покружимся, покружимся, покружимся,

И навсегда подружимся, подружимся, подружимся.

Идет знакомство. Пара расходится, и каждый участник выбирает себе новую пару. Игра продолжается, но уже в круге две пары. И так продолжается до тех пор, пока все пары не встанут в круг.

Игра ‹‹Паровозик «Чух - чух››

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: познакомиться.

Ход игры. Водящий подходит к любому из круга и говорит: «Я паровозик «чух – чух», а тебя как зовут?». Игрок называет свое имя и присоединяется к «паровозику», и они «едут» дальше, а все произносят его имя с той же интонацией. Так они «доезжают» до следующего игрока. И все продолжается до тех пор, пока все играющие не «прицепятся» к «паровозику».

Игра должна проходить в быстром и веселом ритме.

Игра ‹‹Снежный ком››

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: познакомиться.

Ход игры. Все становятся в круг. Один называет свое имя. Следующий участник, по часовой стрелке, называет имя первого и свое имя. Третий называет имя первого, затем имя второго и свое имя. Так игра продолжается, пока первый не назовет все имена по кругу.

Игра ‹‹Стенка››

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: познакомиться.

Ход игры. Все делятся на две или три (равные по количеству) команды. Задание: игрок от команды добегает до стенки (или определенного места) и останавливаются. Команда должна хором назвать его имя. После этого он возвращается обратно. После возвращения в команду, бежит следующий игрок. И так вся команда. Побеждает та команда, которая первая справится с заданием.

Для того чтобы игра на знакомство не превратилась в механическую зубрежку, попросите ребят в момент произношения имени смотреть на того человека, имя которого произносится. Также игра станет малоэффективной, если количество участников будет слишком большим.

Игра «Назовись»

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: знакомство и сплочение детей.

Ход игры. Все стоят в кругу. Держат вытянутые руки перед собой. Начинающий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом свое имя. После броска он опускает руки. После того как мяч обойдет всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, но называет и свое имя и его имя (например: я, Марина бросаю Анне).

Игра «Суета сует»

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: познакомиться и узнать любимые занятия других.

Инвентарь: карточки, разделенные на 9-16 клеточек.

Ход игры. Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано свое задание. Чем неожиданней задание, тем лучше. Суть в том, чтобы записать в клеточку имя человека, который любит делать то, что записано в клетке: любит петь, любит петь, рисовать, ходить в поход, держать дома собаку, играть на гитаре.… Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена.

Игра «Дорогою добра»

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: сплочение детей.

Ход игры. Игроки разбиваются на несколько групп (4-5 чел. в группе). Каждой группе раздаются листочки с названиями отрицательных героев различных сказок. За 2-3 минуты группе нужно дать положительную характеристику этому отрицательному герою. Остальные группы должны догадаться о ком идет речь. (Кощей Бессмертный; Баба Яга; Змей Горыныч…)

Игра «Волшебная палочка»

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: сплочение детей.

Ход игры. Все сидят в кругу. В центр круга водящий кладет «волшебную палочку» и объявляет, что при помощи ее можно любого участника игры превратить в кого угодно и во что угодно. Любой участник может встать со своего мест, взять палочку и, коснувшись любого участника, со словами: «Превращаю тебя в ..., потому что...,» превратить его во что угодно. (учитель для себя может отметить, кого превратили во что-то хорошее, а кого во что-то неприятное, а также, кого превратили несколько раз, а кого лишь однажды).

Игра «Глаза в глаза»

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: сплочение детей.

Ход игры. Содержание игры: нужно по кругу передать добрый взгляд друг другу, мысленно желая добра. Затем взяться за руки и мысленно представить человека, сидящего рядом, в ином времени, ином веке. После чего сидящему рядом человеку высказать добрые слова и пожелания. После выполнения задания ответить на следующие вопросы:

1. что было труднее делать – смотреть на человека, общаться с ним жестами, или общаться с ним словесно?

2. можете ли вы представить себе какого-либо ученика на месте своего коллеги?

Игра «Голова дракона»

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: сплочение детей

Ход игры. Играющие, цепляются друг за друга как паровозик. По команде ведущего голова дракона – первый человек – пытается поймать хвост – последнего человека. Тот в свою очередь должен увернуться. Когда последний пойман, он переходит в начало цепочки.

