

Игры на знакомства

Интервью

Каждый по очереди рассказывает о себе. Затем ему задаются вопросы.

Интервью 2

Каждый рассказывает о себе не реальном, а выдуманном (кроме имени). Н-р: Меня зовут Катя, я прилетела с Марса, все мои друзья роботы и т.д.

Снежный ком

Играющие сидят в кругу. Первый (вожатый) называет своё имя, второй называет имя первого и своё, третий – имя первого, второго и своё и т. д. пока очередь не дойдёт до первого, который называет всех.

Снежный ком с эпитетами (или характеристиками)/Великолепная Валерия

Всё то же самое, только говоря своё имя, участник называет ещё и эпитет на ту же букву, что и его имя (Коля – красивый, Шурик – шумный). Следующий перечисляет имена с эпитетами.

Перепись населения

Игра проходит, как эстафета. Участники бегут с одной стороны комнаты в другую, где приготовлен лист бумаги и маркер. Добежавший, записывает имя любого участника своей команды (кроме себя и уже записанных) и, взяв маркер, бежит обратно, передает ее другому участнику, и так продолжается до тех пор, пока последний не завершит список. Очень забавно смотреть, как последний участник усиленно вспоминает, чье имя еще не записано.

Совпадение

Каждому даётся ручка и лист бумаги, на котором участники игру будут писать ответы на вопросы: «Любимое имя, животное, растение, кино и т.д. и т.п.» Затем даётся задание найти в группе человека, с которым больше всего совпадений.

Рисуем лицо

Все участники пробуют нарисовать портрет любого из сидящих рядом. Затем листочки пускают по кругу, каждый на обратной стороне пишет, кого он узнал в этом портрете. Когда листочки по кругу вернутся к автору, он считает количество правильно угадавших, нарисованного человека. Побеждает самый хороший художник.

Наш портрет

Раздать детям карточки с написанными на них чертами характера, качествами, различными характеристиками, например, решительный, добрый, любит путешествовать и т.д. По очереди дети читают их, и если то или иное качество, написанное на карточке совпадает с качеством (чертой характера) ребёнка, он кладёт карточку в блок «ДА», если не совпадает – в блок «НЕТ». («ДА» и «НЕТ» можно просто написать на отдельных больших листах и положить в центр круга). У одного ребёнка может быть по несколько карточек. После прочтения и распределения всех карточек можно составить общий портрет отряда, он в блоке «ДА». По блоку «НЕТ» можно обсудить, что не свойственно отряду. Можно на большом листе бумаги изобразить этот общий портрет и повесить его на стену, подписав «Мы».

Поздороваться локтями

Участники здороваются, соприкоснувшись локтями

Подготовка

Отставьте в сторону стулья и столы, чтобы участники могли свободно ходить по помещению.

Попросите участников встать в круг.

Предложите всем рассчитаться на «один-четыре» и сделать следующее:

- Каждый «номер первый» складывает руки за головой, так чтобы локти были направлены в разные стороны;
- Каждый «номер второй» упирается руками в бедра так, чтобы локти также были направлены вправо и влево;
- Каждый «номер третий» кладет левую руку на левое бедро, правую руку - на правое колено, при этом руки согнуты, локти отведены в стороны;
- Каждый «номер четвертый» держит сложенные крест-накрест руки на груди (локти смотрят в стороны).

Скажите участникам, что на выполнение задания им дается только 5 минут. За это время они должны познакомиться с как можно большим числом членов группы, просто назвав свое имя и коснувшись друг друга локтями.

Через 5 минут соберите участников в четыре подгруппы так, чтобы вместе оказались соответственно все первые, вторые, третьи и четвертые номера. Пусть участники поприветствуют друг друга внутри своей подгруппы.

Эта смешная игра ломает привычные стереотипы приветствия и способствует установлению контакта между участниками.

Пишем, как Агата Кристи

Составляя совестный портрет партнера, участники задействуют свою интуицию

- 45 минут-

Материалы

Бумага, карандаши, а также несколько обычных предметов (небольших вещей), который каждый имеет при себе.

