

ИГРЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ОПРЕДЕЛЕННОГО НАСТРОЯ

Атомы-молекулы. Эта игра помогает снять напряжение, возникающее при работе незнакомой группы детей, помогает преодолевать барьер между общением девочек и мальчиков, активизирует группу, поднимает настроение. Ведущий объясняет, что атом - это самая маленькая частица. В игре атомом будет каждый играющий. Молекула состоит из атомов, поэтому соединение в цепочку несколько игроков в игре называется молекулой. Ведущий произносит: <Атомы!>. Все игроки хаотично передвигаются. После слов <молекула по трое> играющие должны соединиться в группы по три человека. Тот, кто не сможет встать в тройку, выбывает из игры. Таким образом ведущий, чередуя команды и изменяя количество атомов в молекулах, организует игру.

Луноходик. Эта игра поможет разрядить обстановку в отряде перед подготовкой первых коллективных творческих дел, она раскрепощает, помогает ослабить комплекс страха перед публичным выступлением. Играющие стоят в круге, внутри которого, встав на четвереньки, перемещается водящий со словами <я Луноходик один, я Луноходик один>. Он изображает луноход, для этого приседает на корточки, вытягивает руку - антенну. Задача водящего - вывести из состояния замкнутости окружающих. Если его действия вызывают у игрока улыбку, то улыбнувшийся пристраивается к водящему в качестве Луноходика номер два. Игра продолжается до тех пор, пока большинство играющих не станут Луноходиками.

Паровозик. Игра способствует развитию эмпатии, создает атмосферу принятия каждого участника. Игроки встают паровозиком, закрывая руками глаза впереди стоящего игрока. Таким образом, открытыми остаются глаза только у самого последнего игрока, стоящего в паровозике, а свободные руки - только у первого игрока. Перед паровозиком ставится задача - достать определенный предмет, который ведущий помещает в кабинете после того, как играющие закрывают глаза. Последний игрок руками поворачивает своего соседа в нужном направлении, руководит паровозиком. По цепочки эти движения передаются всему паровозiku, и он начинает двигаться. Игра продолжается пока первый игрок не возьмет в руки спрятанный предмет.

Печатная машинка. Игра учит сосредоточенности, собранности, развивает умение действовать группой. По очереди игроки называют по букве алфавита, запоминая доставшиеся им буквы. Ведущий предлагает напечатать телеграмму с определенным текстом. Например: <Еду, встречай, гном>. Перед началом и в конце фразы вся группа должна хлопнуть в ладоши два раза. Затем один раз хлопает, <печатающая букву>, тот, кому досталась первая буква телеграммы, за ним тот, у кого вторая буква, и т.д. После того, как слово <напечатано>, вся группа делает один хлопок, отделяя таким образом слова

друг от друга. Игра продолжается, пока группа не передаст телеграмму. Все это делается без слов.

Темп. Как и предыдущая игра способствует сосредоточению, собранности внимания к происходящему, развивает умение действовать группой, но проходит более динамично, энергично. Все играющие сидят по кругу. Игроки рассчитываются по порядку номеров и запоминают свои номера. Ведущий задает темп: два хлопка по коленкам, два щелчка пальцами. Все повторяют. Как только удастся установить единый ритм, вводятся слова. Ударяя два раза по коленкам, ведущий произносит два раза свой номер <один, один> и делает два щелчка пальцами; затем, хлопнув по коленкам первый раз, произносит свой номер, после второго - произносит номер игрока, которому передает слово (например: <один, три>). Теперь этот игрок (под номером <3>), не выходя из общего темпа, ведет игру. Целесообразно в начале игры просто по очереди передавать слово, чтобы игроки запомнили темп и правила игры, а потом делать это в разнобой, постепенно убыстряя темп.

Да, если... Игра помогает настроить отряд на творческую работу. Играющие стоят кругом. Каждый игрок придумывает вопрос, на который самый вероятный ответ <нет>. Первый игрок выбирает любого играющего и задает ему свой вопрос. Задача второго игрока - дать положительный ответ и объяснить его реалистичность. Например: <Можно ли скушать дом?>, <Да, если он из шоколада>. После чего ответивший задает свой вопрос.

Регулятор громкости. Если в отряде чрезмерный шум, то успокоить ребят поможет эта игра. Ведущий изображает рукой регулятор громкости. Максимально поднятая вверх рука означает максимальный шум. Опущенная вниз - означает тишину. Вожатый поднимает руку вверх, опускает вниз, а играющие издают звуки соответствующей громкости.