Игра «Лежачая змея»

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: сплочение детей.

Ход игры. (Лучше, чтобы ведущий стоял у начала "змеи", так безопаснее). Соберите большие команды и поставьте их на старт. Задача - образовать "змею", которая протянется по всей комнате (спортивному залу, полю), и опять вернётся обратно. По команде ведущего первый игрок из каждой команды ложится лицом вниз и вытянув руки в сторону старта. Как только первый игрок лёг, подбегает второй, берётся за ступни первого и ложится таким же образом. Когда вся команда легла, составив часть "змеи", первый игрок встаёт, добегает до хвоста змеи и всё начинается сначала. Игра продолжается до тех пор, пока вся команда не вернётся на старт.

Игра «Джунгли»

Место проведения: лес, площадка, спортзал.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: сплочение детей

Инвентарь: повязки 3 цветов.

Ход игры. Игроки делятся на три равные команды, каждая из них имеет свой цвет повязок. Оговаривается территория, на которой будет проходить игра. Ведущий называет, кто за кем гоняется (например: красные за зелёными, зелёные за синими, синие за красными (должно получиться кольцо). Задаёт начальные направления, по которым разбегаются команды. Затем ведущий считает до 20-30 и игра начинается. Игроки одной пытаются догнать и осалить игроков той команды, за которой они назначены, гонятся, и убегают от игроков третьей команды, так как те ловят их. Если “хищник” осалил свою жертву, то жертва отдаёт свою повязку и выбывает из игры. Собранные повязки играющие отдают ведущему, если пробегают мимо него. Ведущий по собранным повязкам подсчитывает количество “живых” игроков в каждой из команд.

1-й вариант: побеждает та команда, которая быстрее переловит все свои “жертвы”

2-й вариант: побеждает та команда, которая останется в живых - это случается, когда у этой команды не осталось врагов (при этом тактика игры выжидательная: нельзя сразу “убивать все свои жертвы” так как они гоняются за врагами)

Играющие делятся на три команды: синие, зеленые и красные. У каждого члена команды на голове повязка соответствующего цвета. Игра проводится на ограниченной территории, но не в помещении, повязки (цвет) менять нельзя, если осалили, то повязку отдавать без сопротивления. Синие ловят зеленых, зеленые – красных, красные – синих. Команды следует выпускать с промежутком времени, чтобы дать убежать предыдущей команде. Отобранные повязки отдавать ведущему. Выигрывает та команда, которая быстрее переловит своих жертв.

Игра «Горящий лес»

Место проведения: лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: сплочение детей.

Условие: задача - перебежать с одного края поля (по которому проведена черта) на другойкрай.

Ход игры. В центре поля есть 3-4 водящих, которые салят тех, кто бежит. Осаленные останавливаются там, где их осалили, расставляют руки по сторонам, изображая горящее дерево (сходить с места нельзя). Остальные продолжают бегать туда и обратно. Их задача усложняется тем, что нельзя касаться "горящих деревьев". Тот, кто коснулся, останавливается и "горит". Игра может продолжаться, пока не останется 2-3 "несгоревших" участника. Они и будут победителями.

Игра «Слепая гусеница»

Место проведения: лес.

Участники: дети любых возрастов.

Цель: развитие чувственного восприятия природы.

Ход игры. Все участники становятся друг за другом. Руки кладут друг другу на плечи или на пояс. Участники без обуви. Ведущий просит всех закрыть глаза. Движение начинается. Ведущий старается выбрать дорогу с разным грунтом и разной растительностью. Участники «глазами» (роль которых играют ноги) ощущают эту разницу.

После игры обсуждаются ощущения всех участников.

При проведении игры в городских условиях основная задача игры в сплочении коллектива, почувствовать плечо друга.

Игра «Молекула»

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: сплочение детей.

Ход игры. Предполагаемое количество игроков: не менее 2.

Ведущий объявляет в микрофон: «Молекула - 2». Все танцующие должны объединиться по двое и продолжить танец. Далее ведущий объявляет в микрофон: «Молекула - 3».Снова танцующие объединяются, но по 3 человека. Так происходит, пока в центре зала не образуется большой круг. Важное условие: во время объединения в «молекулы» не должен происходить договор по поводу выбора партнера. Во время танца все объединенные «молекулы» знакомятся.