1. Участники разбиваются на пары. Каждый выбирает себе в партнеры того, кого не знает. Пары усаживаются за столы. Попросите членов группы пока ни о чем не разговаривать

2. Предложите участникам попробовать лучше узнать друг друга не совсем обычным способом. Скажите, что для этого им придется постичь язык вещей.

3. Каждый участник показывает партнеру шесть личных предметов (на пример, портмоне, книгу, украшение, часы и т.д.) При этом никто ничего не говорит.

4. Вещи лучше всего оставить лежать на столе. Каждый участник, как криминалист, должен будет сделать по этим шести предметам заключение о своем партнере и письменно ответить на вопрос: «Что за человек передо мной?» (5 минут)

5. После этого партнеры представляются друг другу по имени, зачитывают свои заметки и делятся впечатлениями от услышанного, отмечая, чего, по их мнению, недостает в описании (5 минут)

6. Все участники собираются в кругу, и каждый представляет группе своего партнера.

ВАРИАНТЫ:

В маленькой группе заметки можно обсуждать и сообща. Таким образом, создается рабочая атмосфера, формируется чувство коллективной сплоченности.

Математика

Дети сидят в кругу. Вожатый дает задание: "Начинаем считать по кругу, Тот, на кого приходится число, кратное трем, произносит вместо цифры свое имя". Эту игру можно использовать для развития памяти и внимания. Поиграйте, и вы убедитесь, что это действительно так.

Назовись по кругу

Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинаящий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом своё имя. После броска он опускает руки. После того, как мяч обойдёт всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет своё имя.

Третий раунд этой игры несколько изменён. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросивший мяч должен назвать своё имя, поймавший мяч проделывает то же самое и т.д.

После проведения этой игры (на её проведение затрачивается 10-15 минут) вполне реально запомнить до 20 имён

Здравствуйте

Все встают в круг лицом плечом к плечу. Водящий идет по внешней стороне круга и задевает одного из играющих. Водящий и играющий, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: "Привет". Называют свое имя. Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

Кого нет?

После представления каждого, гасится свет и один человек покидает помещение. Оставшиеся должны угадать кого нет, и назвать его имя.

Агенты 007

Место проведение: лужайка

Продолжительность: 5 мин.

Возрастная категория: с 8 лет

Количество: 20 человек

Оборудование: баночки от фотопленки + например: песок, крупа, камушки, монета, галька, шурупы маленькие, вода и т.д..

Рекомендация: возможно негромкое музыкальное сопровождение или игра проводится во время дискотеки.

Ход игры:

Каждому участнику раздается баночка от фотопленки. Внутри их могут быть камушки, песок, соль, мука и т.д. Задача участников - не открывая баночку, по звуку, найти свою пару. При этом можно знакомиться с каждым, к кому подходит участник.

Выдуманный портрет

Цель: представить партнера при помощи правдивой и выдуманной информации

Материал: инструмент, сигнал которого обозначает начало и конец обсуждения

Возраст: с 10 лет

Ход игры:

Партнеры берут друг у друга интервью об именах, месте жительства, работе, возрасте, хобби, ожиданиях, домашних животных и т.д. Время устанавливает ведущий. Затем партнер "А" представляет всем присутствующим партнера "В". В представлении партнера всей группе сообщаются 4 факта (события, подробности, детали), которые один из партнеров находит наиболее интересными. Одна деталь из четырех - выдуманная. Присутствующие должны угадать выдуманную информацию.

Дедушка водяной

Все встают в круг и ходят вокруг, водящего с закрытыми глазами: "Дедушка Водяной, что сидишь ты под водой! Выйди на минуточку! Поиграем в шуточку!" После чего водяной

встает и выбирает наугад любого игрока, трогает и пытается угадать - кто это. Если угадал, то угаданный, становится "Водяным".

Собратся в группы по именам и хором прокричать свое имя

Люди с уникальными именами объединяются в одну группу и должны прокричать что-нибудь их объединяющее.

5 важных вещей

Выполняется в парах. Пары расходятся на пять минут и молча жестами показывают друг другу пять самых важных для себя вещей. А затем пара жестами представляет друг друга кругу. Возможны варианты: пять самых страшных для меня вещей, самых неприятных и т.п.

