

ИГРЫ

на знакомства

Снежный ком

Играющие становятся в круг. Начинает один из игроков, называя своё имя, Следующий называет имя предыдущего, потом своё и т. д.
(1- Аня, 2- Аня, Маша, 3- Аня, Маша, Петя)

Ветер дует в сторону...

Играющие становятся в круг. Ведущий говорит: «Ветер дует в сторону... » (пр. того у кого есть брат) – те играющие, к которым относится высказывание ведущего (те у кого есть братья) – должны встать в круг.

«Сантики – Фантики – Лимпомпо»

Играющие становятся в круг. Ведущий отходит и отворачивается. В это время остальные договариваются, кто будет главным. После этого ведущий встает в середину круга, а остальные, – прыгая и приговаривая «Сантики – Фантики – Лимпомпо» повторяют движения «главного». Цель ведущего – угадать «главного» (можно давать несколько попыток).

«Люди – к людям»

После произнесения ведущим фразы «Люди – к людям » играющие распределяются по парам. Затем играющие выполняют все команды ведущего (типа «ухо – к плечу», «Правая нога – к левой руке» и т. п.). После произнесения ведущим фразы «Люди – к людям » играющие должны перераспределиться по парам. Цель ведущего – найти себе пару. Тот, кто остался без пары становится ведущим.

Телеграмма (письмо)

Играющие становятся в круг и берутся за руки. Один из них говорит: «Я передаю телеграмму Вите (называет имя того, кому передает)». Телеграмма передается незаметным пожатием руки соседа, который в свою очередь передает ее следующему таким же образом и так далее, пока не дойдет до получателя. Получатель должен сообщить о получении телеграммы. Цель ведущего – заметить процесс передачи. Игрок, на котором замечен процесс передачи, – становится ведущим. Право пересылки телеграммы пререходит к бывшему ведущему.

Молекула

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

Клубочек

Играющие становятся в круг. Клубочек перебрасывается от одного играющего другому, сообщая своё имя и увлечение. После того как клубочек полностью разматывается (не останется играющих без нитки) – клубочек сматывают, по средствам названия имени и увлечения того, от кого пришла нить клубочка. Тот от кого начал разматываться клубочек должен назвать имя и увлечение последнего, кому пришла нить. О правилах сматывания клубочка заранее сообщать нельзя.

Расскажи о себе

Играющие разбиваются по парам и в течение определенного времени (около 30 сек.) рассказывают о себе своему напарнику. Затем по одному человеку из пары садятся лицом в круг, а за их спинами становятся напарники, которые за определенное время (около 15 сек.) должны рассказать от своего лица то, что они только что услышали от напарника. Потом напарники меняются местами.

Носок-пятка (минитренинг на сближение и снятие тактильного напряжения)

Все становятся в круг очень плотно, так чтобы носок упирался в пятку впереди стоящему. Когда встали как надо, все начинают в таком положении медленно приседать – получается, что каждый садится на колени предыдущему. Если успешно сели – нужно попробовать так немного продержаться.

А так можно поглумиться

Кенгуру

Нужны два ведущих, жертва (над кем хочется поглумиться) и компания, которая будет глумиться. Для жертвы игра начинается как «Крокодильчики»: один из ведущих отводит её в другую комнату и сообщает, что нужно показывать. В это время другой ведущий остается с компанией и рассказывает, что им сейчас будет показывать жертва, задача компании – называть любые версии, кроме правильного ответа. Эффект: перепробовав все способы пантомимы, жертва начинает беситься от тупости окружающих.

Телепаты

Нужны также два ведущих, жертва (над кем хочется поглумиться) и компания, которая будет глумиться. Ведущий пытается уверить жертву в том, что все присутствующие могут читать его мысли. Чтобы удостовериться в том что мысли они читают правильно, жертва сообщает главному телепату свои любимые цвет, число, марку авто и т.п. Потом главный телепат возвращается к компании и начинает перечислять числа, среди которых компания должна угадать любимое число жертвы, потом то же самое проделывается с другой информацией. Компания угадывает по следующему алгоритму: пока жертва разговаривает с главным телепатом, второй ведущий говорит, что любимое число жертвы телепат назовет после цифры «3», любимый цвет – после «малинового» и т.д.