Определяется площадка без опасных препятствий. Выбирается водящий — «молекула». Все играющие — «атомы». Они рассеиваются по площадке в произвольном порядке, и водящий начинает догонять игроков. Тот, кого осалили, берет за руку водящего, и они вдвоем догоняют остальных. Игра заканчивается тогда, когда все играющие и водящий держатся за руки, то есть, все пойманы.

Играющие хаотично движутся по одному, пока ведущий не скажет «По двое!» (трое или четверо). Играющие должны, объединится в пары (тройки или четверки). Не успевшие – выбывают.

Идёт дискотека. Ведущий объявляет в микрофон: “Молекула - 3”. Все танцующие должны, объединиться по трое и продолжить танец. Те, кто не смог встать в тройку, покидают середину зала. Далее ведущий объявляет в микрофон: “Молекула- 4!”. Снова танцующие, объединяются, но уже по 4 человека. Так происходит, пока в центре зала не останется минимум участников. Им вручается приз. Важное условие: во время объединения в “молекулы” не должен происходить договор по поводу выбора партнёра. Во время танца все объединённые в “молекулу” знакомятся.

Ребята изображают броуновское движение молекул, встречаясь, здороваются друг с другом. По команде вожатого: "Молекула по..." разбиваются по 2, 3....25 человек. Это позволяет разбить отряд на нужное количество микрогрупп.

Вариант: молекулы ходят, опустив голову. По сигналу они поднимают голову и здороваются заданным способом с человеком, который окажется наиболее близко. Здороваться можно:

• Официально

• Без слов

• Только руками

• С другом после долгой разлуки

• С другом после очень долгой разлуки

• С врагом

• Звуками

• С тем, с кем еще не здоровались.

Игра «Рейс амебы»

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: сплочение детей.

Ход игры. Эта игра требует серьезной работы в команде. Разделите группу на 2 команды. Игроки каждой команды плотно становятся друг к другу. Обвяжите каждую команду веревкой. Установите дистанцию в 15 метров, или дайте задание пробежаться вокруг коробки, перебраться через препятствия и вернуться. Все начинают бег по сигналу ведущего, при этом они могут сталкиваться, а коробка падать. Чтобы не было травм, участники должны снять обувь.

Игра "У кого как у меня".

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: познакомиться.

Инвентарь: бумага, карандыши

Ход игры. На листке бумаги изображается таблица, состоящая из двух столбцов. В левой части пишутся определенные критерии (характеристики). Например, цвет волос, цвет глаз, первая буква имени, любимое блюдо, хобби и другие. Правая часть – пустая.

Каждый игрок должен найти себе человека, с которым у него совпадает тот или иной критерий. Например, меня зовут Паша, а ее Полина (совпадает первая буква в наших именах). Нашедшие друг друга люди обмениваются листками и в правой части таблицы, напротив схожего критерия, пишут свое имя, после чего возвращают листок обратно. Таким способом заполняется вся правая часть таблицы.

Задача игроков за определенное время собрать как можно больше подписей.

Вариант игры. На листке добавляется третья колонка: «Другое». Игрок (назовем его Димой) может подойти ко всем только по одному разу. Подойдя к одному из игроков (назовем его Сашей), Дима должен выбрать лишь один критерий, по которому он будет сравнивать его со своим критерием (например, хобби). Если оно совпадает, то Саша пишет свое имя в листке Димы. Если не совпадает, то в третьей колонке Дима записывает «хобби» Саши. После этого идет к другому человеку. Примечание, теперь Саше нужно будет при встрече с данным Димой, выбрать иной критерий, нежели «хобби». Побеждает тот, кто первый обойдет всех игроков.

Игра ‹‹У!››

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: познакомиться.

Ход игры. Все стоят в кругу. Кто-нибудь начинает: громко произносит: «У!», и одновременно с этим показывает на кого-нибудь из круга. Два игрока, стоящие рядом (один слева, другой справа) произносят «У!». Человек, на которого показали, называет свое имя. После этого он показывает на другого игрока, говоря «У!». Все повторяется снова.