Газетка

Группа стоит в кругу. Ведущий в центре, у него в руках свернутая "газетка". Называется имя кого-то из круга, и ведущий пытается его осалить газеткой. Чтобы не быть осаленным, названный должен успеть быстро назвать кого-то еще, стоящего в кругу. Если человека осалили до того, как он назвал имя, он становится водящим. Через некоторое время вводится дополнительное правило: бывший ведущий, как только встает в круг должен быстро назвать какое-нибудь имя. А если он не успевает это сделать до того, как его осалит новый ведущий, он становится ведущим опять. В группе, в которой много малознакомых людей иногда целесообразно, чтобы тот, чье имя назвали поднимал руку, так как ведущий может не ориентироваться в именах.

Представиться по-разному

Каждый человек в кругу должен "представить себя": изобразить жест, сказать слово, прочитать стихотворение и т.п.

Мяч по кругу

Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

Знакомимся по кругу. Группа встает в два круга - внешний и внутренний, лицом к лицу. Получившиеся пары в течение двух-трех минут знакомятся и рассказывают о себе, а затем внутренний круг смещается вправо на одного человека. Цикл повторяется, пока не будет пройден весь круг. Можно использовать музыкальное сопровождение, проводить игру в танце.

Карточки

Группе раздаются карточки, разделенные на квадраты. В каждом квадрате написано какое-то качество человека. (Например: Я люблю петь. У меня есть собака. Мне грустно. И т.п.) Каждый должен найти людей с данными признаками и вписать их имена на свою карточку, чтобы оказались заполнены все клетки. В упражнении следует включать те качества, которые важны педагогу: интерес к профильной деятельности (я люблю театр), группы по увлечениям (я люблю читать фантастику), качества присущие только участнику, которого хочется "выиграть" в рамках упражнения (пишутся под конкретного человека).

Животные на спине

Каждому человеку на спину вешается картинка (или название) животного так, чтобы он его не видел. Чтобы отгадать, человек может задавать вопросы окружающим, на которые

те отвечают да или нет. (Например: "У меня есть перья? Я хищник? Я живу в воде? и т.п.). Желательно, чтобы вопросы задавали всем. Если человек быстро отгадывает животное, ему на спину можно повесить следующее. Вместо животных можно использовать портреты людей из данной группы. Вопросы следует задавать по поводу их личных внутренних качеств.

Поздороваться за руку с максимальным количеством людей

Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку. Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: "Кто поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?" Выявляются несколько лучших.

Пройди в ворота

Детям раздаются карточки с разным числом кружков. Чтобы пройти в «ворота», каждому необходимо найти пару, т.е. ребенка, число кружков на карточке которого в сумме с кружками собственной карточки даст число, показываемое на «воротах».

Вершки и корешки

1. Одна группа детей получает «корешки» (лук, репа, морковь, картофель), а другая - «вершки» (ботву). По сигналу ведущего все дети находят свою пару (требуется составить целое из частей).

2. Проходят через «волшебные ворота» (проверяется правильность выполнения задания), после чего меняются «вершками и корешками»

Варианты игры. Игра проходит с парными карточками.

Колпак и палочка

Играющие становятся в круг. Водящий получает палочку и становится в середине круга. На голову ему вожатый надевает большой колпак (повязку), чтобы он прикрыл глаза. Дети, держась за руки, идут по кругу и произносят слова:

Раз, два, три, четыре, пять - вышла шапочка гулять.

Водящий в это время стучит палочкой о пол. После слов водящего «Быстро палочку бери, мое имя назови» играющие останавливаются, и водящий протягивает палочку в их сторону. Тот, на кого палочка указывает, берется за ее конец и называет водящего по имени. Водящий отгадывает, кто его назвал. Если узнает игрока, тот становится водящим и игра начинается сначала, а если не узнает, то водящий остается тот же.

Правила. Водящий не должен подсматривать из-под колпака. Называть имя громко, выразительно.

Карта знакомства

Рисуеться карта, на которой есть остров Одиночества, море Радости, поляна Мечты и т.п. Каждый бросает кубик и куда он попадет, о тех случаях жизни человек и рассказывает.

