

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

Снежный ком. Играющие садятся в круг. Первый игрок называет своё имя. Каждый следующий игрок должен назвать имена игроков, сидящих перед ним и назвавших свои имена, а затем свое имя. Когда очередь вновь дойдет до ведущего, он называет имена всех игроков. У этой игра есть несколько вариаций.

Мы идем в поход. Игрок, назвав своё имя, называет предмет, начинающийся на первую букву его имени, который он может взять с собой в поход. Например: <Меня зовут Катя, я иду в поход и беру с собой компас>. Тогда следующий игрок произносит: <Меня зовут Сережа, я иду в поход и беру с собой спальник, а ещё Катю с компасом>, и т.д.

Здравствуй, Катя. Игрок называет свое имя и показывает любой жест. Все игроки хором произносят его имя и повторяют предложенный жест. Я люблю делать. Игрок называет свое имя и любимое дело. Следующий игрок сообщает свое отношение к названному делу, затем представляется и сообщает, что нравится ему. Например: <Как , я люблю танцевать, не умею играть на гитаре, как Андрей. Меня зовут Рома и я люблю играть в футбол>.

Построения. Ведущий предлагает построиться всему отряду в шеренгу, при этом называются самые разнообразные основания для построения. Например: <Постройтесь по цвету глаз от самых светлых к самым темным>; <Постройтесь по числам и месяцам рождения от 1 января до 31 декабря>; <Постройтесь в алфавитном порядке по первым буквам полных имен> и др.

Стульчики. Все играющие сидят в кругу на стульях. Ведущий встаёт в центр круга, оставляя свободным один стул. Задача игрока, у которого с правой стороны свободен стул, ударить по нему правой рукой и назвать имя любого игрока. Игрок, чьё имя названо, переходит на свободный стул. Ведущий должен занять свободный стул до того времени, пока по нему ударят игроки и назовут имя. Если ему это удалось, то игрок, с правой стороны которого находится занятый ведущим стул, становится ведущим.

У кого поменяйтесь. Все играющие сидят в кругу на стульях (свободных стульев нет). Ведущий стоит в центре круга, он произносит некую характеристику, относящие её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок, оставшийся без стула, становится ведущим. Пример характеристик: кто любит танцевать; кто играет на гитаре; кто любит мороженое; кто умеет плавать и др.

Досчитай до тридцати. Играющие сидят в кругу вместе с ведущим. Ведущий предлагает досчитать до 30 всем отрядом, обязательно уточняя, что редко кто с этим заданием справляется. Условия следующие: счет игроки ведут, по очереди, называя по одному числу, но тем игрокам, на кого выпадут

числа, заканчивающиеся на <3> или делящиеся на <3> без остатка, вместо числа называют свое имя. Игрок, допустивший ошибку, выбывает а игра начинается с начала.

Дрозд. Игроки образуют два круга внутренний и внешний, равные по численности. Внутренний круг разворачивается спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносится фраза: <Я дрозд, и ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щечки аленькие и у тебя щечки 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 своим щечкам и к щечкам соседа, обнимаются илижимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

Кто умеет. Ведущий вывешивает заранее заготовленный плакат, представляющий из себя поле, 3 на 3 квадрата. В каждом квадрате вопрос: кто умеет играть на гитаре, кто танцует, кто рисует, кто занимается спортом и др. Всего 9 вопросов. Все игроки берут ручки и листки бумаги. Чертят аналогичное поле, нумеруют квадраты. Задача игроков: опросить играющих и найти среди них тех, кто действительно умеет играть на гитаре, рисует и т.д. Записать в соответствующую клеточку на своем листке имя и фамилию этого игрока. Нельзя записывать имя одного и того же человека более чем в одном квадрате. Побеждает тот, кто первым заполнит все поле. Ведущий после игры может подвести итог и узнать об умениях ребят в отряде.

Я умею, могу научить, хочу научиться. Игроки сидят в круге. Каждый на листочке пишет ответы на три вопроса: что я умею, чему могу научить, чему хочу научиться. Далее все игроки разбиваются на пары, обмениваются листочками и готовят презентацию друг другу на 1.2 минуты в любой форме (речь, стихи, песня, этюд и др.).

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.

"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.

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.

Автографы.

Дайте каждому игроку карандаш и листок бумаги. Затем каждый человек начинает обходить других, стараясь выяснить кто есть кто. Обходя друг друга, игроки просят каждого назвать свое имя и фамилию. Побеждает игрок, первым собравший полный список имен с правильными подписями.

Зеркало

Играющие выстраиваются в колонну. Один из них назначается "зеркалом" и становится перед колонной. Его задача - объяснить без звуков и слов первому из колонны, кто находится за его спиной (как будто тот отражается в зеркале). Далее зеркалом становится тот, кто угадывал "отражение", а "отражение" в свою очередь становится на место угадывающего.

Съедобное - несъедобное(на знакомства)

Играющему кидают мяч с вопросом (на пример: У тебя есть брат?), он должен поймать его только в том случае, если это верно.

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.