Игра должна проходить в быстрой и веселой форме.

Игра ‹‹ Титаник››

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: познакомиться.

Ход игры. Предлагается поставить новый фильм «Титаник».

Ведущий: «Давайте отправимся морское путешествие на «Титанике». Для этого на сцену приглашается два человека. Они будут бортами «Титаника». Затем приглашается еще один актер. Ему достается роль шлюпки. Борта берутся за руки, а шлюпка виснет у них на руках. Нос корабля должна украшать женская фигура, нужна красивая девушка.

Выходит девушка. Затем приглашается два высоких человека, им предлагается быть на корабле. Корабль построен, но не оснащен. Очень важно не забыть сигнальную ракету. На эту роль приглашается маленькая девушка. Умеющая издавать громкий, пронзительный крик. Двое актеров в белом приглашаются на роль айсберга. Он встает на пути движения корабля. Наконец, приглашается пара, которой достается роль влюбленных. Влюбленные на носу корабля изображают сцену из фильма «Титаник» (полет на носу корабля над океаном). Он: «Trust me» (верь мне). Она: «I trust you» (Я верю тебе). Ведущий: «Но тут корабль врезается в айсберг и раскалывается пополам (борта расцепляют руки, шлюпка падает на воду). На корабле паника (зрители кричат). Крысы бегут с корабля (зрители топают ногами). Взлетает сигнальная ракета. Сигнальная ракета: «HELP! HELP!» Ракета прыгает со стула и кричит. Ведущий: «А наши влюбленные спасаются на шлюпке. Счастливый конец. Все целуются».

Игра ‹‹Хлопушки››

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: познакомиться.

Ход игры. Все играющие встают в круг. Разучиваются с детьми следующий ритм: два удара по коленям, затем дважды выбрасываются руки с жестом «Во!» (кисти рук сжаты в кулак, большой палец каждой руки поднят). Освоив ритм можно приступать к самой игре. После первых двух хлопков по коленям, ведущий называет свое имя (одновременно с выбрасыванием жеста «Во!»), после вторых двух хлопков имя того, кому он передает голос. И так далее. Дабы избежать проблемы с повторяющимися именами, можно заменить жест на указующий.

Возможны варианты:

• игрок может вызвать себя (после вторых хлопков снова назвать свое имя), но не более 2-х раз;

• не называя себя сразу передать эстафету. В случае ошибки игрок выходит из игры, по мере выбывания того или иного игрока его имя называть нельзя.

Игра ‹‹Это Я!››

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: знакомство.

Ход игры. Ведущий говорит быстро некоторые утверждения: «любитель кино», «любитель покушать», «лентяй» и т. д. Если играющий согласен, то он отвечает «Это я!». Играющие, отвечают хором и быстро. Можно подловить игрока: долго называть то, на что он будет отвечать «Это я!», а потом неожиданно задать провокационный вопрос и ребенок, не задумываясь, может ответить правду.

Игра ‹‹Я и мои соседи››

Место проведения: класс, лес.

Участники: ребята разных возрастов.

Цель: познакомиться.

Инвентарь: стулья по количеству участников, бумага, карандыши

Ход игры. Стулья расставляются по кругу, участники занимают места в кругу. Ведущий игры предлагает нарисовать на листах таблицу. В первой колонке записывается «Имя игрока, сидящего через одного человека слева»; во второй – «Свое имя»; в третьей – «Имя игрока, сидящего через одного человека справа».

Предлагается писать имена соседей через одного, для того чтобы у игроков не возникало желания подглядеть, что пишет сосед. Смысл игры заключается в следующем: ведущий игры задает вопросы, а игроки отвечают на них письменно на своих листочках за себя и за своих соседей (пытаясь угадать правильный ответ). В ходе игры, любые разговоры между игроками запрещены. Вопросы, в принципе, могут быть любые, количество вопросов – 8-10. Примерные вопросы:

Любимый цвет.

Любит ли дискотеки.

Любимый киногерой.

Любимое домашнее животное.

Умеет ли хорошо петь.

Любит ли смотреть телесериалы.

Любимый вид спорта (два).

По окончании игры, участникам предоставляется время, чтобы оценить насколько их ответы совпали.