Одеяло

Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянута одеяло. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал - забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая "перетянет" к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имён.

Бинго

Участники образуют два круга - один в другом, с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны, обращённые липом друг к другу, под слова;

"Мой лохматый серый пёсик

У окна сидит.

Мой лохматый серый пёсик

На меня: глядит.

Е -И-Н -Г-О (2 раза)

Да, Бинго звать его".

Слова " Б-И-Н-Г-О" произносятся раздельно по буквам, причём на каждую букву стоящие во внешнем круге ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву - ладоши нового человека. Последняя буква "О" говорится протяжно (удивлённо - радостно) и последние слова ("Да, Бинго звать его") пара произносит вместе, держась за руки. После чего участники представляются друг другу по именам. Так продолжается до тех пор, пока все не перезнакомятся.

А я еду, а я тоже, а я заяц

Участники игры сидят на стульях по кругу, одно место - не занято никем. В центре -водящий. Все участники во время игры пересаживаются по кругу против часовой стрелки.

Игрок, сидящий около пустого стула, пересаживается на него со словами "а я еду".

Следующий игрок - со словами "а я тоже". Третий участник говорит "а я заяц" и, левой рукой ударяя по пустому стулу, называет имя человека, сидящего в кругу. Тот, чье имя произнесли, должен как можно быстрее перебежать на пустой стул. Задача водящего - успеть занять стул быстрее того, кого назвали. Кто не успел, становится водящим. Игра начинается сначала.

Дрозд

Участники образуют два круга - внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: " Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга". При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щёчкам, обнимаются или пожимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

Шляпа

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал вожатый. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит своё имя, затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит своё имя, а при щелчке пальцами левой руки - имя одного из участников. Тот игрок, чье имя назвали, повторяет то же самое. Например: Оля, Оля, два хлопка, Оля, Игорь, Игорь, Игорь, два хлопка, Игорь, Света, и т. д. Кто не успел - тот " прошляпил".

Эстафета знакомств.

Реквизит: стулья по количеству команд.

Игра проводится по принципу эстафеты. Устанавливается: определенная дистанция, в конце которой ставятся стулья (сколько команд - столько и стульев). По команде "Старт", первый игрок бежит до стула, садится на него, встает со стула и, подпрыгнув вверх громко выкрикивает свое имя, снова садится, встает и вновь подпрыгнув выкрикивает свою фамилию, приземлившись, бежит к своей команде и передает эстафету (эстафетную палочку, либо просто касанием). Варианты: вместо фамилии во время второго прыжка можно

выкрикивать прилагательное, название животного, цветка с которым игрок себя ассоциирует. Побеждает команда завершившая эстафету первой.

Паровоз

Участники стоят в кругу. Ведущий подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я - паровоз. Как тебя зовут?» Участник называет своё имя, «паровоз» повторяет. Важно повторять с той же интонацией, с какой произнёс участник. Кто представился, присоединяется к паровозу. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединятся друг к другу.

Я знаю пять имён

Участники стоят в кругу —мальчик, девочка. По очереди каждый игрок называет 5 имён мальчиков и 5 имён девочек своего отряда, начиная с фразы « Я знаю 5 имён...»

Магазин

Ведущий—продавец предлагает остальным приобрести у него какие-либо качества, которыми хотели бы обладать дети, а взамен отдать то, от чего бы хотели избавиться. Психологическая игра, которая не только производит положительное действие на «покупателей», но и позволяет «продавцу» лучше узнать детей.

Комплименты

Игроки сидят по кругу. Выбирается первый клиент. Затем каждый говорит, что ему нравится в клиенте, называя его имя. Когда очередь доходит до самого клиента, он говорит, что ему в себе больше всего нравится. И так о каждом.

1. Участники делятся на две группы, которые располагаются полукругом(стоя или сидя). Потом каждый участник будет выходить из своего полукруга, поворачиваясь к нему спиной. Члены его подгруппы будут задавать ему вопросы, отвечать на которые необходимо, называя имя спрашивающего. Очередность устанавливается участниками.

2. Несколько ребят становятся в шеренгу и называют водящему свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами и водящий должен правильно назвать их по именам.